**Збірник рухливих ігор для дітей молодшого шкільного віку**



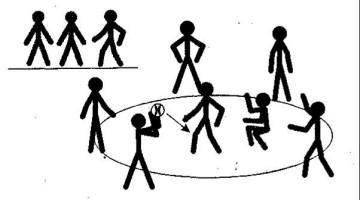
Збірник рухливих ігор для дітей молодшого шкільного віку.

Вступ

У даний збірник включені рухливі ігри, які можна використовувати на уроках фізичної культури у початковій школі, а так само при складанні різних сценаріїв спортивних свят у вигляді конкурсів та естафет. У першій частині збірника можна знайти ігри будь-якої спрямованості, як для залу, так і для спортивного майданчика. Багато ігор можна включати у календарно-тематичне планування як рухливі ігри на уроках з кросової підготовки, легкоатлетичної підготовки, гімнастики і при плануванні варіативної частини навчальної програми.

ПЕРША ЧАСТИНА

**Мисливці і качки**

Мета гри: розвиток окоміру, спритності.

На ігровому майданчику малюється коло діаметром 5 - 8 м (залежно від віку гравців і їх числа).

Всі гравці діляться на дві команди: «качки» і «мисливці». «Качки» розташовуються всередині кола, а «мисливці» за колом. «Мисливці» отримують м'яч.

По сигналу або по команді вчителя «мисливці» починають м'ячем вибивати «качок». «Убиті качки», в яких потрапив м'яч, вибувають за межі кола. Гра продовжується до тих пір, поки не будуть вибиті всі «качки» з кола. Під час кидка м'яча «мисливцям» не можна переступати лінію кола.

Коли будуть вибиті всі «качки», команди міняються місцями.

Варіант гри: з числа граючих вибираються 3 - 4 «мисливця», які стоять у різних кінцях майданчика. У кожного «мисливця» по малому м'ячу. Гравці розбігаються по майданчику, але не виходять за її межі.

За сигналом або команді вчителя всі гравці зупиняються на своїх місцях, а «мисливці» ціляться і кидають в них м'ячі. Гравці можуть ухилятися від летить м'яча, але їм не можна сходити зі свого місця.

Вибиті «качки» виходять із гри. Виграють «мисливець» вибив найбільше число «качок».

**Лови - кидай!..**

За метою і характером повторює гру «Спіймай м'яч».

Розвиває: окомір, спритність

На ігровому майданчику діти утворюють коло, стоячи на відстані витягнутих рук один від одного. В центрі кола стоїть вихователь, який по черзі кидає м'яч дітям, а потім ловить його від них, вимовляючи при цьому римування:

«Лови, кидай,

Впасти не давай!..»

Вихователь вимовляє текст не поспішаючи, щоб за цей час дитина встиг зловити і кинути м'яч назад.

Гру починають з невеликої відстані (радіус кола 1 м), а потім поступово ця відстань збільшується до 2-2,5 м.

Вихователь зазначає дітей, які ні разу не упустили м'яч.

**Вудка**

Мета гри: розвиток спритності, координації рухів.

Із загального числа гравців вибирається ведучий. Інші гравці встають в коло діаметром 3-4 м.

Ведучий стає В центр крута. У нього в руках стрічка довжиною 2 м з прив'язаним до кінця мішечком з піском. Ведучий обертає мотузку так, щоб мішечок з піском летів над рівнем підлоги на висоті 5-10 див.

Кожен з гравців повинен підстрибнути і пропустити летить мішечок. Той, кого ведучий зачепив летять мішечком, отримує штрафне очко. Підраховується загальна кількість штрафних очок після того, як мішечок здійснить 8-10 повних кіл. Перемагає той, кого мотузочок ні разу не зачепила по ногах.

Після зміни ведучого гра починається спочатку.

Категорія: Ігри на свіжому повітрі та у приміщенні

Розвиває: координацію рухів, спритність

**Гуси-лебеді**

За метою і характером є різновидом гри «Ловишка» (салка, пятнашка).

На ігровому майданчику кресляться дві лінії на відстані 15-25 м (залежно від віку гравців). З числа гравців вибирається «вовк» (рідше - два), який стоїть між лініями. За однією лінією знаходяться інші учасники - «гуси», а за іншою - вчитель.

Вчитель звертається до гусок: «Гуси-гуси!»

Гуси відповідають:

- Га-га-га!

- Їсти хочете?

- Так, так, так!

- Ну летите!

- Нам не можна! Сірий вовк під горою, не пускає нас додому!

- Ну летите, злого вовка стережіться!

Після цих слів гуси поспішають додому від однієї лінії до іншої, а вибіг вовк (вовки) намагається зловити («заплямувати») як можна більше гусей. Спійманих гусей вовк відводить у своє лігво.

Після двох-трьох таких «перельотів» вибирається новий вовк, а спіймані гуси повертаються в гру, яка починається спочатку.

Категорія: Ігри на свіжому повітрі та у приміщенні

Розвиває: координацію рухів, спритність, опорно-руховий апарат, здібності бігу, почуття спортивного суперництва

**Карасі і щука**

За метою і характером нагадує гру «Ловишка».

Майданчик розділена двома лініями на відстані 10-15 м одна від іншої. З гравців вибирається ведучий - «щука», а решта учасників гри - «карасі». Ведучий-«щука» стоїть в центрі, а «карасі» розташовуються на одному боці майданчика за лінією.

За сигналом або команді вчителя «карасі» перебігають на протилежний бік, намагаючись сховатися за лінією, а «щука» ловить їх, доторкнувшись рукою.

Коли спіймані 3-4 «карася», вони утворюють невід, взявшись за руки. Тепер, перебігаючи від межі до межі, що грають «карасі» повинні пробігти через невід (під руками).

Коли щукою спіймані 8-10 чоловік, вони утворюють коло-кошик, а решту карасі повинні пробігти через неї (двічі пройти під руками).

Коли спіймані 14-16 чоловік, вони утворюють дві шеренги, взявшись за руки, між якими повинні пройти інші карасі, але на виході стоїть щука і ловить їх.

Переможцем вважається останній спійманий карась.

Категорія: Ігри на свіжому повітрі та у приміщенні

Розвиває: координацію рухів, спритність, опорно-руховий апарат, здібності бігу, почуття спортивного суперництва .

**Мережива**

За метою і характером є однією з різновидів гри «Ловишки» («Квач»).

З граючих дітей вибирають двох: один «човник», інший - «ткач». Інші діти стають парами обличчям один до одного, утворюючи півколо. Відстань між парами 1-1,5 м. Кожна пара береться за руки і піднімає їх вгору, утворюючи «ворота».

Перед початком гри «ткач» стає у першої пари, а «човник» - у другий і т. д. За сигналом вчителя (бавовна, свисток) або за його командою «човник» починає бігти «змійкою», не пропускаючи ні одних воріт, а «ткач», слідуючи його шляхом, намагається наздогнати його.

Якщо «човник» встигне добігти до останньої пари півкола і не буде спійманий, то він разом з «ткачем» стає останньою парою, а гру починає перша пара, розподіливши ролі «човника» і «ткача».

Якщо «ткач» наздоганяє «човник» і встигає «заплямувати» його перш, ніж він досягне останньої пари, той сам стає «човником», а гравець, колишній «човником», йде до першої парі і вибирає з двох собі пару. З цим гравцем він утворює пару в кінці півкола, а залишився без пари стає «ткачем».

Правила гри: гра закінчується, коли пробіжать всі пари.

Категорія: Ігри на свіжому повітрі та у приміщенні

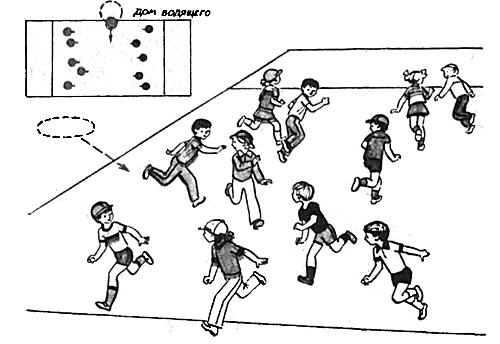
Розвиває: координацію рухів, спритність, опорно-руховий апарат, здібності бігу, почуття спортивного суперництва

**Дідусь-рожок**

За метою і характером є різновидом гри «Ловишка».

На ігровому майданчику проводять дві лінії на відстані 10-15 м. Між ними посередині осторонь чертится коло діаметром 1-1,5 м.

З числа гравців вибирається ведучий («пятнашка»), але його називають «дідусь-ріжок». Він займає своє місце в колі. Інші гравці діляться на дві команди і стають в своїх будинках за обома лініями.

Ведучий голосно питає: «Хто мене боїться?»

Грають діти відповідають йому хором: «Ніхто!»

Відразу після цих слів вони перебігають з одного будинку в інший через ігрове поле, примовляючи:

«Дідусь-ріжок,

З'їж пиріжок з горохом!

Дідусь-ріжок,

З'їж пиріжок з горохом!»

Ведучий вибігає зі свого будиночка і намагається «заплямувати» (доторкнутися рукою) втікачів гравців. Той, кого ведучий «заплямує», йде разом з ним в його будинок-коло.

Коли діти перебіжать з будинку в будинок і займуть свої місця, гра поновлюється, але вже двоє ведучих.

Правила гри: гра продовжується до тих пір, поки не залишиться три-чотири не спійманих граючих.

Категорія: Ігри на свіжому повітрі та у приміщенні

Розвиває: координацію рухів, спритність, опорно-руховий апарат, здібності бігу, почуття спортивного суперництва

**Спробуй злови**

За метою і характером є різновидом гри «Ловишка».

На ігровому майданчику проводять дві лінії, за якими розташовуються «будиночки» грають. Відстань між лініями приблизно 6-10 м. З числа гравців вибирається «ловишка» (ведучий), який займає місце між двома лініями.

Інші гравці стоять у лінії і хором вимовляють римування:

Ми веселі хлопці,

Любимо бігати і грати.

Ну, спробуй нас наздогнати.

Раз, два, три - лови!..

Після виголошення слова «лови» діти перебігає на іншу сторону майданчика, а ловишка прагне наздогнати втікачів і «засалити» їх (доторкнутися рукою). Той гравець, до якого ловишка доторкнувся перш, ніж він перейшов межу, вважається спійманим і відходить в сторону, сідає біля «ловишки».

Правила гри: після двох-трьох перебіжок дітей від межі до межі проводять підрахунок кількості спійманих гравців, а потім вибирається новий ловишка:

• в ході гри бажано визначити кращого ловишку.

Категорія: Ігри на свіжому повітрі та у приміщенні

Розвиває: координацію рухів, спритність, опорно-руховий апарат, здібності бігу, почуття спортивного суперництва .

**Хто швидше?**

Мета гри: навчання ходьбі на лижах (у молодших класах) різними способами.

На ігровому майданчику, покритою снігом, відзначають лінії «старту» і «фінішу» з відстанню між ними 25-30 м.

На лінії старту шикуються 3-5 грають на відстані 1,5-2 м один від одного і за сигналом або командою вчителя починають біг на лижах. Перемагає той учасник, хто першим перетне лінію фінішу.

Варіанти гри:

• забіги можна здійснювати за допомогою палиць або ковзним кроком без них, визначаючи переможця за підсумками двох заїздів;

• можна проводити гру, поділивши дітей на 2-4 команди з рівною кількістю учасників, у вигляді естафети.

Категорія: Активні ігри взимку

Розвиває: координацію рухів

**Прихлопни комара**

Мета гри: навчання основним видам руху (стрибків), розвиток координації рухів і спритності, тренування окоміру.

На ігровому майданчику діти утворюють коло діаметром 4-5 м, стоять на відстані витягнутої руки один від одного. В центрі кола стоїть вихователь. У нього в руці прут, довжина якого повинна бути дорівнює радіусу кола. До кінця прута на мотузці довжиною до 0,5 м прив'язана яскрава стрічка або хусточка («комар»). Вихователь тримає прут так, щоб «комар» перебував на 5-10 см вище витягнутих рук дитини, і, плавно водячи прутом по колу, змушує «комара» літати.

Завдання дітей полягає в тому, щоб, підстрибуючи на місці, зуміти двома долонями «прихлопнути комара».

Правила гри: діти повинні здійснювати стрибки на двох ногах або відштовхуючись однією ногою, що залежить від умов гри. Дитина не повинен залишати своє місце в колі в гонитві за комаром. Якщо дитині вдалося придушити «комара», то рух «комара» припиняється, поки дитина його не відпустить. Вихователь зазначає, спритних, які зуміли «прихлопнути комара».

Категорія: Ігри на свіжому повітрі та у приміщенні

Розвиває: окомір, координацію рухів, спритність

**М'яч у колі**

Мета гри: навчання пересування у воді, розвиток спритності, вміння кидання м'яча.

Гра проводиться в басейні або на обмеженій ділянці водойми з глибиною по пояс граючим дітям.

З числа граючих дітей вибирається ведучий. Інші діти стають в коло на відстані витягнутої руки один від одного. Ведучий стає в центр кола.

За сигналом або командою вихователя діти починають перекидати м'яч один одному через коло, а ведучий намагається зловити його. Якщо ведучий ловить м'яч, то він займає місце в колі серед інших гравців, а дитина, який кинув м'яч, стає на місце ведучого.

Правила гри: під час перекидання (кидки і ловіння м'яча) можна робити крок вперед або назад, падати у воду, але не виривати м'яч з рук іншого; не можна штовхатися.

Категорія: Ігри на воді

Розвиває: спритність

**День і ніч**

Мета гри: розвиток силової витривалості, швидкості реакції.

На ігровому майданчику на деякій відстані один від одного проводяться дві лінії. У одній лінії шикуються хлопчики, в іншої дівчинки. Між ними знаходиться ведучий. Команда хлопчиків - «ніч», команда дівчаток - «день». По команді «Ніч!» хлопчики ловлять дівчат, по команді «День!» дівчата ловлять хлопчиків.

Правила гри: «осаленные» переходять в команду суперника.

Категорія: Азербайджанські народні ігри

Розвиває: швидкість реакції, силову витривалість

**П'ятнашки**

За метою і характером є різновидом гри «Ловишка», але замість «ловишки» граючих дітей ловить «пятнашка».

На ігровому майданчику позначаються межі (кресляться лінії або ставляться прапорці), за межі яких виходити граючим дітям не можна. З всіх граючих дітей вибирається один - «пятнашка». Він стоїть у центрі ігрового майданчика, а інші діти розбігаються по майданчику.

За сигналом вихователя: «Лови!..» (бавовна в долоні, свисток тощо) починається гра. Діти бігають по майданчику, а «пятнашка» намагається наздогнати кого-небудь і торкнутися рукою («заплямувати»). Той дитина, кого «заплямували», залишає межі майданчика. Після того, як «пятнашка» зуміє «заплямувати» 3-6 граючих дітей, вихователь може зупинити гру і замінити його новим «п'ятнашкою».

Варіант гри: перший же дитина, кого «пятнашка» зумів «заплямувати», стає «п'ятнашкою», а «пятнашка» займає його місце.

Категорія: Ігри на свіжому повітрі та у приміщенні

Розвиває: координацію рухів, спритність, опорно-руховий апарат, здібності бігу, почуття спортивного суперництва

**Жаба**

Мета гри: навчання стрибкам з місця у довжину у воді, зміцнення опорно-рухового апарату.

Гра проводиться на мілководді, де глибина сягає колін дитини.

Перед початком гри вихователь показує дітям, як скаче жаба, а потім пропонує повторити.

Стоячи у воді, дитина глибоко присідає, потім, різко випрямляючи ноги, відштовхується від дна і здійснює стрибок, витягнувши руки вперед. Під час стрибка ноги підтягуються до рук. Дитина опускається на обидві ноги.

Після оволодіння технікою стрибка вихователь може влаштувати змагання між 3-4 «жабами», хто з них стрибне далі за 3-5 стрибків.

Категорія: Ігри на воді

Розвиває: опорно-руховий апарат

**Хто далі?..**

За метою і характером нагадує гру «Жаба».

Діти шикуються в одну шеренгу на відстані витягнутої руки один від одного у самої кромки води. За сигналом (бавовна в долоні, свисток тощо) або командою вихователя діти по черзі або одночасно, відштовхуючись двома ногами, стрибають у воду, намагаючись стрибнути якомога далі. Переможець визначається після 2-3 спроб.

Варіант гри: від кромки води дитина вчиняє не один, а три стрибка поспіль, два з яких здійснює вже стоячи у воді.

Перемагає дитина, продвинувшийся далі інших після трьох стрибків.

Категорія: Ігри на воді

Розвиває: опорно-руховий апарат

Хто далі?..

Мета гри: освоєння дитиною бігу зі скакалкою.

На ігровому майданчику проводиться лінія. Одночасно можуть брати участь 2-4 дитини з короткими скакалкам.

За першим сигналом вихователя вони починають біг, стрибаючи через скакалку через кожен крок, а за другим сигналом (через 1-1,5 хвилини) зупиняються. Перемагає дитина, який опинився попереду.

Варіант гри: на ігровому майданчику проводяться дві паралельні лінії на відстані 4-3 м (залежно від віку та вміння дітей): лінії старту і фінішу.

Біля лінії старту стоять 2-4 дитини зі скакалками, які починають по сигналу вихователя біг. Перемагає дитина, який першим перетне лінію фінішу.

Категорія: Ігри зі скакалкою

Розвиває: координацію рухів

**Хто далі?**

Мета гри: ковзання по льоду із збереженням рівноваги, розвиток влучності, окоміру.

На ігровому майданчику «розкачується» крижана доріжка довжиною 5-7 м. На відстані 1,5 м від початку доріжки кладуть кубик (шайбу). Діти по черзі, розбігаючись з відстані 2-3 м, ковзають по доріжці на підошві взуття і намагаються при ковзанні ногою відсунути кубик як можна далі.

Переможцем вважається той гравець, який відсунув кубик далі за всіх.

Варіант гри: якщо після першої спроби кубик все ще знаходиться на льодовій доріжці, гравцям надається друга спроба. Причому гравець, не зрушила кубик в першій спробі, вибуває з подальших змагань.

Категорія: Активні ігри взимку

Розвиває: окомір, влучність

**Білі ведмеді**

За метою і характером є однією з різновидів гри «Ловишки».

В середині ігрового майданчика малюється коло або овал, який зображує крижину. З числа гравців вибирають двох «білих ведмедів», які встають на «запоріжжі». Інші гравці вільно ходять і бігають поза межами «крижини» на ігровому майданчику.

За сигналом керівника (свисток, хлопок у долоні тощо) або за його командою «білі ведмеді» вирушають «на полювання». Вони ідуть, взявшись одними різнойменними руками (ліва-права) і намагаються обхопити кого-небудь із гравців вільними руками. Спійманого гравця вони відводять на крижину. Коли на крижині виявляється двоє спійманих гравців, вони стають другою парою «білих ведмедів».

Гра закінчується за договором: коли більша частина гравців стала «білими ведмедями» або коли залишиться 2 - 3 гравців на ігровому полі.

Категорія: Ігри на свіжому повітрі та у приміщенні

Розвиває: координацію рухів , спритність, опорно-руховий апарат, здібності бігу, почуття спортивного суперництва

**Змійка (Проведи м'яч)**

Мета гри: навчання ведення м'яча (ногами, ключкою, руками), обходячи перешкоди, розвиток спритності і координації рухів.

На ігровому майданчику проводиться лінія. Перпендикулярно до неї розставляють в ряд 8-10 предметів (кеглі, кубики, вбиті в землю кілки тощо) на відстані 1 м один від одного.

За сигналом або командою вихователя дитина має вести м'яч ногою від лінії, обходячи всі предмети «змійкою», то праворуч, то ліворуч, не втративши при цьому жодного разу м'яч і не збивши жодного предмета.

Перемагає той гравець, хто пройде «змійку» без помилок.

Варіант гри:

• можна зробити дві однакові лінії «змійки» на відстані 2 м один від одного і проводити одночасно змагання на швидкість між двома учасниками;

• дитина буде вести від лінії маленький м'яч ключкою, обходячи предмети «змійки»;

• гравець буде вести м'яч від лінії, обходячи всі предмети «змійки», б'ючи його при цьому об підлогу або землю.

Категорія: Ігри з м'ячем

Розвиває: координацію рухів, спритність

**Естафета з м'ячами**

Мета гри: навчання швидко і точно передавати м'яч іншому гравцеві, розвиток спритності і координації руху.

На ігровому майданчику проводиться риса. Грають діти поділяються на 2-3 команди з однаковою кількістю гравців. Команди стають біля межі колони на відстані витягнутих рук один за одним. Відстань між колонами 1-1,5 м. Ноги грають розставлені на ширину плечей. Стоїть першим у колоні дитина тримає в руках м'яч.

За сигналом вихователя (бавовна в долоні, свисток і т. д.) або його команді: «Вгору!..» або «Підняти руки!..» всі діти піднімають руки вгору, а стоїть першим дитина передає м'яч через голову другому, другий - третьому і т. д., поки м'яч не отримає остання дитина в колоні. Коли м'яч отримує останній гравець, то він біжить і віддає м'яч вихователю.

Перемагає команда, гравець якої першим віддав м'яч вихователю.

Варіанти гри:

• спочатку м'яч передається вгорі спереду назад, а потім у зворотному напрямку: ззаду наперед, а тому вихователю віддає м'яч гравець, який стоїть першим;

• м'яч передається назад внизу між широко розставленими ногами;

• комбінація двох рухів: м'яч передається назад вгорі над головами, а вперед - внизу, між широко розставленими ногами.

Підбиваючи підсумки гри, вихователь відзначає чіткість командної гри.

Категорія: Ігри з м'ячем

Розвиває: координацію рухів, спритність

**Не упусти м'яч**

Мета гри: навчання в ігровій манері стрибків і бігу, спритності і координації рухів.

На ігровому майданчику проводяться дві паралельні лінії на відстані 4-6 м (залежно від віку граючих дітей).

Грають діти діляться на 3-4 команди з рівною кількістю учасників. Команди шикуються в колону біля першої лінії на відстані 1,5 м один від одного. Кожен стоїть першим отримує м'яч і затискає його між ніг.

За сигналом або командою вихователя діти починають стрибати на двох ногах до другої лінії. Після перетину лінії вони беруть м'яч в руки, бігом повертаються назад, передають м'яч наступному гравцеві, а самі стають у кінець колони.

Перемагає та команда, чий останній гравець першим перетне лінію «старту» з м'ячем у руках.

Варіант гри: на другій лінії для кожної команди ставлять орієнтир, навколо якого повинен стрибати дитина, а потім також стрибками повертатися з затиснутим поміж ніг м'ячем до першої лінії, передаючи його наступному гравцеві за першою лінією.

Категорія: Ігри з м'ячем

Розвиває: координацію рухів, спритність

**Зайці в городі**

Різновид «Ловишки», але в ролі «ловишки» виступає «собака».

Перед початком гри вибирається з числа граючих або призначає вчитель «собаку». Інші діти - «зайці». На одній стороні майданчика малюють кружки діаметром до 50 см - це «будиночки-норки» зайців. На протилежному боці майданчика (на відстані 10-15 м) малюють ще один круг діаметром 1,0 - 1,5 м - ця будка «собаки».

Розташована між «норками» і будкою собаки майданчик - це город з грядками. При бажанні на ньому можна позначити рисками або кружечками грядки.

За першим сигналом вихователя «зайці» вибігають з нірок і біжать у город, перестрибуючи через грядки. Там вони ласують морквою, капустою...

Вихователь подає другий сигнал або команду: «Собака біжить!..» Після цього зайці поспішають дістатися до своїх «норок», сховатися у них, а собака намагається зловити зайця, «осалив» його» (доторкнувшись до нього рукою). Спійманий заєць відходить до будки собаки і більше не бере участі в грі.

Коли буде спіймано 3-6 «зайців», вихователь може вибрати з гравців іншу «собаку», а спіймані «зайці» знову повертаються в гру, яка починається спочатку.

Категорія: Ігри на свіжому повітрі та у приміщенні

Розвиває: координацію рухів, спритність, опорно-руховий апарат, здібності бігу, почуття спортивного суперництва

**Кіт і мишки**

Різновид гри «Ловишка», але в ролі «ловишки» виступає «кіт».

У краю ігрового майданчика проводиться лінія, за якою кресляться кола або кладуться обручі - будиночки-нірки мишей». На відстані 5-8 м від лінії на пеньку або на стільчику сідає «кіт», а миші влаштовуються у своїх «нірках».

Показуючи початок гри, роль кота виконує вихователь, а потім вибирається «кіт» з граючих дітей. Коли всі зайняли свої місця, вихователь звертається до дітей-«мишок»: «Кіт спить!..» Можна використовувати римування:

Кішка мишок сторожить,

Прикинулась, ніби спить...

Після цих слів вихователя «мишки» залишають свої «норки» і починають бігати по ігровому полю, близько підходять до «коту». Через деякий час вихователь каже: «Кіт прокидається!..»

Можна використовувати римування:

Тихіше, миші, не галасуйте,

Ви кота не розбудіть!..

Після цих слів «кіт» встає на карачки, потягується, каже: «Мяу!..»

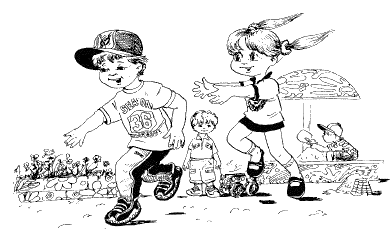
Це служить сигналом, що він починає ловити мишей. Спійманих «мишей» кіт відводить до свого місця, а гра починається спочатку, але вже без їх участі.

Після того, як «кіт» зловив 3-5 мишей, вихователь призначає нового «кота», а спіймані «миші» повертаються в гру.

Категорія: Ігри на свіжому повітрі та у приміщенні

Розвиває: координацію рухів, спритність, опорно-руховий апарат, здібності бігу, почуття спортивного суперництва .

**Мисливець і зайці**

Мета гри: навчання бігу в ігровій манері, розвиток спритності і координації руху.

З числа граючих дітей вибирають двох: «мисливця» і «бездомного зайця». Інші діти-«зайці» креслять для себе на ігровому майданчику гуртки-«будиночки» діаметром до 50 см.

Кожен заєць займає свій «будиночок»-гурток. Вихователь подає сигнал, по якому мисливець починає переслідувати «бездомного» зайця. Тікаючи від мисливця, «заєць» петляє між будиночками, а потім несподівано може заскочити в будь будиночок і стати за спиною живе там «зайця». У той же момент цей «заєць» перетворюється в «бездомного», повинен покинути «будиночок» і тікати від мисливця, що тепер ганяється за ним.

Як тільки мисливець наздогнав зайця й доторкнувся до нього рукою, вони міняються місцями: заєць стає мисливцем, а мисливець - зайцем.

Варіант гри: загальна кількість зайців зменшується, а замість кружечків «будиночками» для «зайців» служать діти, по 3-4 взялися за руки.

Вони відкривають «двері» (піднімають руки) перед «безпритульним зайцем», пускаючи його в будинок, і закривають перед мисливцем. Одночасно через інші двері» будиночок залишає заєць, який перебував у ньому. В іншому гра йде за тими ж правилами.

Категорія: Ігри на свіжому повітрі та у приміщенні

Розвиває: координацію рухів, спритність

**Не попадися...**

Мета гри: навчання в ігровій формі ходьбі, бігу, розвиток спритності, координації рухів.

На ігровому майданчику малюється коло діаметром 5-8 м (залежно від віку граючих дітей).

З граючих дітей вибирається ведучий, який розташовується усередині кола в будь-якому місці. Інші діти стають навколо кола на відстані півкроку від лінії.

За сигналом вихователя діти стрибають у коло, бігають по ньому і вискакують назад. Ведучий бігає в межах кола і намагається торкнутися гравців, коли вони знаходяться всередині кола. При наближенні ведучого кожен гравець повинен встигнути покинути межі кола.

Той гравець, до кого встиг доторкнутися ведучий в межах кола, отримує штрафне очко, але залишається в грі (або вибуває з гри). Через деякий час вихователь підраховує кількість штрафних очок і тих гравців, кого не встиг торкнутися ведучий. Проводиться заміна ведучого, і гра починається спочатку.

Варіант гри: можна дещо змінити умови гри. Ведучим стає перший гравець, до кого доторкнувся колишній ведучий в межах кола, а ведучий займає місце гравця.

Категорія: Ігри на свіжому повітрі та у приміщенні

Розвиває: координацію рухів, спритність

**Пальники**

Мета гри: закріпити в ігровій формі навичок бігу, розвиток спритності, координації рухів.

На ігровому майданчику проводиться лінія. Гравців повинно бути непарне число. З них вибирається один «ведучий» («ловить»). Інші гравці шикуються в колону парами на відстані витягнутих рук, не доходячи 2-3 кроків до проведеної лінії, і беруться за руки.

Ведучий стає на проведену лінію на 2 - 3 кроки позаду колони граючих.

Діти в колоні кажуть римування:

«Гори, Гори ясно

Щоб не згасло.

Глянь на небо - Пташки летять,

Дзвіночки дзвенять!

Раз, два, три - біжи!..»

Після слова «біжи» діти, що стоять в останній парі, біжать по обидві сторони колони. Вони прагнуть пробігти вздовж всієї колони і стати першою парою, встигнувши взятися за руки.

Ловить намагається встигнути зловити одного з них, поки діти не встигли зустрітися і взятися за руки. Якщо ловить (ведучий) встигає зловити одного гравця, то вже він з цим гравцям стає в першій парі, а залишився без пари гравець стає «ловящим».

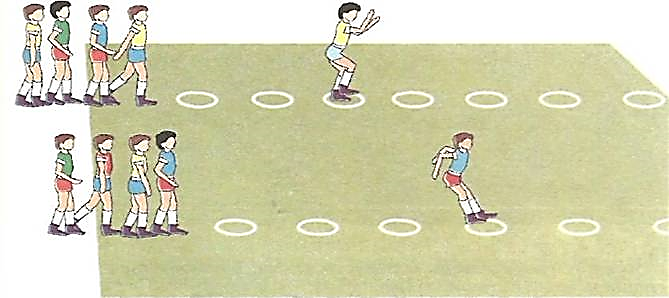
Гра закінчується після того, як всі пари пробіжать по одному разу, але може тривати і далі. В такому випадку, коли пробігли всі пари, колона робить 2-3 кроку назад до лінії.

Категорія: Ігри на свіжому повітрі та у приміщенні

Розвиває: координацію рухів, спритність

**З купини на купину**

За метою і характером вона нагадує гру «Через струмочок».

На ігровому майданчику кресляться дві рівні або звивисті лінії на відстані 3-5 м. Це береги, між якими розташовується болото. На поверхні болота накреслені на відстані 20-30 см один від одного купини-гуртки. Діти стають на одному березі болота. Їх завдання, перестрибуючи з купини на купину, перебратися на інший берег болота. Стрибати можна на одній або на двох ногах.

Хто з граючих дітей оступиться і потрапить ногою в болото, той вибуває з гри.

Варіант гри: кожен з гравців замість намальованих купин отримує по дві дощечки, переставляючи які і стаючи на них, можна перебратися на інший берег.

Категорія: Ігри на свіжому повітрі та у приміщенні

Розвиває: координацію рухів

Не упусти кулька

Мета гри: крім закріплення навичок ходьби і бігу, діти розвивають спритність і координацію рухів.

На ігровому майданчику проводять дві паралельні лінії на відстані 5-10 см (залежно від віку гравців). Це лінії «старту» і «фінішу».

На лінію старту одночасно виходять 2-3 гравця. Кожній дитині дають столову ложку, в якій лежить кульку від пінг-понгу. Гравець тримає ложку у витягнутій руці, не притримуючи кулька іншою рукою.

За сигналом вихователя діти починають рух від лінії старту. Їх завдання полягає в тому, щоб дійти або добігти до лінії фінішу», але при цьому не випустити кульку. Якщо гравець у процесі руху упустить кульку, то повинен підняти його, повернутися на те місце, де впав, покласти кульку в ложку і тільки потім продовжити рух.

Переможцем вважається дитина, першим перетнув лінію фінішу» і не впустив кульку. Можна влаштовувати нові забіги серед переможців кожного попереднього забігу.

Варіант гри: гра може проводитися у вигляді естафети, коли всі учасники розділені на 2-3 команди в залежності від кількості учасників:

• гравець повинен донести кулька в ложці до лінії фінішу, а повернутися бігом, передавши ложку і кульку наступному гравцеві;

• гравець повинен донести кулька в ложці в обидва кінця, передавши їх наступному гравцеві.

Перемагає команда, яка першою закінчила естафету.

Категорія: Ігри на свіжому повітрі та у приміщенні

Розвиває: координацію рухів, спритність

**Гусениці**

Мета гри: навчання в ігровій формі стрибків на одній нозі, розвиток координації рухів.

На ігровому майданчику перед початком гри проводять дні паралельні лінії на відстані 6-10 м (залежно від віку і можливостей граючих дітей). Це лінії «старту» і «фінішу».

У залежності від числа учасників, всі граючі діти діляться 2-3 команди з однаковою кількістю гравців.

За командою вчителя, команди підходять до лінії старту і шикуються в колону один за одним з дистанцією між колонами 1,5-2 м. Кожен гравець згинає ногу в коліні. Що стоїть за ним дитина одну руку кладе на плече стоїть попереду, а іншою рукою тримає його зігнуту ногу. В останнього гравця нога просто зігнута в коліні. Таким чином утворюється команда-ланцюжок. За сигналом вихователя кожна з команд-ланцюжків починає рух вперед, пересуваючись стрибками на одній нозі.

Перемагає та команда, яка швидше подолає відстань між лініями і перетне лінію фінішу».

Категорія: Ігри на свіжому повітрі та у приміщенні

Розвиває: координацію рухів

**Суперники (Півники)**

Мета гри: освоєння стрибків на одній нозі, розвиток спритності і координації рухів.

На ігровому майданчику окреслюється коло діаметром 1,5-2 м. Двоє гравців стають у центр кола обличчям один до одного. Кожен стоїть на одній нозі (друга зігнута в коліні), руки схрещені на грудях.

Гра починається за сигналом вчителя: бавовна в долоні, свисток і т. п. Завдання гравця, стрибаючи на одній нозі і штовхаючи суперника плечем, змусити його опустити другу ногу або виштовхнути його за межі кола.

Гра проводиться попарно, а переможці пар зустрічаються між собою.

Категорія: Ігри на свіжому повітрі та у приміщенні

Розвиває: координацію рухів, спритність

**Рибки**

Мета гри: навчання в ігровій формі видами руху (ходьба, біг), розвиток спритності і координації рухів.

Перед грою вчитель заготовлює з картону «рибки» (довжина - 15-20 см, ширина - 5-7 см), які фарбуються в колір граючих команд (наприклад, сині, червоні та зелені рибки). До хвостика кожної рибки прив'язується нитка довжиною 50-60 см.

Гра передбачає змагальний характер двох або трьох (залежно від кількості дітей) команд з рівним числом учасників у кожній команді.

Діти шикуються на ігровому майданчику і діляться на команди. Кожна команда отримує «рибок» свого кольору. Кожна дитина отримує «рибку» кольори своєї команди і вільний кінець нитки заправляє за свій носок так, щоб при ходьбі або бігу «рибка» тягнулася ззаду на нитці, торкаючись підлоги - «пливла».

Після цього команди виходять на ігрове поле. За сигналом вчителя діти починають ходити і бігати по майданчику, намагаючись наступити на «рибку» супротивника і не дати «зловити» свою «рибку». Дитина, чию рибку «зловили» (висмикнули нитку з носка), вибуває з гри, а «рибку» забирає зловив гравець.

Після закінчення гри вихователь підводить підсумки. Перемагає та команда, в якій залишилось більше непойманных своїх рибок, але більше «спійманих» чужих «рибок».

Правила гри: під час гри не можна хапати руками гравця іншої команди, штовхатися, наступати на ноги іншим гравцям.

Категорія: Ігри на свіжому повітрі та у приміщенні

Розвиває: координацію рухів, спритність, основні види рухів

**Хто далі?..**

За метою і характером ця гра близька грі «Донеси мішечок».

На ігровому майданчику проводять дві паралельні лінії на відстані 5-8 м (залежно від віку гравців).

У першій риси дитина нахиляється вперед, згинаючись майже до прямого кута. На спину йому кладуть мішечок з піском або подушечку. В такому положенні дитина повинна пройти шлях до наступної риси, не впустивши предмет зі спини під час руху.

Правила гри: поправляти предмет або підтримувати його під час ходьби між лініями. Дитина, що втратив вантаж, вибуває з гри.

Категорія: Ігри на свіжому повітрі та у приміщенні

Розвиває: витримку, координацію рухів

**Донеси мішечок**

Мета гри: розвиток витримки і координації рухів.

Для гри готують 4-5 невеликих мішечка, наповнених піском. На ігровому майданчику проводяться дві паралельні лінії на відстані 5-8 м (залежно від віку гравців). Вихователь ставить перед дітьми завдання: пройти з мішечком на голові від однієї до іншої лінії. На початку гри швидкість руху не має значення, але дитина, що упустив мішечок під час руху, вибуває з подальшої гри.

Після трьох-чотирьох таких переходів вихователь відзначає дітей, ні разу не втратили свій мішечок, а також підбадьорює інших.

Правила гри: поправляти мішечок на голові можна тільки за межею, але до нього не можна доторкатися під час ходьби.

Варіант гри: після прояву дітьми вміння вихователь може провести змагання на швидкість 3-4 граючим!

Категорія: Ігри на свіжому повітрі та у приміщенні

Розвиває: витримку, координацію рухів

**З обруча в обруч**

Мета гри: розвиток основних видів руху (стрибки у довжину з місця), зміцнення опорно-рухового апарату, розвиток координації рухів.

На ігровому майданчику кладуть обручі на відстані 30 см один від одного. При відсутності обручів на підлозі або на землі можна накреслити на такій же відстані один від одного кола або квадрати. Всього 6-8.

Діти шикуються в колону і по сигналу вчителя починають стрибки на двох ногах з обруча в обруч, слідуючи з інтервалом один за одним, не заважаючи при цьому один одному. Дитина, що закінчила стрибки і досяг останнього обруча, бігом повертається і стає в кінець колони.

В кінці гри вчитель відзначає якість стрибка та приземлення дітей, не забуваючи відзначити позитивний участь дітей в грі.

Категорія: Ігри на свіжому повітрі та у приміщенні

Розвиває: координацію рухів, основні види рухів

**Дойди до середини**

Мета гри: розвиток спритності, зміцнення мускулатури рук.

Для даної гри беруться дві круглі палиці однакової довжини і однакового діаметру. До середини кожної палиці прив'язується кінець шнура завдовжки 8-10 м, а його середина відзначається прив'язаною яскравою стрічкою. Двоє гравців беруть по палиці і відходять один від одного на довжину шнура так, щоб він був у натягнутому стані.

За сигналом проводить гру діти починають швидко обертати палиці обома руками, намотуючи на них шнур, і поступово просуватися вперед, підтримуючи шнур в натягнутому стані. Виграє той учасник, який раніше намотає шнур до стрічки.

У грі може брати участь будь-яка кількість дітей. Кожен раз грає інша пара.

Варіанти гри:

• Переможець отримує право продовжити гру з іншим партнером до першої поразки. Виявляється учасник, який переміг більше число раз.

• Переможені вибувають, а між переможцями пар влаштовується змагання з подальшим вибуванням до виявлення одного переможця.

Категорія: Ігри на свіжому повітрі та у приміщенні

Розвиває: спритність, мускулатуру рук

**Перетягування каната**

За метою і характером є різновидом ігри «Перетягання в шеренгах».

На ігровому майданчику проводиться дві паралельні лінії на відстані 1 м один від одного. Для гри береться товста мотузка або канат, на середині якого прив'язується яскрава стрічка.

Всі гравці діляться на дві рівні групи. Кожна з команд займає місце за своєю лінією і береться за канат так, щоб яскрава стрічка знаходилася посередині між двома лініями.

За сигналом учителя або по його команді гравці кожної з команд тягнуть канат в протилежні сторони, намагаючись перетягнути стрічку за свою межу.

Перемагає команда, що зуміла перетягнути стрічку через певну межу. Після цього гра повторюється.

Категорія: Ігри на свіжому повітрі та у приміщенні

Розвиває: витривалість, спритність, навички гри в колективі, опорно-руховий апарат, силу

**Бички**

Мета гри: зміцнення опорно-рухового апарату, розвиток спритності і координації рухів.

На ігровому майданчику кресляться дві паралельні лінії на відстані 5-10 м (залежно від віку дітей). До першої лінії підходять одночасно по 3-4 дитини. Перед кожним лежить на лінії за однаковим м'ячу.

За сигналом або командою вихователя діти стають на коліна і починають рух до другої лінії, одночасно штовхаючи головою перед собою м'яч.

Перемагає той гравець, хто першим перетне другу лінію, не втративши при цьому м'яч.

Категорія: Ігри з м'ячем

Розвиває: координацію рухів, спритність, опорно-руховий апарат

**Чий м'яч далі?.**.

Мета гри: навчання в ігровій манері метання м'яча, розвиток сили і точності кидка.

На ігровому майданчику проводиться лінія на відстані 1-2 м від стіни. За нею проводиться ще 3-5 паралельних ліній на відстані 20-30 см між ними.

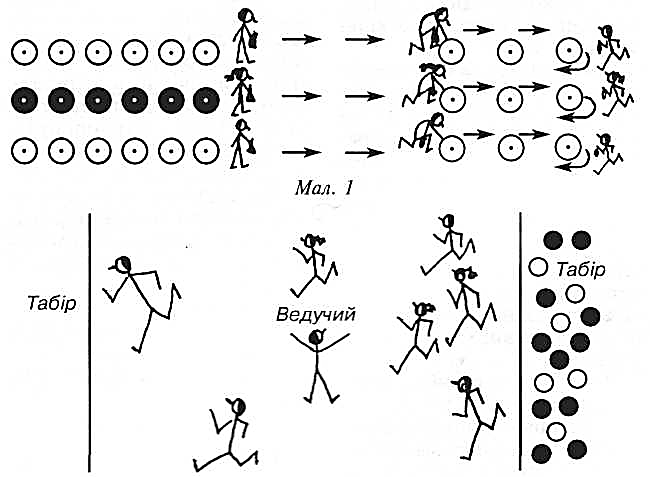


Діти по черзі підходять до першої межах і за командою або за сигналом вихователя кидають м'яч в стіну, а потім вихователь відзначає за яку рису впав м'яч, що відскочив від стіни. Перемагає той дитина, після кидка якого м'яч відскочив далі.

Категорія: Ігри з м'ячем

Розвиває: силу, точність кидка

**Посадка картоплі**

Мета гри: розвиток швидкості, силової витривалості.

Створюються дві команди по п'ять чоловік. Гравець, що стоїть першим, - капітан, він тримає в руках мішечок з п'ятьма картоплинами (камінцями). На відстані двадцяти-тридцяти кроків від кожної колони накреслено п'ять кругів. За сигналом капітани команд біжать до кругів і садять картоплю по одній на кожен кружечок, потім повертаються і передають мішечок наступному гравцеві, який, узявши мішок, біжить збирати картоплю, і т. д.

Правила гри:

• капітани стартують за сигналом;

• гравці не виходять за лінію без мішечка. Якщо картопля впала, її слід підняти і потім бігти;

• підбігати до команди треба з лівого боку.

Категорія: Білоруські народні ігри

Розвиває: швидкість руху, силову витривалість

Спутані коні (Тышаулы атлар)

Мета гри: розвиток силової витривалості, зміцнення кістково-м'язового апарату ніг.

На ігровому майданчику чертится лінія. На відстані від неї (не більше 20 м) встановлюються прапорці, стійки.

Гравці діляться на три-чотири команди і шикуються за лінією. За сигналом перші гравці команд починають стрибки, оббігають прапорець і повертаються назад бігом. Потім біжать другі і т. д.

Правила гри:

• виграє команда, яка закінчила естафету першою;

• стрибати слід правильно, відштовхуючись обома ногами одночасно, допомагаючи руками.

Категорія: Татарські народні ігри

Розвиває: силову витривалість

**Пастух**

Мета гри: розвиток уваги, спритності, швидкості реакції.

На ігровому майданчику малюється лінія - струмочок, по одну сторону від якого збираються вибрані пастух і вівці, на іншу сидить вовк. Вівці стоять позаду пастуха, обхопивши один одного за пояс.

Вовк звертається до пастуха зі словами: «Я вовк гірський, віднесу!» Пастух відповідає: «А я пастух сміливий, не віддам». Після цих слів пастуха вовк перестрибує через струмочок і намагається дотягнутися до овець. Пастух, розставивши руки в сторони, захищає овець від вовка, не даючи йому можливості доторкнутися до них. У випадку удачі вовк веде видобуток з собою. Гра починається спочатку, але змінюються ролі.

Правила гри:

• вовк переходить лінію тільки після слів пастуха «не віддам»;

• вівця, до якої доторкнувся вовк, повинна без опору йти за вовком.

Категорія: Вірменські народні ігри

Розвиває: швидкість реакції, увагу, спритність

**Фігури**

Мета гри: розвиток уваги, вміння реагувати на сигнал.

Із загального числа учасників гри вибирається ведучий. Інші гравці розбігаються по майданчику. Ведучий ходить і говорить:

«Море хвилюється - раз,

Море хвилюється - два,

Море хвилюється - три,

Всі фігури на місці замри!»

Після цих слів всі гравці зупиняються і завмирають в тій позі, в якій їх застала команда ведучого. Ведучий обходить гравців і намагається знайти того, хто поворухнеться. Цей гравець займає місце ведучого, а іншим постатям дається команда: «Відімри!», і гра продовжується.

Варіант гри: пошевелившиеся гравці вибувають з гри, а гра продовжується з колишнім ведучим до тих пір, поки не залишиться 3-4 гравців.

Категорія: Ігри на свіжому повітрі та у приміщенні

Розвиває: увага, уміння діяти по сигналу

**Снайпери**

Мета гри: навчання метання (разом м'яча - сніжок), розвиток точності кидка, окоміру.

На ігровому майданчику спочатку будується з снігу стінка довжиною до 2 м і висотою до 1 м. На її плоский верхній край кладуть яскравий кубик, кеглю або інший яскравий предмет.

На відстані 1,5-3 м (залежно від віку дітей) від стінки проводиться лінія. Від цієї лінії діти по черзі намагаються збити предмет зі стінки сніжками (кількість сніжків може бути обмежено або не обмежено).

На верхній край стінки можна покласти кілька яскравих предметів на відстані 30-40 см один від одного, щоб у грі одночасно взяло участь кілька дітей.

Переможцем вважається той, хто вразив ціль меншою кількістю сніжок.

Варіант гри: після поразки цілі дитина відходить крок назад і знову починає вражати ціль певною кількістю сніжок (3 сніжки). Так продовжується до промаху. Переможцем вважається той, хто вражає ціль з самої дальньої дистанції.

Категорія: Активні ігри взимку

Розвиває: окомір, точність кидка

**Передай м'яч**

Мета гри: навчання дітей занурення у воду з головою.

Гра проводиться в басейні або на обмеженій ділянці водойми з глибиною по пояс (максимум по груди) дитині.

Грають діти розбиваються на пари і стають один за одним на відстані 0,7-0,8 м. Ноги розставлені на ширину плечей. Стоїть попереду дитина тримає в руках м'яч.

За сигналом або командою вихователя, що стоїть попереду дитина нахиляється вперед, поринає з головою у воду і передає м'яч між ніг стоїть ззаду дитині. Після цього діти повертаються кругом і передають м'яч у зворотному напрямку.

Вихователь зазначає пару, яка грає швидше і чіткіше.

Категорія: Ігри на воді

Розвиває: координацію рухів, навички плавання

Варіанти гри:

• грають діти діляться на дві-три команди з рівною кількістю учасників і стають у колони на відстані 0,7-0,8 м одна від одної. У руках стоїть першим у колоні м'яч. За сигналом або командою вихователя починається передача м'яча під водою між ніг стоїть ззаду. Остання дитина, отримавши м'яч, повинен підняти його над головою. Перемагає та команда, яка швидше за інших виконала вправу;

• грають діти передають м'яч в одному напрямку, а потім повертаються кругом і передають м'яч в іншому напрямку. Перемагає команда, яка першою виконала завдання в обох напрямках;

• діти передають м'яч між ніг, а праворуч або ліворуч від ніг.

**На нове місце (Зміни місце...)**

Мета гри: поліпшення швидкості бігу, витривалості, почуття товариства, командної гри.

На ігровому майданчику проводяться дві паралельні лінії на відстані 16-20 м. Гравці діляться на дві команди з однаковою кількістю учасників, які шикуються в колони на лінії старту на відстані 1,5 - 2 м один від одного.

По сигналу або по команді вчителя перша пара, взявшись за руки, біжить до межі. Перші номери залишаються за лінією фінішу, а другі повертаються до команди, беруть за руку третього стояв у колоні і знову біжать. Потім залишаються другі номери, а повертаються треті, щоб вже бігти з четвертими номерами і т. д.

Перемагає команда, гравці якої першими перетнуть лінію фінішу і вишикуються в колону на новому місці.

Категорія: Ігри на свіжому повітрі та у приміщенні

Розвиває: витривалість, навички гри в колективі, здатності бігу, почуття товариства

**З купини на купину**

За метою і характером вона нагадує гру «Через струмочок».

На ігровому майданчику кресляться дві рівні або звивисті лінії на відстані 3-5 м. Це береги, між якими розташовується болото. На поверхні болота накреслені на відстані 20-30 см один від одного купини-гуртки. Діти стають на одному березі болота. Їх завдання, перестрибуючи з купини на купину, перебратися на інший берег болота. Стрибати можна на одній або на двох ногах.

Хто з граючих дітей оступиться і потрапить ногою в болото, той вибуває з гри.

Варіант гри: кожен з гравців замість намальованих купин отримує по дві дощечки, переставляючи які і стаючи на них, можна перебратися на інший берег.

Категорія: Ігри на свіжому повітрі та у приміщенні

Розвиває: увага, уміння діяти по сигналу

**Третій зайвий**

За метою і характером є однією з різновидів гри «П'ятнашки».

Із загального числа гравців вибирають двох: один з них - ведучий. Інші гравці стають попарно один за одним обличчям до ведучого у колі (коло можна накреслити на ігровому майданчику діаметром 5-6 м).

Перший грає відходить від ведучого на 3-4 кроки починає тікати. Ведучий повинен наздогнати його і «заплямувати», Щоб не бути «заплямованим», який тікає гравець може стати попереду будь-якої пари і сказати: «Третій зайвий!» («Багато трьох, вистачить двох!»).

Після цих слів стоїть останнім у парі починає тікати від ведучого. Якщо ведучому вдалося наздогнати і «засалити» тікає гравця, то вони міняються ролями.

Правила гри: бігати можна тільки по колу, але не можна перебігати через нього.

Категорія: Ігри на свіжому повітрі та у приміщенні

Розвиває: координацію рухів, спритність, опорно-руховий апарат, здібності бігу, почуття спортивного суперництва

**Вільне місце**

Мета гри: розвиток швидкісних якостей, спритності, уваги.

З числа гравців вибирається ведучий. Інші діти стають у коло, окреслюючи до того ж невелике коло (діаметром 40 см) навколо своїх ніг. Ведучий підбігає до одного з стоять і торкається до нього рукою. Після цього ведучий біжить в один бік, і гравець - в іншу. Кожен з них прагне швидше оббігти коло і зайняти звільнене місце. Залишився з двох без місця стає ведучим, і гра продовжується.

Правила гри: пробігати через коло забороняється.

Категорія: Ігри на свіжому повітрі та у приміщенні

Розвиває: увагу, спритність, швидкісні якості

**Каченята і щука**

Різновид гри «Ловишка», але в ролі «ловишки» виступає «щука».

Перед початком гри вибирають або вихователь призначає з граючих дітей «щуку». Інші діти - «каченята».

У центрі ігрового майданчика малюється коло діаметром 6-10 м. Це «озеро», в якому живе «щука». У риси, по краях кола (берега озера) стоять діти-«каченята».

За сигналом вихователя «каченята» стрибають з берега в озеро, плавають у ньому, пересуваючись на двох ногах стрибками. Як тільки до них наближається «щука», «каченята» поспішають вибратися на бере, перетнути лінію кола.

Зазівався «каченяти» вистачає «щука» і відводить за межі кола. Він більше не бере участі в грі, а гра повторюється.

Коли «щукою» спіймано 5-6 «каченят», вихователь вибирає нову «щуку», а спіймані «каченята» повертаються в гру.

Категорія: Ігри на свіжому повітрі та у приміщенні

Розвиває: координацію рухів, спритність, опорно-руховий апарат, здібності бігу, почуття спортивного суперництва