


# Подвижные игры для младших школьников

Выполнила: Соснина А.Д.,  
студентка группы 29ПО174-2

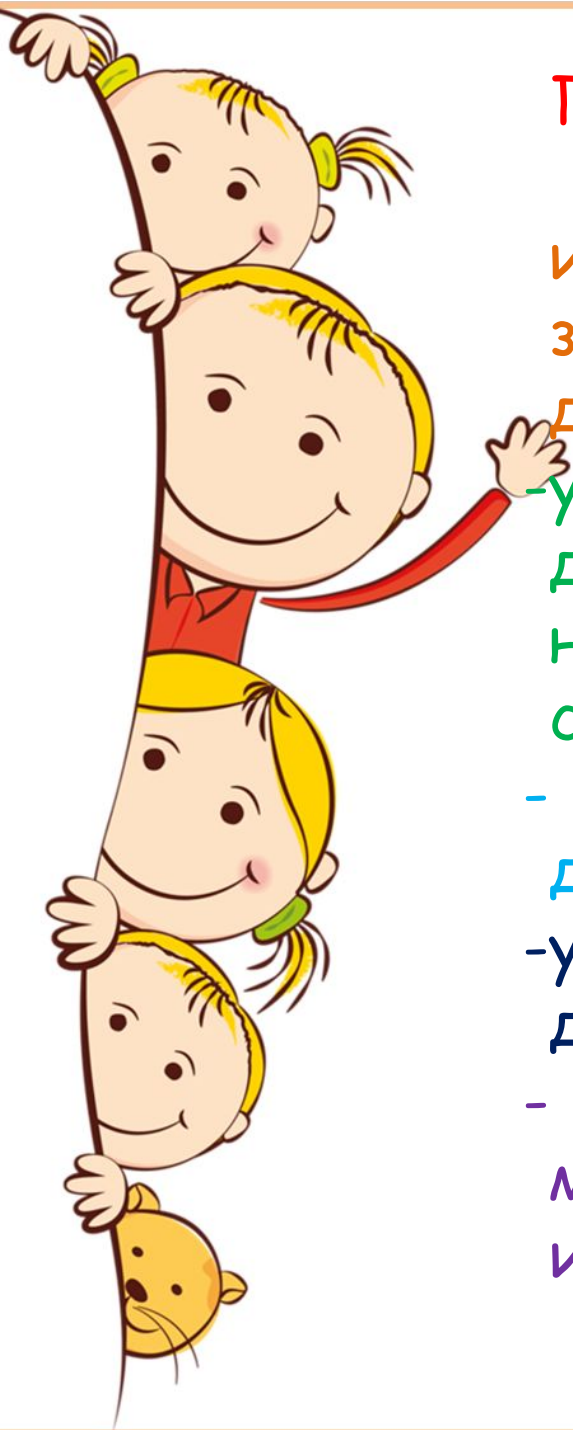




Подвижная игра — это сознательная, активная деятельность ребенка, характеризующаяся точным и своевременным выполнением заданий, основанных на разных видах движений и связанных с обязательными для всех играющих правилами.

П.Ф. Лесгафт: «Подвижная игра является упражнением, посредством которого ребенок готовится к жизни».

Увлекательное содержание, эмоциональная насыщенность игры побуждают ребенка к определенным умственным и физическим усилиям.



## Подвижные игры:

- способствуют физическому развитию и улучшению общего состояния здоровья ребенка (особенно проведение данного вида игры на свежем воздухе);
- учат общаться и взаимодействовать с другими детьми, приходить друг другу на помощь, уметь договариваться и слушать друг друга;
- учат быть организованным и дисциплинированным;
- учат быть организованным и дисциплинированным;
- позволяют получить новые знания о мире и закрепить уже имеющуюся информацию.



# Игра «Домики»

На поле рисуются кружки-домики (или используется обруч), ровно на один меньше количества игроков. Водящий обходит домики, собирая игроков в цепочку, и уводит их подальше, при этом рассказывая историю (например, «пошли гулять гномики, оставили свои домики: гномик Миша, гномик Саша - перечисляет всех игроков - пошли в лес да заблудились...» и т.д.). После команды водящего «по домам» в любом месте рассказа все бросаются обратно, и тот игрок, кому не досталось домика становится водящим.



# ВОРОНЫ И ВОРОБЬИ

На земле чертят две параллельные линии в трех шагах одну от другой. Отступив от них в обе стороны на 20-25 шагов проводят еще две черты. Играющие делятся на две команды: одна - «вороны», другая - «воробьи». Они становятся двумя шеренгами на средних линиях, повернувшись лицом в противоположные стороны.



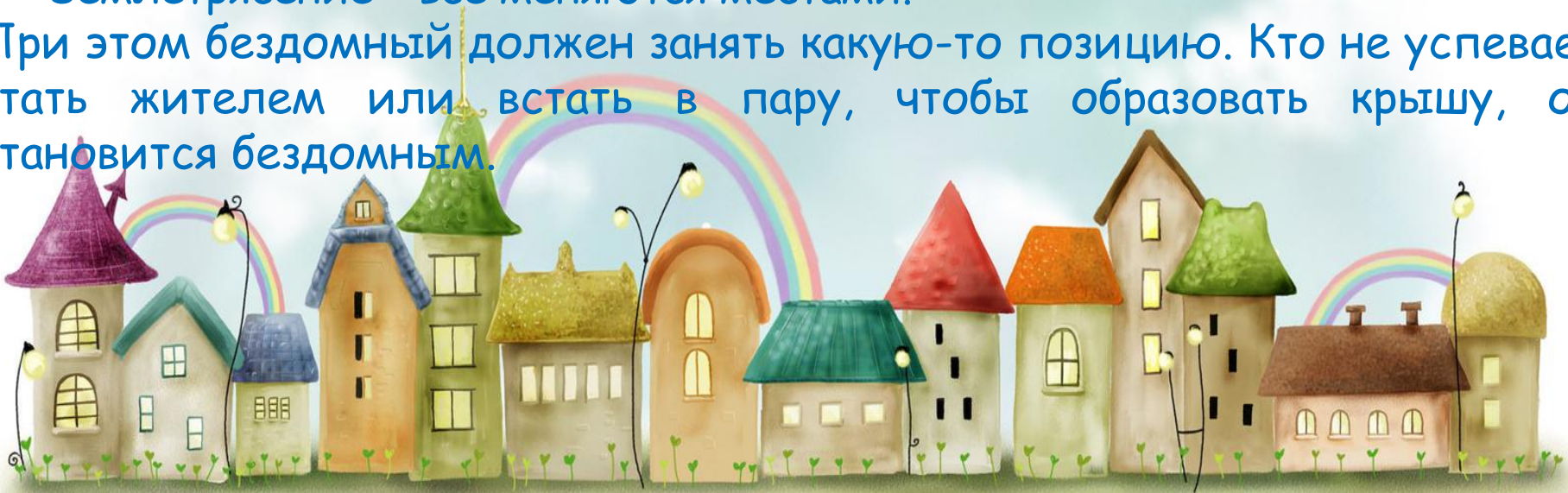
В ходе игры ведущий громко кричит «вороны» или «воробьи», произнося последний слог отрывисто, делая перед ним паузу. Названная команда бежит к дальней черте, находящейся перед ней. А другая команда, повернувшись, преследует противника. Надо запятнать убегающего раньше, чем тот достигнет черты. Посчитав тех, кого запятнали, команды занимают исходное положение, и игра повторяется четыре-шесть раз. Выигрывает команда, запятнавшая большее число противников.

# Игра «Город катастроф»

Для начала участники строят город: все объединяются в тройки. Двое крыша, третий житель. Это домики. Есть еще один герой - бездомный. Он рассказывает какую либо историю (например, «Было очень жарко, светило солнце, и вдруг в экстренном выпуске новостей я услышал...») и неожиданно называет одно из слов - пожар, наводнение или землетрясение.

1. Пожар - меняются местами крыши (т.е. пары, которые образуют крыши, ищут новые пары и переходят к другому жителю).
2. Наводнение - меняются местами жители (т.е. житель переходит под другую крышу).
3. Землетрясение - все меняются местами.

При этом бездомный должен занять какую-то позицию. Кто не успевает стать жителем или встать в пару, чтобы образовать крышу, он становится бездомным.





An illustration on the left side of the page shows five children of diverse backgrounds climbing a brown tree trunk. From top to bottom: a boy with dark hair in a blue shirt, a girl with dark curly hair in a purple shirt, a boy with brown hair in a green shirt, a girl with orange hair in a pink shirt, and a boy with black hair in an orange shirt. They are all smiling and holding onto the tree trunk. The background is a light green sky with white clouds and a green hill at the bottom.

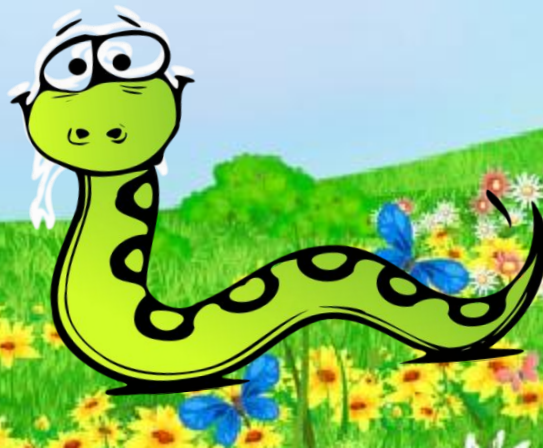
# Игра «Капканы»

Шесть играющих встают парами, взявшись за обе руки и подняв их вверх. Это капканы, они располагаются на незначительном расстоянии друг от друга. Все остальные играющие берутся за руки, образуя цепочку. Они должны двигаться через капканы. По хлопку ведущего капканы захлопываются, т.е. ребята, изображающие капканы, опускают руки. Те играющие, которые попали в капкан, образуют пары и тоже становятся капканами. Побеждает тот, кто сумел дойти до конца и не угодил ни в один капкан.

# ПЧЕЛЫ И ЗМЕИ



Игроки разбиваются на две команды - «пчелы» и «змеи». Они отходят в противоположные стороны. Каждая группа выбирает короля, которые выходят за дверь (или отходят на значительное расстояние). Ведущий прячет предметы, например, губку и карандаш. Король пчел должен найти мед (губку), а змеиный король ящерицу (карандаш). Пчелы и змеи должны помогать своим королям: пчелы - жужжат, змеи - шипят. Чем ближе их короли к цели, тем громче шипение и жужжание. Побеждает та группа, чей король быстрее найдет свой предмет.







**Спасибо  
за ВНИМАНИЕ!**