

АРТЕМ ПАТРИКЕЕВ

Подвижные игры для небольших помещений



Артем Юрьевич Патрикеев

Подвижные игры для небольших помещений

http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=48780732

ISBN 9785005085344

Аннотация

В этой книге собраны игры, которые удобно проводить в небольших помещениях – в классах и дома, в коридорах и т. п. Здесь вы найдете игры совершенно разной активности и разной направленности. Много зависит от того, как вы сами хотите их проводить. Большая часть игр подойдет для детей начальной школы, однако многие можно проводить в средней и даже старшей школе. Важно только правильно их подать. Книга подходит как педагогам, так и родителям.

Содержание

Предисловие	5
Подвижные игры	6
Башни	6
Береги ручку	8
Борьба ногами	10
Бугнай	11
Будь точен!	13
Быстрый и ловкий	23
Великаны и гномы	25
Конец ознакомительного фрагмента.	26

Подвижные игры для небольших помещений

Артем Юрьевич Патрикеев

© Артем Юрьевич Патрикеев, 2019

ISBN 978-5-0050-8534-4

Создано в интеллектуальной издательской системе Ridero

Предисловие

В начальной школе всегда интересно организовать ребят, помочь им не только сделать то, что нужно, но и немного развлечься. Почему надо просто собираться, делать уроки, сидеть на продленке, проводить стандартные физкультминутки, переходить из класса в класс или идти по улице скучными колоннами? Давайте попробуем хоть немного разнообразить эти моменты различными веселыми играми. А кроме того, у ребят появится больше развлечений во время перемен или во второй половине дня. Может быть, им что-то понравится, и они сами, без помощи взрослых, сумеют подобрать для себя игры.

Играть во всякие гаджеты дети и сами научатся, а потом еще и будут тратить на них большое количество времени, а вот играть во что-то другое – этому вряд ли их научат дома. Впрочем, даже если ребята и не будут в дальнейшем играть сами, вполне возможно, что выученные игры просто останутся у них в памяти и «всплывут» в нужный момент во взрослой жизни.

Игры в книге расположены в алфавитном порядке, чтобы в будущем было проще найти ту, которая вам понравилась.

Это второе издание книги. Первое называлось «Хитрые подвижные игры в начальной школе», изд. «Феникс», 2015 г.

Подвижные игры

Башни

Для игры потребуется как можно больше ручек, карандашей, линеек и т. п. Именно из них игроки и будут строить башни. Участники делятся на две команды. Каждая команда получает по половине игровых элементов для башни. По сигналу начинается игра-строительство. Первые игроки берут ручку (карандаш, линейку и т. п.), бегут к своим выделенным партам, на которые ее и кладут; как только они возвращаются, передают эстафету следующим игрокам (любым удобным способом), те кладут следующий элемент и так далее. Вот только задача – построить башню как можно выше, то есть, складывать элементы необходимо таким образом, чтобы они образовывали конструкцию, которая не будет разваливаться. Класть ручки, карандаши, линейки можно как угодно, но если собираемая конструкция развалится, то всё придется начинать сначала, да и элементов в этом случае может уже не хватить на полноценную башню (использовать обрушившиеся элементы нельзя).

Каждая команда строит башню на своей парте.

Игра проводится или за определенное время, после которого смотрим, у кого башня оказалась выше, или пока

не будет потрачено выданное количество элементом, или же до первого обрушения башни. Можно давать по одному очку за каждый использованный элемент, но за обрушение башни снимать 5—10 очков.

Для усложнения игры можно менять дистанцию до нужной парты (но тут уже приходится исходить из условий: размеров класса, свободного места). У каждой команды должна быть своя парта, чтобы ребята не мешали друг другу и никак, даже случайно, не могли задеть чужую башню.

Можно проводить игру и без эстафеты и бега, а просто дать задание собрать башню. Пусть вся команда одновременно собирается вокруг парты и пытается собрать свою башню.

Тогда интереснее сделать как можно больше команд, главное, чтобы хватило материалов для постройки. В этом случае лучше просто играть определенное время, по окончании которого ведущий подает сигнал, а игроки убирают руки от своих башен и парт. Если кто-то из игроков продолжит строить после сигнала, его команда снимается с соревнований или ей дается три штрафных очка (при условии, что победитель определяется по очкам).

Береги ручку

Играющие образуют круг. Один ребенок находится в середине круга (водящий), остальные стоят, несколько расставив ноги и держа руки за спиной. У ног каждого ребенка лежит ручка или карандаш. Водящий старается выхватить эту ручку, но играющий защищает ее, приседает и закрывает руками, не давая до нее дотронуться. Как только водящий отходит, игрок встает.

Ребенок, не защитивший свою ручку, делает шаг назад из круга. Он временно не участвует в игре.

Когда водящему удастся взять ручки у двух-трех играющих, назначается новый водящий. При смене водящего дети, стоящие за кругом, возвращаются в игру.

Так же можно играть, положив ручку на парту. В этом случае водящий ходит по рядам между парт и старается успеть выхватить у кого-нибудь ручку прямо с парты.

Забавно выглядит вариант, когда ручки торчат из карманов пиджаков (справа или слева), а водящий пытается эти ручки выхватывать. Можно даже заниматься какой-нибудь другой деятельностью – идти в другой класс, делать уроки и т. п. А водящий будет все это время стараться забрать у кого-нибудь ручку из кармана. Кто прозевает и лишится ручки, тот дальше уже не участвует. Остальные же все время должны быть начеку. Если в это время класс куда-нибудь идет –

на прогулку, например, то водящему дается большая свобода действий – он может немного обгонять идущую колонну, обходить ее с разных сторон, вставать с кем-нибудь в пару или тройку и т. п.

Борьба ногами

В эту игру удобно играть на ковре или используя специальные коврики, которые придется доставать только для игры.

Два игрока ложатся на спину рядом, головами в разные стороны. Скрещивают левые руки, поднимают левые ноги так, чтобы они скрестились в воздухе, касаясь икрами, примерно в центре между и над игроками. По команде каждый начинает нажимать на ногу соперника. Кто нажмет сильнее и заставит своего соперника перевернуться или передвинуться в сторону по земле (полу), тот и победитель. Победителя лучше определять в результате нескольких попыток.

Игрокам нельзя нажимать раньше поданной команды.

Бугнай

Название звучит необычно из-за того, что игра пришла к нам из Казахстана. Бугнай – это кличка.

Другое название – Правильный номер.

Играющие усаживаются по кругу на полу или ковре, скрестив ноги впереди (можно сидеть за партами или за столами). Водящий, выбранный по жребию, начинает пересчитывать игроков: «Первый бугнай, второй бугнай, третий бугнай...» и так далее – до последнего (конечно же, можно считать не бугнаев, а учеников или детей – первый ученик, второй ученик..., или первый ребенок, второй ребенок..., или первый игрок, второй игрок...). Все игроки стараются запомнить свои номера. Затем водящий неожиданно называет какой-нибудь номер. Например: «Шестой бугнай!». Названный быстро встает с места и в свою очередь называет номер, после чего быстро садится обратно. Вызванный встает и также называет любой из номеров. И так каждый раз: вызванный быстро встает, называет номер и быстро садится. Если кто-то, когда назовут его номер, не встанет или встанет другой игрок, то ему дается какое-либо задание (ответить на вопрос, угадать загадку, станцевать, спеть, проскакать на одной ноге и т. д.) или начисляется штрафное очко. После этого он называет новый номер по своему желанию.

В заключение отмечают тех, кто ни разу не ошибся, или

объявляют победителем того игрока, у которого набралось меньше всего штрафных очков.

Эта игра помогает развивать внимание и умение быстро реагировать на сигнал (в данном случае – слова).

Игру можно усложнить, для этого начинаем играть на выбывание. Тот, кто ошибается, выбывает. Из-за введения такого правила появляется еще один момент – номера из игры выходят, а это значит, что ребенку теперь надо помнить, кто уже вышел, а кто остался. Если называется номер, который уже выбыл, то это считается ошибкой и назвавший выбывает. Называть друг друга нельзя, например, если первый назвал второго, а тот опять первого и так далее. Называть надо другого игрока. Повторение считается ошибкой, и игрок выбывает. Играть можно до трех-четырех оставшихся игроков, после чего или проводится новая партия, или переходим к другой игре.

Если играем в «Правильный номер», то ребята просто рассчитываются по порядку номеров, без всяких дополнительных слов, то есть «первый, второй, третий...» и так далее. Все остальное точно также.

Будь точен!

В данном случае имеется в виду игра со множеством вариаций. Главная задача – проявить точность в заданном испытании. Испытания могут быть такие:

1. *Управляем своими мышцами.* Для него потребуется детский кистевой динамометр. Ведущий задает ту цифру, до которой должна дойти стрелка при нажатии.

Мы привыкли, что динамометры нужны только для измерения силы, однако в данном случае мы не силу меряем, а умение управлять своими мышцами, то есть точно рассчитывать свои усилия. А это уже координация движений. С помощью таких игровых упражнений мы не только соревнуемся и развлекаемся, но и работаем над развитием координации движений. Правила простые – ведущий задает нужную цифру, а ребенок, не глядя, старается сжать динамометр так, чтобы стрелка показала нужную цифру. Все игроки пробуют правильно нажать, затем сравниваются результаты, кто был ближе, тот и побеждает.

Несмотря на то что динамометр кистевой, сжимать его можно и двумя руками. Перед тем как начать использовать динамометр, надо сначала познакомить ребят с его устройством, примерным принципом действия, дать попробовать, проверить, у кого какие силы, чтобы ребята знали свои абсолютные величины, а уже из этих результатов можно вы-

бирать нужные для игры. Например, сделал максимум, а затем, не глядя, пусть попробует выжать половину или даже четверть своего результата¹, как у него получится? Самостоятельно ребята могут развлекаться тем, что будут стараться попадать на заданные цифры. Сами себе будут задавать, а затем сами же и будут стараться выжать нужный результат. Чем больше будет практики, тем лучше ребята начнут справляться с заданием.

2. *Попробуем запоминать временные отрезки*. Начинать будем с малого – запомним десять секунд. Для этого ведущий в первый раз сам отсчитывает ребятам эти десять секунд (ориентируясь на секундомер, конечно). Затем он командует: «Внимание, марш!» и ребята стараются уже сами отсчитать эти десять секунд (не вслух, конечно, про себя, чтобы не мешать остальным). Тот, кто досчитал и решает, что время вышло, поднимает руку. Когда все поднимут руки, ведущий объявляет самых точных игроков. Чем больший промежуток времени задается, тем труднее его точно запомнить и попасть, поднимая руку. Так что тренировка в помощь!

Так как ребята склонны подглядывать друг за другом и ориентироваться на действия других, то можно дать задание отсчитывать секунды с закрытыми глазами, а открывать их только одновременно поднимая руку. Игрок, открывший глаза чтобы посмотреть на остальных, выбывает или счита-

¹ Можно ввести элемент математики, пусть ребята сами высчитывают половины и четвертины своих сил.

ется, что он закончил отсчитывать.

Детей можно мотивировать – попросить дома самим потренироваться в этом запоминании. Если интерес у них появится, да и выиграть захотят, то наверняка потренируются. Часы с секундной стрелкой у всех есть. А с распространением мобильных телефонов, в которых есть секундомеры, это задание в техническом плане для тренировок становится еще проще.

Ради интереса, когда ребята уже хорошо освоятся с этим заданием, можно попробовать давать и большие промежутки времени – десять, двадцать, тридцать минут. Например, стали делать уроки, отсчет пошел, кто решил, что время истекло, сообщает об этом. Ведущий же сообщает о том, что заданное время прошло, или когда все выскажутся, или через две минуты после его окончания. Так, если задано было десять минут, то ведущий, говорит о том, что время вышло через двенадцать минут. Смотрим, кто окажется ближе всех. Две минуты добавляем для тех, кто может ошибиться на одну-полторы минуты, но уже после отведенного времени.

Если в предыдущих вариантах отсчитывал время и следил за точностью выполнения ведущий с секундомером, то на этот раз секундомер получает в руки ребенок. И пробовать попадать в нужное время он будет стараться, не глядя на гаджет. Выполняется так: ребенку задается определенное время (10 секунд, 12 и т. п.), он закрывает глаза, нажимает на кнопку, затем, когда решает, что десять секунд про-

шло, исключает секундомер. Смотрим, на сколько ошибся или как точно попал игрок. Желательно давать три попытки и записать лучший результат. Затем другой игрок пробует свои силы и так далее. В конце все результаты сравниваются и определяется победитель – самый точный игрок.

При использовании этого варианта всё измеряется очень точно и четко, так что уже не будет споров, а также игрок не будет ни на кого ориентироваться; тут, как говорится, борьба один на один с секундомером. Да и ведущему не придется запоминать, кто и насколько ошибся (обычно он выделяет только трех-четырех самых точных). Это ведь не так просто, когда участвует более десяти игроков. Кроме того, теперь всех игроков можно будет расставить по местам от первого до последнего.

3. *Рассчитываем силу давления.* Для этого испытания потребуются напольные весы. Задача в принципе такая же, как и с динамометром, но теперь необходимо рассчитать силу давления ногой на весы. Ребенок встает одной ногой на пол, другой на весы. Теперь его задача – нажать на весы до нужного веса. Выбирать надо удобные числа, чтобы и не так трудно было давить, и чтобы одного веса ноги было мало. Перед тем как соревноваться, ребятам надо дать освоиться, пусть попробуют понажимать на весы, почувствуют, сколько надо давить до пяти килограмм, пяти с половиной и т. п. Соревнуемся так же, задается определенный вес, удобный для всех игроков (чтобы не получилось, что большому ученику до-

статочно ногу поставить, и он уже промахнулся на пару килограмм, а легкому ученику еще давить и давить до нужной величины), каждый с закрытыми или завязанными глазами наступает одной ногой и давит на весы. Записываем результаты, а конце сравниваем. Кто окажется ближе, тот и побеждает.

4. *Попади в точку.* На стене мелом рисуем различные точки (крестики) на уровне рук игроков, каждая точка получает свой номер или специальный рисунок (звездочку, крестик, кружочек, точку и т. п.; можно использовать маленькие наклейки, которые затем легко снять со стенки). Задача игрока – встать спиной к стене и по команде, с закрытыми глазами, постараться поднять прямую руку так, чтобы попасть в нужную точку. Перед игрой можно дать ребятам потренироваться, пусть они смотрят и поднимают руку, таким образом помогаем мышцам запомнить нужные усилия, а голове – понять, до какого градуса надо руку поднимать. Игроки по очереди стараются попадать в нужные точки; кто оказывается точнее, тот и побеждает.

Игроки даже сами могут поиграть друг с другом. Один встает к стене, смотрит на партнера, тот ему командует до какой точки надо поднять руку, а первый старается точно исполнить указание. Вот только глаза исполняющий игрок на этот раз не закрывает, а смотрит прямо на партнера. В таком положении игроку будет немного проще, так как окружающие нас ориентиры, несомненно помогают, но все же

не настолько хорошо, как хотелось бы.

Чтобы измерять точность попадания, можно использовать обычную линейку. Игрок поставил руку, линейкой измерили, на сколько сантиметров он промахнулся. Или же стену с помощью транспортира можно расчертить линиями мелом по пять-десять градусов, тогда промахи удобнее будет измерять в градусах. Но если мы рисуем мелом на стене, прислоняться к ней уже нельзя. В этом случае придется смотреть уже так, без прикосновений.

5. *Попади ногой в точку.* Точки рисуются на полу (или используем различные наклейки), но так, чтобы ребенок мог достать до них ногой. Задается точка, в какую носком ноги ребенок должен попасть. На этот раз совсем не обязательно, чтобы игрок держал ноги прямыми, поэтому точки можно задавать рядом с ногами. Играть можно, прислонившись к стене или стоя посреди игровой площадки, во втором случае игрок получает большую свободу действий, а значит, больше точек, которые можно задавать.

6. *Проверяем точность с помощью мяча.* Вот только теперь мы должны не попадать в какую-то цель, а должны покатить мяч так, чтобы он докатился до определенного места, например до определенной парты. То есть игрок должен покатить мяч в проходе (между партами) до определенной парты, например до второй. Если мяч укатывается слишком далеко или не докатывается, то засчитывается промах – так как парта довольно широкая, то мяч должен хотя бы немно-

го попадать в это пространство.

Игру легко менять, поставив учеников в колонну или шеренгу, а игроку дав задание катить мяч до определенного ученика.

Не обязательно использовать большие или средние резиновые мячи, вполне можно применить и небольшие шарики из разных материалов.

7. Попади в нужную клавишу. Нам потребуется клавиатура, на каждую клавишу которой прилеплен какой-нибудь значок (лучше всего подходят симпатичные маленькие наклейки). Задача ребенка – научиться попадать пальцем в нужную клавишу (конечно же, делать это нужно с закрытыми глазами). Сначала ребенок может сам потренироваться, а затем ведущий будет называть картинку, а ребенок будет стараться попадать в нее пальцем. Тут можно заранее договориться, на какое количество клавиш допустим промах: на одну или на две (больше не нужно). Со старшими детьми можно пользоваться обычной клавиатурой, пусть заодно выучат, как на ней буквы расположены, это умение им наверняка в жизни пригодится, учитывая, насколько часто приходится печатать современным людям. А главное, с помощью этого игрового упражнения, а заодно и соревнования, и интереса мы развиваем у ребят координацию движений, двигательную память, обычную память (попробуйте вот так сразу запомнить, где какие картинки расположены!).

Чтобы еще упростить задачу, можно выделять клавиши

цветом по квадратам или прямоугольникам, например, четверками (выделяются четыре клавиши одного цвета), шестерками или восьмерками. Тогда ребятам уже будет проще – назвали им цвет, они стараются попасть в этот квадрат или прямоугольник. В любую клавишу данного цвета попали – отлично, попадание засчитано. Соответственно, придется подбирать много цветов, может быть, даже восемь-десять.

Играть можно всем вместе, если на каждого игрока хватает клавиатур. Тогда все сидят за партами, клавиатуры – на столе перед ними, руки игроки держат на коленях. Сигналом к действию служит названная ведущим картинка, буква (цифра) или цвет. Игроки быстро должны поставить указательный палец (или любой другой заданный палец) на нужную клавишу. Кто окажется быстрее, тот получает одно очко. Играть можно некоторое время, а затем подвести итоги, посмотрев, кто сколько очков набрал, и объявить победителя. За неправильно нажатую клавишу можно начислять штрафные очки. Важное условие: после того как ребенок поставил палец на клавишу, изменять свое решение он уже не может. Изменение – это ошибка, которая «карается» штрафным очком.

Для разучивания букв, цифр и символов можно играть «в открытую». То есть теперь ведущий называет клавишу, а игроки должны поставить на нее палец как можно быстрее. Если участвует много игроков, то дополнительно игрок должен поднять руку вверх, сигнализируя о том, что он все сде-

лал. После этого двигать пальцем, перемещать его куда-то нельзя, пока ведущий не проверит, правильно тот попал или нет. После проверки первый игрок получает одно очко. Желательно таким образом пройтись по всем буквам и цифрам, в конце уже по очкам подсчитать, кто же лучше всех знает расположение букв и цифр на клавиатуре.

8. *Поймай цифру*. Теперь будем использовать секундомер, который ребенок может нажимать, чтобы включать и выключать, останавливая время. Смысл простой: задается время, например 13 секунд. Задача игрока – глядя на секундомер, нажать его максимально точно. Если секундомер у нас с сотыми секундами, то ошибка будет более заметна, и проще тогда сравнивать результаты. Это не тот же вариант, когда мы запоминали временной промежуток. В данном случае отрабатывается быстрота реакции на появившуюся цифру.

Интересно сыграть в паре. Первому ребенку из пары ведущий задает время, например пятнадцать секунд. Второй игрок по команде первого включает секундомер, а затем первый должен вовремя скомандовать второму, когда секундомер следует выключить. Подсказывать первый ни в коем случае не должен, только сухие команды – «марш» и «стоп». Все дополнительные подсказывающие слова: «еще далеко, пока не торопись» и т. п., а также движения (показывает пальцем, кивает и т. п.) считаются подсказкой, и пара проигрывает. Сначала командует один, затем – другой. Суммируется время их ошибки. Затем остальные пары так же пробуют свои

силы, после этого сравниваются результаты, объявляется победитель.

Быстрый и ловкий

Существует несколько вариантов этой игры.

1. Шесть-восемь стульев ставят по кругу плотно один к другому, сиденьями вовнутрь. На них садятся участники игры. Один (по жребию) встает и идет в середину круга. Его место свободно. По сигналу учителя водящий старается сесть на этот стул, но сидящие перемещаются вправо или влево и мешают ему найти свободное место. Игрок, не успевший передвинуться на соседний стул, сменяет водящего, и игра продолжается. Надо сразу договориться, что если водящий успеваеет занять свободный стул, то виноватым считается тот, кто слева (или справа) от него. В противном случае два игрока справа и слева могут попытаться закрыть собой свободный стул и помешать друг другу, или наоборот, оба понадеются друг на друга, и никто ничего не сделает. А тут уже сразу понятно, кто будет виноват, если что. Однако все же стоит учить ребят помогать друг другу и спасать других, даже если есть риск самому поиграть.

2. Стулья ставят по кругу, но спинками вовнутрь. Участники игры, стоящие по кругу с внешней стороны, по сигналу учителя бегут вправо (влево), по свистку (сигналу) каждый старается занять стул. Но поскольку стульев меньше, один игрок остается без места. Он выбывает, а из круга убирают еще один стул. Если места мало, то лучше не бегать, а ходить

вокруг стульев.

Похожие правила в игре «Вокруг стульев».

Великаны и гномы

Другое название – Великаны – карлики.

В данном случае нам будет интересен тот вариант игры, который проводится в классе. Он вполне может пригодиться для физкультминутки.

Ученики стоят возле парт. Им дается задание: если они слышат команду «Великаны!», то должны встать на носки, поднять руки вверх и потянуться к потолку. Если же «Гномы!», то ребята приседают и прячутся под партами, чтобы только глаза сверху оставались. Как бы спрятались, но следят за всем происходящем вокруг.

Игру проводим совместно с другой деятельностью, в частности во время проведения физкультминутки или даже во время обычного урока. Пусть ребята попробуют проявить внимательность и слушают все, что вы им говорите во время урока. Если игра проводится в течение урока, то стоять рядом с партами не нужно. Ребята просто сидят, делают свои задания, слушают и т. п., но если звучат условные слова, то встают или прячутся. Первым троим правильно среагировавшим игрокам можно начислять по одному очку. И так каждый раз. В этом случае в конце урока подводится итог и объявляются наиболее внимательные и быстрые игроки, набравшие большее количество очков.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.