Игры на меткость

Игры на меткость, бесспорно, способствуют развитию ребенка. Используя простые средства, руководитель детской группы, педагог или родитель могут с их помощью сделать детский досуг поистине интересным и увлекательным.

Точный бросок

Для игры понадобятся 2 обруча и 2 мяча. Играют две команды по 8-12 человек. Каждая команда делится еще пополам, половинки расходятся на 3-4 м и строятся в колонну по одному лицом друг к другу. Между ними кладут обручи, и первым игрокам в одной из половинок (там, где игроков больше) каждой команды дают по мячу.

Задача игроков — точно попасть в обруч мячом так, чтобы отскочивший мяч мог поймать игрок противоположной половинки команды. Поймав мяч, участник таким же способом возвращает мяч своему партнеру по команде, стоящему в противоположной колонне. После броска игроки отходят в сторону. Если мяч задел обруч или если его не смог поймать игрок, бросок повторяется, пока все не будет выполнено правильно. Игра проводиться в быстром темпе, команда, закончившая раньше, выигрывает. В этой игре можно устроить и личное первенство. Очерчивается линия броска, и игроки по очереди кидают мяч в обруч, а отскочивший мяч ловит, например, ведущий. За каждый точный бросок с хорошим отскоком (прямо в руки ведущему) дается одно очко. Игра проводится несколько раз, потом подводят итоги.

Броски в мишени

Для игры понадобится мел. В этой игре бросают в мишени теннисный или литой резиновый мяч. Ведущий заранее чертит на детской площадке 3 мишени. Первая смещена несколько вправо от линии броска, находится на расстоянии 10 м от стартовой линии. Вторая мишень расположена точно по линии броска, на расстоянии 20 м, третья смещена несколько влево, находится на расстоянии 15 м от стартовой линии. Мишени имеют по 5 концентрических окружностей, диаметр мишеней — от 1 до 1,5 м. Их размеры и дальность расположения зависят от возраста и уровня тренированности детей. Игроки выполняют по три броска. Попадание «в яблочко» любой мишени приносит игроку 10 очков, следующая полоса — 8 очков и т. д. Последняя полоса на мишени приносит участнику 2 очка. За каждый бросок дается по одному очку. После бросков всех игроков подсчитываются результаты. Самый меткий имеет наибольшее количество очков.

Лунки и камешки

На ровной площадке роют небольшую ямку — центральную лунку, вокруг нее на расстоянии 0,5-0,8 м роют еще 4 лунки поменьше, располагая их полукругом. В нескольких (4-6) шагах от ближайшей маленькой лунки проводят черту, от нее игроки будут бросать камешки. Играть могут несколько человек. Перед началом игры у каждого игрока по десять камешков, из которых два участник кладет в центральную лунку, а в остальные — по одному.

Порядок вступления в игру определяется по жребию. В случае попадания в лунку игрок забирает находящиеся в ней камешки и бросает камешки следующий участник. Если лунка пуста, камешек игрока там и остается, но он может совершить еще один бросок. Если игрок промахнулся, он может поднять свой камешек, но теряет право хода — бросает камешки следующий участник. Игра продолжается до тех пор, пока все лунки не будут пусты. Побеждает тот, кто к концу игры наберет больше камешков.

Серсо

Играют вдвоем. Пары встают на расстоянии 3- 6 м друг от друга, одновременно кидают кольца и ловят их на палочку с перекладиной длиной 0,5 м или просто на руку. Перекладина делается на палочке, чтобы кольцо не проскакивало на руку.

Для игры понадобится несколько колец и палочек. Если участник не поймал кольцо, он получает штрафное очко, если кольцо пролетело дальше, чем вытянутая рука с палочкой, штрафное очко не начисляется, бросок повторяется. Игра продолжается до определенного заранее числа штрафных очков. Когда игроки натренируются, игру можно усложнить. Броски кольца следует выполнять не рукой, а палочкой, предварительно надев на нее кольцо.

В командном варианте победитель определяется по сумме очков. В эту игру также можно играть по одному, накидывая кольца на стойку или вбитый в землю колышек.

Сходу - в цель

На площадке обозначается линия старта, на расстоянии 10 м от нее — линия броска, далее через 10 м устанавливается мишень размером 0,5-0,8 м. Участник игры бежит от стартовой линии до линии броска и с ходу бросает теннисный мяч в мишень. Все игроки выполняют броски по очереди.

Попади в корзинку

Для игры понадобиться небольшая корзинка или детское пластиковое ведерко и веревка. Корзинку подвешивают так, чтобы она могла раскачиваться, как маятник. Для более равномерного движения на дно можно насыпать немного земли или песка. Двое играющих встают в нескольких метрах от корзинки, повернувшись лицом в одну сторону, и пытаются забросить в нее какие-нибудь мелкие предметы, например камешки. У одного игрока — камешки темного цвета у другого — светлые.

Также можно использовать желуди, шишки и т. д. Игра заканчивается, когда корзинка перестает качаться. Из нее высыпают содержимое и подводят итоги игры. Выигрывает тот, чьих предметов в корзинке больше.

Бабки

Это русская народная игра, в которую играют две команды по 3 человека. Она проводится на ровной продолговатой площадке (примерно 4 х 8 м). На ней очерчивается линия метания, место, откуда будут метать бабки, а в 5 м от нее — линия кона, где их устанавливают. Бабки — это голые кости надкопытных суставов домашних животных. В качестве бабок можно использовать маленькие деревянные чурочки с ровно обрезанными краями, такими, чтобы можно было устанавливать их вертикально. Также нужен биток, более тяжелая и крупная бабка. Биток может быть деревянным, для утяжеления можно забить в него гвозди. Команда, начинающая игру первой, выбирается по жребию. Играющие должны за меньшее количество бросков битка выбить (сбить) наибольшее количество бабок. Десять бабок устанавливаются на линии кона, образуя различные фигуры. Например, их можно устанавливать парами, тройками, в кружок, друг на друга и т. д. Самые популярные и простые фигуры — забор (в ряд, вдоль линии кона) и гусек (в ряд, перпендикулярно линии кона). Выбитой считается бабка, которая упала на бок. Перед игрой договариваются о том, сколько бросков битком будет делать каждая команда, и как будет осуществляться переход хода. В эту игру можно играть каждому за себя, не образуя команд.

Чиж

Для игры нужен «чиж» и две недлинные палки (около 0,5 м). Чиж — круглая (диаметром около 3 см, длиной 15-18 см), заостренная с обеих концов палочка. Играют вдвоем. Один — метальщик, другой — водящий. На земле чертится круг диаметром около 1 м — это кон, определяется поле, то место за коном, куда примерно полетит чиж.

В середину кона помещают чиж, и метальщик бьет своей палкой по одному концу чижа, стараясь выбить его с кона в поле и подальше. Водящий своей палкой старается отбить в воздухе чижа обратно или задержать его, если он упал за коном, ударом своей палки по чижу, вернуть его назад.

Метальщик препятствует этому, он может также отбивать чижа в полете. Игроки бьют по-очереди. Водящий меняется местами с метальщиком, если ему удалось отбить чижа «с лета» на кон или ударом своей палки забросить чиж в очерченный круг.

Ямки

На ровной площадке чертится заостренной палочкой черта, в 2-3 метрах от нее выкапывается небольшая ямка, через 1,5 м — другая, еще через 1,5 м — третья. Играют несколько человек, у каждого — небольшой камешек или другой предмет, который удобно кидать в ямки.

Игроки должны попасть, не промахиваясь, во все три ямки подряд, начиная с ближней. Если это удалось, то задание усложняется, теперь надо попасть в ямки в обратном порядке, сначала в дальнюю, затем — в среднюю и в ближнюю. Если и с этим игрок справился без промахов, его задача попасть в эти же ямки так: сначала в среднюю ямку, затем — в ближнюю, потом — в самую дальнюю.

После этого он — бесспорный победитель. Если игрок промахнулся, кидает камешки следующий участник игры.

Расстояние до ямок и между ними может меняться в зависимости от возраста и тренированности детей.