Курахівська загальноосвітня школа І-ІІІ ступенів

**Комплекс**

**рухливих ігор**

**для дітей 1-4 класів**

**студентки І курсу 13 групи**

**Войтенко Тетяни Валеріївни**

2013

**1.«День і ніч»**

|  |  |
| --- | --- |
| Зміст гри | Що розвиває |
| Кількість граючих: 10-30 осіб.  Місце: зал, майданчик.  У середині майданчика намічаються дві  паралельні лінії. Усі гравці діляться на дві команди,  які розташовуються уздовж лінії навпроти один  одного.  Позаду них, у двох-трьох метрах від стіни, креслять  лінії «будинків». Одна команда отримує назву «день»,  інша –«ніч».  [Керівник](http://ua-referat.com/%D0%9A%D0%B5%D1%80%D1%96%D0%B2%D0%BD%D0%B8%D0%BA) називає одну з команд. Названа команда  ловить гравців іншої команди, які, повернувшись,  тікають у свій «будинок».Після підрахунку  заплямованих команди повертаються на свої місця,  і гра повторюється знову.  Виграє команда, що зловила більше гравців.  Правила: 1) починати біг тільки за командою;  2) ловити втікаючих тільки до риси «будинку»;  3) не можна втікати від переслідуючих, змінюючи напрям.  Викликати команди потрібно несподівано.  До суддівства слід залучати помічників.    У грі вдосконалюється швидкість реакції на слухові  сигнали. | У грі  вдосконалюється  швидкість реакції  на слухові  сигнали. |

**2.«Гонка м'ячів по колу»**

|  |  |
| --- | --- |
| Зміст гри | Що розвиває |
| Місце та інвентар: зал, майданчик, два м'яча.  Гравці утворюють коло і розраховуються на 1-2-й  1-і номери становлять одну команду, 2і - іншу.  Капітанам - дається по м'ячу.  За сигналом [капітани](http://ua-referat.com/%D0%9A%D0%B0%D0%BF%D1%96%D1%82%D0%B0%D0%BB) пасують м'яч ближнім гравцям своєї команди. Одна команда передає м'яч за [годинниковою](http://ua-referat.com/%D0%93%D0%BE%D0%B4%D0%B8%D0%BD%D0%BD%D0%B8%D0%BA%D0%B8) стрілкою, а друга в протилежному напрямку. М'яч по черзі  передається кожному гравцеві команди і повертається капітану.  Виграє команда, що зуміла раніше передати м'яч певну кількість разів по колу.  Правила: 1) м'яч можна передавати тільки через одного гравця, 2) впав м'яч -потрібно зловити і, повернувшись на своє  місце, передати наступному гравцю. | У грі  вдосконалюються  навички лову і передачі  м'яча, розвивається  швидкість реакції і  орієнтуванн,виховується почуття  [колективізму](http://ua-referat.com/%D0%9A%D0%BE%D0%BB%D0%B5%D0%BA%D1%82%D0%B8%D0%B2) |

**3.«Клас, струнко!»**

|  |  |
| --- | --- |
| Зміст гри | Що розвиває |
| Кількість граючих: 20-30 осіб.  Місце: зал, майданчик.  Підготовка. Гравці будуються в одну шеренгу.  [Керівник](http://ua-referat.com/%D0%9A%D0%B5%D1%80%D1%96%D0%B2%D0%BD%D0%B8%D0%BA) подає різні команди. Потрібно  виконувати ті з них, перед якими буде сказано [слово](http://ua-referat.com/%D0%A1%D0%BB%D0%BE%D0%B2%D0%BE)  «клас».  Ті учні, що помиляються роблять  крок вперед, але продовжують грати. У кінці  гри відзначають самих неуважних.  Правило: гравець, який не виконав команду з  попередніми словом, а також той, хто виконає  команду без попереднього слова, роблять крок  вперед.  Методичні вказівки. Потрібно робити паузу між  наступними один за одним командами.  Гру не обов'язково проводити стоячи на місці. | Гра допомагає  засвоїти  стройові команди і  перестроювання, виховує увагу та  швидкість  реакції. Проводиться для востановлен ня . |

**4.«Шишки, жолуді, горіхи»**

|  |  |
| --- | --- |
| Зміст гри | Що розвиває |
| Кількість граючих: 25-28 осіб.  Місце: зал, майданчик.Дітей розподіляють на трійки. Вони беруться за руки і утворюють кола на всій території майданчика. Кожен гравець у колі дістає назву: “Шишка”, “Жолудь”, “Горіх”. Одного з дітей вибирають ведучим. На виклик вчителя “Горіхи!”, “Шишки!”, або “Жолуді!” діти швидко міняються місцями в різних колах, а ведучий намагається зайняти місце в одній із трійок, дістаючи назву гравця, який вибув. Учень, що залишився без місця, стає ведучим. Перемагають діти, які жодного разу не були в ролі ведучого. | У грі  вдосконалюється  швидкість реакції  на слухові сигнали; розвивається  швидкість реакції і  орієнтування. |

**5.«М’яч ведучому»**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Зміст гри | Що розвиває | |
| Місце: зал, майданчик.  Команди шикуються в колону перед стартовою лінією. Ведучий кожної команди знаходиться на відстані 3-5 м від стартової лінії, обличчям до команди. М’яч волейбольний знаходиться в руках капітана команди . За командою вчителя ведучий кожної команди передає м’яч першому гравцю своєї команди, той, у свою чергу, повертає його назад ведучому і стає в кінець колони . Ведучий тим самим способом передає м’яч наступному гравцеві. Способи передачі м’яча: - передача м’яча двома руками знизу; - передача м’яча двома руками від грудей; - передача відскоком від підлоги. Перемагає команда, яка перша виконала вправу. |  | У грі  Вдосконалюю ться  навички лову і  передачі  м'яча, розвивається швидкість реакції і  орієнтування,  виховується почуття  [колективізму](http://ua-referat.com/%D0%9A%D0%BE%D0%BB%D0%B5%D0%BA%D1%82%D0%B8%D0%B2). |

**6.«Кіт і мишка».**

|  |  |
| --- | --- |
| Зміст гри | Що розвиває |
| Кількість граючих: 20-30 осіб.  Місце: зал, майданчик. Діти, взявшись за руки, утворюють загальне коло. Один з гравців зображає «кота», другий – «мишку». Мишка втікає від кота, кіт її наздоганяє. Діти, що стоять у колі, вільно пропускають мишку під руками і намагаються перешкодити котові ввійти в коло. Якщо кіт спіймав мишку, або не може довго її наздогнати, то призначають іншу пару. Вказівка до гри. Щоб кіт швидше спіймав мишку, в колі роблять кілька «воріт», крізь які кіт може вільно вбігати в коло і вибігати з нього. | У грі розвивається  швидкість реакції і  орієнтування. |

7.**«Горобці-стрибунці».**

|  |  |
| --- | --- |
| Зміст таблиці | Що розвиває |
| Кількість граючих: 20-30 осіб.  Місце: майданчик. На землі накреслити коло, в яке стає ведучий («ворона»). Всі інші діти («горобчики») стають поза колом біля лінії. Горобчики стрибають у коло. Ворона бігає в середині кола і прагне доторкнутися рукою до гравців. Коли горобчикам загрожує небезпека бути покваченими, вони швидко вистрибують з кола. Якщо ворона поквачила горобчика, коли той був у колі, – він замінює ворону, і гра триває далі. | У грі розвивається  швидкість реакції і орієнтування. |

**8. «Захист фортеці»**

|  |  |
| --- | --- |
| Зміст гри | Що розвиває |
| Кількість граючих: 20-30 осіб.  Місце: майданчик. Створюють дві команди по 10-15 дітей. Одна з них – нападаючі, друга – захисники „фортеці” – великого каменю або колоди в центрі майданчика . За сигналом ведучого нападаючі намагаються захопити фортецю. Якщо хтось із них торкнеться її рукою або ногою – його команді зараховується очко. Якщо ж котрийсь із захисників торкне нападаючого, той вибуває з гри. Нападаючий може взяти захисника у полон, якщо, вибравши зручний момент, пробіжить між суперником і фортецею. Умови гри і критерії визначення переможців можна варіювати. | У грі розвивається швидкість реакції і спритність. |

**9.«Два морози»**

|  |  |
| --- | --- |
| Зміст гри | Що розвиває |
| Місце: зал, майданчик.  Підготовка. На протилежних сторонах залу відзначаються двома паралельними лініями два «дома». Два провідних - «морози» - стають посередині майданчика. Решта розташовуються за лінією «дому». Два «морози» за командою керівника звертаються до граючих зі словами:  Ми два [брати](http://ua-referat.com/%D0%91%D1%80%D0%B0%D1%82%D0%B8) молоді,  Два морози молоді;  Я - мороз червоний ніс,  Я - мороз сіній ніс.  Хто з вас наважиться  У шлях-доріженьку пуститися?  Діти їм відповідають:  Не боїмося ми загроз,  І не страшний нам мороз.  Третю та [четверту](http://ua-referat.com/%D0%A7%D0%B5%D1%82%D0%B2%D0%B5%D1%80%D0%BE) фрази водячи вимовляють по черзі.З цими словами діти починають перебігання  З цими словами діти починають перебігання в протилежний «дім». «Морози» плямують їх - «заморожують». Спіймані залишаються на тому місці, де до них доторкнувся «мороз».  При зворотній перебіжці, виконуваної після тієї ж команди, гравці намагаються виручити заплямованих, торкаючись до них, «Морози» заважають цьому. Після декількох перебіжок водячи змінюються. Виграють ті, які не були спіймані. | Гра вимагає від гравців швидкого орієнтування, спритності, сміливості. Вона допомагає вихованню почуття товариської взаємо - допомоги, сприяє вдосконаленню вміння бігати швидко, легко змінюючи швидкість і напрямок рухів. Розвиває речетатив. |

**10.«Заєць без лігва»**

|  |  |
| --- | --- |
| Зміст гри | Що розвиває |
| Кількість граючих: 20-30 осіб.  Місце: зал, майданчик.  [Гравці](http://ua-referat.com/%D0%93%D1%80%D0%B0%D0%B2%D1%86%D1%96) розраховуються трійками . Два [гравці](http://ua-referat.com/%D0%93%D1%80%D0%B0%D0%B2%D1%86%D1%96) беруться за руки, між ними стає «заєць». Вибираються [двоє](http://ua-referat.com/%D0%94%D0%B2%D0%BE%D1%94) провідних - «мисливець» і «заєць». Усі [гравці](http://ua-referat.com/%D0%93%D1%80%D0%B0%D0%B2%D1%86%D1%96) рівномірно розподіляються по майданчику.  За сигналом «мисливець» починає ловити «зайця», який тікає від нього. Рятуючись від переслідування, «заєць» забігає в чий-небудь «будинок». [Господар](http://ua-referat.com/%D0%93%D0%BE%D1%81%D0%BF%D0%BE%D0%B4%D0%B0%D1%80) «дому» змушений сам тікати від «мисливця». Якщо «мисливець» встигає доторкнутися до тікаючого, то вони міняються ролями.  Правила: 1) не можна пробігати крізь «дім», 2) той хто стоїть у «будинку» повинен відразу ж вибігати, щоб звільнити місце «новому зайцю»; замешкавшогося «зайця» можна плямувати; 3) не можна заважати «зайцю» вбігати в «будинок» . | Гра сприяє вдосконаленню швидкості реакції, орієнтування, спритності, виховує рішучість. |

**11.«Птахи у клітці»**

|  |  |
| --- | --- |
| Зміст гри | Що розвиває |
| Місце: зал, майданчик.  Гравці діляться на дві підгрупи. Одні, взявшись за руки, утворюють коло - «клітку». Інші розташовуються з зовнішньої сторони кола. Гру краще проводити з музичним супроводом, для чого підбираються дві мелодії. За сигналом керівника ті, що стоять по колу,під музику починають рухатися в один бік. Інша частина, що грають - «птахи», - розставивши руки в сторони, рухається в протилежному напрямку. Потім мелодія змінюється,ті що стоять по колу зупиняються і піднімають руки вгору. «Птахи» вбігають і вибігають з «клітки». За другим сигналом [музика](http://ua-referat.com/%D0%9C%D1%83%D0%B7%D0%B8%D0%BA%D0%B0) припиняється, ті , які стоять по колу присідають і опускають руки вниз. Ті, хто опиняються всередині «клітки», вважаються спійманими і стають у загальне коло. Так гра триває, до тих пір, поки не будуть спіймані всі «птахи».  Правила: 1) не можна опускати руки («закривати клітку») до сигналу; 2) спійманими вважаються ті, у кого в момент сигналу голова опиниться всередині клітини; 3) під час другої мелодії всі «птахи» повинні пробігати через клітку .Напрямок рухів гравців потрібно міняти. | У грі вдосконалюється швидкість реакції, розвивається музичний слух, ритмічність рухів, виховується рішучість, творча активність. |

**12.«Вгадай цей голос»**

|  |  |
| --- | --- |
| Зміст гри | Що розвиває |
| Кількість граючих: 10-20 осіб.  Місце: зал, коридор, майданчик.  Гравці утворюють коло. Всередині кола стає той, що водить.  За вказівкою керівника водящий закриває очі. Один із граючих підходить до водящого, доторкається до нього і, змінивши голос, називає його ім'я. Після [того](http://ua-referat.com/%D0%A2%D0%BE%D0%B3%D0%BE), як [гравець](http://ua-referat.com/%D0%93%D1%80%D0%B0%D0%B2%D0%B5%D1%86%D1%8C) повернеться на своє місце, [керівник](http://ua-referat.com/%D0%9A%D0%B5%D1%80%D1%96%D0%B2%D0%BD%D0%B8%D0%BA) дозволяє ведучому відкрити очі і назвати того хто підходив. Якщо він вгадає, то його місце займає названий [гравець](http://ua-referat.com/%D0%93%D1%80%D0%B0%D0%B2%D0%B5%D1%86%D1%8C).  Правила: 1) не можна відкривати очі без дозволу керівника; 2) повертатися потрібно тільки на своє місце.  Водящого, який кілька разів не вгадав, потрібно замінити іншим. Можна дозволити граючим не вимовляти імені, а наслідувати [тваринам](http://ua-referat.com/%D0%A2%D0%B2%D0%B0%D1%80%D0%B8%D0%BD%D0%B8) і птахам.  Гра типова для заключної частини уроку. | У цій грі діти навчаються безшумно пересуватися. У них розвивається слух, спостережливість.  Проводиться на відновлення сил. |

**13. «Ми, веселі хлопці»**

|  |  |
| --- | --- |
| Зміст гри | Що розвиває |
| Кількість граючих: 20-30 осіб.  Місце: зал, майданчик. Діти, обравши ведучого вимовляють: Ми, веселі хлопці,  [Любимо](http://ua-referat.com/%D0%9B%D1%8E%D0%B1%D0%B8%D0%BC%D0%BE) бігати і грати,  Але спробуй нас наздогнати!  Після слова «наздогнати» граючі біжать у протилежний «будинок». Ведучий намагається, наздогнавши їх, торкнутися рукою. Заплямовані відходять убік.Після цього гра повторюється .  Правила: 1) перебігати можна тільки після слова «наздогнати»; 2) не можна забігати назад за лінію «дому»; 3) ловити перебігає можна лише до лінії протилежного «будинку».  [Методичні](http://ua-referat.com/%D0%9C%D0%B5%D1%82%D0%BE%D0%B4%D0%B8%D1%87%D0%BA%D0%B0) вказівки. Вірш необхідно попередньо вивчити. Водящих слід міняти через 3-4 перебіжки. | [Гра](http://ua-referat.com/%D0%93%D1%80%D0%B0) сприяє вдосконаленню навичок бігу зі зміною напрямку ;виховує сміливість, кмітливість, швидкість реакції і орієнтування. |

**14.«Вовк у рові»**

|  |  |
| --- | --- |
| Зміст гри | Що розвиває |
| Кількість граючих: 20-30 осіб.  Місце: зал, майданчик.  Підготовка. У центрі майданчика проводяться дві паралельні лінії на відстані 60-80 см одна від одної. На протилежних сторонах залу відзначаються лініями два «дому». Вибираються 1- 2 водящих - «вовки», які займають місце у «рову». Решта грають - «кози» - розташовуються за лінією одного з «будинків».  За сигналом «кози» перебігають в іншій «будинок», перестрибуючи на ходу через «рів». «Вовки» намагаються заплямувати стрибаючих. Спіймані відходять убік. Після цього перебегання повторюється. Виграють ті, хто не буде жодного разу спійманий.  Правила: 1) перебіжки дозволяються тільки за сигналом; 2) наступати на «рів» не можна; 3) «вовки» не мають прав вибігати з «рову»; 4) ті ,що затрималися перед «ровом» повинні обов'язково за командою керівника перестрибнути його, інакше вони вважаються спійманими.  При великій кількості граючих перебіжки проводяться декількома групами.  Варіанти: 1) стрибати через «рів» з місця (поштовхом однієї і двох ніг); 2) після підрахунку заплямовані | Гра сприяє вдосконаленню навичок бігу та стрибків у довжину, розвиває орієнтування, кмітливість, сміливість |

**15. «Звірі»**

|  |  |
| --- | --- |
| Зміст гри | Що розвиває |
| Кількість граючих: 20-30 осіб.  Місце: зал, майданчик.  Гравці розподіляються по командах з рівною кількістю гравців. Кожен номер отримує назву [тварини](http://ua-referat.com/%D0%A2%D0%B2%D0%B0%D1%80%D0%B8%D0%BD%D0%B8); «лев», «ведмідь», «слон» і т, д. Всі команди шикуються в колону за лінією старту. На відстані 5 - 8 м проводиться інша лінія.  По команді перші номери всіх команд починають рух до протилежної лінії. При цьому вони імітують пересування тих звірів, яких вони зображують. Добігши до лінії і торкнувшись її рукою, вони повертаються назад. Прибіг першим приносить своїй команді очко. Після цього по команді починають біг другі номери і т.д.  Правила: 1) починати рух можна лише по команді «Марш!», 2) добігши до лінії, потрібно торкнутися її рукою; 3) під час бігу обов'язково імітувати рухи тварини.  Не слід вибирати дуже складні способи пересування. Потрібно стежити за збереженням ладу і дисципліни, що грають. У необхідних випадках можна побудувати дітей не в колони, а в шеренгу. Після кожної перебіжки потрібно оголосити загальний рахунок,  Варіант: раптовий виклик номерів. | Гра сприяє розвитку швидкості, спритності, сили, виховує [відповідальність](http://ua-referat.com/%D0%92%D1%96%D0%B4%D0%BF%D0%BE%D0%B2%D1%96%D0%B4%D0%B0%D0%BB%D1%8C%D0%BD%D1%96%D1%81%D1%82%D1%8C) за свої дії перед колективом |

.

**16. «Зоопарк »**

|  |  |
| --- | --- |
| Зміст гри | Що розвиває |
| Кількість граючих: 20-30 осіб.  Місце: зал, майданчик.  Для гри вам знадобляться книги з картинками про тварин, які пересуваються по-особливому (наприклад, качка, жаба, краб, кенгуру, слон, кролик, морський котик, гусениця та інші). Опис гри1. Візьміть книги про тварин з картинками, читаючи про тварину, показуйте дітям картинки, розповідайте, як пересувається тварина. 2. Опишіть і, якщо необхідно, покажіть, як ходить качка, повзе краб, гусениця або змія, стрибає кенгуру, кролик, тупає слон. 3. Нехай діти намагаються зобразити рухи тих тварин, про яких ви їм читаєте. 4. Коли діти навчилися зображувати рухи тварин, їм можна запропонувати картинки з намальованими тваринами, і вони по черзі їх зображатимуть, а інші діти — відгадуватимуть, хто ж до них прийшов у гості. | Ця гра спрямована на розвиток уяви, акторської майстерності дитини, уміння виражати власні емоції. Крім того, розвивається загальна моторика. Гра сприяє набуттю дитиною необхідних навичок спілкування. |

**17. «Вудочка»**

|  |  |
| --- | --- |
| Зміст гри | Що розвиває |
| Кількість граючих: 20-30 осіб.  Місце: зал, майданчик Гравці стають у коло обличчям до центру. Відстань між ними 1-2 кроки. Керівник стоїть у центрі і крутить мотузку з мішечком на кінці (вудочку), так, щоб вона ковзала по підлозі під ногами гравців. Діти стрибають, а якщо когось вудочка зачепить – той вибуває. | Гра розвиває спритність, швидкість реакції,координацію рухів. |

.

**18. «Лисиця і курчата»**

|  |  |
| --- | --- |
| Зміст гри | Що розвиває |
| Кількість граючих: 20-30 осіб.  Місце: майданчик На одному боці майданчика за однією лінією ставлять перешкоду. Це – “курник”. На протилежному боці позначають нору для “лисиці”. Середина майданчика – це подвір’я. З гравців вибирають ведучого – “лисицю”, решта дітей – “курчата”. Вони ходять по майданчику, шукають собі їжу. На сигнал керівника “Лисиця!” “курчата” тікають до “курника”, ховаючись від неї. Гра закінчується, коли “лисиця” спіймає визначену кількість “курчат”. | Гра сприяє вдосконаленню навичок бігу ; розвиває орієнтування, кмітливість, сміливість |

**19. «Совонька»**

|  |  |
| --- | --- |
| Зміст гри | Що розвиває |
| Кількість граючих: 20-30 осіб.  Місце: зал, майданчик У куточку майданчика (зали) креслять коло. Це "гніздо сови". У нього стає дитина, яку обрано "совонькою". Решта дітей — це "метелики" і "жучки". Вони стають за лінію, накреслену на одному боці майданчика. Середина майданчика вільн. На слова ведучого: "День починається, всі прокидаються" — метелики і жучки починають бігати по майданчику, присідати, наче збирають сік з квітів. На слова : "Ніч наступає, усе засинає" — діти завмирають у будь-якій позі. Совонька у цей час тихо вилітає на полювання — ходить, повільно розмахуючи руками, і забирає метеликів та жучків, які поворухнулися. Відводить їх у своє гніздо. Совонька ловить доти, доки ведучий не скаже: "День". Тоді вона повертається до гнізда, а метелики і жучки знову починають літа­ти. Совонька виходить на полювання два-три рази. Потім обирають нового ведучого, і гра починається спочатку.  Примітка. Ніч триває у межах 15 — 20 с, оскільки дітям важко залишатися довго в нерухомій позі. За спиною совоньки діти можуть змінювати позу, робити різні рухи, але так, щоб вона цього не помічала. Гру можна проводити під музику: бадьору і повільну. | Гра сприяє вдосконаленню швидкості реакції, орієнтування, спритності, виховує рішучість. |

**20. «Мисливці та звірі»**

|  |  |
| --- | --- |
| Зміст гри | Що розвиває |
| Кількість граючих: 20-30 осіб.  Місце: зал, майданчик Діти розподілені на дві групи. Одна група — "зайці" , друга — "лисиці". Двоє дітей — "мисливці", вони обираються за допомогою лічилки і розміщуються збоку майданчика. В руках тримають по маленькому м'ячику. За словами ведучого "Зайці та лисички по лісу гуляють!" Діти вибігають на середину майданчика, зайці підстрибують, лисиці перебігають з місця на місце. На сигнал вихователя "Мисливці!" зайці та лисички тікають до своєї хатки, а мисливці кидають їм під ноги м'яч: один — у зайців, другий — у лисиць. Потім гра пов­торюється. Виграє група, у якій було менше влучень.   Примітка. Стежити, щоб діти виконували кидок м'яча з-за спини через плече. Тікати з майданчика й кидати м'яч можна лише на сигнал вихователя. Цілити можна тільки під ноги. | Гра сприяє вдосконаленню навичок бігу та стрибків; розвиває орієнтування, кмітливість, сміливість. |

**21. «Діти і вовк»**

|  |  |
| --- | --- |
| Зміст гри | Що розвиває |
| Кількість граючих: 20-30 осіб.  Місце: зал, майданчик На одному боці зали (майданчика) перед накресленою лінією стоять діти. На протилежному боці, за "деревом" (стільцем або стовпчиком), сидить "вовк" — ведучий. промовляє:    Діти в лісі гуляють,     Ходять, бігають, стрибають,     Комариків відганяють. Діти розходяться по залі, бігають, а на слова "комариків відганяють" підстрибують, плескають в долоні над головою, ніби відганяють комариків. Ведучий продовжує: Діти, поспішайте, Вовк за деревом, — Тікайте! Діти біжать за лінію — вилазять на гімнастичну стінку або стають на гімнастичну лаву (колоду), а вовк ловить тих, хто залишився на підлозі. Примітка**.** Діти мають ходити і бігати в різних напрямках, не наштовхуватися одне на од­ного, а також підходити ближче до вовка. Слова "комариків відганяють" можна замінити на "гриби, ягоди збирають" або "горішки з дерев зривають" — тоді виконують відповідні рухи: нахили, підстрибування. | Гра розвиває речетатив,коор -динацію рухів, швидкість та спритність, виховує почуття колективізму. |

**22. «Горішки»**

|  |  |
| --- | --- |
| Зміст гри | Що розвиває |
| Кількість граючих: 20-30 осіб.  Місце:майданчик Посеред майданчика малюється коло — діаметром 6 — 8 кроків. Це — "сад". Коло "саду" знаходиться "хата", в якій сидить "господар". На сигнал ведучого діти біжать по саду та вдають, ніби зривають горіхи, збирають їх на землі, при цьому примовляють:      Рвемо, рвемо горішечки,     Не боїмося тебе, панцю, нітрішечки.     А пан за горою, а ми за другою.     Дзень! Дзень!     Нема пана цілий день!      Тоді несподівано вибігає господар зі своєї хати. Діти розбігаються, він їх ловить. Кого торкнеться — того веде до своєї хати.   Примітка**.** Спіймані допомагають господарю ловити інших дітей. Гра триває доти, поки не переловлять усіх дітей, причому останній зловлений стає господарем. | Гра розвиває речетатив,коор -динацію рухів, швидкість та спритність, виховує почуття колективізму |

**23. «Гуси»**

|  |  |
| --- | --- |
| Зміст гри | Що розвиває |
| Кількість граючих: 20-30 осіб.  Місце:майданчик Діти обирають з-поміж себе двох — "мамцю" і "вовка". Решта — "гуси". Мамця жене гусей у по­ле, а потім, сівши на певній відстані за лінією, що називається городом, кличе своїх дітей:      - Гуси, додому!     - За для чого?     - Вовк за горою.     - Що він робить?     - Гусей скубе.     - Яких?     - Сірих! Білих! Волохатих! Тікайте прямо до моєї хати!  Гуси біжать до городу. Вовк перебігає їм дорогу і намагається кого-небудь зловити. Коли вовк зловить гусеня за лінією, то його гуси б'ють крилами, і спіймане за лінією гусеня він не бере до себе; спійманих на шляху до городу забирає та садовить їх усіх разом | Гра розвиває речетатив,коор -динацію рухів, швидкість та спритність, виховує сміливість, товаристскість. |

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
|  |  |
|  | |  |
|  | |  |
|  | | |  |
|  | | |  |

**24. «Птахи і зозуля»**

|  |  |
| --- | --- |
| Зміст гри | Що розвиває |
| Кількість граючих: 20-30 осіб.  Місце:майданчик Хід гри: на майданчику діти креслять невеликі кола. Це „гнізда птахів”. Одна дитина – „зозуля”, стоїть осторонь і не має гнізда. На слово вихователя: „Птахи, полетіли!” діти вибігають з „гнізд” урізнобіч. „Зозуля” літає разом з ними. На слова: „Птахи, додому!” всі біжать до своїх „гнізд”, а „зозуля” намагається швидко зайняти яке-небудь „гніздо”. Дитина, яка залишилася без місця, стає „зозулею”.  Вказівка до гри: стежити, щоб діти бігали по всьому майданчику і не „літали” близько від „гнізд”. | Гра розвиває координацію рухів, швидкість та спритність, виховує сміливість, товаристскість. |

**25. «Квач»**

|  |  |
| --- | --- |
| Зміст гри | Що розвиває |
| Кількість граючих: 20-30 осіб.  Місце:майданчик Хід гри: діти стають у різних кінцях майданчика. Одну дитину обирають „квачем”, їй дають кольорову стрічку, і вона стає посередині майданчика. На слово ведучого „Лови!” діти розбігаються, а „квач” намагається когось наздогнати та доторкнутися рукою. Той, до кого він доторкнувся, відходить убік. Гра закінчується, коли „квач” зловить трьох-чотирьох дітей. Потім ведучий призначає „квачем” найспритнішу дитину, яку не спіймали.  Вказівка до гри: спійманим вважається той, до кого „квач” доторкнувся рукою; спійманий відходить у бік. Якщо „квач” протягом  30-40 с не може нікого зловити,треба призначити іншу дитину. | Гра розвиває навички швидкого бігу; спритність |

**26. «Заборонений рух»**

|  |  |
| --- | --- |
| Зміст гри | Що розвиває |
| Кількість граючих: 20-30 осіб.  Місце: зал, майданчик Ведучий придумує заборонений рух, називає і показує його гравцям. Наприклад: руки вгору***.*** Потім він починає давати різні команди, супроводжуючи їх рухами. Усі гравці повторюють за ним, стежачи, щоб не виконати заборонений рух. Хто виконає – виходить з гри. | Гра розвиває увагу, координацію рухів, стриманість. Проводиться на відновлення сил. |

**27. «Море хвилюється»**

|  |  |
| --- | --- |
| Зміст гри | Що розвиває |
| Кількість граючих: 20-30 осіб.  Місце:майданчик Група обирає ведучого, який повертається спиною до інших і вимовляє слова: «Море хвилюється раз». На рахунок «три» школярі повинні завмерти в незвичайній позі. Ведучий по черзі підходить до кожного учасника гри, включає його й намагається відгадати, кого й у якому емоційному стані він зобразив. Потім кожен гравець сам пояснює, що він хотів зобразити. При цьому група обов'язково ана-лізує виразні невербальні засоби передачі образу (міміка, погляд, жести, положення тулуба, стиснуті кулаки тощо), оцінює наскільки вдалим був цей вибір. | Гра вчить розрізняти й читати емоційний стан інших людей, адекватно передавати свій стан. Гра також коригує нетерплячість, виховує стриманість. Розвиває речетатив.Проводиться на відновлення. |

**28. «Мишоловка»**

|  |  |
| --- | --- |
| Зміст гри | Що розвиває |
| Кількість граючих: 20-30 осіб.  Місце:майданчик Обладнання. Медальйони із зображенням хитрих мишей. Хід гри. Діти з медальйонами стають мишками — стрибають, пищать. Інші діти створюють мишоловку, взявши одне одного за руки. Доцільно розпочати гру віршиком. Потім мишенята розбігаються, починають бігати через мишоловку! Діти йдуть по колу, примовляючи:  Як ці миші надоїли, Все погризли, есе поїли...      За сигналом «хлоп» діти присідають. Мишки, що залишилися в мишоловці, вважаються пійманими і залишаються на місці. Мишенята, які врятувались, радісно стрибають, пищать. Гра повторюється. Варіант. Прочитайте дітям вірш про кішку і мишку. Одні діти наслідують кішок, інші — мишенят. Використайте вірші, загадки. | Гра розвивае у дітей вміння уважно слухати, правильно вимовляти звуки, а також швидку реакцію і спритність. Привчає діяти узгоджено за сигналом. |

**29. «Невід»**

|  |  |
| --- | --- |
| Зміст гри | Що розвиває |
| Кількість граючих: 20-30 осіб.  Місце:майданчик Гравці поділяються на рибалок (двоє дітей) і рибок. Рибалки беруться за руки, за сигналом ведучого біжать за однією з рибок, намагаючись оточити її. Піймана рибка стає рибалкою і приєднується до них, утворюючи таким чином довгий невід. Ловцям треба міцно триматися за руки, тому що розірваним неводом рибу ловити не можна. Гра закінчується, коли всі риби будуть переловлені. | Гра розвиває координацію рухів, швидкість та спритність, виховує сміливість, товаристскість. |

**30. «Швидко по місцях»**

|  |  |
| --- | --- |
| Зміст гри | Що розвиває |
| Кількість граючих: 20-30 осіб.  Місце:майданчик  Усі гравці шикуються в одну шеренгу (між гравцями стандартний інтервал). Шеренга хлопчи­ків — із правого флангу, шеренга дівчат — з ліво­го. Між хлопчиками і дівчатками інтервал 1-3 м. За командою ведучого «Побігли!» всі учні розбігаються в різні сторо­ни. По іншій команді : «Швидко по місцях» всі учні повинні виши­куватись на свої вихідні положення зі стандартним інтервалом. Виграє ко­манда, яка швидше вишикувалась. Варіанти гри: а) шикування можуть бути у колону по одному, у дві шеренги і т.д.; б) перед шикуванням гравці повинні (за завданням вчителя) викону­вати якусь рухову дію (стрибати, пролізати...). | Гра розвиває координацію рухів, швидкість та спритність, виховує сміливість, товаристскість |

**31. «До своїх прапорців»**

|  |  |
| --- | --- |
| Зміст гри | Що розвиває |
| Кількість граючих: 20-30 осіб.  Місце:майданчик Діти групуються у кілька кіл, усередині кожного з яких стає гравець з кольоровим прапорцем у витягнутій руці. За першим сигналом керівника всі розбігаються по майданчику (крім гравців з прапорцями), за другим – зупиняються, присідають і закривають очі. Далі гравці з прапорцями переходять на нові місця. Відтак керівник подає команду: "До своїх прапорців!”, а кожна група повинна віднайти прапорець свого кольору й утворити коло. Перемагає команда, яка виконає це завдання першою. Після кожної спроби гравців з прапорцями змінюють. | Гра розвиває швидкість, кмітливість, спостережли вість. |

**32. «Садіння картоплі»**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Зміст гри | Що розвиває | |
| Кількість граючих: 20-30 осіб.  Місце:майданчик Клас поділяється на кілька команд. Команди стоять у колонах за лінією старту. З протилежного боку на відстані 10 — 15 м перед кожною командою накреслюється три кола.. Гравці, що стоять першими в колонах, тримають мішечки з картоплинами (тенісними м'ячами). За сигналом вчителя гравці біжать і садять (кладуть) по одній картоплині в кожне коло. Другі біжать і збирають кожну картоплину. Повертаючись із зібраною картоплею, передають мішечок іншому гравцеві своєї команди. Перемагає команда, яка швидше посадить і збере картоплю. Гра повторюється кілька разів. Після закінчення підвести підсумки гри. | -діти -обруч | Гра розвиває координацію рухів, швидкість та спритність, виховує сміливість, товаристскість. |

**33. «Вартові та розвідники»**

|  |  |
| --- | --- |
| Зміст гри | Що розвиває |
| Кількість граючих: 20-30 осіб.  Місце:зал,майданчик Учасники гри розподіляються на дві команди - «вартових» та «розвідників» - і стають на відстані 10-15 кроків одна від одної. Перед командами проводяться лінії. У центрі окреслюється кружок, у якому міститься м'яч. За сигналом судді до м'яча наближається двоє гравців - «розвідник» і «вартовий». У зручний момент «розвідник» повинен взяти м'яча і віднести до свого табору. Як тільки «розвідник» хапає м'яча, «вартовий» намагається впіймати його і захопити в полон.  Якщо він впіймає «розвідника», то забирає в полон і веде до свого табору. Якщо він до лінії другої команди не встигає наздогнати «розвідника», то сам потрапляє в полон. Гра триває доти, поки всі учасники візьмуть у ній участь. Після цього підраховується кількість полонених, команди міняються ролями і знову підраховують полонених. Виграє команда з найбільшою кількістю полонених. | Гра розвиває координацію рухів, швидкість та спритність, виховує сміливість, товаристскість |

**34. «Гонка м’ячів»**

|  |  |
| --- | --- |
| Зміст гри | Що розвиває |
| Кількість граючих: 20-30 осіб.  Місце:зал,майданчик  Гравці стають у широке коло і розраховуються на “перший-другий”. Перші номери – одна команда, другі – друга. Два напрявляючі гравці – капітани. У них у руках м’ячі. За сигналом учителя капітани передають м’ячі по колу в протилежні боки гравцям своєї команди. Перемагають ті, хто швидше поверне м’яч капітану. Одним із варіантів гри може бути коли м’ячі спочатку знаходяться в учасників, що стоять напроти, і передаються в одному напрямку. Перемагає команда, м’яч котрої наздожене м’яч суперників. | Гра розвиває координацію рухів, швидкість та спритність, увагу;виховує товаристскість | |

**35. «Карлики і велетні»**

|  |  |
| --- | --- |
| Зміст гри | Що розвиває |
| Кількість гравців*:* десять і більше. Місце гри*:* ігровий майданчик. Усі гравці стають у коло. Ведучий заходить усередину, пояснює правила гри.Якщо ведучий промовить «карлики» — гравці мають сісти навпочіпки, якщо скаже «велетні» — усі мають підвестися і підняти руки. Той, хто помилився, вибуває з гри.Під час гри ведучий може збивати гравців з пантелику, подаючи неправильні команди, наприклад: «Кози!», «Вода!», «Кролі!».Перемагає гравець, який жодного разу не помилився. | Гра розвиває швидкість, кмітливість, спостережли вість. Проводиться для відновлення. |

**36. «Карасі і щука»**

|  |  |
| --- | --- |
| Зміст гри | Що розвиває |
| Кількість гравців*:* десять і більше. Місце гри*:* ігровий майданчик Хід гри: на протилежних сторонах майданчика накреслюють дві „затоки”, де живуть „карасі”. Відстань між „затоками” 15-20м. „Щука” стає в центрі майданчика – „річки”. Усі діти - „карасі” стають поруч по одній стороні майданчика. За командою ведучого „Раз, два, три – пливи!” усі „карасі” перепливають (біжать) у другу сторону майданчика – „затоку”, а „щука” їх ловить. До кого „щука” доторкнулася, той вибуває з гри. Кого спіймали, той не може бути „щукою” у наступній грі. Продовжуючи гру, обирають іншу „щуку”.  Вказівка до гри: „Щука” ловить тільки у річці, у „затоці” вона не має права ловити. Регулювати біг з відпочинком. Спіймані діти не можуть бути „щукою”. | Гра розвиває спритність і швидкість. |

**37. «Хитра лисиця»**

|  |  |
| --- | --- |
| Зміст гри | Що розвиває |
| Кількість гравців*:* десять і більше. Місце гри*:* ігровий майданчик Хід гри: гравці стають у коло і за сигналом ведучого закривають очі. Ведучий обходить коло за спинами дітей і непомітно торкає одного з них. За сигналом ведучого діти відкривають очі, уважно дивляться одне на одного, хором говорять: „Хитра лисиця, де ти?”.  Цю фразу повторюють 3 рази.  „Хитра лисиця” вбігає в коло і каже: „Я тут!” Всі розбігаються, а „лисиця” доганяє їх. До кого „лисиця” доторкнеться, той відходить убік. За сигналом ведучого: „Раз, два, три! В коло скоріш біжи!” гра починається спочатку.  Вказівка до гри: Лисиця починає ловити після того, як скаже у центрі кола: „Я тут!” | Гра сприяє удосконаленню навичок швидкого бігу; навчає швидко орієнтуватися у просторі |

**38. «Штурм палацу»**

|  |  |
| --- | --- |
| Зміст гри | Що розвиває |
| Кількість гравців*:* десять і більше. Місце гри*:* ігровий майданчик Хід гри: Гравці поділені на дві команди: „Палац ” і „Патруль”. Гравці команди „Палац” беруться за руки і утворюють коло. „Патруль” стоїть поза колом і починає „штурмувати” палац (попід руки або розбиваючи руки прориваються в середину кола). Засікається час від початку штурму і до кінця (штурм вважається закінченим, коли останній гравець „Патруля” проникає в коло). Потім команди міняються ролями. Визначається кращий патруль (який швидше проникає у коло).  Вказівка до гри: слідкувати щоб команди вели себе коректно. У разі некоректної поведінки зараховувати штрафні хвилини. | Гра розвиває силу, спритность та витривалість |

**39. «Квітки і вітер»**

|  |  |
| --- | --- |
| Зміст гри | Що розвиває |
| Кількість гравців*:* десять і більше. Місце гри*:* ігровий майданчик або зал Хід гри: діти діляться на дві команди: „квітки” і „вітер”. „Квітки” тихо називають себе, а „Вітер” намагається відгадати назву „квітки”. Коли відгадає, тоді „квітки” утікають до своєї „хатки”, а „вітер” ловить. Кого зловить, той переходить у полон до „вітру”. Якщо „вітер” не вгадує (може назвати три квітки), гра починається спочатку. Через деякий час учасники гри міняються ролями.  Вказівка до гри: за правилами гри „вітер” не може ловити „квіток” у їхній хатинці. Гравцям не можна виходити за межі поля. | Гра розвиватє кмітливість, уважність, швидкість, спритність |

**40. «Пінгвіни з м’ячем»**

|  |  |
| --- | --- |
| Зміст гри | Що розвиває |
| Кількість гравців*:* десять і більше. Місце гри*:* ігровий майданчик або зал Хід гри: дві команди шикуються в колони за лінією старту. На відстані 10 метрів від неї – прапорці. За сигналом перші номери затискають між колінами один волейбольний м’яч, другий тримають у руках і рухаються до прапорця (діти перехиляються з ноги на ногу, як пінгвіни). Коли гравець дістанеться до прапорця, він передає у свою команду два м’ячі: один ударом ноги, другий – кидком через майданчик. Сам стає у кінець своєї команди. Гра закінчується, коли всі „пінгвіни” зроблять перебіжки, і м’ячі знову повернуться до першого номера.  Вказівка до гри: порушенням вважається втрата м’яча під час бігу і прийом м’яча гравцем, який стоїть перед лінією старту. | Гра розвиває влучність, навички орієнтації в просторі, уважность, швидкость реакцію. |

**41. «У ведмедя у бору»**

|  |  |
| --- | --- |
| Зміст гри | Що розвиває |
| Кількість гравців*:* десять і більше. Місце гри*:* ігровий майданчик або зал Вибирається "ведмідь", який сідає осторонь. Решта, роблячи вигляд, що збирають гриби-ягоди і кладуть їх у кошик, підходять до "ведмедя", наспівуючи (примовляючи):  У ведмедя у бору  Гриби, ягоди беру.  Ведмідь сидить,  На нас дивиться.  (Варіанти: Ведмідь не спить  І на нас ричить!  або: Ведмідь прохолов,  На печі застиг!)  Козуб перекинулось (діти жестом показують, як перекинулося козуб),  Ведмідь за нами кинувся!  Діти розбігаються, "ведмідь" їх ловить. Перший спійманий стає "ведмедем". | Гра розвиває речетатив,коор -динацію рухів, швидкість та спритність, виховує сміливість, товаристскість*.* |

**42. «Рухома ціль»**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Зміст гри |  | Що розвиває |
| Кількість гравців*:* десять і більше. Місце гри*:* ігровий майданчик або зал Усі гравці стоять за лінією кола і намагаються влучити м'ячем у ведучого, який стоїть у центрі круга. Гравець, що кинув м'яч, але не влучив у ведучого, сам стає на його місце. |  | Гра розвиває влучність,увагу,швидкість реакції. |

**43. «Космонавти»**

|  |  |
| --- | --- |
| Зміст гри | Що розвиває |
| По кутах і сторонах площадки накреслити 5 великих трикутників - "ракетодрому". Усередині кожного "ракетодрому" намалювати 4 гуртка - "ракети". Їх було на 9 менше, ніж гравців. Збоку кожного "ракетодрому" написали маршрути:  3 - Л - 3 ([Земля](http://ua-referat.com/%D0%97%D0%B5%D0%BC%D0%BB%D1%8F) - [Місяць](http://ua-referat.com/%D0%9C%D1%96%D1%81%D1%8F%D1%86%D1%8C) - Земля)  3 - М - 3 (Земля - [Марс](http://ua-referat.com/%D0%9C%D0%B0%D1%80%D1%81) - Земля)  3 - Н - 3 (Земля - [Нептун](http://ua-referat.com/%D0%9D%D0%B5%D0%BF%D1%82%D1%83%D0%BD) - Земля)  3 - В - 3 (Земля - [Венера](http://ua-referat.com/%D0%92%D0%B5%D0%BD%D0%B5%D1%80%D0%B0) - Земля)  3 - С - 3 (Земля - [Сатурн](http://ua-referat.com/%D0%A1%D0%B0%D1%82%D1%83%D1%80%D0%BD) - Земля)  На початку гри увагу дітей направити на виконання правил: починати гру - тільки за встановленим сигналом дорослого; розбігатися - тільки після слів: "Опізнився - місця немає!" Гравці, взявшись за руки, в центрі майданчика йтимуть по колу і примовлятимуть:  Чекають нас швидкі ракети  Для прогулянок по планетах.  На яку захочемо,  На таку полетимо!  Але в грі один секрет:  Опізнився - місця немає!  Як тільки вимовляється останнє [слово](http://ua-referat.com/%D0%A1%D0%BB%D0%BE%D0%B2%D0%BE), всі розбігаються по "ракетодрому" і намагаються швидше зайняти місця у кожній із заздалегідь накреслених "ракет". Запізнившись на "рейс" стають у загальне коло, а "космонавти", що займають місця, голосно по 3 рази оголошують свої маршрути. Потім всі знову ставють в колоі гра повторюється. | Гра розвиває речетатив,коор -динацію рухів, швидкість та спритність, виховує сміливість, товаристскість |

**44. «У дітей порядок строгий»**

|  |  |
| --- | --- |
| Зміст гри | Що розвиває |
| Кількість гравців*:* десять і більше. Місце гри*:* ігровий майданчик або зал Гравці в шерензі. За сигналом учителя вони розходяться по майданчику (залу) і наспівують:  У дітей порядок строгий,  Знають всі свої місця.  Ну, співайте веселіше:  Тра-та-та, тра-та-та!  Сигнал учителя. Гравці швидко шикуються в шеренгу в зазначеному місці. Місця шикування в процесі гри змінюються. Шикуватися можна не тільки в шеренгу, але й у колону. Гру можна проводити під музику. | Гра розвиває речетатив,коор -динацію рухів, швидкість та спритність,чуття ритму. |

**45. «Виклик номерів»**

|  |  |
| --- | --- |
| Зміст гри | Що розвиває |
| Кількість граючих: 20-30 осіб.  Місце:зал,майданчик  Всі гравці діляться на дві однакові команди та стають у шеренги лицем один до одного, на відстані 6—10 м. Кожна шеренга розраховується за номерами. Осторонь від шеренг, на відстані 8—10 м, лежать м'ячі. Вчитель називає будь-який номер, наприклад, «вісім». Восьмі номери обох команд біжать до м'ячів, оббігають їх і повертаються на свої місця. Той гравець, який прибіг швидше, приносить своїй команді очко. Вчитель викликає якийсь інший номер, біжать інші номери, й так само один із них приносить своїй команді очко. Так продовжується доти, поки всі гравці не будуть викликані. Виграє команда, що набрала більше очок.  Варіанти:  1) команди стоять не в шеренгах, а в колонах;  2) команд не дві, а три-чотири;  3) оббігається не тільки м'яч, а й уся шеренга або колона;  4) змінюється спосіб пересування: стрибками на двох ногах, на одній нозі, навприсядки тощо;  5) у пункті повороту пролізти через обруч, перекласти м'яч із одного кола в інше, переставити булаву тощо;  6) шеренги (колони) не стоять, а сидять;  7) замість м'ячів можна встановити кілочки, прапорці, булави | Гра розвиває координацію рухів, швидкість та спритність, увагу;виховує товаристскість |

**46. «Кенгуру»**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Зміст |  | Що розвиває |
| Кількість граючих: 20-30 осіб.  Місце:зал,майданчик   Гравці команд, що вишикувалися в колони, по черзі повинні дострибати до позначеної лінії та назад з м'ячем, затисненим між колінами або стегнами. |  | Гра розвиває координацію рухів, швидкість та спритність, увагу;виховує товаристскість |

**47. «Стрибки командою»**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Зміст гри |  | Що розвиває |
| Кількість граючих: 20-30 осіб.  Місце:зал,майданчик Всі гравці діляться на дві однакові команди. За сигналом вчителя перший учасник кожної команди робить стрибок з місця, помічники крейдою позначають місце приземлення, учень повертається на своє місце. За сигналом другий учасник кожної команди підходить до позначки приземлення першого учня, виконує стрибок і т. д. Прижки завершує команда тоді, коли доскаче до містка.  . |  | Гра сприяє вдосконаленню навичок стрибків; розвиває орієнтування, кмітливість, товаристскість. |

**48. «Стрибки командою на одній нозі»**

|  |  |
| --- | --- |
| Зміст гри | Що розвиває |
| Кількість граючих: 20-30 осіб.  Місце:зал. З матів викладають доріжку. Гравець, який стоїть позаду, піднімає ногу вперед, не згинаючи її в колінному суглобі, а гравець, який стоїть попереду, бере її за гомілку і вільну руку кладе на плече гравцеві, що стоїть попереду. Команда шикується перед лінією старту в колону і за командною вчителя починає стрибки на одній нозі, просуваючись уперед. Методичні поради: гра повторюється 3—4 рази із зміною ніг. Перемагає команда, яка першою закінчила вправу і при цьому не розірвала стрій. | Гра сприяє вдосконаленню навичок стрибків; розвиває орієнтування, кмітливість, товаристскість |

**49. «Влуч у  м'яч»**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Зміст гри |  | Що розвиває |
| Кількість граючих: 20-30 осіб.  Місце:зал. Всі гравці діляться на дві однакові команди.Гравці двох команд стоять у шеренгу одна навпроти одної на відстані 6-10 м, у руках у кожного гравця маленький м'яч. Посередині між шеренгами стоїть табурет, на ньому лежить волейбольний м'яч. За командою вчителя гравці однієї команди намагаються по черзі влучити маленьким м'ячем у волейбольний м'яч і збити його. За вдалий кидок команді зараховується одне очко. Виграє команда, що набрала більшу кількість очок. |  | Гра розвиває влучність,увагу,швидкість реакції. |

**50. « Спритність ніг»**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Зміст гри |  | Що розвиває |
| Кількість граючих: 20-30 осіб.  Місце:зал. Всі гравці діляться на дві однакові команди.Гравці команд сідають у колону на відстані 1 м один від одного і за сигналом учителя передають ногами м'яч по колоні. У такий спосіб треба перекласти декілька м'ячів з одного місця в інше, не втративши жодного. Яка команда зробить це першою, та й перемогла |  | Гра розвиває координацію рухів, швидкість та спритність, увагу;виховує товаристскість |

.