

### Схема 5 Колесо

Круг диаметром приблизительно в 1,5 м четырьмя прямыми линиями разделите на 8 равных секторов-классов, которые обозначьте номерами. Участвуют в игре 3-4 человека

•Круги. Прыгнуть на двух ногах в первый класс, из него - во второй и т. д., выпрыгивая из последнего. Затем то же самое проделать, стоя сначала на правой ноге, слегка согнув левую, и на левой ноге, подогнув правую.

•Лошадки. Прыгнуть в первый класс на правую слегка согнутую ногу, левую одновременно поставить на носок во второй класс. Сделать подскок с продвижением влево. В полете правую ногу присоединить к левой и коснуться этой ногой земли второго класса, слегка сгибая ее в колене. В этот момент левая нога, отведенная в сторону, также касается земли третьего класса и т. д. При положении: правая нога - в восьмом классе, левая - в первом; игрок выпрыгивает спиной из круга. Ни разу не ошибившийся игрок затем продвигается таким же галопом вправо.

•Вертушки. Прыгнуть на двух ногах вперед, левой ногой попасть в первый класс, правой - в восьмой. Подпрыгнув вверх-вперед, в полете повернуться кругом и приземлиться левой ногой в пятый класс, а правой - в четвертый. Прыгнув с поворотом налево, левую ногу поставить в шестой класс, правую - в седьмой. Из этого положения, прыгнув назад с поворотом кругом, попасть левой ногой во второй класс, правой - в третий. Затем прыгнуть с поворотом налево и приземлиться левой ногой в восьмой класс, правой - в первый. Прыжком вперед покинуть классы.

### Схема 6 Письмо

Начертите со сторонами в 1 м фигуру, напоминающую конверт; обозначьте классы номерами. Играют 4-5 человек.

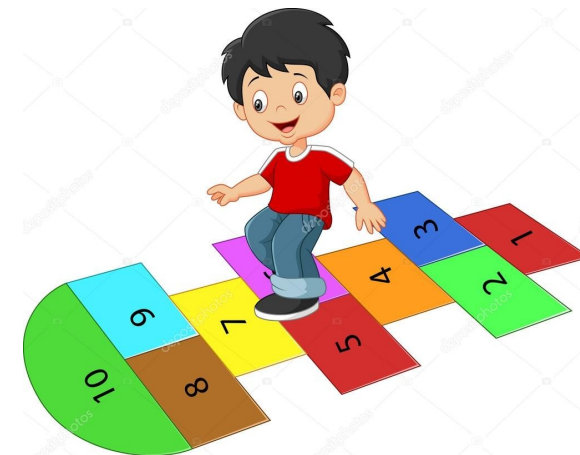


•Ножницы. Встать лицом к первому классу и прыгнуть в него на двух ногах. Прыжком «ноги врозь» приземлиться левой ногой во второй класс, правой ногой - в третий класс. Затем прыжком вперед на двух ногах попасть в четвертый класс, сделать подскок с поворотом кругом и остаться в этом же классе. После этого проделать те же прыжки в обратном направлении и из первого класса выпрыгнуть за пределы фигуры.

•Зигзаг. Пропрыгать по всем классам, начиная и кончая на первом, в последовательном порядке номеров сначала на двух ногах, на правой и на левой ноге.

•Лягушки. Прыжки на двух ногах, на правой и на левой ноге: сначала, минуя первый класс, в четвертый; из него прыжком назад, в первый; прыжком влево, во второй; прыжком вправо, в третий, из него назад через первый класс с приземлением возле рисунка фигуры.

МАДОУ «Детский сад № 58»



## Игра «Классики»



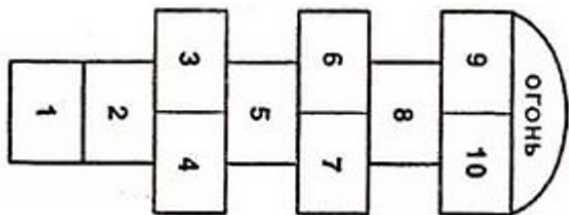
МАДОУ «Детский сад № 58»

618417, Пермский край, г. Березники,  
ул. В.Бирюковой, д.3

Тел. 8(3424) 23 22 78

## Игра «Классики»

Одна из самых популярных игр, в которую часто играют современные дети. Вам понадобится мел для того, чтобы нарисовать игровое поле на асфальте на улице. И фишка - небольшой плоский камень, шайба или что-то похожее, что можно будет кидать на игровое поле. Играть можно одному, но веселее в компании.



### Схема 1. Шахматка

Этот вариант самый простой.

Сначала бросаешь фишку на клетку 1. Если не попадаешь, что передаешь ход другому игроку. Если попадаешь, начинаешь прыгать.

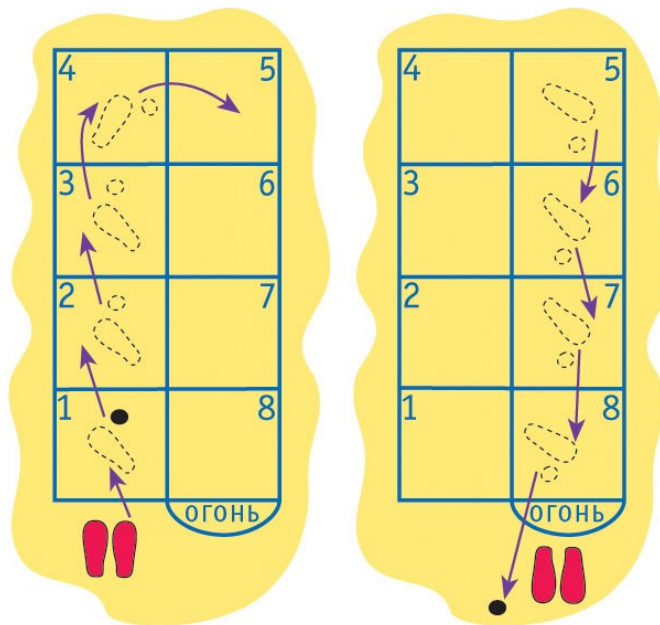
Там, где одиночные клетки, нужно прыгать на одной ноге, двойные – на двух. В конце нужно перевернуться в прыжке и вернуться обратно так же, прыгая по клеткам. Главная задача – не наступить на черту. Тогда ход передается следующему участнику.

Если все прошло удачно, бросаешь фишку на клетку 2 и продолжаешь прыгать. Это будет следующий уровень.

Выигрывает тот, кто первым проходит все 10 уровней.

## Схема 2. Классики

Этот вариант игры, хоть и считается классическим, но достаточно сложный. Зато в него будет веселее играть взрослой компанией.



Игрок бросает фишку на клетку 1 (первый класс). Если она точно попадает в клетку, игра продолжается.

Участник прыгает на одной ноге в клетку 1. И аккуратно пытается подвинуть фишку в клетку номер 2 так, чтобы она точно попала туда и не заступила за линию. Затем в клетку номер 3 и так до конца поля, стоя на одной ноге.

Если ребенок удачно проходит все поле, то кидает фишку на клетку номер 2 (второй класс) и так далее.

Выигрывает тот, кто первым удачно пройдет все классы.

Буклет подготовили:  
Мазур Т.А., Румянцева А.Р

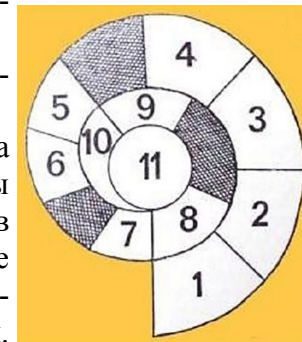
## Схема 3. Улитка

Это средняя по сложности игра.

Здесь «классы» расположены по спирали.

Правила похожи на остальные варианты «Классиков». Отличие в том, что некоторые клетки можно заштриховать. Это будут ямы. Туда нельзя наступать и попадать туда фишкой. Иначе пропускаешь ход.

Прыгать по таким классикам нужно на одной ноге.



### Схема 4 Окно

Начертить квадрат со сторонами примерно по 1,5 м и разделить на 9 классов. Номерами их обозначать не обязательно: на рисунке номера даны для удобства описания движений. Принимает участие в игре 5 - 6 человек.

•Круги. Прыжками вперед на двух ногах, на левой и на правой ноге, обойти классы под номерами: один, два, три, четыре, девять, восемь, семь, шесть, один. Вход в фигуру классов и выход из нее прыжком через первый класс.

•Петля. Сначала на двух ногах, нуть в первый, девятый, седьмой; затем на левой и на правой ноге и третий классы.

•Лягушки. На двух ногах, на правой, затем на левой ноге прыгнуть в первый, девятый, седьмой и третий классы.

