**ПОЛОЖЕНИЕ**

**О проведении спортивного праздника «Папа, Мама, Я – спортивная семья»**

**1. Цели и задачи**

- Пропаганда здорового образа жизни средствами физической культуры и спорта, формирование мотиваций к систематическим занятиям физической культурой и спортом.

**2. Время и место проведения спортивного праздника «Папа, Мама, Я – спортивная семья**

Спортивный праздник «Папа, Мама, Я – спортивная семья»проводится 19 февраля 2021г. в спортивном зале ………….. Начало праздника в …………….

**3. Условия проведения спортивного праздника «Папа, Мама, Я – спортивная семья**

Для участия в спортивном празднике «Папа, Мама, Я – спортивная семья»приглашаются команды семей учащихся школы.

**4. Участники спортивного праздника «Папа, Мама, Я – спортивная семья»**

Состав команды - от каждого класса по одной семье.

Форма команды – спортивная (для занятий в спортивном зале).

Каждая семья должна иметь название, эмблему и девиз своей команды

**5. Судейская коллегия.**

Учителя физической культуры, и учащиеся старших классов

**6. Виды программы**

**- Комбинированная эстафета**

**1. Эстафета «Самый ловкий**» - команды строятся по одному: папа, мама, ребенок. Папа бежит до дальней стойки, оббегает ее, возвратившись, передает эстафету маме, мама бежит до средней, потом бежит ребенок до самой ближней стойки, оббегает, возвращается.

**2. «Кенгуру» -** первым ребенок на мяче скачет туда и обратно, мама прыгает через скакалку туда и обратно, папа бежит туда и обратно.

**3. «Теремок»** - первый папа бежит до обруча, пролезает в обруч (в домик), обегает стойку, пролезть в обруч (выйти из домика) бежит обратно, передает эстафету маме, мама бежит до обруча, пролезает в обруч обегает стойку и возвращается обратно, затем бежит ребенок, он пролезает в обруч и возвращается обратно.

**4. «Пингвин»** - каждый участник команды зажимает мяч между коленями и прыгает с ним до стойки, обратно бежит с мячом и передает мяч.

**5. «Самый быстрый»** - каждый участник ведет б/б мяч до стойки, где лежит обруч, продевает обруч через себя сверху вниз, кладет на место и возвращается обратно уже без ведения б/больного мяча.

**6. «Дружная тройка**» - первым с теннисной ракеткой и т/мячиком бежит ребенок до стойки и обратно, далее мама с обручем бежит до стойки и обратно, берет папу в обруч и они вместе бегут до стойки и обратно.

**7. «Веселый баскетбол» -** ребенок бросает б/б мяч в кольцо (расстояние 2-2,5м), затем мама бросает б/больный мяч – расстояние 3-3,5м, затем мяч бросает папа с расстояния 5м. Каждый бросает мяч по три раза. Оценивается количество попаданий и затраченное время.

**8. «Репка»** - участвует вся команда, первые дети держат в руках гимнастическую палку, затем мама и папа, участники сидят друг за другом в центре круга, первые участники упираются друг другу в ноги, и стараются перетянуть соперника на свою сторону. Побеждает команда, которая перетянет соперника на свою половину, и при этом не отпустит руки от палки до свистка судьи.

**7. Награждение**

Все команды участницы награждаются грамотами.

**ПОЛОЖЕНИЕ**

**О проведении соревнований «Малые Олимпийские игры»**

**1. Цели и задачи**

-приобщение школьников к занятиям физической культурой;

- укрепление здоровья обучающихся, пропаганда здорового образа жизни; - знакомство с зимними Олимпийскими видами спорта.

**2. Время и место проведения**

Спортивный праздник «Малые Олимпийские игры»проводится 18 февраля 2021г. в спортивном зале ………….. Начало в …………….

**3. Участники**

В соревнованиях принимают участие три сборные команды 8-9 классов. Состав команды 8 человек. В состав команды входят - 4 мальчика, 3 девочки, капитан команды – учитель.

**4. Виды программы** Соревнования проводятся в виде конкурсов – эстафет. За победу в конкурсе команда получает 3 очка, за второе место – 2 очка, третье – 1 очко. Команда, набравшая большее количество очков побеждает в соревнованиях. Участники соревнований награждаются грамотами.

1 **«Золотая лихорадка»** Отвечать по очереди, команда, давшая больше количество ответов, побеждает - Назовите зимние Олимпийские виды спорта. **2 «Снаряди лыжника»** В этой эстафете команда должна одеть своего восьмого участника, который стоит у стойки. Вся одежда находится на старте. Каждый участник на своем этапе должен добежать до игрока, надеть на него одежду и вернуться назад, передавая эстафету касанием рукой следующего участника.

1 – участник должен надеть шапочку, 2 – куртку, 3 – лыжные ботинки, 4 – шарф, 5 – варежки, 6 – лыжи, 7 – лыжные палки

Эстафета считается законченной, когда одетый игрок возвращается на линию старта.

**3. «Лыжные гонки»** Перед каждой командой лежат овальные салфетки из плотного материала – это лыжи. Наступив на них, передвигаться, имитируя лыжный ход до определенного ориентира. Если нога соскальзывает с салфетки, нужно вновь встать на нее и продолжить движение. Выигрывает команда, которая раньше закончит эстафету.

**4 «Биатлонная эстафета»**  Участвуют 4 человека от команды ( 2 мальчика и 2 девочки). С лыжей на одной ноге добежать до ограничительной отметки, “выстрелить” приготовленным «оружием»(дротик) в воздушный шар и вернуться обратно. Каждое попадание – 1очко.

**5 «Фигурное катание - парное»** Пары берутся за руки, правая – правая, левая – левая, руки при этом скрещиваются. Оба поднимают левую ногу и по сигналу начинают прыгать от старта до ориентира и обратно (на другой ноге), между игроками большой мяч. Побеждает команда – первой закончившая дистанцию.

**6 «Фигурное катание - одиночное»** Игрок между коленками зажимает теннисный мячик, нужно пройти дистанцию, не уронив его, по «змейке», добежав до кегли, теннисный шарик кладет на пол и дует до своей команды Побеждает команда – первой закончившая дистанцию.

**7** **«Хоккей»** Поочередно ведут гимнастической палкой большой надувной мяч мимо кеглей, поставленных змейкой.

**8«Бобслей»**  Игроки в командах разбиваются на пары Два участника берут мешок за углы так, чтобы при этом большая часть мешка лежала на полу. По сигналу первый участник везет второго на мешке до стойки. У стойки они меняются местами, и двигаются в обратном направлении, к команде. И так все игроки.

**ПОЛОЖЕНИЕ**

**О проведении соревнований по гимнастическому многоборью**

ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ

- пропаганда здорового образа жизни;

- вовлечение детей в занятия спортом.

УЧАСТНИКИ СОРЕВНОВАНИЙ

В соревнованиях принимают учащиеся 5 – 9 классов, по двум возрастным группа: 5-7 класс, 8-9 класс.

Состав команды – 10 человек (7 мальчиков и 3 девочки).

Соревнования проводятся в личном и командном зачете.

ПОРЯДОК И СРОКИ ПРОВЕДЕНИЯ

Соревнования проводятся 16.02.12.2021 г.

ПРОГРАММА СОРЕВНОВАНИЙ

1. Отжимание в упоре лежа – 1 минута.
2. Пресс из положения лежа на спине, ноги под углом 90 градусов – 1 минута.
3. Приседания – 1 минута

Участник, набравший большее количество баллов – побеждает.

НАГРАЖДЕНИЕ

Участники соревнований в личном и командном зачете, занявшие призовые места награждаются грамотами.

**ПОЛОЖЕНИЕ**

**О проведении соревнований по скиппингу (прыжки на скакалке)**

ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ

- пропаганда здорового образа жизни;

- выявить лучших прыгунов на скакалки школы;

- вовлечение детей в занятия спортом.

УЧАСТНИКИ СОРЕВНОВАНИЙ

Состав команды – 5 человек. Соревнования проводятся в личном и командном зачете.

ПОРЯДОК И СРОКИ ПРОВЕДЕНИЯ

Соревнования проводятся 18.02.2021 г.

ПРОГРАММА СОРЕВНОВАНИЙ

Целью участника является победа при выполнении большего, чем у соперника, количество прыжков через скакалку за определенный промежуток времени.

В соревнованиях участник выступает в 3 дисциплинах:

1. Прыжки классические - вращение скакалки вперед 1 минута
2. Прыжки классические - вращение скакалки назад -30 сек.
3. Прыжки на одной ноге( ногу менять нельзя) - 30 сек.

Все дисциплины суммируются.

НАГРАЖДЕНИЕ

Участники соревнований в личном и командном зачете, занявшие призовые места награждаются грамотами.

**ПОЛОЖЕНИЕ**

**О проведении лично-командных соревнований по «Снайпер по баскетболу»**

ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ

•привлечения учащихся к активным занятиям физической культурой и спортом;

•пропаганда здорового образа жизни;

•популяризация баскетбола;

•выявление метких спортсменов школы

УЧАСТНИКИ СОРЕВНОВАНИЙ

Состав команды – 5 человек. Соревнования проводятся в личном и командном зачете.

ПОРЯДОК И СРОКИ ПРОВЕДЕНИЯ

Соревнования проводятся 16.02.2021 г.

ПРОГРАММА СОРЕВНОВАНИЙ

**- «Американка»**

Игроки от каждой из команд, расположившись друг за другом в общей

колонне по одному, выполняя броски с выбыванием. Победитель определяется по

количеству точных попаданий раздельно в каждой возрастной группе.

**- «Точки»**

Игроки от каждой из команд выполняют по очереди броски с обозначенных точек площадки, установленной судьями конкурса. Каждая позиция броска имеет определенное количество очков в случае попадания. На все броски отводиться определенное время. Очки забитых бросков, после истечения времени считаются недействительными. Последовательность бросков определяется коллегией судей конкурса.

Победителем конкурса в личном зачете определяется участник, набравший максимальное количество очков, за время, отведенное для этапа в каждой возрастной группе. В командном зачете складываются все очки участниками команды.

НАГРАЖДЕНИЕ

Участники соревнований в личном и командном зачете, занявшие призовые места награждаются грамотами.

**Методический материал для проведения подвижных игр стран мира**

|  |  |
| --- | --- |
| Название темы | Описание игр |
| **Казахские народные игры**  «Тенге алу»  «Арканда ойыншылар»    «Бөрік теппек» (Толкай шапку) | Команды строятся на линии старта в колонну по одному. По команде первый игрок бежит до места, где лежат деньги(мячи, спичечные коробки) берет один мяч, кладет его в сумки(пакет) и бежит обратно, вытаскивает мяч, а сумку отдает второму игроку. Второй игрок делает то же самое. Побеждает команда закончившая игру первой.  Первый игрок кладет себе на голову кубик. По команде бежит до ориентира и обратно, так чтобы предмет на голове не упал. Передает предмет с головы второму игроку. И т.д. Побеждает команда прибежавшая первой и не уронившая предмет с головы.  В качестве шапки используется приспущенный мяч (или набивной мяч). Первый игрок по команде толкает мяч рукой до ориентира и обратно. Передает эстафету второму игроку. И т.д. Побеждает команда прибежавшая первой. |
| **Игры народов России**  «Охотники и утки»  «Круговой обстрел» | Играющие делятся на две команды с одинаковым количеством участников. Одна команда — качки (утки), другая — охотники. Охотники образуют внешний большой круг и очерчивают его. Утки очерчивают внутренний малый круг на расстоянии 2,5—3 м от круга охотников. По сигналу охотники стреляют в уток — стараются попасть в них мячом. Когда все утки пойманы, команды меняются.  Правила игры. Охотникам и уткам нельзя выходить из очерченных кругов. Осаленный мячом выходит из игры. Если играют несколько команд, выигрывает та команда, которая  быстрее переловит уток.  Все участники стоят по кругу и передают волейбольным пасом (сверху или снизу) друг другу волейбольный мяч. Тот, кто совершил ошибку при приеме мяча или неточно послал мяч, садится в центр круга. Игроки, разыгрывающие мяч по кругу, время от времени сильным ударом посылают его в сидящих. Если мяч не пойман и отскочил от сидящего, он снова вводится в игру. Если же игрок не попал мячом в сидящих, он сам занимает место рядом с ними.  Круговой «обстрел» продолжается до тех пор, пока один из сидящих не поймает мяч с воздуха в руки. Тогда все встают и занимают места по кругу, а в середину идет игрок, пробивший мяч партнеру в руки. |
| **Игры народов СНГ** **(Европа)**  «Посадка картошки» Белоруссия  «Перетягивания»  Украина  «Изюминка» - Молдова    «Черное и белое»-Прибалтика  «Защитник» Грузия | Создаются две команды по пять человек. Игрок, стоящий первым,— капитан, он держит в руках мешочек с пятью картофелинами (камешками). На расстоянии двадцати — тридцати шагов от каждой колонны начерчены пять кружков. По сигналу капитаны бегут к кружочкам и сажают картошку по одной в каждый - кружок, затем возвращаются и передают мешочек следующему игроку, который, взяв мешочек, бежит собирать картошку и т. д.  Правила игры. Капитаны стартуют по сигналу. Игроки не выходят за линию без мешочка. Если картошка упала, ее следует поднять и затем бежать. Подбегать к команде надо с левой стороны.  Мелом обозначается центр площадки. По обе стороны площадки на расстоянии 5 м наносятся линии, за которыми в колонну по одному выстраиваются две команды игроков. По сигналу каждая группа, повернувшись боком, идет навстречу друг другу. Сцепившись согнутыми в локтях руками, игроки каждой команды тянут в свою сторону, стараясь нарушить цепь противника, т. е. перетянуть соперника за заранее обусловленную линию. Кто перетянул, тот и выигрывает.  Правила игры. Дети не должны умышленно разрывать руки, мешать другим, вызывать падение игроков.  На площадке чертится круг (диаметр круга зависит от количества играющих). Дети делятся на две равные группы. По жребию одна команда входит в круг, вторая остается за кругом. Нескольким игрокам второй команды даются мячи, но так, чтобы стоящие в кругу не знали, у кого мяч. Дети с мячами условно нумеруются так, чтобы номер каждого игрока знали только игрок и водящий. Все ходят по кругу. Водящий называет номер одного из игроков. Тот быстро бросает мяч, стараясь осалить игрока, находящегося в кругу. Осаленный игрок выбывает из игры. Если кидавший мяч не попадает в игрока, то он сам выбывает из игры, а мяч передает другому. Игра продолжается до тех пор, пока в команде останется один человек.  Правила игры. Бросает мяч с места только тот, чей номер назвал ведущий.  Две команды — «Черные» и «Белые» — стоят в шеренгах лицом друг к другу. Ведущий бросает картонный диск, у которого одна сторона черная, другая — белая. В зависимости от того, какая сторона при падении окажется наверху — белая или черная,— одна команда начинает ловить другую. Убегающие пытаются выскочить за прочерченную линию дома. Побеждает та команда, на счету у которой за время игры окажется больше пойманных противников.  Правила игры. Ловить противников можно только после констатирующих слов ведущего: «Белые!» (или: «Черные!») Догонять убегающих можно только до линии дома. Пойманные за линией дома не засчитываются.    Двое из них по жребию идут в центр круга: один присаживается на корточки, а второй (защитник) кладет ему руку на голову и, не отнимая ее от головы, обходит сидящего товарища то справа, то слева. Остальные игроки, свободно расположившись за кругом, стараются коснуться сидящего рукой, а защитник стремится их осалить (коснуться рукой или ногой). Если защитнику удается это сделать, то осаленный занимает место сидящего, сидящий становится защитником, а последний присоединяется к остальным игрокам. |
| **Игры народов СНГ(Азии)**  «Чья шеренга победит?»  Киргизия  «Ягульга – таусмак» (Достань платок) Туркмения  «Дай платочек» Азербайджан  «Белая палочка» Таджикистан  «Погрузка арбузов» Узбекистан | Играющие делятся на две равные команды. Два игрока, по одному из каждой команды, становятся лицом друг к другу перед начерченной на земле линией. Держа друг друга за пояс, по сигналу стараются перетянуть противника к себе. Проигравший переходит в команду выигравшего.  Правила игры. Начинать игру следует с определенного места. Побеждает тот, кто перетянул соперника на свою сторону.  Платок подвешен на шесте. (Или привязан к веревочке, переброшенной, скажем, через сук дерева). В общем, надо так устроить, чтобы платок можно было поднимать выше и выше. Игра начинается - платок можно достать, лишь слегка подпрыгнув (с разбега). Это всем удается. Новый заход, платок подняли повыше - тут уж придется очень постараться, чтобы дотянуться до него. С каждым разом задача все сложнее, и вот уже для кого-то платок недосягаем. В конце концов, останется один, кому удалось подпрыгнуть выше всех...  Для игры требуются два маленьких платка. Играющие делятся на две равные по численности команды и выстраиваются шеренгами одна против другой вдоль противоположных сторон площадки на расстоянии 10 - 15м друг от друга. Руки держат за спиной. Выбранные капитаны команд, получив по платку, обходят свои шеренги сзади и незаметно кладут платки в руки кому-нибудь из участников, стоящих в шеренге, таким образом, чтобы остальные не заметили, кому отдан платок. Затем руководитель игры (вожак) говорит: "Дай платок!" Те, у кого находятся платки, стремительно выбегают и передают их руководителю, который стоит посредине у боковой линии. Кто из выбежавших участников первым передаст платок, тот получает 1 очко для своей команды. Выигрывает команда, у которой больше очков. Два раза одному и тому же игроку выбегать нельзя (то есть один и тот же игрок не должен получать платок более 1 раза). Без команды руководителя выбегать из шеренги не разрешается.  Участники должны выбрать по считалке ведущего, разделиться на 2 равные команды и выбрать место для белой палочки. Затем ведущий должен незаметно спрятать палочку, а игроки - искать ее. Нашедший палочку несет ее в выбранное место, а в это время игроки другой команды пытаются ему помешать. Палочку можно передавать участникам своей команды.  Для игры необходимо 10-14 мячей или круглых камней. Игроков делят на 2 команды, которые выстраиваются в шеренги, лицом друг к другу, на расстоянии 2-3 м. У ног первых и последних игроков чертят круг диаметром 1 м. В круге первого игрока положены мячи или камни. По сигналу первые игроки берут из круга 1 мяч и передают его рядом стоящему игроку. Тот передает следующему и т. д. Последний игрок, получив мяч, кладет его в круг. Как только первый игрок передал мяч второму, а тот дальше, он берет из круга второй мяч, затем третий и т. д., пока все мячи не окажутся в. круге последнего игрока. Побеждает команда, которая первая передала все мячи в круг последнего. |
| **Игры народов Азии**  Японские салки  «Лев и козы» Афганистан  «Укус змеи» Египет  «Поймай хвост дракона» Китай | Водящий преследует остальных игроков; если он коснется кого-либо, тот начинает водить. Однако новому водящему труднее, так как он должен бежать, одной рукой постоянно держась за ту часть тела, которой коснулись, будь то рука, плечо, голова, поясница, колено, локоть. Так он должен догнать и осалить кого-либо. Только в этом случае, он освобождается. Если играет большая группа людей, выбирают нескольких водящих.  Ход игры: выбирают «льва» и «козу». Остальные игроки, взявшись за руки, образуют круг. «Коза» стоит внутри кру­га, «лев» - за кругом. Он должен поймать «козу». Играю­щие свободно пропускают «козу», а «льва», наоборот, за­держивают. Игра продолжается до тех пор, пока «лев» не поймает «козу». В случае удачи они обмениваются ролями или выбирается другая пара.  Ход игры: на земле рисуют круг. Один игрок прыгает в круг, остальные окружают его, встав на колени. Они стараются схватить прыгающего игрока в кругу за ноги. Кому это удается, тот меняется с игроком в кругу местами.  Ход игры: Игроки стоят друг за другом так, что правую руку кладут на правое плечо впереди стоящего. Тот, кто стоит впереди, - «голова дракона», последний в цепочке – это «хвост дракона». «Голова дракона» пытается поймать свой «хвост», шеренга находится в постоянном движении, «тело» послушно следует за «головой», а «голова» пытается схватить последнего игрока. Шеренга не должна разрываться. Если же «голова» ухватит себя за «хвост», последний идет вперед, становится «головой», а новым «хвостом» - игрок, бывший в шеренге предпоследним. |
| **Игры народов Европы**  **«**Взятие в плен» Чехословакия  «Спорный мяч» Испания  «Слепые-носильщики» Англия  «Один в кругу» Венгрия  «Достань платок» Польша | После жеребьевки участники двух команд становятся в две шеренги на расстоянии 3— 5 м друг от друга. Каждый ряд в своей правой стороне чертит на расстоянии пяти-шести шагов круг диаметром 2,5 м — это убежище для пленников.  Получив право начать игру, первый номер одной команды подбегает к первому номеру другой команды и становится перед ним. Тот вытягивает одну руку, чтобы противник ударил его по ладони, и тут же готовится в беге поймать его. Игрок из первой команды ударяет три раза по вытянутой руке соперника, стараясь после третьего удара быстро и ловко убежать на свое место. Если ему не удастся убежать, он попадает в плен. После первых номеров соперничают вторые номера команд. Победителем становится та команда, которая смогла взять в плен больше пленных.  Правила игры. Игрок вытягивает вперед руку, не сгибая ее в предплечье. Ударять три раза по ладони можно снизу или сверху.  Для начала участники должны выбрать ведущего, разделиться на две команды, встать друг напротив друга в ряды и рассчитаться по номерам. Затем перед каждой из команд необходимо прочертить штрафную линию, а между ними - круг. В центр круга следует поставить мяч. Далее ведущий должен назвать номера двух участников из обеих команд, а те в свою очередь бежать в центр игрового поля и стараться схватить мяч. Тот участник, который возьмет мяч первым, должен быстро возвратиться к своей команде, а проигравший пытается дoгнaть его и дотронуться (запятнать). В том случае, если проигравший участник догонит и запятнает выигравшего, команде проигравших засчитывается очко. Если участник, взявший мяч, сумеет донести ее до своей команды незапятнанным, очко присуждается им. Дотронуться до выигравшего игрока можно в том случае, если он еще не добежал до своей штрафной линии.  В одном конце площадки ставят небольшой столик и на нем раскладывают ровно десять каких-нибудь мелких предметов — это могут быть детские игрушки, камешки и т. д. На другом конце площадки, шагах в десяти— пятнадцати от столика и в трех-четырех шагах друг от друга, ставят два стула. Из числа играющих выбирают двух носильщиков. Они садятся на стулья лицом к столику, обоим завязывают глаза. Остальные играющие располагаются по краям площадки. Каждый носильщик должен перенести со столика па свой стул пять предметов. Победит тот, кто раньше справится с работой. Правила игры. Оба носильщика начинают игру одновременно, но сигналу. Переносить можно только по одному предмету. В ходе игры необходимо следить, чтобы носильщики не сталкивались, идя навстречу друг другу.  Ход игры: игроки становятся в круг и перебрасывают большой легкий мяч друг другу, пока кто-то не ошибется и не уронит его. Этот игрок выходит в круг и становится по­середине. Игроки продолжают перебрасывать мяч, но ста­раются, чтобы его не схватил стоящий в центре, а мяч по­пал в него. Если все же центральному игроку удается поймать мяч, то он может бросить его в любого. В кого попадет, тот занимает его место. Игра становится интереснее, если идет в хорошем темпе и быстрой передачей удается заставить хорошенько повертеться и попрыгать стоящего в центре.  Ход игры: две команды выстраиваются друг против друга на некотором расстоянии. Между ними проводится черта. У каждого сзади за пояс заткнут носовой платок или косынка. По жребию одна из команд становится водящей. По коман­де судьи дети двигаются вперед (водящие стоят на месте), переходят черту, и тут судья кричит: «Огонь!». Игроки бегут обратно, а противники (водящие) стремятся их догнать, что­бы вытащить из-за пояса платок. Затем команды меняются ролями. Побеждает та команда, которая захватит большее число платков. |
| **Игры народов Америки**  «Калабаса!» (По домам) Перу  «Бег с платком» Канада  «Хромая утка»  «Больная кошка» Бразилия  «Лови мешок» Игра индейцев | Игроки чертят себе домики-круги, а водящий остается «бездомным». Все хором кричат «Калабаса!» и разбегаются по своим кругам. «Бездомный» обращается к одному из игроков: "Ты продаешь яйца?" Тот отвечает: "Я - нет, а он, может быть, продает" и указывает на товарища, к которому и направляется "бездомный". Тем временем игроки должны поменяться местами. Если водящий успевает занять чужой дом, то он становится его хозяином, а оставшийся вне круга водит.  Сначала среди играющих необходимо выбрать ведущего. После этого игроки встают в круг, ведущий с платком обегает его 2 раза, дотрагивается до чьей-нибудь спины, кладет платок за его спиной и продолжает бежать. Суть игры заключается в том, что игрок, до которого дотронулся ведущий, должен поднять платок, обогнать ведущего и вернуться на свое место. В этом случае он побеждает. Если игрок не успеет обогнать ведущего, он проигрывает и занимает его место.  Водящий — хромая утка, — прыгая на одной ноге, старается кого-нибудь поймать. Кого он поймал, тот тоже становится на одну ногу, и число хромых уток увеличивается.  Из игроков выбирается один, который будет «большой кошкой» и задача которого - поймать и запятнать остальных участников. Запятнанные участники должны помогать «большой кошке» , держась одной рукой за то место, до которого она дотронулась. Пятнать оставшихся участников «больные кошки» могут только свободной рукой. Оставшийся незапятнанным участник становится «большой кошкой» в следующем туре игры.  Нужен мешочек, наполненный песком весом 200 г Ход игры: игроки встают в круг и бросают друг другу мешочек. Кто не поймает мешочек, тот выходит из игры. Выигрывает тот, кто остался в кругу. Вариант: при бросании мешочка можно назвать первый слог какого-нибудь слова, и ловящий должен закончить это слово. Например: вес - на, цве-ток и т.п. |