

## КАРТКА ДО ГРИ «У ВЕДМЕДЯ У БОРУ»

**Завдання:** удосконалювати навички бігу; розвивати спритність і швидкість.

### Хід гри

Обирають "ведмедя". Для нього на одному боці майданчика креслять коло — "барліг". На протилежному — "будиночок" дітей. Вихователька двічі промовляє:

У ведмедя у бору

Гриби, ягоди беру.

Діти "йдуть до лісу" й імітують збирання грибів та ягід: нахилиються, розгинаються, потім підходять

до "ведмежого барлога". Вихователька продовжує:

А ведмідь не спить,

Сердиться, гарчить.

Після цих слів "ведмідь" ворушиться, потягується, з "гарчанням" підводиться. Діти тікають у свій "будиночок", а "ведмідь" біжить за ними і ловить. Потім гра повторюється з новим "ведмедем".



<b>Вид</b>	сюжетна
<b>Основні рухи</b>	біг, ходьба
<b>Ступінь навантаження</b>	гра великої рухливості
<b>Реквізит</b>	маска ведмедя, бубон, торбинка з камінцями різних розмірів для жеребкування
<b>Попередня робота</b>	бесіда про мешканців лісу, виготовлення маски ведмедя
<b>Місце в режимі дня</b>	денна прогулянка
<b>Спосіб організації дітей</b>	закличка до гри "Ой ду-ду, ой ду-ду, знаю я цікаву гру..."
<b>Розміщення гравців</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• під час пояснення правил — півколом біля вихователя;</li> <li>• під час проведення гри — "ведмідь" на одному боці майданчика, діти на протилежному</li> </ul>
<b>Рекомендації</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• простір для бігу варто обмежити чіткими лініями;</li> <li>• на початку віршований текст до гри промовляє вихователька, надалі — учасники самостійно;</li> <li>• треба спонукати дітей підходити ближче до "ведмедя", не лякатися його;</li> <li>• обирати нового "ведмедя" слід із тих, кого не було спіймано;</li> <li>• наприкінці гри варто визначити найспритніших гравців і "ведмедя", який упіймав найбільше дітей</li> </ul>
<b>Ускладнення</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• збільшення відстані між "будиночком" і "барлогом";</li> <li>• введення другого "ведмедя";</li> <li>• встановлення на шляху дітей перешкод</li> </ul>
<b>Спосіб розподілу ролей</b>	жеребкуванням "У кого найменший камінчик?"
<b>Сигнали до початку та закінчення</b>	удар у бубон
<b>Фізичне навантаження</b>	збільшення тривалості безперервного бігу в грі від 10 с (1-2 повтори) до 40 с (3-5 повторів)
<b>Кількість повторів</b>	3-5 разів
<b>Тривалість</b>	10 хвилин
<b>Закінчення гри та підбиття підсумків</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• У яку гру ми грали?</li> <li>• Чи всі дотримувалися правил?</li> <li>• Хто з "ведмедів" упіймав найбільшу кількість дітей?</li> <li>• Кого не спіймали ні разу?</li> </ul>