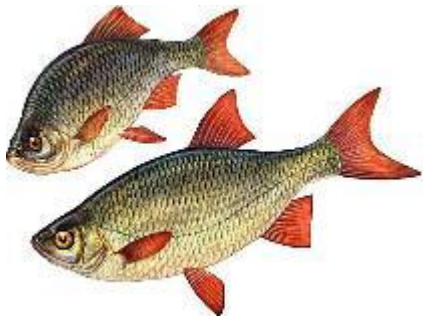
Подвижная игра «Караси и щука»



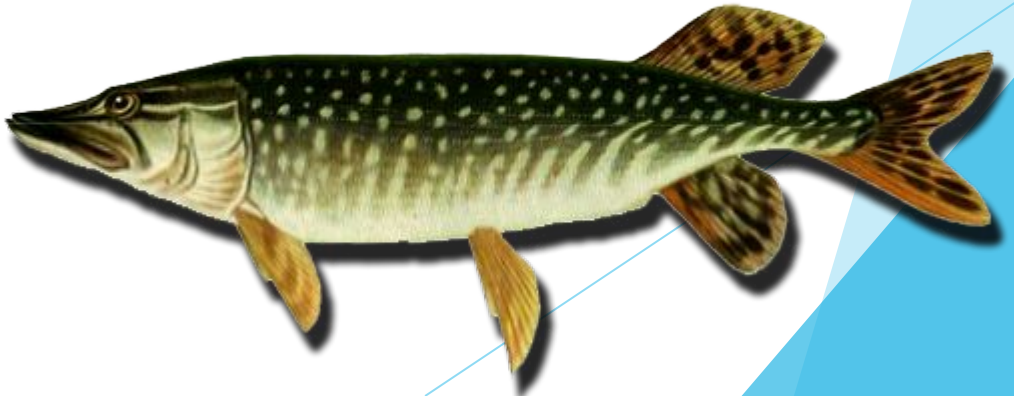
Выполнила:

Уткина Наталья Анатольевна

Подвижная игра «Караси и щука»

Это русская народная подвижная игра, которая содействует воспитанию быстроты, ловкости, ориентировки, смелости, коллективности действий.

Игра предназначена для детей старшего дошкольного возраста и рассчитана на 10-15 минут. Её *преимуществом* является то, что одновременно в процессе игры может быть задействована большая группа детей, при этом у каждого будет своя игровая задача.

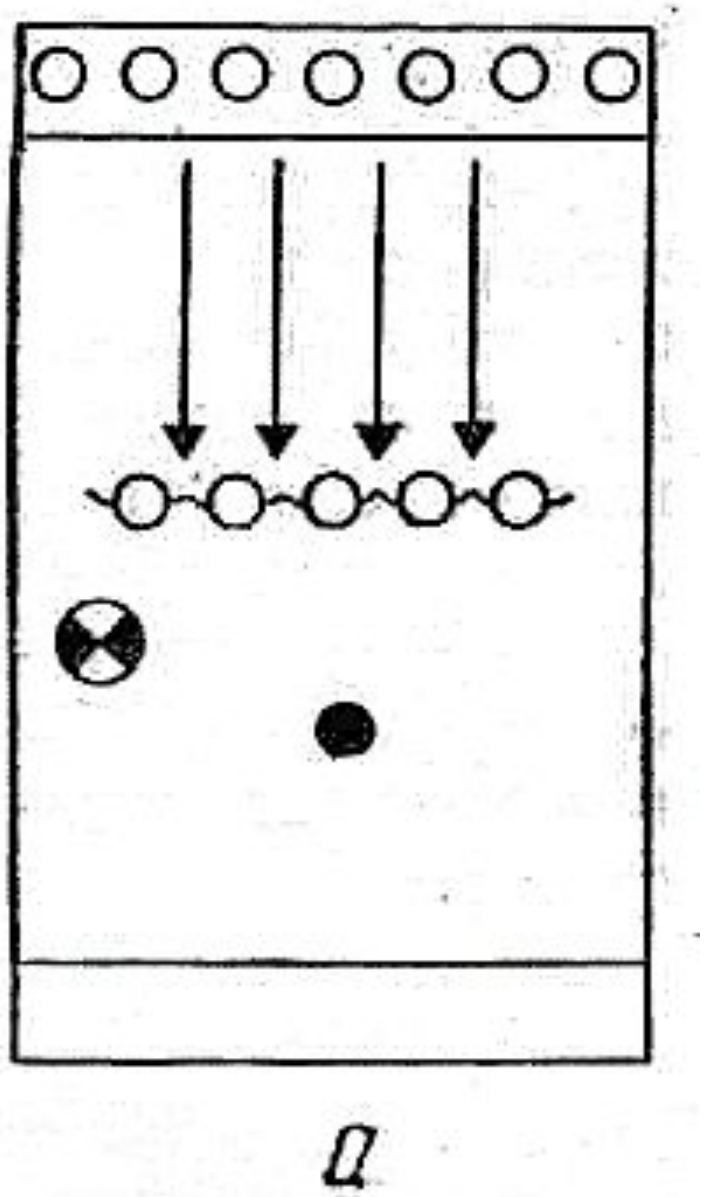


Цели и задачи игры:

Повышение общего уровня развития физических качеств;
Расширение круга двигательных навыков и умений;
Более углубленное освоение и совершенствование разучиваемых упражнений;
Усиление избирательного воздействия на развитие специальных качеств и навыков, необходимых в том или ином виде спорта;
Морально – волевая подготовка.

Правила игры:

Игра «Караси и щука» – это состязание в уме, хладнокровии, ловкости и осторожности, одно из ценных способов развития положительных черт характера. В игре очень велика роль правил. Их непременное выполнение способствует воспитанию честности и справедливости, сознательной дисциплины.

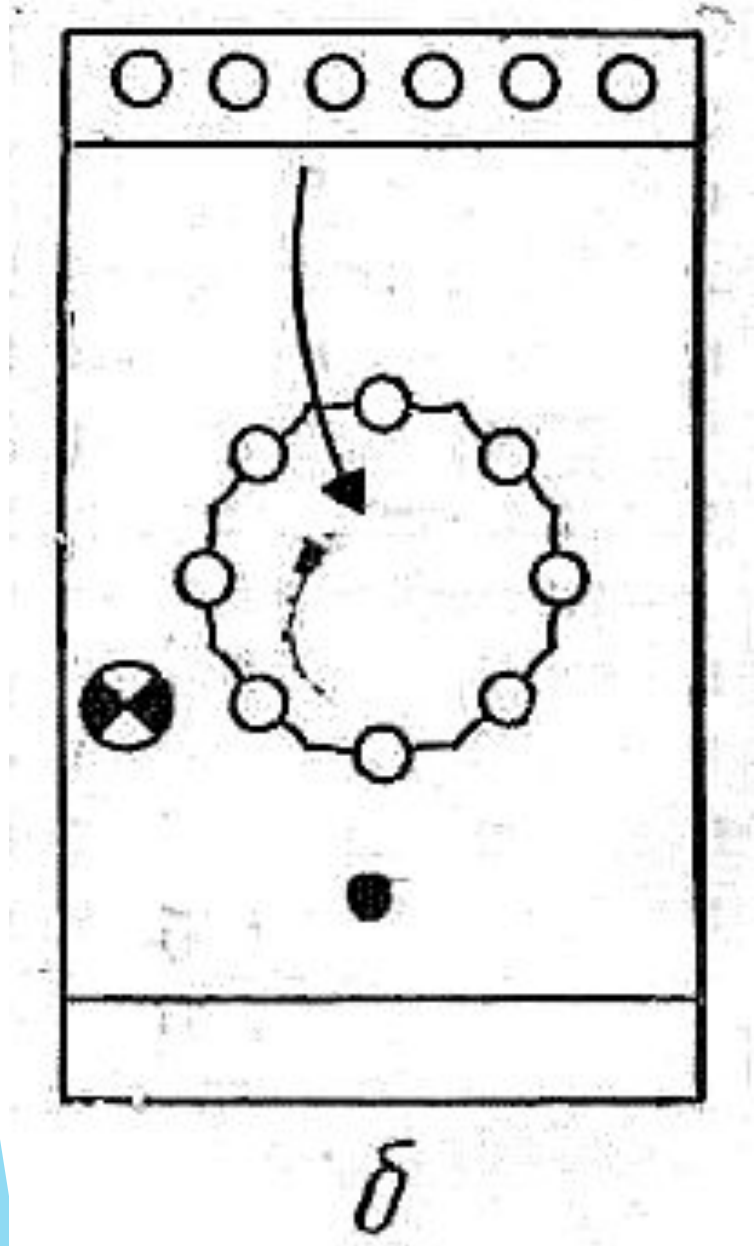


а

В начале игры выбирается один ребенок - *«щука»,* остальные – *«караси»*. Все занимают свои игровые позиции. «Караси» находятся на одной стороне площадки, на середине «щука».

По сигналу педагога «караси» перебегают на другую сторону, «щука» ловит их. Пойманные «караси» (четыре-пять) берутся за руки и, встав поперёк площадки, образуют *сеть* (рис. а).

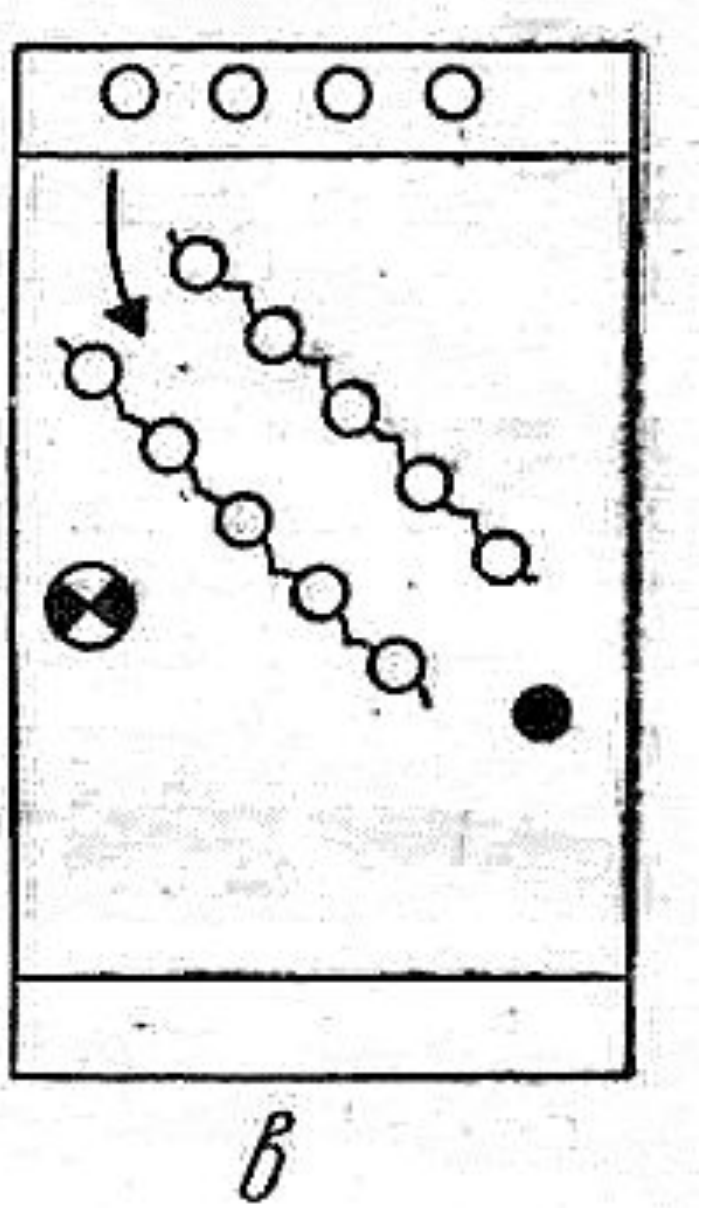
Теперь «караси» должны перебегать на другую сторону площадки через сеть (под руками). «Щука» стоит за сетью и подстерегает их.



б

Когда пойманных «карасей» будет восемь-девять, они образуют корзины - круги, через которые нужно пробегать (рис. б). Такая корзина может быть и одна, тогда её изображают, взявшись за руки, 15-18 участников. «Щука» занимает место перед корзиной и ловит «карасей». Все «караси» обязаны при перебежке пройти *сеть*, *корзину* и *верши*. Стоящие не имеют права задерживать их.

А вот игроки, образующие корзину, могут поймать «щуку», если им удастся закинуть сплетенные руки за спину «щуки» и загнать её в корзину или захлопнуть верши. В этом случае все «караси» отпускаются, и выбирается новая «щука».



в

Когда пойманных «карасей» станет больше, чем непойманных, играющие образуют *верши* - коридор из пойманных «карасей», через который пробегают непойманные (рис. в). «Щука», находящаяся у выхода из верши, ловит их.

Победителем считается тот, кто остался последним. Ему и поручают роль новой «щуки».

Примечание: при большом количестве играющих могут быть два водящих. Участников следует побуждать к активным, решительным действиям.

2019·11·12 16:30

2019·11·12 16:31

2019·11·12

2019·11·12 16:34

2019·11·12