

6. Рухливі ігри для учнів 1-2-х класів

У ведмедя у бору

Місце проведення: зал, коридор, майданчик.

Вибирається ведучий — «ведмідь». Для нього на майданчику відгороджується місце для «барлогу». На протилежному кінці «живуть» діти. За сигналом керівника діти йдуть у напрямку до ведмежого «барлогу», підходять до нього якнайближче і наспівуючи декламують:

*У ведмедя у бору
Гриби, ягоди беру,
А ведмідь сидить
І на нас кричить.*

Після цих слів «ведмідь» починає ловити дітей, а вони намагаються сховатися в свій «будиночок». Спійманих дітей «ведмідь» відводить до себе в «барліг» і вони пропускають одну чергу гри. Коли «ведмідь» спіймав 4-5 чоловік, призначають нового «ведмедя».

Правила гри

1. «Ведмідь» не має права вийти з «барлогу» доти, поки діти не скажуть останнє слово вірша.
2. Той, хто вийшов за лінію майданчика, вважається спійманим.
3. «Ведмедю» дозволяється ловити дітей тільки до лінії «будинку».

Шайбу в коло

Місце проведення: зал, майданчик.

Накреслити два кола діаметром 20-30 см з інтервалом 1,5-2 м. Гравці розташовуються на відстані 3-5 м від свого кола. Їхнє завдання- закинути шайбу в коло (попадання на лінію не зараховується). Кожному гравцеві надається право на 3-5 кидків (в залежності від кількості гравців). Перемагає гравець, який має більшу кількість попадань.

Кіт і мишка

Місце проведення: зал, майданчик.

Усі гравці беруться за руки та створюють коло. Обирають двох ведучих, з яких один — «кіт», а другий — «мишка». За сигналом керівника «мишка» тікає від «кота», а «кіт» її наздоганяє. Всі діти, що стоять у колі, вільно пропускають «мишку» у «нірку» (коло) та всіма засобами перешкоджають «котові» туди забігати.

У колі роблять «ворота», крізь які «кіт» має право вбігати та вибігати. «Мишка» не повинна довго знаходитись у «нірці» — вона вибігає з неї і знову вбігає. Якщо «кіт» спіймав «мишку» або не може довго її спіймати, то призначають нову пару ведучих.

Правила гри

1. «Кіт» не має права переступати або перестрибувати через руки гравців.
2. Гравці, що стоять у колі, не повинні роз'єднувати руки.

Швидше перетягни

Місце проведення: зал, коридор.

Два гравці сідають на стільці спиною один до одного. Під стільцями лежить канат (або ланцюг). По сигналу керівника гравці міняються місцями. Перемагає той, хто сів на стілець, першим перетягне канат (ланцюг).

Варіант. Цю гру можна проводити і як командну. Для цього замість стільців використовують гімнастичні лави, на яких розташовуються обличчям один до одного гравці кожної з двох команд. Канат або ланцюг лежить під лавою.

Гуси-лебеді

Місце проведення: зал, коридор, майданчик.

Усі гравці стають з одного боку майданчика за лінією — це «дім» гусей. На іншому боці — «вовче лігво». Один із гравців — ведучий — «вовк», усі інші — «гуси-лебеді». За сигналом керівника: «*Гуси-лебеді, в поле*» діти вибігають на майданчик. Після слів керівника: «*Гуси-лебеді, додому, сірий вовк під горою*» гравці хором питають: «*Що він там робить?*». Керівник відповідає: «*Гусей скубе*». — «*Яких?*» — знову запитують гравці. — «*Сіреньких та біленьких, тікайте швидше додому!*». Після цих слів «гуси» тікають до свого «дому», а «вовк» вибігає із «лігва» й ловить «гусей». Гра продовжується доти, доки всі «гуси» (чи частина) не будуть спіймані. Після цього ведучий змінюється.

Перемагає «вовк», який спіймав найбільше «гусей» за встановлений час, а також «гуси», які не були спіймані.

Правила гри

1. Спіймані «гуси» вибувають із гри до зміни ведучого.
2. Ведучого змінюють після певної кількості спійманих «гусей».
3. «Вовк» не має права ловити «гусей» за лінією «дому».
4. «Вовк» вибігає з «лігва» лише після слів «... *тікайте швидше додому*».

Два морози

Місце проведення: зал, майданчик.

На протилежних сторонах майданчика лініями відмічають два «будинки». Відстань між ними 10-20 кроків.

Усі гравці, крім двох ведучих («морозів»), які стоять на середині майданчика, знаходяться в одному з «будинків». За сигналом учителя «морози» голосно промовляють такі слова:

Ми два брати молоді,

Два морози удалі.

Я мороз — Червоний ніс.

Я мороз — Синій ніс.

Хто з вас не боїться

В путь-дорогу пуститься?

Діти хором відповідають:

*Не боїмся ми погроз,
Не страшний ти нам, мороз.*

Після цього вони перебігають на протилежний бік майданчика. «Морози» намагаються спіймати гравців, які перебігають, торкаючись їх рукою.

Гравці, яких торкнулися («заморозили»), зупиняються.

«Заморожений» гравець залишається на місці доти, доки його хтось із гравців не «розморозить» під час наступної перебіжки. Після 3-4 пробіжок призначають нових «морозів». Укінці гри відзначають дітей, яких не «заморозили» жодного разу, а також кращу пару ведучих.

Правила гри

1. Гравці не повинні вибігати з «будинку» раніше, ніж будуть вимовлені слова: «Не страшний ти нам, мороз».
2. «Морози» не можуть «заморозити» дітей в «будинку».
3. Гравці «розморозжують» «заморожених» лише під час наступної перебіжки.
4. Бігати можна лише в межах майданчика.

Мишоловка

Місце проведення: зал, майданчик.

Гравців об'єднують у дві групи. Одна з них, узявшись за руки, утворює коло («мишоловку»). Друга група розташовується поза колом («миші»). Гравці, які зображують «мишоловку», переміщуються по колу з словами

*Як ці миші надоїли,
Розвелось багато їх,
Все, погризли, все поїли,
Як би виловити їх!
Бережіться, мишенята,
Доберемось ми до вас!*

Гравці, що зображують «мишоловку», зупиняються, піднімають угору зчеплені руки та промовляють:

*Мишоловку ми поставим,
Переловимо всіх враз!*

Гравці, що зображують «мишей», починають вбігати в «мишоловку» та вибігати з неї. За сигналом керівника опускають руки вниз і присідають. «Миші», котрі не встигли вибігти з кола, вважаються спійманими і стають у коло. Перемагають три останні «миші», яких не спіймали. Потім гра продовжується і гравці міняються місцями.

Правила гри

1. «Миші» не повинні забігати в коло під час руху «мишоловки».
2. Спіймані «миші» обов'язково стають у коло.

Горобці-стрибунці

Місце проведення: зал, майданчик.

Накреслити велике коло (місце, де розсипані «зерна») 5-8 м у діаметрі. Усі гравці, крім ведучого, зображають «горобців» і розташовуються за колом. Ведучий — великий «птах» — стає у середину кола. «Горобці» стрибають на одній нозі в коло та вистрибують з нього. Великий «птах», бігаючи в колі, не дає «горобцям» збирати «зерна» і «дзьобає» їх (торкає рукою гравців, які знаходяться в колі). «Горобець», якого «дзьобнув» великий «птах», продовжує грати. «Горобці» намагаються якнайбільше пробути в колі, ухиляючись від великого «птаха». Виграють учні, яких ведучий не торкнувся рукою.

Правила гри

1. Змінювати ногу можна тільки після трьох стрибків.
2. Ведучий може торкатися «горобців» тільки у межах кола.

Вовк у канаві

Місце проведення: зал, майданчик.

Поперек майданчика креслять дві паралельні лінії на відстані 1,5-2 кроки одна від одної — це «канави». З обох боків майданчика креслять ще дві паралельні лінії, які відокремлюють два «будинки». У «канаві» знаходяться два гравці, обрані керівником. Це — «вовки». Решта гравців, які знаходяться в одному з «будинків» — «кізочки». За сигналом учителя «кози» перебігають на інший бік майданчика, перестрибуючи по дорозі «канаву». «Вовки» намагаються спіймати когось із гравців. «Кізочка», яку спіймано, відходить у сторону.

Після 3-4 перебіжок вибирають нових «вовків». Виграють «кози», які жодного разу не були спіймані, та пара «вовків», яка спіймала найбільше «кіз».

Правила гри

1. «Вовк» не має права виходити за межі «канави».
2. «Коза», яка не перестрибнула, а перебігла через «канаву», вважається спійманою.
3. Гравець, який відстав, повинен перестрибнути через «канаву» не пізніше, ніж керівник промовить: «Один, два, три!»; якщо за цей час гравець не перестрибне, він вважається спійманим.