

Кредит №1

Практичне заняття №2-3 (4 год.)

Тема: Методика проведення рухливих ігор для дітей молодшого шкільного віку.

Завдання: Ознайомлення студентів з рухливими іграми для дітей молодшого шкільного віку для розвитку мовленнєвого апарату з рольовим сюжетом та без нього.

Знати: зміст рухливих ігор для розвитку речового апарату з рольовим сюжетом та без нього.

Зміст: на практичному занятті студенти приймають безпосередню участь в іграх: «Космонавти», «Два морози», «Гуси-лебеді», «Лисиця й кури», «Вовк в яру».

«Космонавти»

Місце проведення: спортивний зал, спортивний майданчик.

Інвентар: гімнастичні обручі.

Підготовка до гри.

По кутах і сторонах залу (майданчики) креслять 5—8 великих кругів — «ракетодромів». Усередині кожного ракетодрому малюють 2—5 кружків — «ракет» (замість них можна покласти невеликі пластмасові обручі). Загальна кількість ракет повинна бути на 5—8 штук менше числа граючих. Всі гравці стають в коло в центрі залу.

Опис гри. Гравці йдуть по колу, взявшись за руки, і вимовляють: «чекають нас швидкі ракети для прогулянок по планетах, на яку схочемо, на таку полетимо. Але в грі один секрет: що спізнився місця немає!». Після цих слів всі біжать до ракетодромів і займають місця на будь-якій з ракет. Ті, що залишилися без місця йдуть до керівника або в центр залу. Потім всі знову стають в круг разом з тими, що спізналися і знову починають ігри.

Правила до ігор «Швидко по місцях» і «Космонавти»

1. Починати гру тільки по встановленому сигналу керівника. 2. Розбігатися тільки по команді керівника (в грі «Всі по місцях!» — «Втекли!» і в грі «Космонавти» — після слів: Що «спізнився місця, нема!»).

«Ми — веселі хлопці»

Місце проведення: спортивний зал, спортивний майданчик.

Інвентар:-----.

Підготовка до гри.

На протилежних сторонах майданчика або залу відзначають лініями два «будинки» на відстані 15—20 м один від одного. Між будинками посередині майданчика стає гравець, що водить. Решта граючих знаходиться на одній стороні майданчика, за лінією біля будинку.

Якщо гра проводиться на великому майданчику, треба обмежити її з боків, прокресливши лінії приблизно на відстані 8—10 м одна від одної.

Опис гри. Що водить, стоячи посередині обличчям до граючих, голосно вимовляє: «Раз, два, три!» Всі гравці говорять хором:

«Ми — веселі хлопці! Любимо бігати і грати, Ну, спробуй нас наздогнати!»

Після цього всі діти перебігають на протилежну сторону за лінію іншого будинку. Той, що водить ловить перебігаючих. Спіймані відходять убік. Коли всі діти перебіжать, той, що водить знову каже: «Раз, два три!» — а всі, сказавши чотири рядки, біжать в перший будинок. Упіймані знову відходять убік. Після 2—3 перебігань (за домовленістю) підраховують упійманих, вибирають того, що нового водить з тих, кого не упіймані, а спіймані включаються в гру, і все починається спочатку.

Гра проводиться 3—4 рази, після чого називаються діти, які жодного разу не були спійманими і ті, які краще водять, які зуміли піймати більше гравців.

Правила гри. 1. Перебігати на іншу сторону можна тільки після слів «Нас наздогнати». 2. Не можна, вибігши через лінію будинку, повертатися назад; гравець, що поступив так, вважається упійманим. 3. Піймати — значить доторкнутися до граючого. 4. Той, що водить може ловити тікаючих тільки до лінії будинку, за лінією засалений гравець упійманим не вважається.

«Гуси-Лебеді»

Місце проведення: спортивний зал, спортивний майданчик.

Інвентар: гімнастичні лавки, мати.

Підготовка до гри.

На одній стороні майданчика проводиться межа, відділяюча «гусятник». Посередині майданчика ставляться 4 лавки, створюючи коридори («дорога між гір») шириною 2—3 м. На іншій стороні майданчика кладуться мати — це «гора». Всі граючі, окрім двох, стають в гусятнику — це «гусаки». За горою креслиться кружок — «лігво», в якому розміщуються два «вовки».

Опис гри. Керівник вимовляє: «Гусаки-лебеді, в поле!» Гусаки проходять по гірській дорозі в «поле», де і гуляють. Потім керівник говорить «Гусаки-лебеді, додому, вовк за дальньою горою!» Гусаки біжать назад до себе в гусятник, пробігаючи між лавками, — «по гірській дорозі». Через дальню гору вибігають вовки і наздоганяють гусаків. Засалені зупиняються.

Спіймані підраховуються і відпускаються в своє стадо гусаків. Грають 2 рази, після чого вибирають з не спійманих нових вовків. Отже, гра проводиться 2—3 рази, після чого називаються жодного разу не спіймані гусаки і вовки, що зуміли піймати більше гусаків.

Правила гри. 1. Вовки ловлять гусаків до гусятника. 2. Вовки можуть ловити гусаків тільки після слів «за дальньою горою». 3. Не можна стрибати через лавки або бігти по них.

«Д в а Мороза»

Місце проведення: спортивний зал, спортивний майданчик.

Інвентар:-----.

Підготовка до гри.

На протилежних сторонах майданчика на відстані 10—20 м лініями відзначають «будинок» і «школу». Вибираються два водящих — «морози», інші граючі — «діти». Гравці розташовуються в одну шеренгу за лінією будинку, а посередині майданчика — «на вулиці» стоять два Мороза.

Опис гри. Морози звертаються до гравців із словами:

«Ми два брата молоді, Два морози молодецькі».

Один з них, указуючи на себе, говорить: «Я мороз — червоний ніс».

Інший:

«Я мороз — синій ніс».

І разом:

«Хто з вас зважиться
В шлях-доріжку пуститися?»

Всі граючі відповідають:

Не «боїмося ми загроз

І не страшний нам мороз!»

Після цих слів граючі біжать з будинку в школу (за межу на іншій стороні). Морози ловлять і «заморожують» перебігаючих. Засалені зараз же зупиняються і стоять нерухомо на тому місці, де їх заморозив мороз.

Потім морози знову звертаються до гравців з тими ж словами, а гравці, відповівши, перебігають назад в будинок, по дорозі виручаючи «заморожених гравців»: доторкаються до них рукою, і ті приєднуються до решти гравців. Морози заморожують перебігаючи гравців і тим самим заважають їм виручати «заморожених». Удруге морози не говорять весь речитатив, а тільки останні фрази «Хто з вас зважиться в шлях-доріжку пуститися?».

Після двох перебігань вибирають нових морозів з не спійманих гравців, а спійманих підраховують і відпускають. Гра починається спочатку.

Тих, що водять міняють 3—4 рази. В кінці гри називаються гравці, що не попалися морозам жодного разу, а також краща пара морозів.

Правила гри. 1. Гравці вибігають з будинку тільки після слів «І не страшний нам мороз». 2. Вибігши з будинку, не можна бігти назад або затримуватися в будинку. В тому і іншому випадку гравець вважається упійманим. 3. Упійманий залишається на тому місці, де його піймали — «заморозили».

«Лисиця і кури»

Місце проведення: спортивний зал, спортивний майданчик.

Інвентар: гімнастичні лавки(4шт.).

Підготовка до гри.

Посередині залу ставляться чотири гімнастичні лавки у вигляді квадрата, рейками вгору, це — «сідало». Вибирається один що водить — «лис» і один «мисливець». Вся решта граючих — «кури». В одному кутку залу обкреслюється «нора», в якій поміщається «лис». В іншому кутку встає мисливець. Кури розташовуються навкруги сідала.

Опис гри. По сигналу кури починають то злітати на сідало, то злітати з нього, то просто ходити біля «курника» (біля лавок, утворюючих курник). По другому обумовленому сигналу лисиця, підібравшись до курника, ловить будь-кого, курку, що торкається землі (пола) хоча б однією ногою. Лис бере засаленого за руку і веде в свою нору. Якщо по дорозі йому зустрічається мисливець, лис випускає спійманого, а сам тікає в нору. Спійманий повертається в курник, після чого всі кури злітають з сідала. Якщо мисливець піймає лиса, вибирається новий лис. Грають 4—6 разів. Виграють гравці, не спіймані жодного разу.

Правила гри. 1. Забігаючи в курник, лис може засалити тільки одного гравця. 2. По сигналу керівника лис повинен покинути курник, незалежно від того, піймав він курку чи ні. 3. Що стоять на рейці можуть надавати один одному допомогу (підтримувати).

«Вовк в яру»

Місце проведення: спортивний зал, спортивний майданчик.

Інвентар:-----.

Підготовка до гри.

Посередині майданчика проводяться дві паралельні лінії на відстані 70—100 см одна від одної. Цей коридор — «яр». Його можна накреслити не зовсім паралельним: з одного боку по вужче, а з іншою по ширше. 1—2 «вовки», що водять, встають в яру. Вся решта граючих — «кози» — розміщуються на одній стороні майданчика за лінією «удома». На іншій стороні майданчика прокреслюється лінією «пасовище».

Опис гри. По сигналу керівника кози біжать з будинку в протилежну сторону майданчика — на пасовище і по дорозі перестрибують через яр. Вовки, не виходячи з яру, прагнуть засалити якомога більше кіз. Засалені відходять убік, їх рахують, і вони знову входять в гру. Потім по сигналу кози знову перебігають на іншу сторону в будинок, а вовки їх ловлять, коли вони перестрибують яр.

Після 2—4 перебігань (за домовленістю) вибираються нові вовки, і гра повторюється. Виграють кози, не спіймані жодного разу, і ті вовки, які за час всіх перебігань піймали більше кіз.

Правила гри. 1. Вовки можуть салити кіз, тільки знаходячись в яру, коли кози перестрибують через яр або стоять поруч. 2. Коза, що пробігла по яру і не перестрибнула через нього, вважається спійманою. 3. Кози можуть перебігати тільки по сигналу керівника. 4. Якщо коза затрималася у яру, боячись вовків, керівник рахує до трьох, після чого коза зобов'язана перестрибнути через яр, інакше вона вважається засаленою.