



Результат летней оздоровительной работы.

Подготовил инструктор по физической культуре
Абраменко Вячеслав Владимирович.



Гуси-лебеди.

Ход игры: на одной стороне участка дом, где живут хозяин и гуси, на другой – живет волк под горой. Хозяин выпускает гусей в поле погулять, зеленой травки пощипать. Гуси уходят от дома довольно далеко. Через некоторое время хозяин зовет гусей. Идет переключка между хозяином и гусями:

Хозяин: Гуси – Гуси!

Гуси: Га-га-га.

Хозяин: Есть хотите?

Гуси: да-да-да.

Хозяин: так летите же домой.

Гуси: серый волк под горой не пускает нас домой.

Хозяин: Вы летите, как хотите, только крылья берегите!

Гуси бегут в дом, волк пытается их поймать. Пойманные гуси выходят из игры. Игра заканчивается, когда почти все гуси пойманы. Последний оставшийся гусь, самый ловкий и быстрый, становится волком.





«Зарничка»

Цель: воспитание чувства патриотизма, потребности в систематических занятиях физической культурой и спортом.

- Задачи:**
- познакомить детей с патриотической игрой «Зарничка»
 - развивать психофизические качества (выносливость, скорость, силу, сноровку, быстроту, координацию движений)
 - воспитывать нравственные качества: патриотизм, инициативу, самостоятельность, взаимопомощь, дружбу.





«Тише едешь – дальше будешь»

Дети становятся на исходную линию. На расстоянии 25-30 шагов становится водящий. Повернувшись спиной к играющим, водящий громко говорит: «Тише едешь, дальше будешь. Стоп!»

Пока водящий произносит эти слова, играющие двигаются по направлению к нему быстрым шагом. Как только водящий произносит слово «Стоп!», все останавливаются, а водящий быстро оглядывается. Тот, кто не успел вовремя остановиться после слова «Стоп!» и сделал добавочное движение, возвращается на исходную линию. Так продолжается до тех пор, пока кто-нибудь из играющих дотронется до плеча водящего. Тот, кому это удалось, становится водящим.





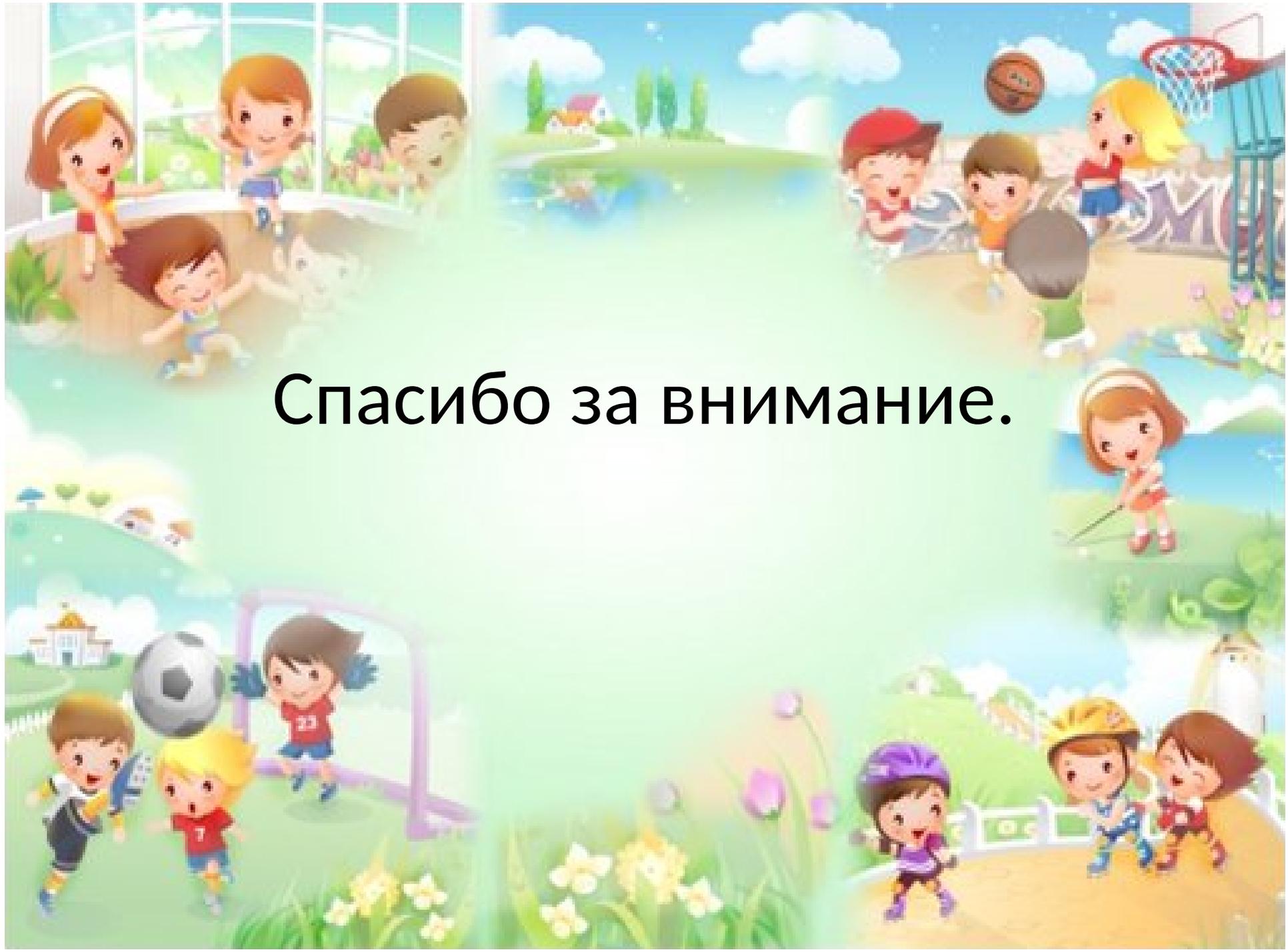
Бездомный заяц.

«Бездомный заяц» - русская народная подвижная игра, цель которой – развивать быстроту движения и ориентирование в пространстве.

Ход игры:

Все участники, кроме двух водящих, становятся в разных местах площадки. Это - дома. Один из водящих – охотник, другой – бездомный заяц. Заяц, спасаясь от преследования, бежит в любой дом. Игрок, к которому забежал бездомный заяц, лишается своего места и сам становится бездомным зайцем. Если охотник осалил зайца, они меняются ролями.





Спасибо за внимание.