**Игры для развития координации у учащихся 1-4 классов**

 Серия подвижных игр, соответствующая физическому и психическому развитию детей от 7 до 10 лет.

Это игры на развитие координации движений, ловкости. В них включаются бег на скорость, метание, прыжки через препятствия. Постепенно усложняются правила, повышаются требования к точности выполнения. Часто используется текст, определяющий ритм движений. Важно вводить в игры моторные элементы действий, которые дети наблюдают в жизни, они знакомы по картинкам (копание, перетягивание, толкание и т.п.). В игры целесообразно вносить элементы соревнования (кто скорее добежит до намеченного дерева). Дети в этом возрасте интересуются не только процессом игры, но и ее результатом, поэтому они любят играть в игры-соревнования. Наиболее полезно проводить моторные игры на свежем воздухе. К ребенку предъявляются достаточно строгие требования в отношении качества движений, правильности и четкости их выполнения.

**"Мышиная охота"**

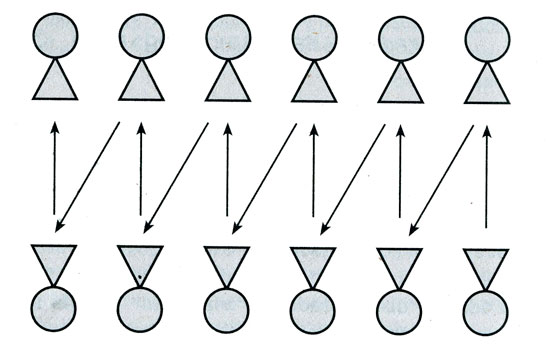
Игра призвана формировать внимание, координацию, оперативную ориентацию в ситуации. Все игроки делятся на пары. Одна пара (можно по жребию) становится «котом» и «мышкой». Остальные пары встают в круг: один в затылок другому (фактически образуются два круга: внешний и внутренний). Расстояние между соседними парами должно быть достаточно большим, чтобы можно было между ними пробежать. «Кот» должен ловить «мышку». Если он до нее дотронется, «мышка» считается пойманной и выходит из игры. Но она может «спрятаться» в норку. Для этого ей надо встать впереди любой пары в кругу. В этом случае «мышкой» становится игрок, оказавшийся третьим в паре. Он продолжает убегать от «кота». Если «кот» дотронется до него, когда «мышка» уже встала в пару, а «третий» еще не успел начать бег, замешкался, он становится «котом». Побеждает тот «кот», который вывел из игры больше всего «мышек», и «мышка», дольше всех продержавшаяся в игре.

**«Помощь друга»**

Данная игра направлена на развитие взаимопомощи и поддержки друг друга. Выбираются двое игроков, один из которых водящий, должен догнать и «осалить» другого. Остальные дети встают по кругу, на расстоянии примерно одного шага. Убегающий и водящий бегут вдоль круга, и второй пытается догнать второго. Но убегающий, если чувствует, что его нагоняют, может попросить помощи у любого игрока в круге, выкрикнув его имя. Тогда названный игрок оставляет свое место и бежит по кругу, а на его место встает первый убегавший игрок. Однако освободившееся место может занять и догоняющий, тогда «водящим» становится неуспевший. Игра продолжается до тех пор, пока интересно детям.

**«Пленник мяча»**

Игра «Пленник мяча» развивает и координацию, и двигательное внимание. Все дети выстраиваются в две шеренги лицом друг к другу. Крайний игрок берет мяч и бросает его противоположному. Этот игрок ловит мяч и бросает его игроку напротив, как показано на схеме. И так далее. Когда мяч дойдет до конца шеренги, то его кидают в обратную сторону в том же порядке. Если играющий не поймал мяч, то попадает в «плен» противоположной команде и начинает играть на ее стороне. Побеждает команда, «пленившая» как можно больше игроков за время игры, которое ограничивается заранее (например, играем 5 минут).



Следующая игра направлена на развитие не только внимания, но и правильной координации движений.

**«Шарики - веники»**

Это игра соревновательная. Ее можно проводить с двумя участниками или с двумя командами участников. Потребуется два воздушных шарика и два веника. Два участника должны пронести шарики на вениках определенную дистанцию (например, от стены до стола), не уронив их и не проколов. Шарики нельзя придерживать рукой. Если играют командами, то по принципу эстафеты шарики носят по очереди все участники. Тот участник (или команда), которому это удалось, получает специальный сертификат, предоставляющий право подметать помещение этим веником в течение недели.

**«Темный лабиринт»**

Все участники игры кроме ведущего, выстраиваются в линию и крепко зажмуривают глаза. Затем, с закрытыми глазами, они начинают выполнять команды ведущего: «Два шага вперед, поворот налево, два шага вправо, поворот кругом, шаг влево, поворот налево, четыре шага прямо, поворот на 180 градусов, два шага назад, поворот направо, поворот налево, шаг вперед, три шага налево и т.д.». Затем по команде ведущего «Открыть глаза!» все открывают глаза и смотрят, кто как стоит. Если кто-то стоит не так, как все, то он выходит из игры. Затем игра продолжается, пока не остаются только два (или один) самых внимательных игрока.

**«Велосипедная камера»**

Используется велосипедный насос, или предмет, его имитирующий. Один ребенок изображает «камеру». (Для облегчения вхождения в игру, первым номером в роли «камеры» может выступить взрослый.) По мере того, как «камеру» накачивают, она меняет позы и положения. Вначале принимает сидячее положение, затем разводит руки, надувает щеки и т.п. В какой-то момент импровизированная камера «лопается», имитируя звук лопнувшей шины. Участник беспомощно распластывается на полу. Роль «камеры» переходит к другому участнику.

**«Прищепки»**

Игра должна проводиться на свежем воздухе или в помещении, где много свободного пространства, чтобы дети могли бегать. Понадобится много бельевых прищепок (лучше ярких, разноцветных). В эту игру могут играть дети и взрослые. Количество игроков не ограничено. Вся группа делится на две части. Одна часть «охотники», другая — «олени». Все прищепки делятся на одинаковые кучки и выдаются всем «охотникам». «Охотники» при­крепляют прищепки на свою одежду, и игра начинается. После сигнала (можно музыкального вступления или имитации звука охотничьего рога) «охотники» начинают ловить «оленей». Поймав «оленя», «охотник» прикрепляет к нему прищепку и отпускает. Побеждает тот «охотник», на котором не осталось прищепок.

Можно за каждую прищепку, оставшуюся у охотника, назначить штраф: петь танцевать, кричать голосом птицы или животного, рассказывать стихи и т.д. Штраф можно предъявить и «оленю».

**Учебный вариант.** Игру можно использовать для тренировки навыка счета. Например, считать баллы, распределив их по цвету прищепок. Например, за красные прищепки начислять три балла, а за желтые отнимать один. Пускай способ оценки выберут дети, как им подскажет фантазия.