

Подвижные игры в футболе

РАЗРАБОТАЛ ТРЕНЕР-ПРЕПОДАВАТЕЛЬ МАУ ДО СШ «РЕКОРД» УГО ПК
ГОЛУБЬ АЛЕКСАНДР СЕРГЕЕВИЧ

ИГРА: «Стоматология»

ОПИСАНИЕ ИГРЫ:

УЧАСТНИКИ ИГРЫ РАЗДЕЛЕНЫ НА 2 КОМАНДЫ. ЗАДАЧА КОМАНД СБИТЬ КОНУСЫ НА СТОРОНЕ СОПЕРНИКА НЕ ЗАХОДЯ ЗА ЛИНИЮ.

ПРИМЕЧАНИЕ: ПОСЛЕ ПОПЫТКИ СБИТЬ КОНУС ИГРОК ДОЛЖЕН ВЕРНУТЬСЯ НА СВОЮ СТОРОНУ И ВЗЯТЬ МЯЧ.

МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ:

УЧАСТНИКИ ИГРЫ ДОЛЖНЫ ВЕСТИ МЯЧ НА КАЖДЫЙ ШАГ.

ВРЕМЯ ИГРЫ: 10 МИНУТ

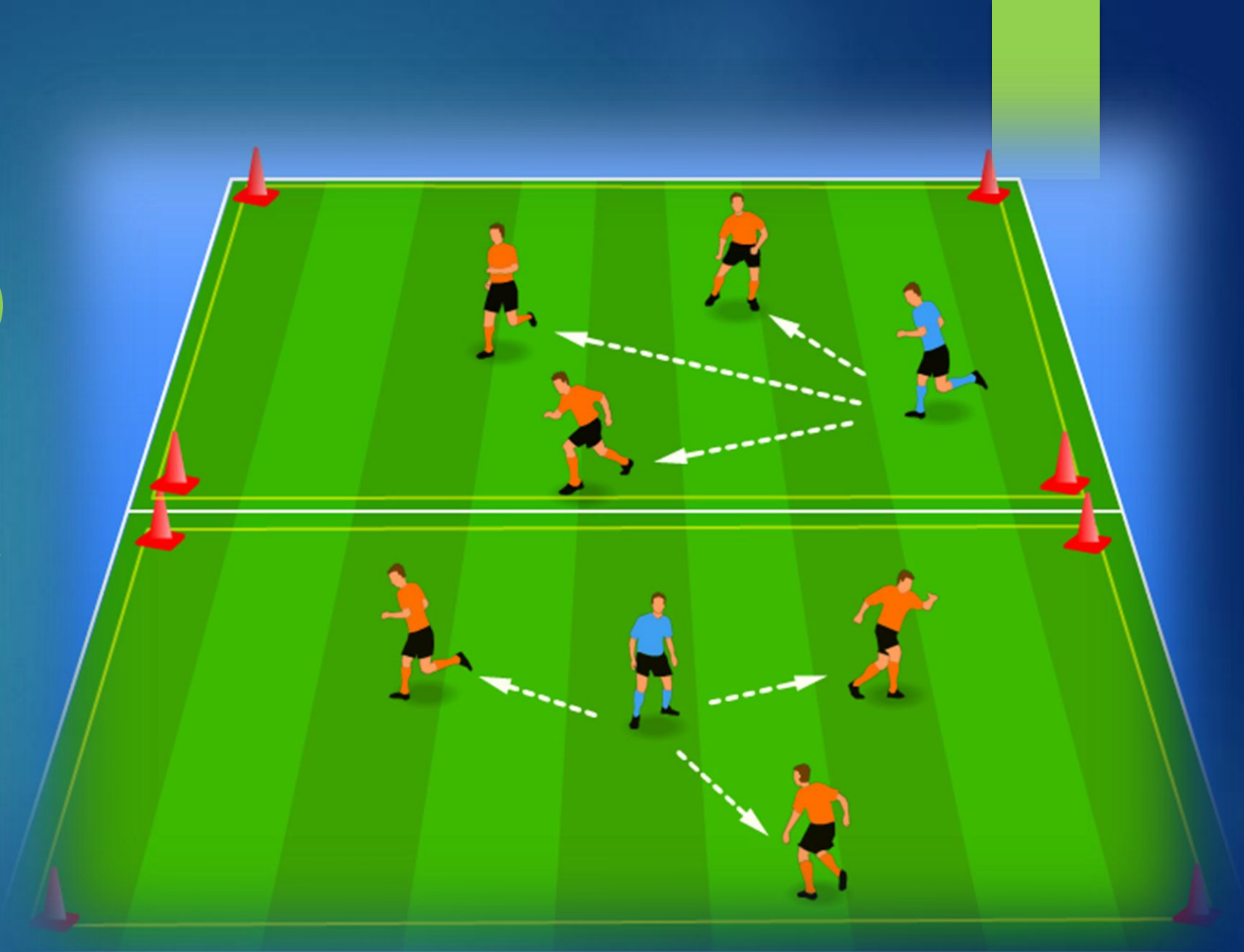


Игра: «КОШКИ МЫШКИ»

ОПИСАНИЕ ИГРЫ:

ВОДЯЩИЙ ИГРОК (КОТ) ЗА
ОПРЕДЕЛЕННОЕ ВРЕМЯ (20 СЕК.)
ДОЛЖЕН ОСАЛИТЬ КАК
МОЖНО БОЛЬШЕ ИГРОКОВ
(МЫШЕЙ). ПО ОКОНЧАНИЮ
ВРЕМЕНИ ИГРЫ ВЫБИРАЕТСЯ
НОВЫЙ ВОДЯЩИЙ ИГРОК (КОТ).

ВРЕМЯ ИГРЫ: 10 МИНУТ



Игра: «пирамидки»

ОПИСАНИЕ ИГРЫ:

УЧАСТНИКИ ИГРЫ ДОЛЖНЫ СВОИМИ МЯЧАМИ СБИТЬ ВСЕ КОНУСЫ НА ИГРОВОЙ ПЛОЩАДКЕ.

МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ:

УЧАСТНИКИ ИГРЫ ДОЛЖНЫ ВЕСТИ МЯЧ НА КАЖДЫЙ ШАГ

ВАРИАНТ ИГРЫ №2

УЧАСТНИКИ ИГРЫ РАЗДЕЛЕНЫ НА 2 КОМАНДЫ. ОДНА КОМАНДА СБИВАЕТ КОНУСЫ МЯЧАМИ, А ДРУГАЯ ПОДНИМАЕТ ОБРАТНО. ЗАТЕМ УЧАСТНИКИ ИГРЫ МЕНЯЮТСЯ РОЛЯМИ.

ВРЕМЯ ИГРЫ: 10 МИНУТ



Игра: «Волшебные ворота»

ОПИСАНИЕ ИГРЫ:

ДВОЕ УЧАСТНИКОВ ИГРЫ ДЕРЖА ПАЛКУ И ОБРАЗУЯ ВОРОТА УБЕГАЮТ. ОСТАЛЬНЫЕ УЧАСТНИКИ ИГРЫ ДОЛЖНЫ ИХ ДОГОНЯТЬ И ЗАБИВАТЬ ГОЛЫ МЕЖДУ НИМИ.

МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ:

- 1.УЧАСТНИКИ ИГРЫ ДОЛЖНЫ ВЕСТИ МЯЧ НА КАЖДЫЙ ШАГ
- 2.УДАР ПО МЯЧУ НАНОСИТСЯ ВНУТРЕННЕЙ СТОРОНОЙ СТОПЫ

ВРЕМЯ ИГРЫ: 10 МИНУТ



Игра: «Вышибалы»

ОПИСАНИЕ ИГРЫ:

У КАЖДОГО УЧАСТНИКА ИГРЫ МЯЧ. ЗАДАЧА ИГРОКОВ СВОИМ МЯЧОМ ПОПАСТЬ В МЯЧ СОПЕРНИКА.

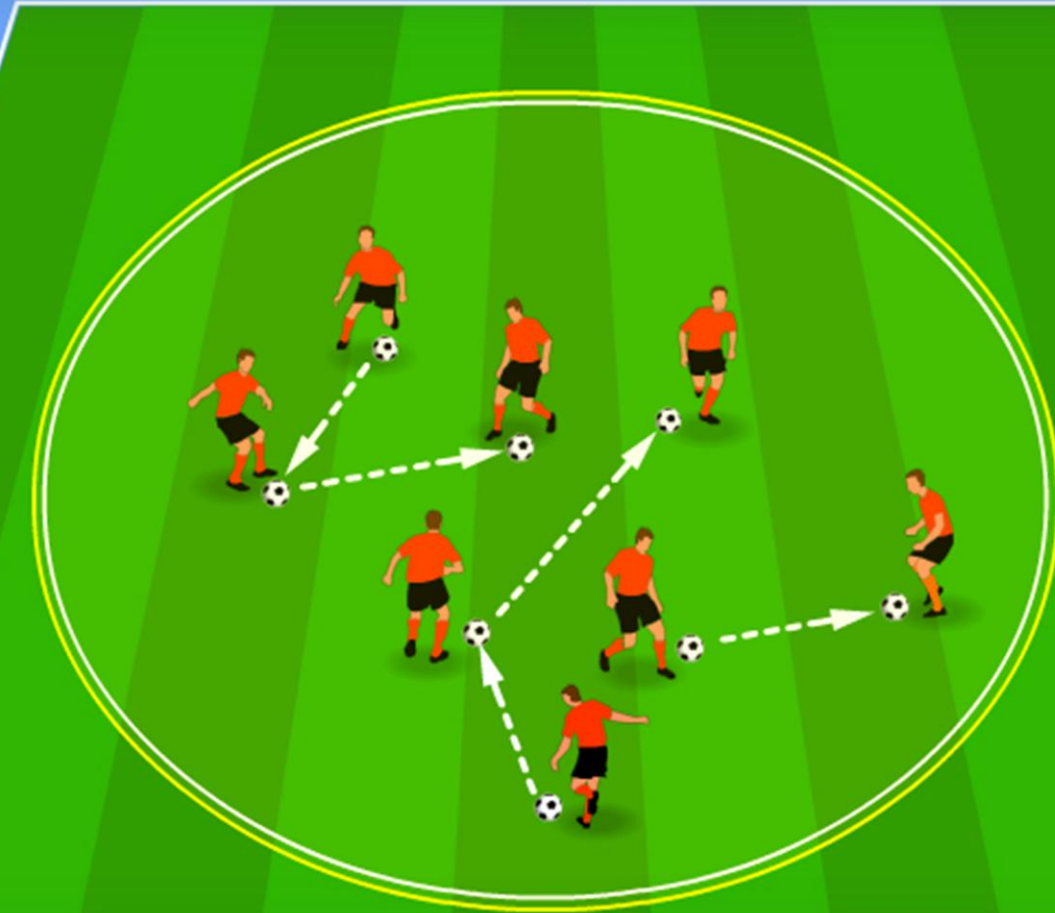
МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ:

- 1.УЧАСТНИКИ ИГРЫ ДОЛЖНЫ ВЕСТИ МЯЧ НА КАЖДЫЙ ШАГ
- 2.УДАР ПО МЯЧУ НАНОСИТСЯ ВНУТРЕННЕЙ СТОРОНОЙ СТОПЫ

ВАРИАНТ ИГРЫ №2

ЗАДАЧА ИГРОКОВ СВОИМ МЯЧОМ ПОПАСТЬ В НОГИ СОПЕРНИКА

ВРЕМЯ ИГРЫ: 10 МИНУТ



Игра: «Хвостики»

ОПИСАНИЕ ИГРЫ:

ИГРОВАЯ ПЛОЩАДКА РАЗДЕЛЕНА НА 4 КВАДРАТА. В НАЧАЛЕ ИГРЫ УЧАСТНИКИ НАХОДЯТСЯ В ОДНОМ КВАДРАТЕ. ЗАДАЧА ИГРОКА ВЫРВАТЬ ХВОСТИК У ЛЮБОГО ИГРОКА. ИГРОК У КОТОРОГО ВЫРВАЛИ ХВОСТ ПЕРЕХОДИТ В СЛЕДУЮЩИЙ КВАДРАТ. ПО ОКОНЧАНИЮ ВРЕМЕНИ ИГРОКИ ПОЛУЧАЮТ ОЧКИ.

1 КВАДРАТ – 4 ОЧКА

2 КВАДРАТ – 3 ОЧКА

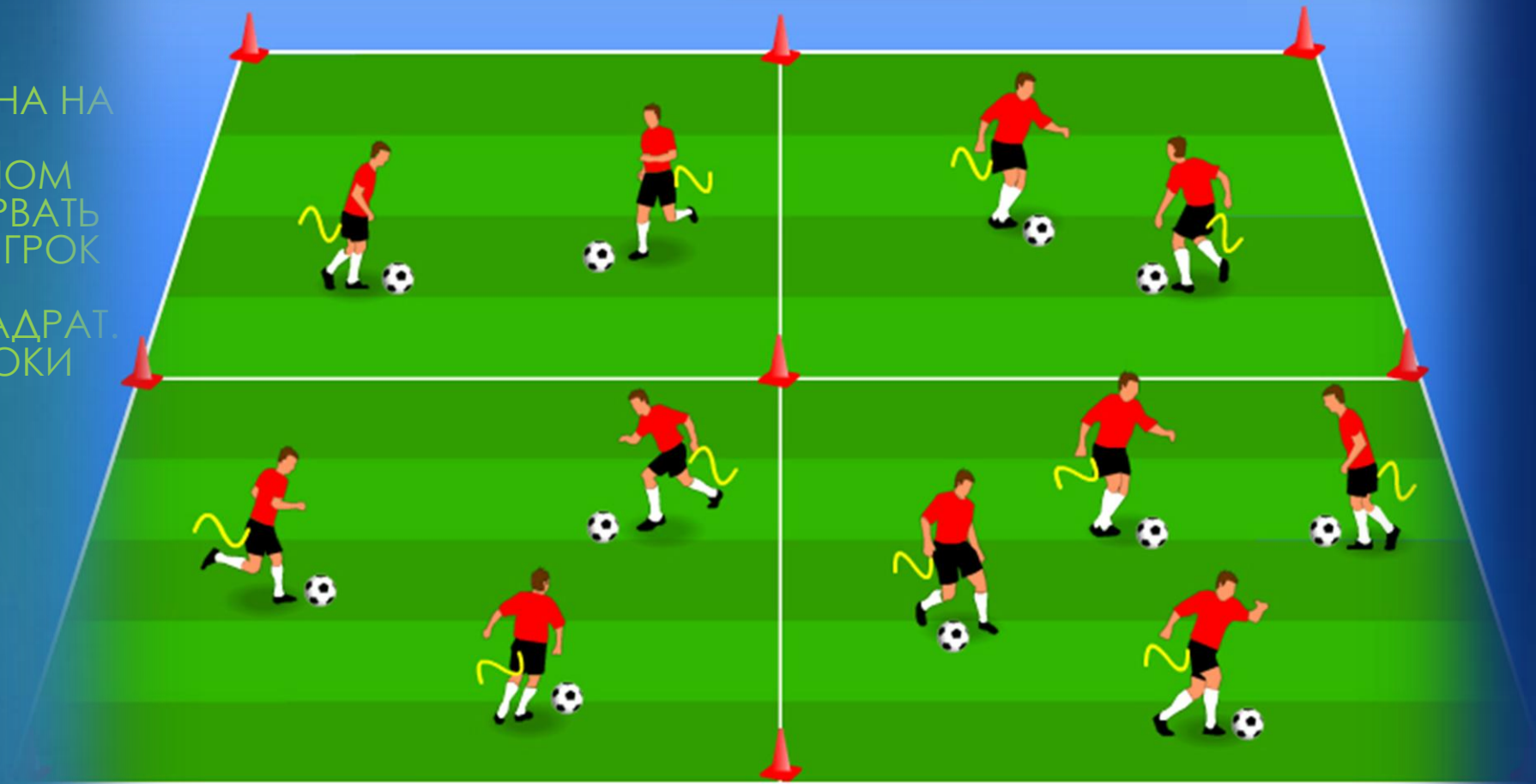
3 КВАДРАТ – 2 ОЧКА

4 КВАДРАТ – 1 ОЧКА

МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ:

УЧАСТНИКИ ИГРЫ ВЕДУТ МЯЧ НА КАЖДЫЙ ШАГ

ВРЕМЯ ИГРЫ: 10 МИНУТ



Игра: «найди свой цвет»

ОПИСАНИЕ ИГРЫ:

УЧАСТНИКИ ИГРЫ ДВИГАЮТСЯ ПО ИГРОВОЙ ПЛОЩАДКЕ И ОБВОДЯТ ФИШКИ. ПО КОМАНДЕ ТРЕНЕРА ИГРОКИ ВСТАЮТ НА ФИШКУ ЦВЕТ КОТОРОЙ НАЗЫВАЕТ ТРЕНЕР.

ВАРИАНТ ИГРЫ №2

УЧАСТНИКИ ИГРЫ ДВИГАЮТСЯ ПО ИГРОВОЙ ПЛОЩАДКЕ И ОБВОДЯТ ФИШКИ. ПО ХЛОПКУ ТРЕНЕРА ИГРОКИ ВЫПОЛНЯЮТ ОПРЕДЕЛЕННОЕ ЗАДАНИЕ.

1 ХЛОПОК – НАСТУПИТЬ НОГОЙ НА МЯЧ

2 ХЛОПКА – СЕСТЬ НА МЯЧ

3 ХЛОПКА – ЛЕЧЬ НА МЯЧ

ВАРИАНТ ИГРЫ №3

УЧАСТНИКИ ИГРЫ ДВИГАЮТСЯ ПО ПЛОЩАДКЕ И ОБВОДЯТ ФИШКИ. ТРЕНЕР НАЗЫВАЕТ ЦВЕТ И ЧИСЛО. ЗАДАЧА ИГРОКОВ ВСТАТЬ ВОЗЛЕ ФИШКИ ЦВЕТ КОТОРОЙ НАЗВАЛ ТРЕНЕР И В ТОМ КОЛИЧЕСТВЕ ЦИФРУ КОТОРОЙ ОН НАЗВАЛ.

МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ

УЧАСТНИКИ ИГРЫ ВЕДУТ МЯЧ НА КАЖДЫЙ ШАГ

ВРЕМЯ ИГРЫ: 5 МИНУТ



Игра: «Коридорчики»

ОПИСАНИЕ ИГРЫ:

УЧАСТНИКИ ИГРЫ РАЗДЕЛЕНЫ НА ПАРЫ. ЗАДАЧА ИГРОКА ОБЫГРАТЬ СВОЕГО ПАРТНЕРА И ЗАВЕСТИ МЯЧ В ЛЮБОЙ КОРИДОРЧИК.

МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ

УЧАСТНИКИ ИГРЫ ВЕДУТ МЯЧ НА КАЖДЫЙ ШАГ

ВРЕМЯ ИГРЫ: 10 МИНУТ



Игра: «Грибники»

ОПИСАНИЕ ИГРЫ:

УЧАСТНИКИ ИГРЫ РАСПОЛАГАЮТСЯ В СВОИХ ДОМИКАХ. ПО КОМАНДЕ ТРЕНЕРА ИГРОКИ ДОЛЖНЫ ПРИНЕСТИ К СЕБЕ В ДОМИК КАК МОЖНО БОЛЬШЕ ФИШЕК (ГРИБОЧКОВ).

ПРИМЕЧАНИЕ:

ИГРОК ИМЕЕТ ПРАВО ВЗЯТЬ ТОЛЬКО ОДНУ ФИШКУ (ГРИБОЧЕК) ЗА РАЗ.

МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ:

1. УЧАСТНИКИ ИГРЫ ВЕДУТ МЯЧ НА КАЖДЫЙ ШАГ
2. ИГРОК НЕ ИМЕЕТ ПРАВА ВОЙТИ В ЗОНУ ФИШЕК (ГРИБОЧКОВ) БЕЗ МЯЧА

ВАРИАНТ ИГРЫ №2

В ЗОНЕ ГДЕ НАХОДЯТСЯ ФИШКИ (ГРИБОЧКИ) РАСПОЛАГАЕТСЯ ИГРОК (ЛЕСНИК) ЗАДАЧА КОТОРОГО ВЫБИВАТЬ МЯЧИ У ИГРОКОВ (ГРИБНИКОВ).

ПРИМЕЧАНИЕ:

ИГРОК У КОТОРОГО ВЫБИЛИ МЯЧ НЕ ИМЕЕТ ПРАВА ВЗЯТЬ ФИШКУ.

ВРЕМЯ ИГРЫ: 10 МИНУТ



Игра: «Домики»

ОПИСАНИЕ ИГРЫ:

УЧАСТНИКИ ИГРЫ ДВИГАЮТСЯ ПО ИГРОВОЙ ПЛОЩАДКЕ, А ПО КОМАНДЕ ТРЕНЕРА ДОЛЖНЫ ЗАБЕЖАТЬ В ДОМИК ЦВЕТ КОТОРОГО ТРЕНЕР НАЗЫВАЕТ.

МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ

УЧАСТНИКИ ИГРЫ ВЕДУТ МЯЧ НА КАЖДЫЙ ШАГ

ВРЕМЯ ИГРЫ: 5 МИНУТ



Игра: «Салки в трех цветах»

ОПИСАНИЕ ИГРЫ:

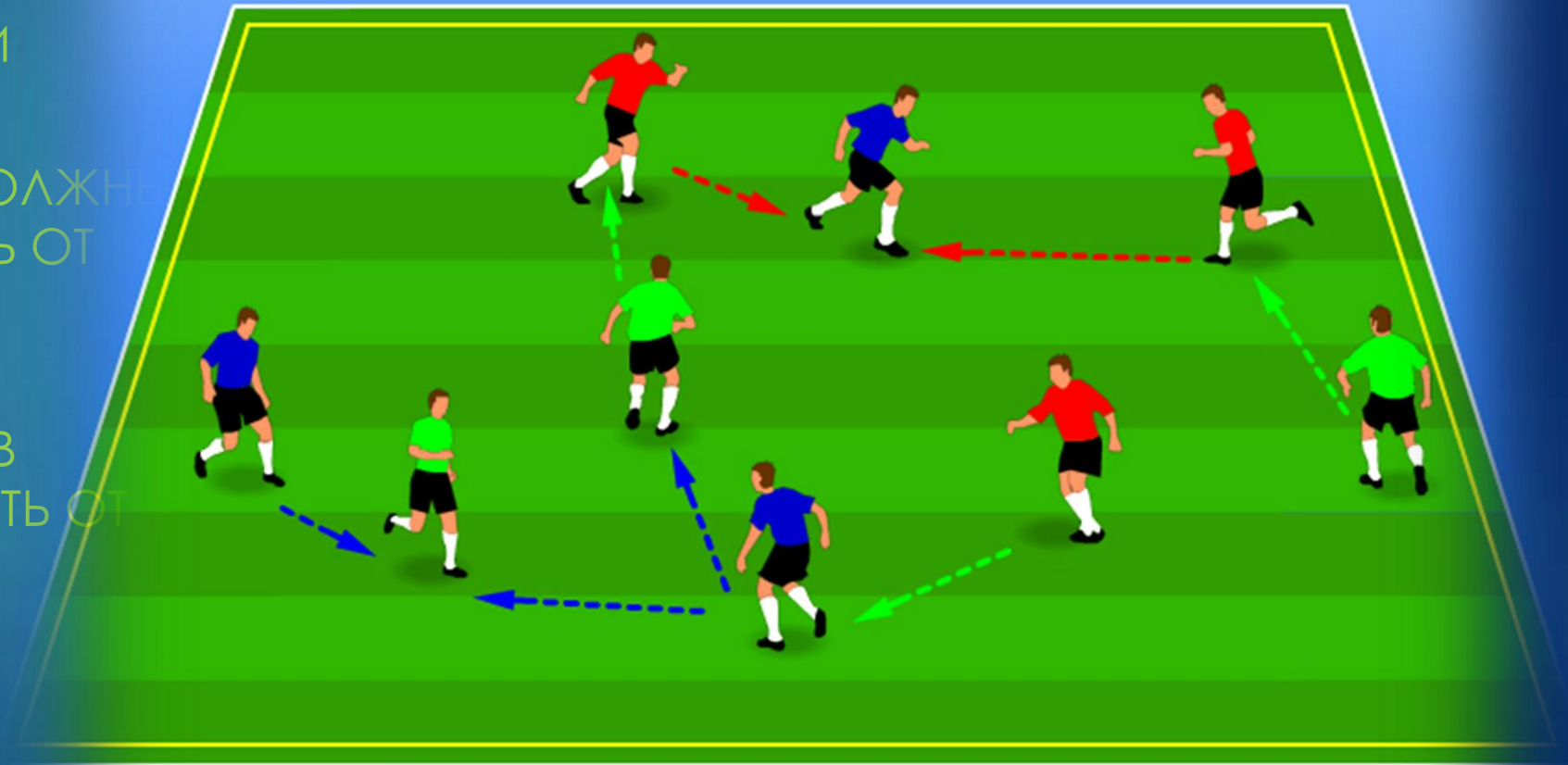
УЧАСТНИКИ ИГРЫ РАЗДЕЛЕНЫ НА ТРИ КОМАНДЫ.

ИГРОКИ КРАСНОЙ КОМАНДЫ ДОЛЖНЫ ДОГОНЯТЬ СИНИХ И УБЕГАТЬ ОТ ЗЕЛЕННЫХ.

ИГРОКИ СИНЕЙ КОМАНДЫ ДОЛЖНЫ ДОГОНЯТЬ ЗЕЛЕННЫХ И УБЕГАТЬ ОТ КРАСНЫХ

ИГРОКИ ЗЕЛеной КОМАНДЫ ДОЛЖНЫ ДОГОНЯТЬ ИГРОКОВ КРАСНОЙ КОМАНДЫ И УБЕГАТЬ ОТ СИНИХ.

ВРЕМЯ ИГРЫ: 5 МИНУТ



Игра: «Выбить мяч»

ОПИСАНИЕ ИГРЫ:

УЧАСТНИКИ ИГРЫ РАЗДЕЛЕНЫ НА 2 КОМАНДЫ. ИГРОКИ КРАСНОЙ КОМАНДЫ ДОЛЖНЫ УБЕГАТЬ, А ИГРОКИ СИНЕЙ КОМАНДЫ ДОГОНЯТЬ И ВЫБИВАТЬ МЯЧИ. ИГРОК У КОТОРОГО ВЫБИЛИ МЯЧ ВЫБЫВАЕТ ИЗ ИГРЫ.

ПО ОКОНЧАНИЮ ВРЕМЕНИ ИГРОКИ МЕНЯЮТСЯ РОЛЯМИ.

ВАРИАНТ ИГРЫ №2

ИГРОК У КОТОРОГО ВЫБИЛИ МЯЧ НЕ ВЫБЫВАЕТ ИЗ ИГРЫ. КОМАНДА ВЫБИВАВШАЯ МЯЧИ СЧИТАЕТ КОЛИЧЕСТВО ВЫБИТЫХ МЯЧЕЙ

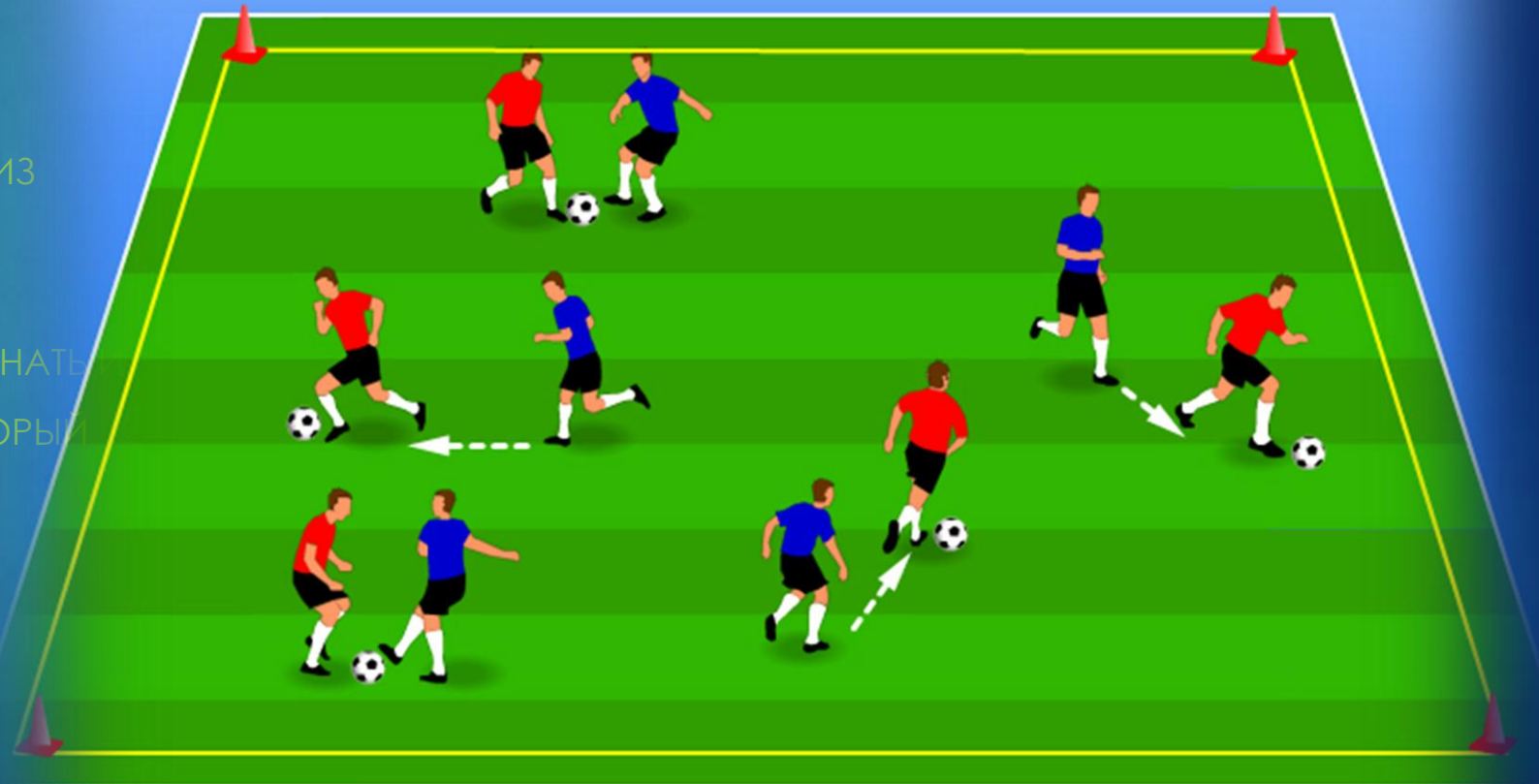
ВАРИАНТ №3

НЕСКОЛЬКО ВОДЯЩИХ ИГРОКОВ ДОЛЖНЫ ДОГНАТЬ ВЫБИТЬ МЯЧ. ИГРОК У КОТОРОГО ВЫБИЛИ МЯЧ СТАНОВИТСЯ НОВЫМ ВОДЯЩИМ, А ИГРОК КОТОРЫЙ ВЫБИВАЛ ЗАБИРАЕТ МЯЧ И НАЧИНАЕТ УБЕГАТЬ.

МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ

УЧАСТНИКИ ИГРЫ ВЕДУТ МЯЧ НА КАЖДЫЙ ШАГ.

ВРЕМЯ ИГРЫ: 5 МИНУТ



Игра: «коридоры»

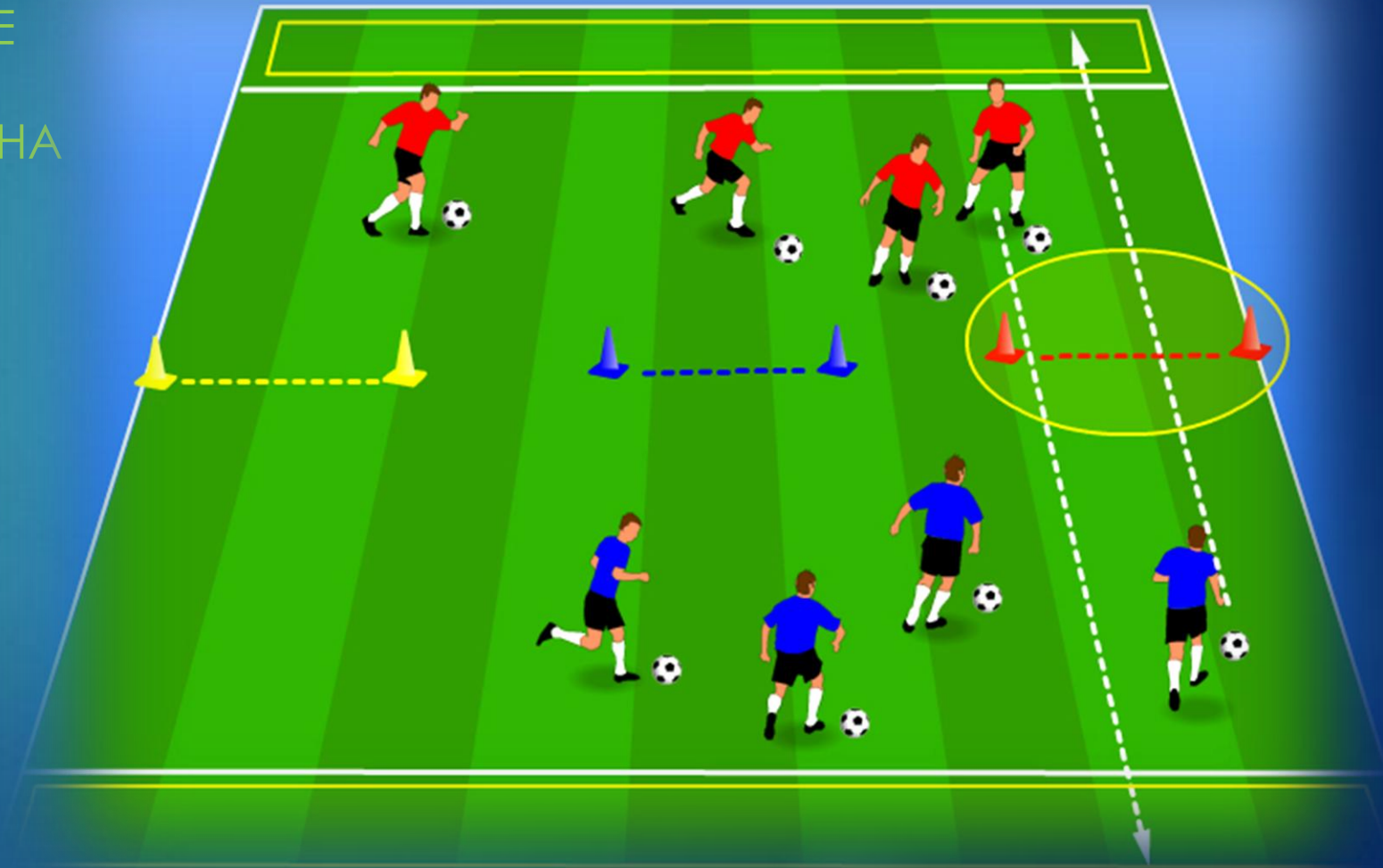
ОПИСАНИЕ ИГРЫ:

УЧАСТНИКИ ИГРЫ ДЕЛЯТСЯ НА ДВЕ КОМАНДЫ И РАСПОЛАГАЮТСЯ ПО РАЗНЫМ СТОРОНАМ. ПО КОМАНДЕ ТРЕНЕРА ИГРОКИ ДОЛЖНЫ ПЕРЕБЕЖАТЬ СО СВОЕЙ СТОРОНЫ НА СТОРОНУ СОПЕРНИКА В КОРИДОРЧИК ЦВЕТ КОТОРОГО ПОКАЖЕТ ТРЕНЕР. ВЫИГРЫВАЕТ КОМАНДА КОТОРАЯ БЫСТРЕЕ ПЕРЕЙДЕТ НА ЧУЖУЮ СТОРОНУ.

МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ

УЧАСТНИКИ ИГРЫ ВЕДУТ МЯЧ НА КАЖДЫЙ ШАГ.

ВРЕМЯ ИГРЫ: 5 МИНУТ



Игра: «Воришки»

ОПИСАНИЕ ИГРЫ:

УЧАСТНИКИ ИГРЫ ДЕЛЯТСЯ НА ДВЕ КОМАНДЫ. КАЖДАЯ КОМАНДА НАХОДИТСЯ В СВОИХ ДОМИКАХ. ПО КОМАНДЕ ТРЕНЕРА ИГРОКИ НАЧИНАЮТ СОБИРАТЬ МЯЧИ К СЕБЕ В ДОМИКИ. ИГРОКИ ИМЕЮТ ПРАВО ЗАБИРАТЬ МЯЧИ ИЗ ДОМИКОВ СОПЕРНИКОВ. ПО ОКОНЧАНИЮ ВРЕМЕНИ ВЫИГРЫВАЕТ КОМАНДА У КОТОРОЙ В ДОМИКАХ БУДЕТ НАИБОЛЬШЕЕ КОЛИЧЕСТВО МЯЧЕЙ.

ПРИМЕЧАНИЕ:

ИГРОКИ НЕ ИМЕЮТ ПРАВА КАК ЛИБО МЕШАТЬ СВОИМ СОПЕРНИКАМ.

МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ

УЧАСТНИКИ ИГРЫ ВЕДУТ МЯЧ НА КАЖДЫЙ ШАГ.

ВРЕМЯ ИГРЫ: 5 МИНУТ



Игра: «Крабики»

ОПИСАНИЕ ИГРЫ:

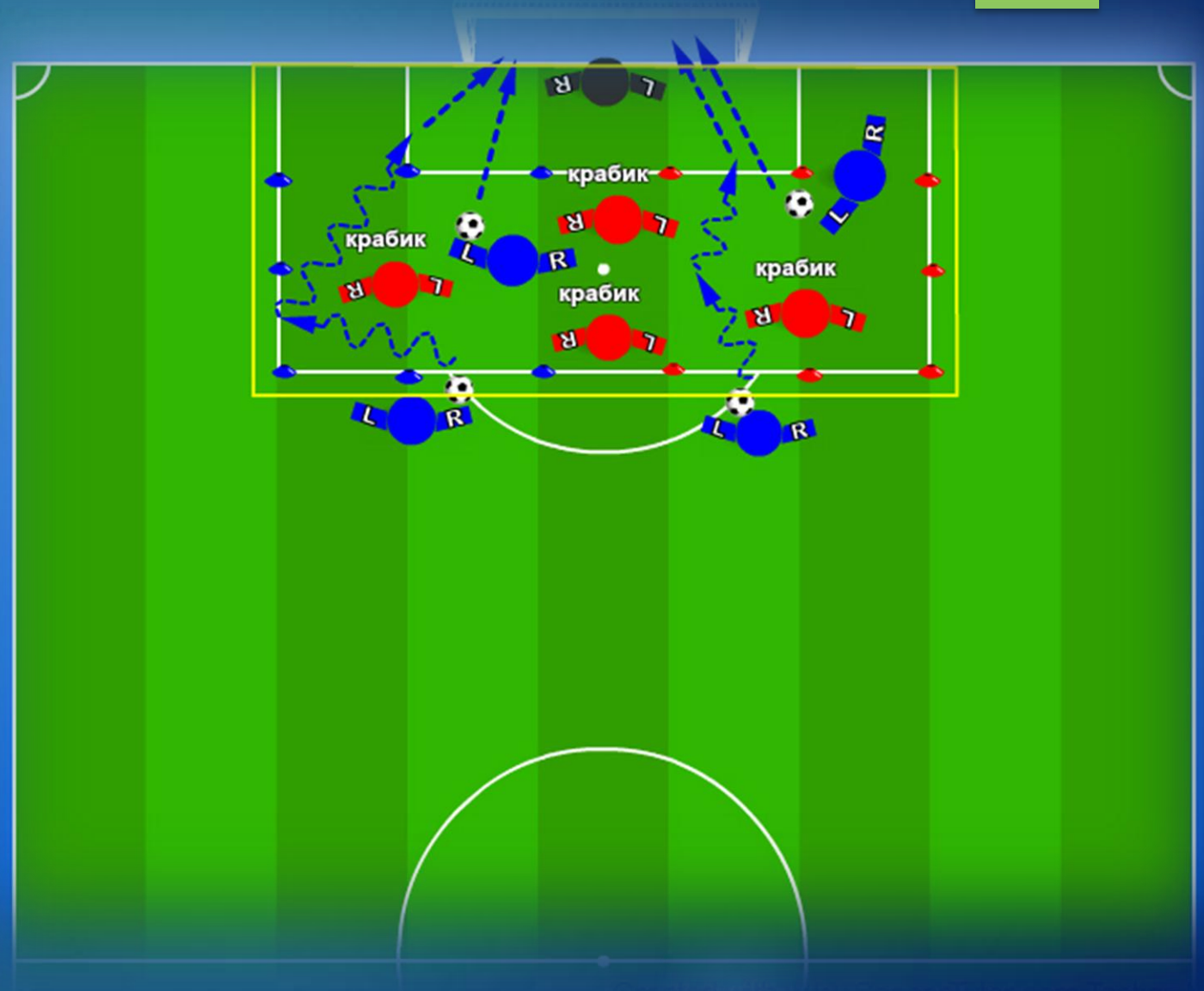
УЧАСТНИКИ ИГРЫ РАЗДЕЛЕНЫ НА 2 КОМАНДЫ. КОМАНДА КРАБИКОВ НАХОДИТСЯ В ЗОНЕ АКВАРИУМА (МЕЖДУ ФИШЕК) И ПЫТАЕТСЯ ВЫБИВАТЬ МЯЧИ У ИГРОКОВ ПРОТИВОПОЛОЖНОЙ КОМАНДЫ. ИГРОКИ С МЯЧАМИ ДОЛЖНЫ ОБВОДИТЬ ИГРОКОВ (КРАБИКОВ) И ЗАБИВАТЬ ГОЛЫ В ВОРОТА.

МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ

УЧАСТНИКИ ИГРЫ ВЕДУТ МЯЧ НА КАЖДЫЙ ШАГ.

КОМАНДА КРАБИКОВ ДОЛЖНА ПЕРЕДВИГАТЬСЯ НА РУКАХ И НОГАХ И ВЫБИВАТЬ МЯЧИ ТОЛЬКО НОГАМИ.

ВРЕМЯ ИГРЫ: 10 МИНУТ



Игра: «игра третий лишний»

ОПИСАНИЕ ИГРЫ:

УЧАСТНИКИ ИГРЫ РАСПОЛАГАЮТСЯ В ПАРАХ В ПОЛОЖЕНИИ ЛЕЖА.

В ЦЕНТРЕ КРУГА ВОДЯЩИЙ ИГРОК ДОГОНЯЕТ ИГРОКА КОТОРОМУ НЕ ХВАТИЛО ПАРЫ. ИГРОК КОТОРОМУ НЕ ХВАТИЛО ПАРЫ ИМЕЕТ ПРАВО ПРИСОЕДИНИТЬСЯ К ЛЮБОЙ ПАРЕ. ДЛЯ ЭТОГО ОН ДОЛЖЕН ЛЕЖЬ ВОЗЛЕ ИГРОКА, А ДАЛЬНИЙ ИГРОК ДОЛЖЕН НАЧАТЬ УБЕГАТЬ ОТ ВОДЯЩЕГО. ЗАДАЧА ВОДЯЩЕГО ОСАЛИТЬ УБЕГАЮЩЕГО.

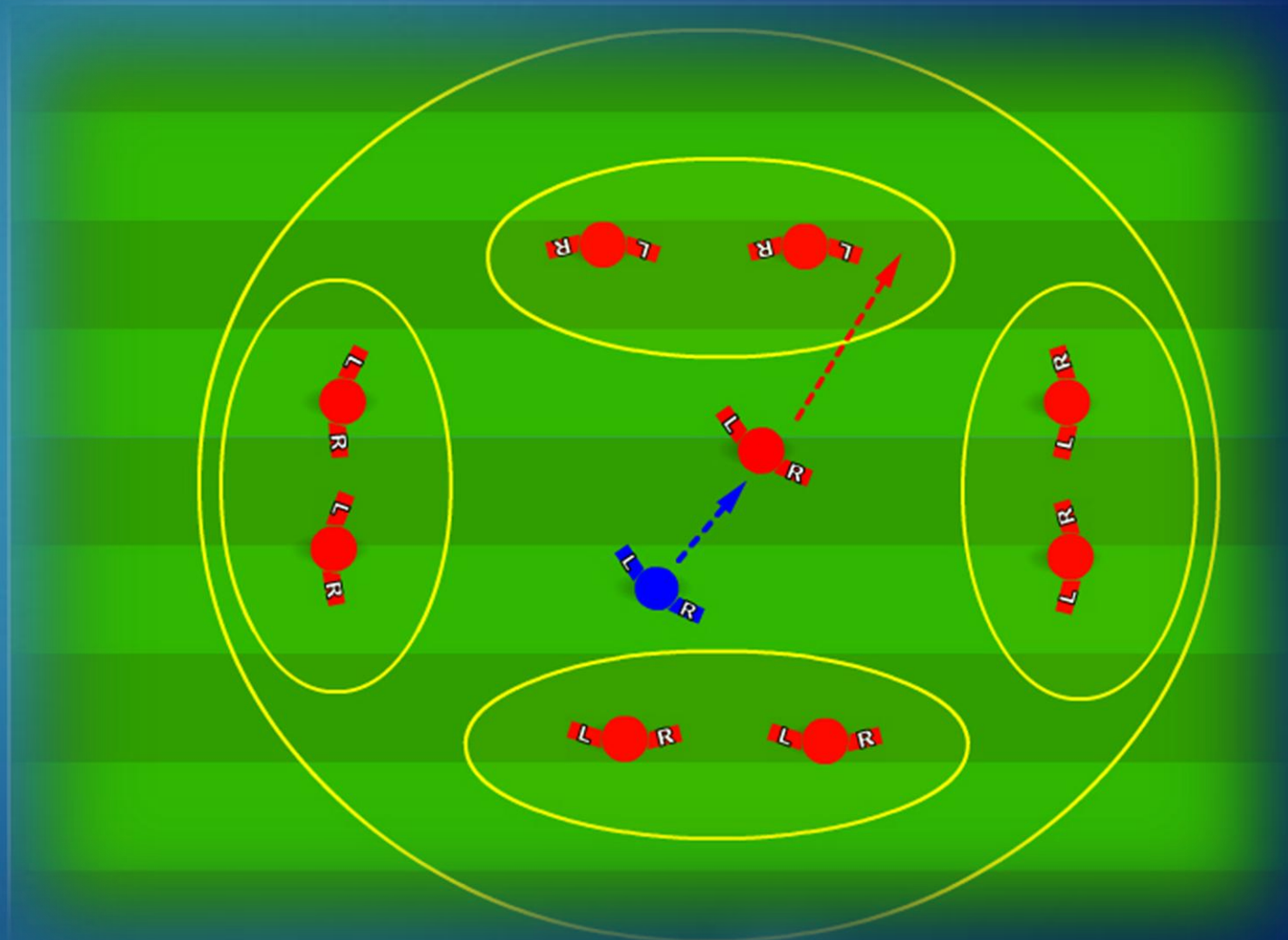
ВАРИАНТ ИГРЫ №2

ИГРОКИ В ПАРАХ ПАСУЮТ ДРУГ ДРУГУ МЯЧ ВНУТРЕННЕЙ СТОРОНОЙ СТОПЫ ИЛИ БРОСАЮТ ДРУГ ДРУГУ МЯЧ РУКАМИ.

ВАРИАНТ ИГРЫ №3

ДАЛЬНИЙ ИГРОК ИЗ ПАРЫ СТАНОВИТСЯ НОВЫМ ВОДЯЩИМ, А ИГРОК КОТОРЫЙ ДОГОНЯЛ НАЧИНАЕТ УЖЕ УБЕГАТЬ.

ВРЕМЯ ИГРЫ: 10 МИНУТ



Игра: «гаишники»

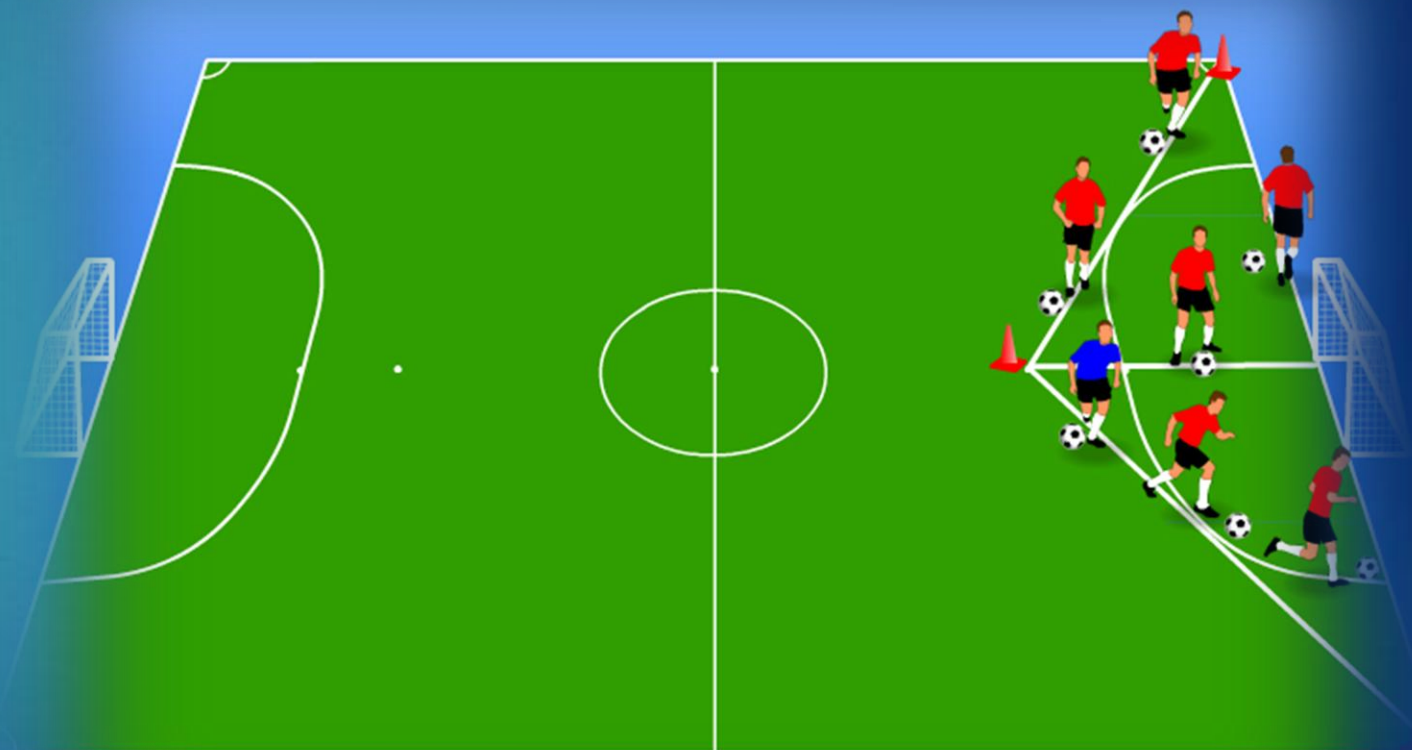
ОПИСАНИЕ ИГРЫ:

УЧАСТНИКИ ИГРЫ ДВИГАЮТСЯ ПО ЛИНИЯМ (ДОРОГАМ). ВОДЯЩИЙ ИГРОК (ГАИШНИК) ЗА ОПРЕДЕЛЕННОЕ ВРЕМЯ (1 МИНУТУ) ДОЛЖЕН ОСАЛИТЬ КАК МОЖНО БОЛЬШЕ «НАРУШИТЕЛЕЙ» ИГРОКОВ.

МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ:

УЧАСТНИКИ ИГРЫ ВЕДУТ МЯЧ НА КАЖДЫЙ ШАГ

ВРЕМЯ ИГРЫ: 10 МИНУТ

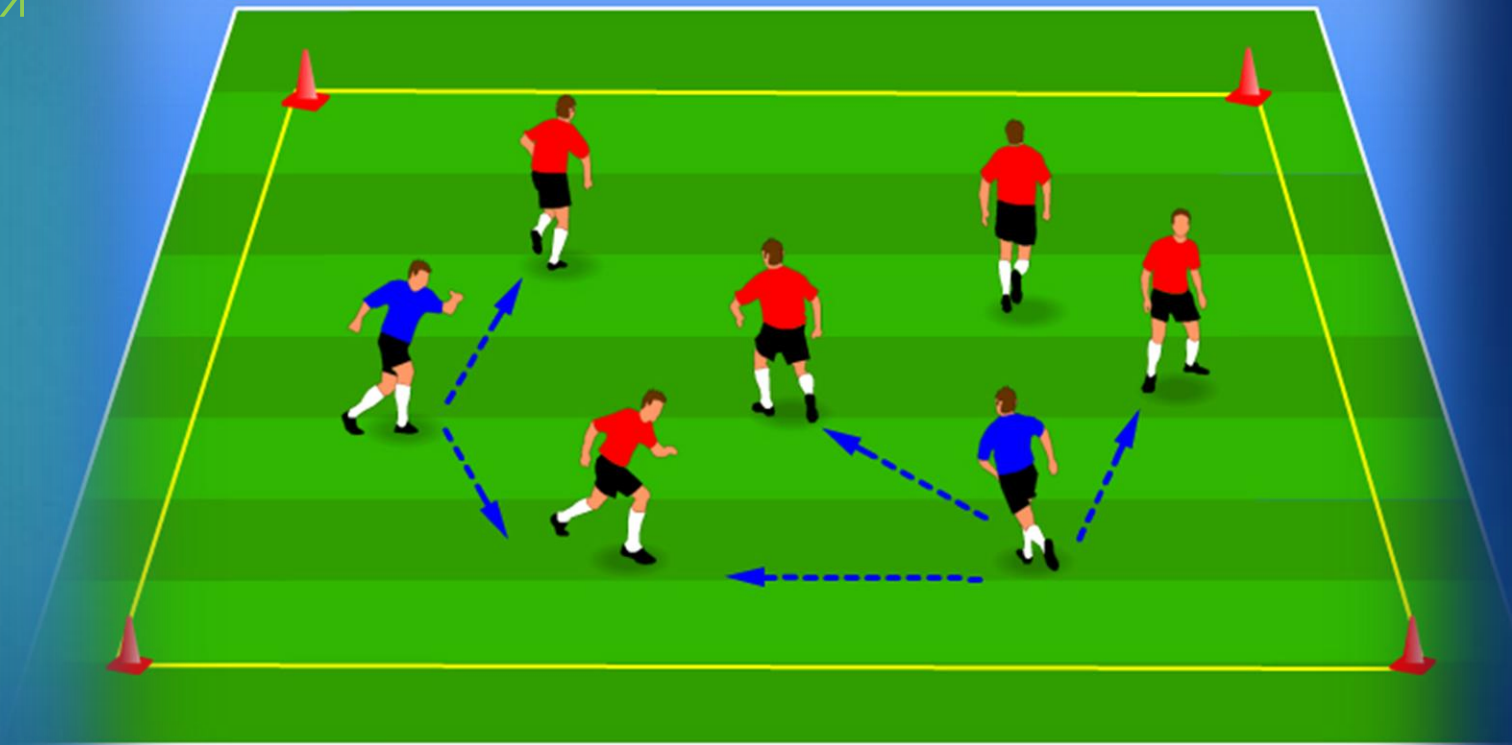


Игра: «Салки»

ОПИСАНИЕ ИГРЫ:

ВОДЯЩИЕ ИГРОКИ ДОЛЖНЫ ЗА ОПРЕДЕЛЁННОЕ ВРЕМЯ ОСАЛИТЬ КАК МОЖНО БОЛЬШЕ ИГРОКОВ. ПО ОКОНЧАНИЮ ВРЕМЕНИ ВЫБИРАЮТСЯ НОВЫЕ ВОДЯЩИЕ ИГРОКИ.

ВРЕМЯ ИГРЫ: 10 МИНУТ

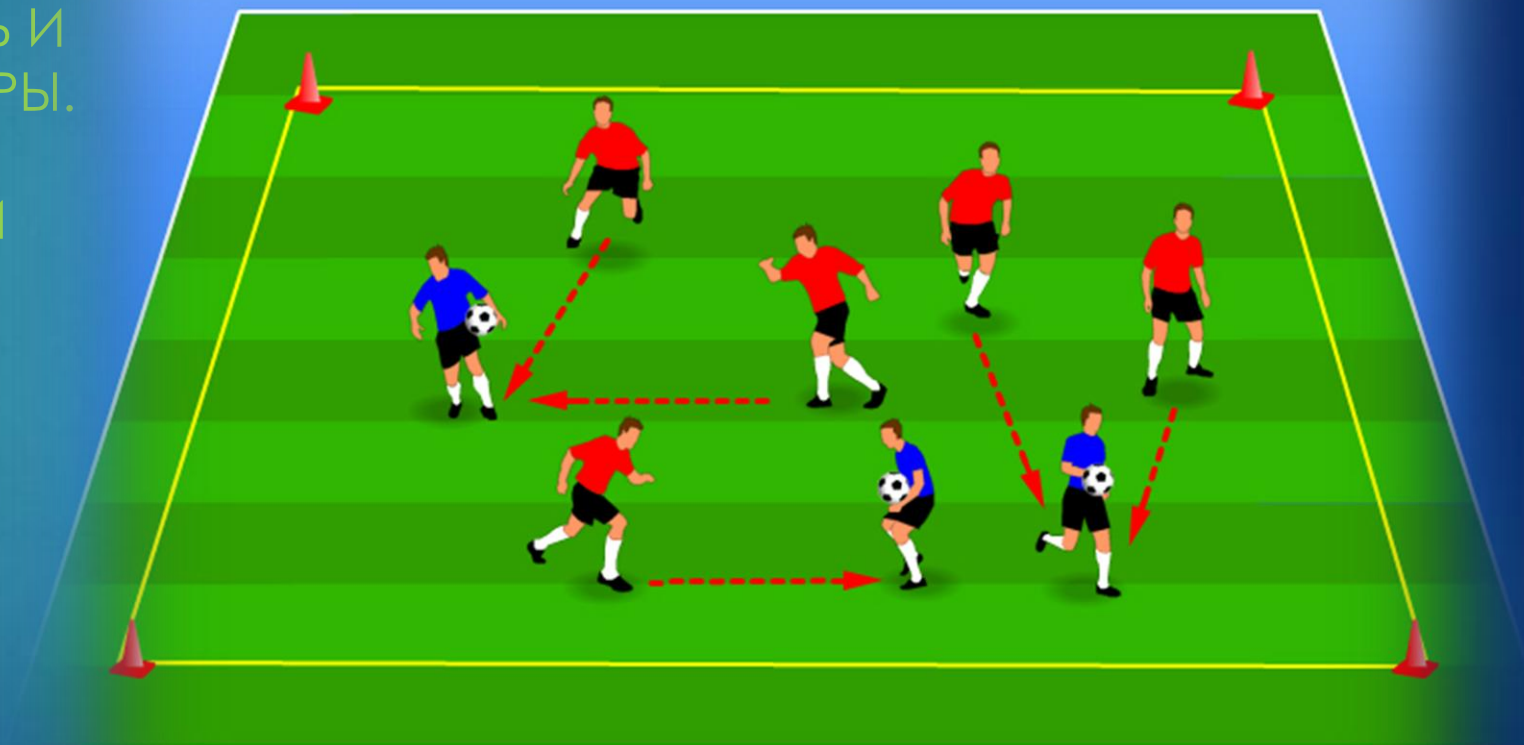


Игра: «Зомби»

ОПИСАНИЕ ИГРЫ:

ИГРА НАЧИНАЕТСЯ С ОДНОГО ВОДЯЩЕГО ИГРОКА (ЗОМБИ). У ОСТАЛЬНЫХ ИГРОКОВ МЯЧИ В РУКАХ. ЗАДАЧА ИГРОКА (ЗОМБИ) ДОГНАТЬ И ОСАЛИТЬ ЛЮБОГО УЧАСТНИКА ИГРЫ. ИГРОК КОТОРОГО ОСАЛИЛИ ДОЛЖЕН ВЫБРОСИТЬ МЯЧ ИЗ РУК И ВМЕСТЕ С ВОДЯЩИМ ИГРОКОМ (ЗОМБИ) ЛОВИТЬ ОСТАЛЬНЫХ УЧАСТНИКОВ ИГРЫ.

ВРЕМЯ ИГРЫ: 5 МИНУТ

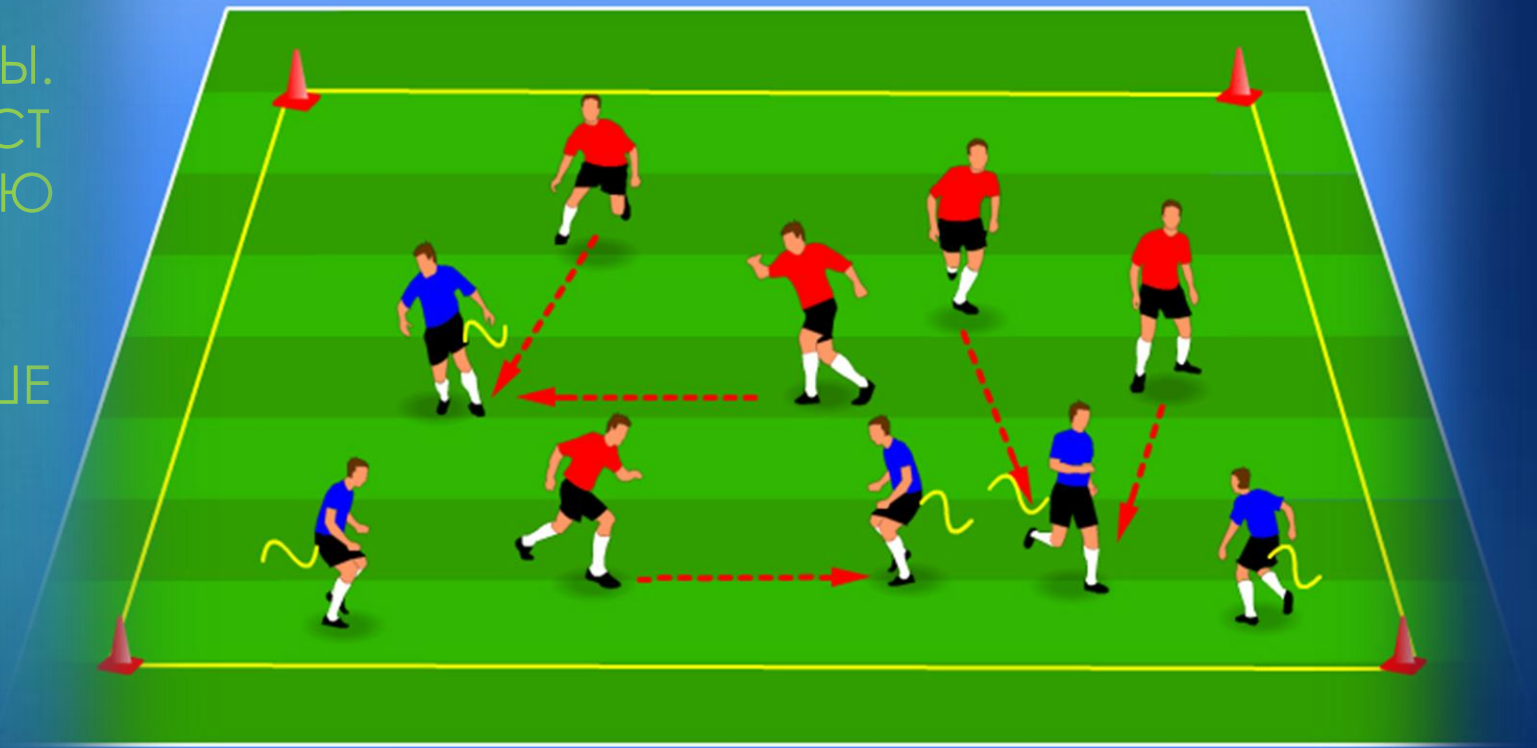


Игра: «Убей тигра»

ОПИСАНИЕ ИГРЫ:

УЧАСТНИКИ ИГРЫ ДЕЛЯТСЯ НА ДВЕ КОМАНДЫ. ОДНА КОМАНДА ТИГРЫ, А ДРУГАЯ ОХОТНИКИ. ЗАДАЧА ОХОТНИКОВ ДОГОНЯТЬ ИГРОКОВ (ТИГРОВ) И ВЫРЫВАТЬ У НИХ ХВОСТЫ. ИГРОК У КОТОРОГО ВЫРВАЛИ ХВОСТ ВЫБЫВАЕТ ИЗ ИГРЫ. ПО ОКОНЧАНИЮ ИГРОВОГО ВРЕМЕНИ ИГРОКИ МЕНЯЮТСЯ РОЛЯМИ. ВЫИГРЫВАЕТ КОМАНДА КОТОРАЯ ВЫРВЕТ БОЛЬШЕ ХВОСТОВ.

ВРЕМЯ ИГРЫ: 5 МИНУТ



Игра: «Морской бой»

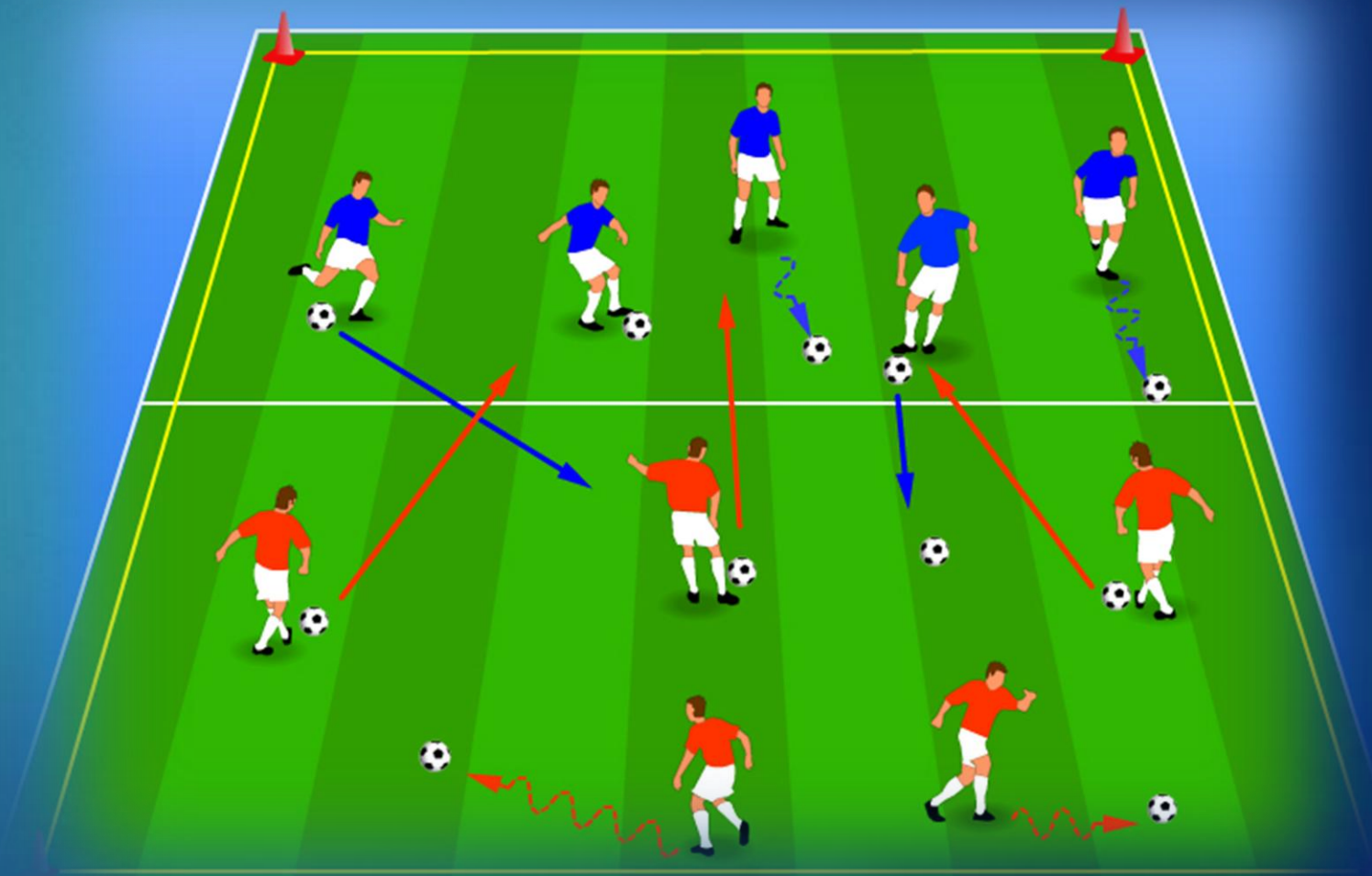
ОПИСАНИЕ ИГРЫ:

УЧАСТНИКИ ИГРЫ РАЗДЕЛЕНЫ НА 2 КОМАНДЫ. КАЖДАЯ КОМАНДА РАСПОЛАГАЕТСЯ НА СВОЕЙ СТОРОНЕ. ЗАДАЧА ИГРОКОВ ДВИГАТЬСЯ ПО ПЛОЩАДКЕ И ПЕРЕБИВАТЬ МЯЧИ НА СТОРОНУ СОПЕРНИКОВ. ВЫИГРЫВАЕТ КОМАНДА У КОТОРОЙ ПО ОКОНЧАНИЮ ВРЕМЕНИ БУДЕТ МЕНЬШЕ МЯЧЕЙ НА ПЛОЩАДКЕ.

МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ

УДАР ПО МЯЧУ НАНОСИТСЯ ВНУТРЕННЕЙ СТОРОНОЙ СТОПЫ

ВРЕМЯ ИГРЫ: 5 МИНУТ

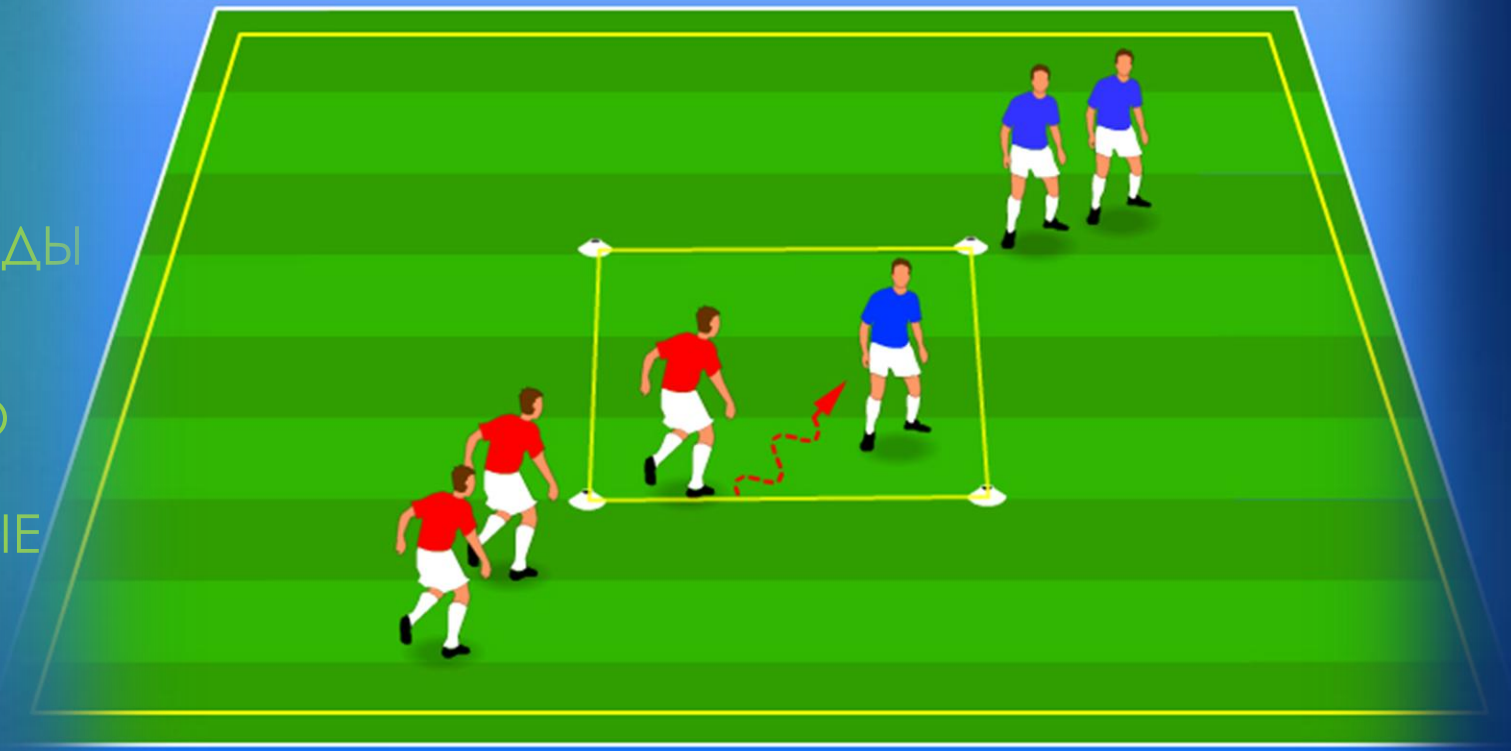


Игра: «Салки 1x1»

ОПИСАНИЕ ИГРЫ:

УЧАСТНИКИ ИГРЫ РАЗДЕЛЕНЫ НА ДВЕ КОМАНДЫ. ОТ КАЖДОЙ КОМАНДЫ В ОБОЗНАЧЕННОЙ ЗОНЕ НАХОДИТСЯ ПО ОДНОМУ ИГРОКУ. ИГРОКИ КРАСНОЙ КОМАНДЫ ВОДЯЩИЕ.

ЗАДАЧА КРАСНОГО ИГРОКА ЗА 10 СЕК. ОСАЛИТЬ ИГРОКА СИНЕГО ЦВЕТА. ЕСЛИ ОН ЭТО СДЕЛАЛ ОН ЗАРАБАТЫВАЕТ ДЛЯ СВОЕЙ КОМАНДЫ ОДНО ОЧКО, А ЕСЛИ ИГРОК СМОГ УБЕЖАТЬ ОН ЗАРАБАТЫВАЕТ ДЛЯ СИНЕЙ КОМАНДЫ ОДНО ОЧКО. ПО ОКОНЧАНИЮ ВРЕМЕНИ В ОТМЕЧЕННУЮ ЗОНУ ВБЕГАЮТ НОВЫЕ ИГРОКИ, А ЭТИ УХОДЯТ В КОНЕЦ ОЧЕРЕДИ. ЗАТЕМ КОМАНДЫ МЕНЯЮТСЯ РОЛЯМИ.



ВРЕМЯ ИГРЫ: 5 МИНУТ

Игра: «Салки 1х1 со взятием ворот»

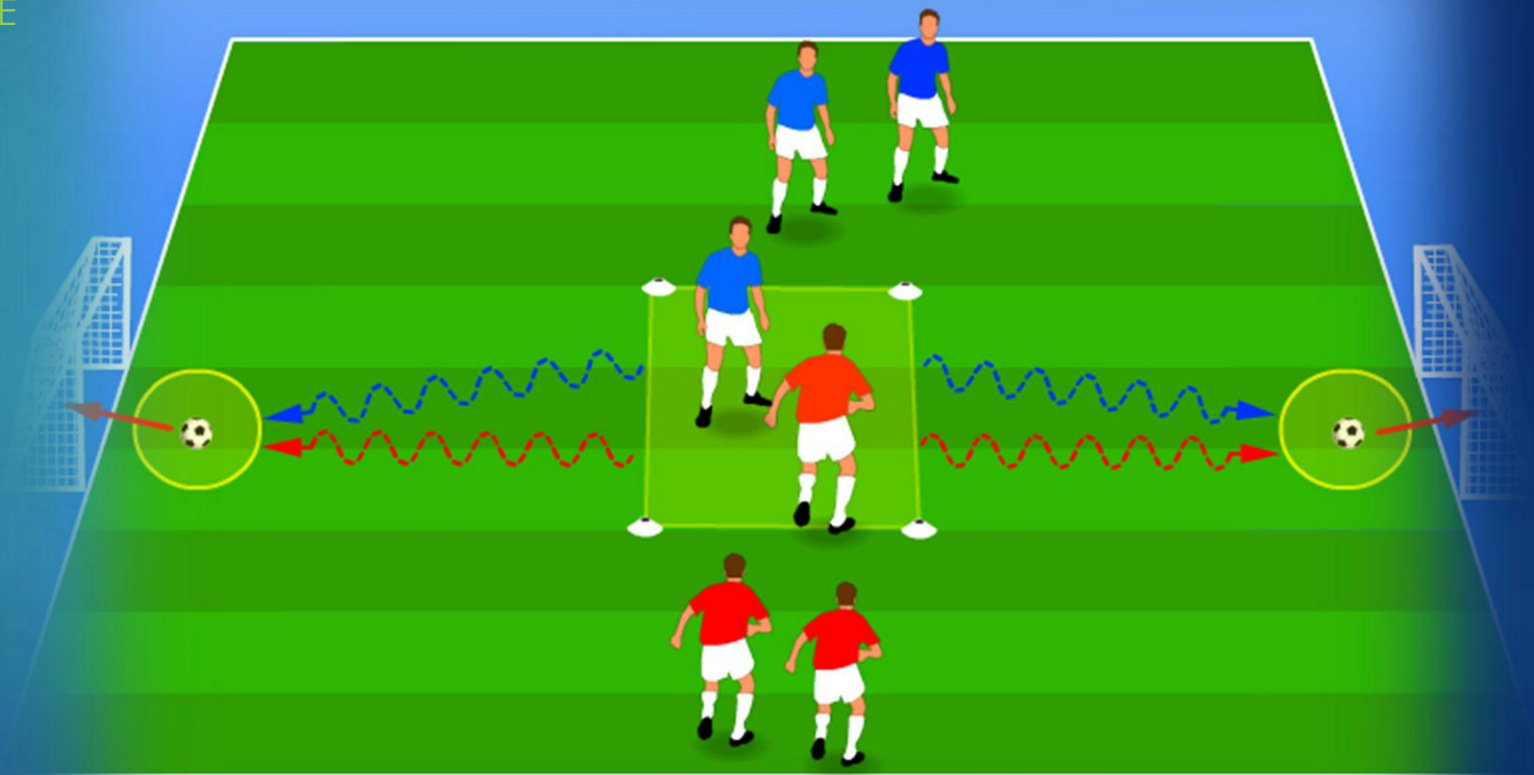
ОПИСАНИЕ ИГРЫ:

УЧАСТНИКИ ИГРЫ РАЗДЕЛЕНЫ НА 2 КОМАНДЫ. ПО СИГНАЛУ ТРЕНЕРА В ОТМЕЧЕННУЮ ЗОНУ ВБЕГАЮТ ПО ОДНОМУ ИГРОКУ ИЗ КАЖДОЙ КОМАНДЫ. ЗАДАЧА ИГРОКА КРАСНОЙ КОМАНДЫ РАСКАЧАТЬ В ЗОНЕ ПРОТИВНИКА И УБЕЖАТЬ В ОДНУ ИЗ СТОРОН ЧТО БЫ ЗАБИТЬ ГОЛ В ВОРОТА, А ЗАДАЧА СИНЕГО ИГРОКА УСПЕТЬ ОСАЛИТЬ ДО ТОГО МОМЕНТА КАК ИГРОК ЗАБЬЕТ ГОЛ. ПОСЛЕ ЭТОГО В ЗОНУ ВБЕГАЮТ НОВЫЕ ИГРОКИ ОТ КАЖДОЙ КОМАНДЫ. ПОСЛЕ ТОГО КАК КАЖДЫЙ ИГРОК СДЕЛАЕТ ПО ОДНОЙ ПОПЫТКЕ КОМАНДЫ ДОЛЖНЫ ПОМЕНЯТЬСЯ РОЛЯМИ.

ПРИМЕЧАНИЕ:

1. ИГРОК НЕ ИМЕЕТ ПРАВО ОСАЛИТЬ ИГРОКА В КВАДРАТЕ (ТОЛЬКО ЗА ПРЕДЕЛАМИ ЕГО)
2. ИГРОК ЗАБИВАЮЩИЙ ГОЛ ДОЛЖЕН ПОКАЗАТЬ ОБЯЗАТЕЛЬНО В КВАДРАТЕ ОБМАННЫЕ ДВИЖЕНИЯ (РАСКАЧАТЬ)
3. ИГРОК ЗАБИВАЮЩИЙ ГОЛ ПОСЛЕ ТОГО КАК ПОБЕЖАЛ В ОДНУ ИЗ СТОРОН НЕ ИМЕЕТ ПРАВО ПОМЕНЯТЬ НАПРАВЛЕНИЕ ДВИЖЕНИЯ.

ВРЕМЯ ИГРЫ: 5 МИНУТ

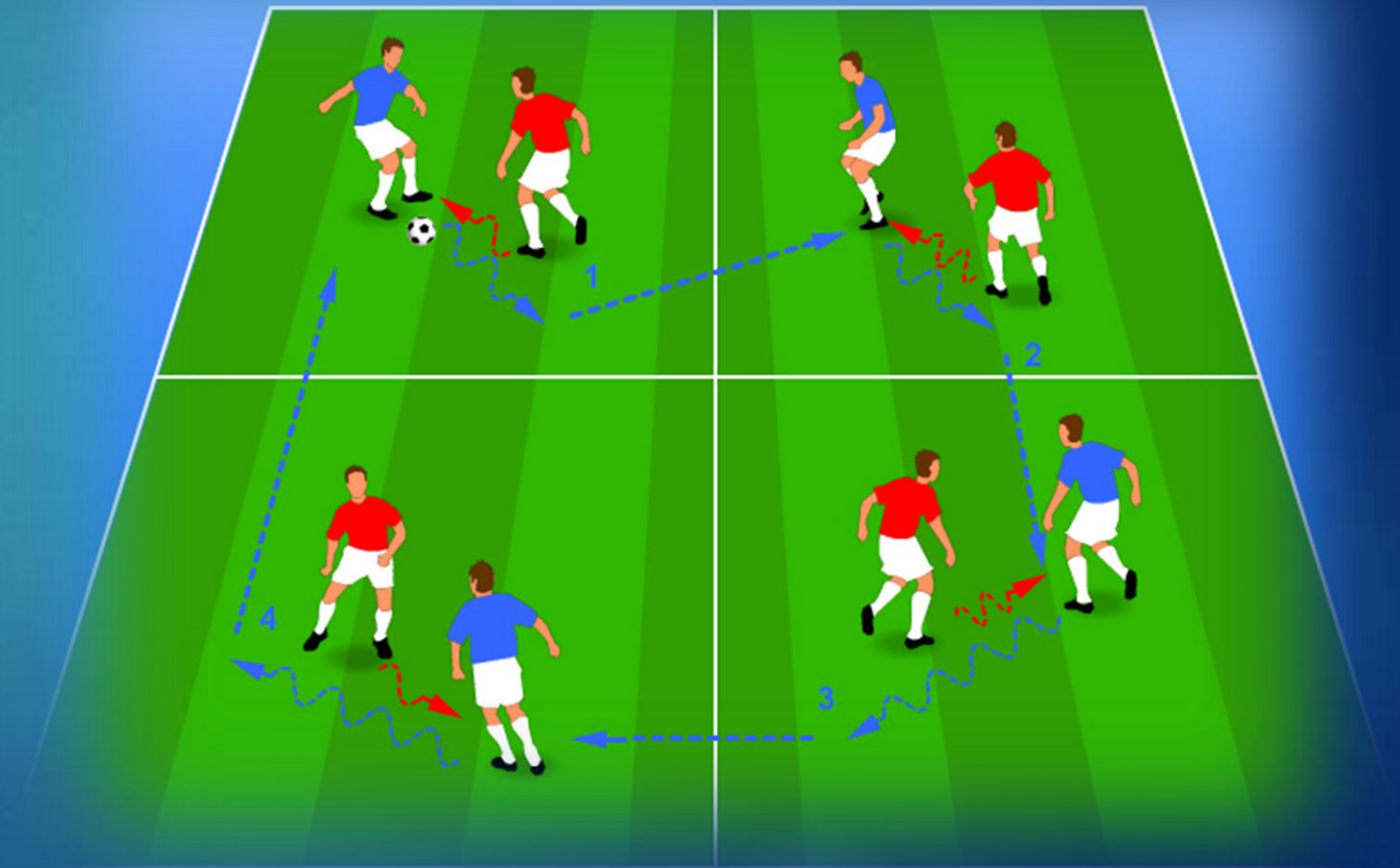


Игра: 1x1 в квадратах

ОПИСАНИЕ ИГРЫ:

ИГРОВАЯ ПЛОЩАДКА РАЗДЕЛЕНА НА 4 ЗОНЫ. УЧАСТНИКИ ИГРЫ РАЗДЕЛЕНА НА КОМАНДЫ. В КАЖДОЙ ЗОНЕ СТОИТ ПО ИГРОКУ ОТ КАЖДОЙ КОМАНДЫ. ИГРОК СИНЕЙ КОМАНДЫ ДОЛЖЕН ОБЫГРАТЬ СОПЕРНИКА И СДЕЛАТЬ ПЕРЕДАЧУ В ЛЮБОЙ КВАДРАТ. ЕСЛИ ИГРОК КРАСНОЙ КОМАНДЫ ОТБЕРЕТ МЯЧ ИГРОКИ СИНЕЙ КОМАНДЫ НАЧИНАЮТ ОТНИМАТЬ МЯЧ В СВОИХ ЗОНАХ.

ВРЕМЯ ИГРЫ: 10 МИНУТ



Игра: 3х1 с переводом

ОПИСАНИЕ ИГРЫ:

ИГРОВАЯ ПЛОЩАДКА РАЗДЕЛЕНА НА 3 ЗОНЫ. УЧАСТНИКИ ИГРЫ РАЗДЕЛЕНА НА 3 КОМАНДЫ ПО 3 ИГРОКА ИЗ КАЖДОЙ КОМАНДЫ В КАЖДОЙ ЗОНЕ.

ЗАДАЧА ИГРОКОВ ОБЫГРАТЬ ЗАЩИТНИКА (ИГРОК СЕРОЙ КОМАНДЫ) СЫГРАВ ОБЯЗАТЕЛЬНО С НЕЙТРАЛЬНЫМ И ПЕРЕВЕСТИ МЯЧ В СЛЕДУЮЩУЮ ЗОНУ. ЕСЛИ ЗАЩИТНИК (ИГРОК СЕРОЙ КОМАНДЫ) ОТБЕРЕТ МЯЧ ЗАЩИТНИКАМИ ВСТАЕТ КОМАНДА ИГРОК КОТОРОЙ ПОТЕРЯЛ МЯЧ.

МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ:

ИГРОКАМ ЗАПРЕЩЕНО ИГРАТЬ В ОДНО КАСАНИЕ

ВРЕМЯ ИГРЫ: 15 МИНУТ

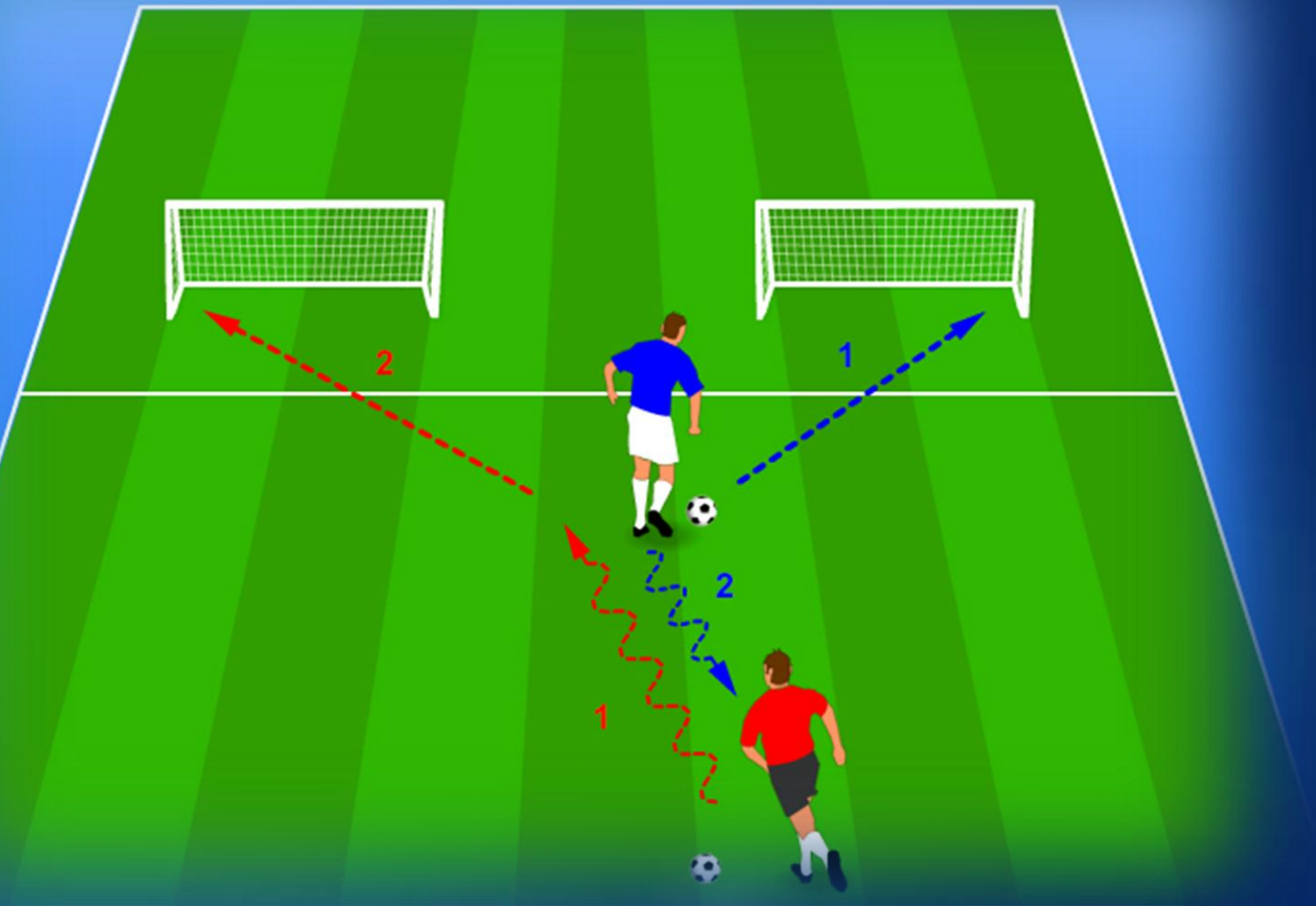


Игра: 1x1

ОПИСАНИЕ ИГРЫ:

УЧАСТНИКИ ИГРЫ РАЗДЕЛЕНЫ НА 2 КОМАНДЫ. ИГРОК ИЗ СИНЕЙ КОМАНДЫ ДОЛЖЕН ЗАБИТЬ ГОЛ НЕ ЗАХОДЯ ЗА ЛИНИЮ В ЛЮБЫЕ ВОРОТА И ПОСЛЕ ЭТОГО СРАЗУ ЖЕ ВСТУПИТЬ В ОТБОР МЯЧА. ИГРОК КРАСНОЙ КОМАНДЫ ДОЛЖЕН ПОПЫТАТЬСЯ ОБЫГРАТЬ СОПЕРНИКА И ЗАБИТЬ ГОЛ В ЛЮБЫЕ ВОРОТА ПОСЛЕ ЧЕГО ТАК ЖЕ ВСТУПИТЬ В ОТБОР, А ИГРОК СИНЕЙ КОМАНДЫ УЖЕ ЗАБИРАЕТ МЯЧ И УХОДИТ.

ВРЕМЯ ИГРЫ: 10 МИНУТ

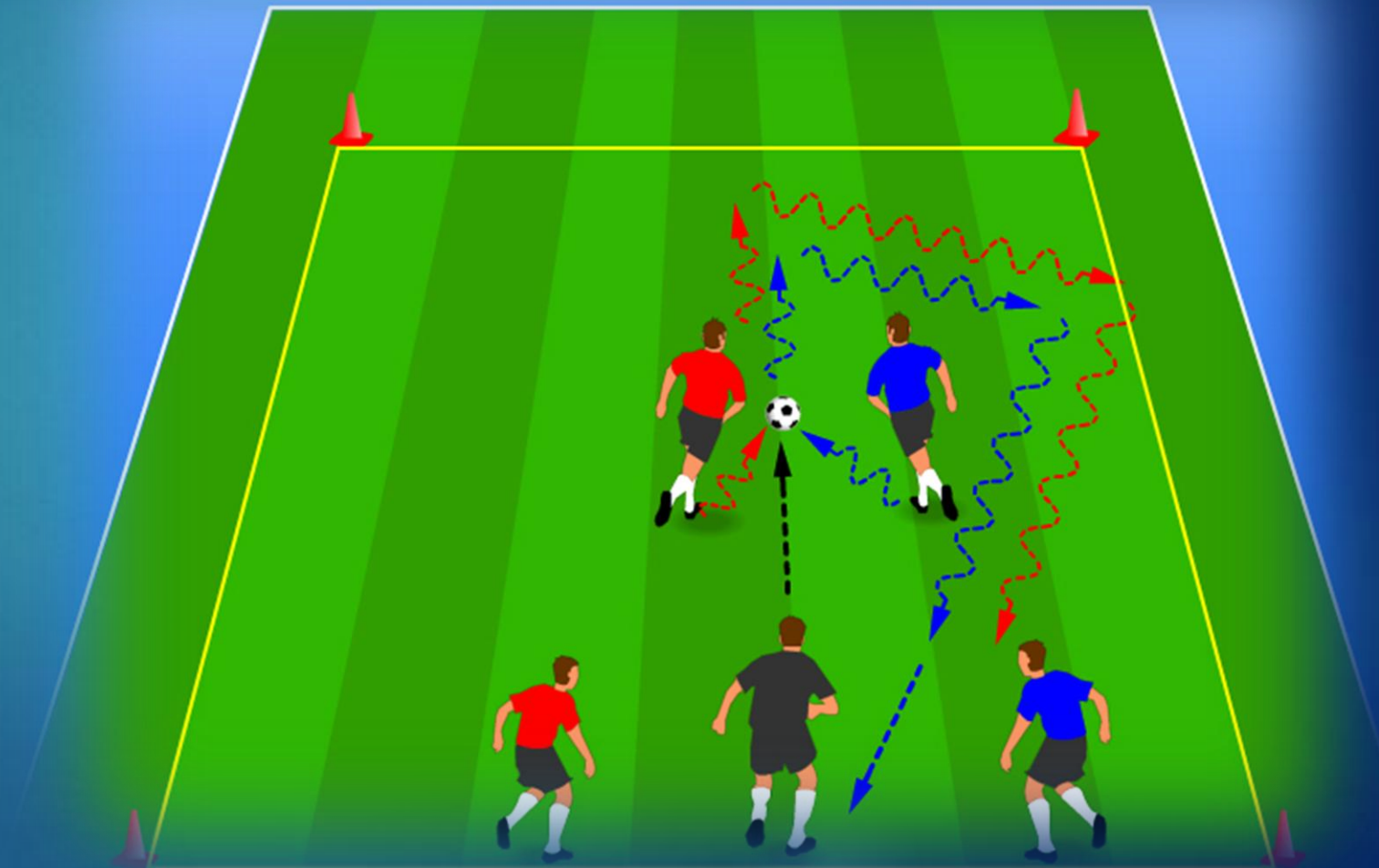


Игра: 1x1 (собачки)

ОПИСАНИЕ ИГРЫ:

УЧАСТНИКИ ИГРЫ РАЗДЕЛЕНЫ НА 2 КОМАНДЫ. ПО ИГРОКУ ОТ КАЖДОЙ КОМАНДЫ РАСПОЛАГАЮТСЯ ВОЗЛЕ ТРЕНЕРА С РАЗНЫХ СТОРОН. ТРЕНЕР ВЫКАТЫВАЕТ МЯЧ ВПЕРЕД И ЗАДАЧА УЧАСТНИКОВ ИГРЫ БЫСТРЕЕ ДОБЕЖАТЬ ДО МЯЧА ОБВЕСТИ СОПЕРНИКА И СДЕЛАТЬ ПЕРЕДАЧУ ОБРАТНО ТРЕНЕРУ. ИГРОК КОТОРЫЙ ЭТО СДЕЛАЛ ЗАРАБАТЫВАЕТ ДЛЯ СВОЕЙ КОМАНДЫ ОЧКО.

ВРЕМЯ ИГРЫ: 10 МИНУТ



Игра: 1х2 (мясорубка)

ОПИСАНИЕ ИГРЫ:

УЧАСТНИКИ ИГРЫ РАЗДЕЛЕНЫ НА 3 КОМАНДЫ. КАЖДАЯ КОМАНДА НАХОДИТСЯ У СВОИХ ВОРОТ. ТРЕНЕР ВЫКАТЫВАЕТ МЯЧ В СЕРЕДИНУ ИГРОВОЙ ПЛОЩАДКИ И ПО ОДНОМУ УЧАСТНИКУ ОТ КАЖДОЙ КОМАНДЫ УСТРЕМЛЯЮТСЯ ЗА ЭТИМ МЯЧОМ. ИГРОК КОТОРЫЙ ПЕРВЫЙ СМОГ ЗАПОЛУЧИТЬ МЯЧ ДОЛЖЕН ОБЫГРАТЬ И ЗАБИТЬ ГОЛ В ВОРОТА СОПЕРНИКОВ. ПОСЛЕ ЗАБИТОГО ГОЛА ИГРОКИ УХОДЯТ, А НА ИХ МЕСТО ВБЕГАЕТ НОВЫЙ ИГРОК ОТ КАЖДОЙ КОМАНДЫ.

ВРЕМЯ ИГРЫ: 15 МИНУТ



Игра: 1x1 со взятием ворот

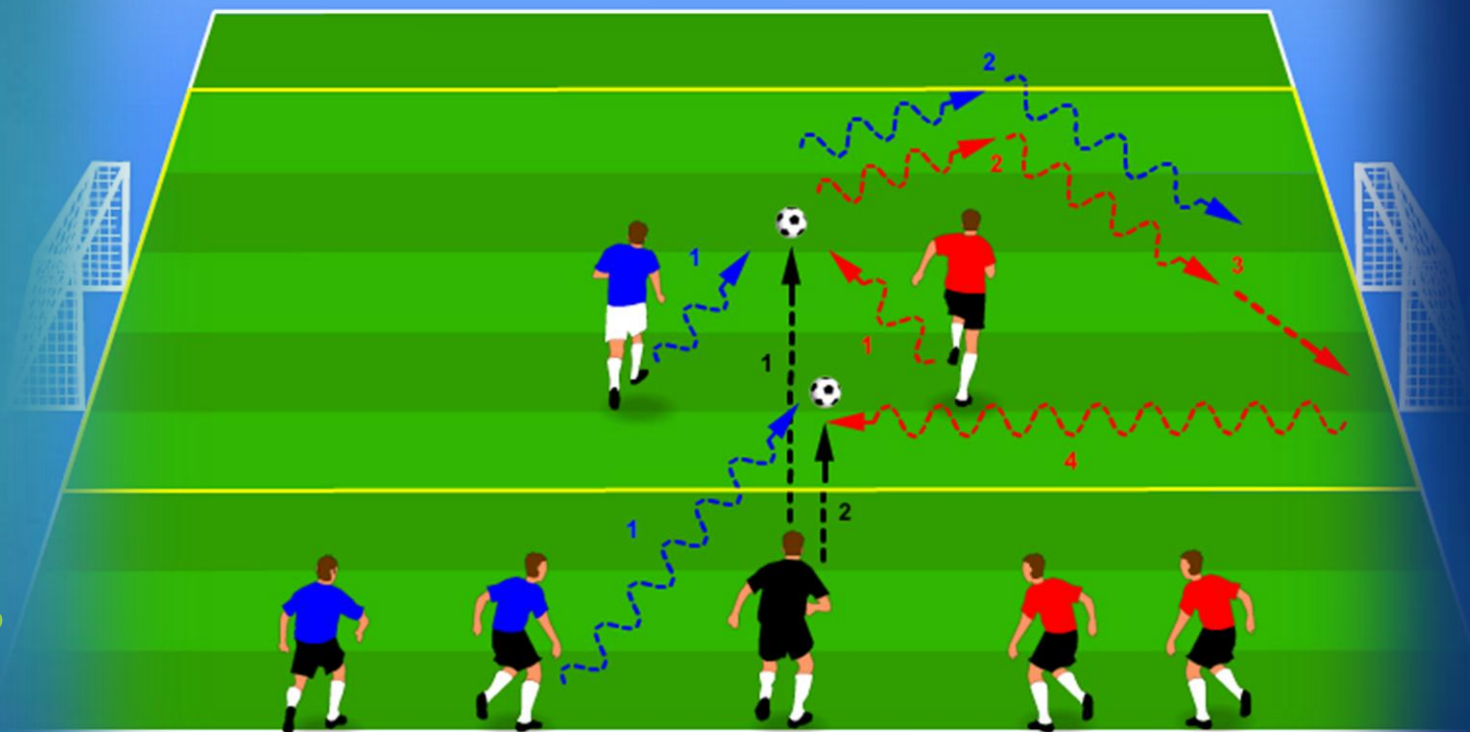
ОПИСАНИЕ ИГРЫ:

УЧАСТНИКИ ИГРЫ ДЕЛЯТСЯ НА ДВЕ КОМАНДЫ. ПО ОДНОМУ ИГРОКУ ОТ КАЖДОЙ КОМАНДЫ СОРЕВНУЮТСЯ ЗА МЯЧ КОТОРЫЙ ИМ ВЫКАТЫВАЕТ ТРЕНЕР. ИГРОК КОТОРЫЙ ПЕРВЫЙ ЗАВЛАДЕЕТ МЯЧОМ ДОЛЖЕН ЗАБИТЬ ГОЛ В ЛЮБЫЕ ИЗ ВОРОТ. ПОСЛЕ ЭТОГО ИГРОК ЗАБИВШИЙ ГОЛ ДВИГАЕТСЯ В СТОРОНУ МЯЧА КОТОРЫЙ КАТИТ ТРЕНЕР ИГРОКУ ДРУГОЙ КОМАНДЫ И ВСТУПАЕТ В ОТБОР.

МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ

ИГРОК ПОСЛЕ ДВУХ ЗАБИТЫХ ГОЛОВ ДЕЛАЕТ СМЕНУ, А НА ЕГО МЕСТО ВЫБЕГАЕТ ИГРОК ИЗ ЕГО КОМАНДЫ.

ВРЕМЯ ИГРЫ: 15 МИНУТ

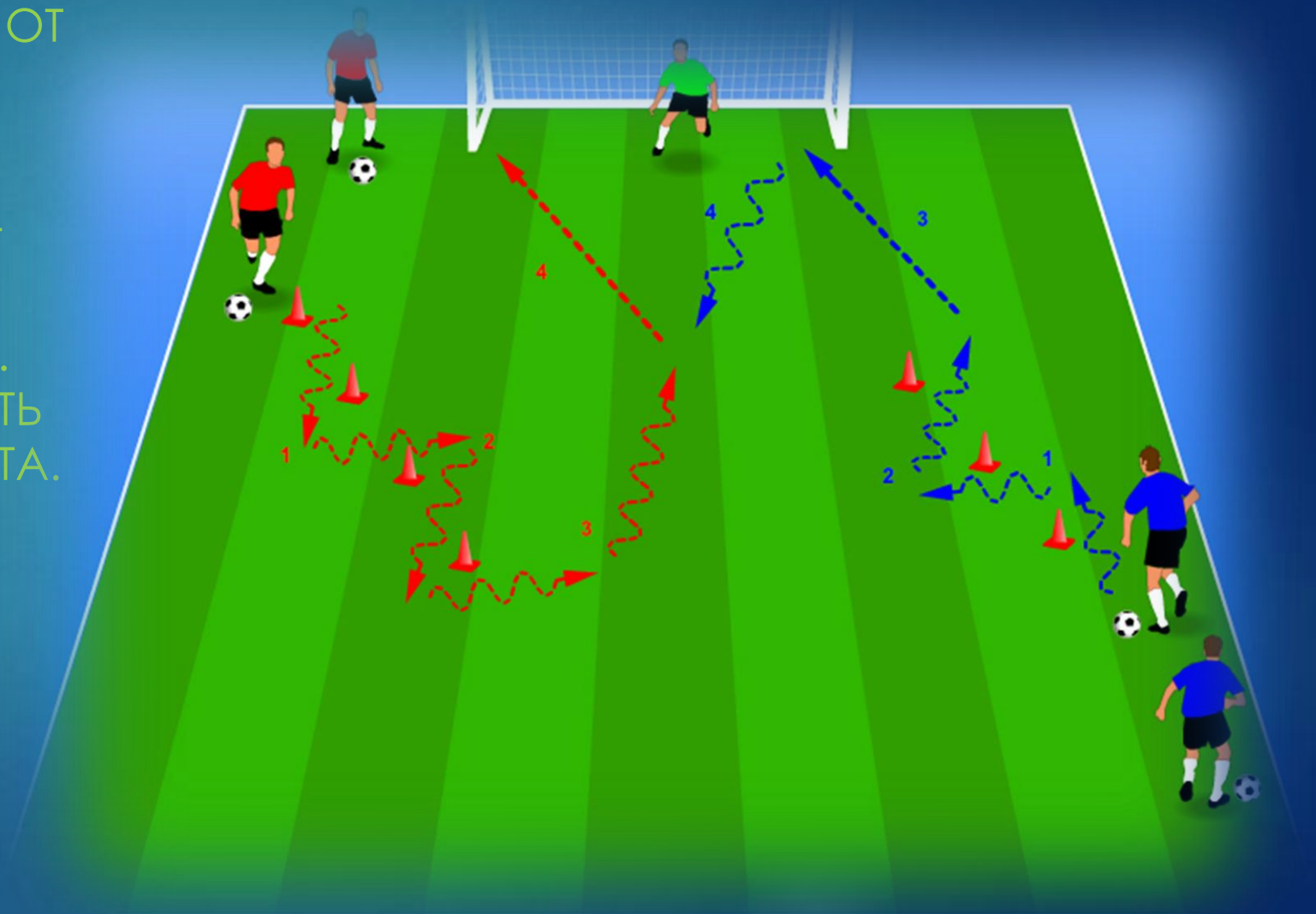


Игра: ведение. Удар по воротам. Обыгрывж.

ОПИСАНИЕ ИГРЫ:

УЧАСТНИКИ ИГРЫ ДЕЛЯТСЯ НА ДВЕ КОМАНДЫ . ПО КОМАНДЕ ТРЕНЕРА ОТ КАЖДОЙ КОМАНДЫ ПО ОДНОМУ ИГРОКУ НАЧИНАЮТ ОБВОДИТЬ КОНУСЫ. ИГРОК СИНЕЙ КОМАНДЫ ОБЫГРАВ ПОСЛЕДНИЙ КОНУС БЬЕТ ПО ВОРОТАМ И СРАЗУ ВСТУПАЕТ В ОТБОР МЯЧА К КРАСНОМУ ИГРОКУ. КРАСНЫЙ ИГРОК ДОЛЖЕН ОБЫГРАТЬ СОПЕРНИКА И ЗАБИТЬ ГОЛ В ВОРОТА. ЗАТЕМ ИГРОКИ МЕНЯЮТСЯ СТОРОНАМИ.

ВРЕМЯ ИГРЫ: 15 МИНУТ



Игра: 1х1 со взятием ворот

ОПИСАНИЕ ИГРЫ:

УЧАСТНИКИ ИГРЫ ДЕЛЯТСЯ НА 2 КОМАНДЫ И РАСПОЛАГАЮТСЯ НА РАЗНЫХ СТОРОНАХ. ТРЕНЕР БЬЕТ МЯЧ В СЕРЕДИНУ ИГРОВОЙ ПЛОЩАДКИ И ПО ОДНОМУ ИГРОКУ ОТ КАЖДОЙ КОМАНДЫ УСТРЕМЛЯЕТСЯ К ЭТОМУ МЯЧУ. ИГРОК ПЕРВЫЙ ЗАВЛАДЕВШИЙ МЯЧОМ ДОЛЖЕН ОБЫГРАТЬ СОПЕРНИКА И ЗАТЕМ ЗАБИТЬ ГОЛ В ЛЮБЫЕ ИЗ ВОРОТ.

ВРЕМЯ ИГРЫ: 15 МИНУТ

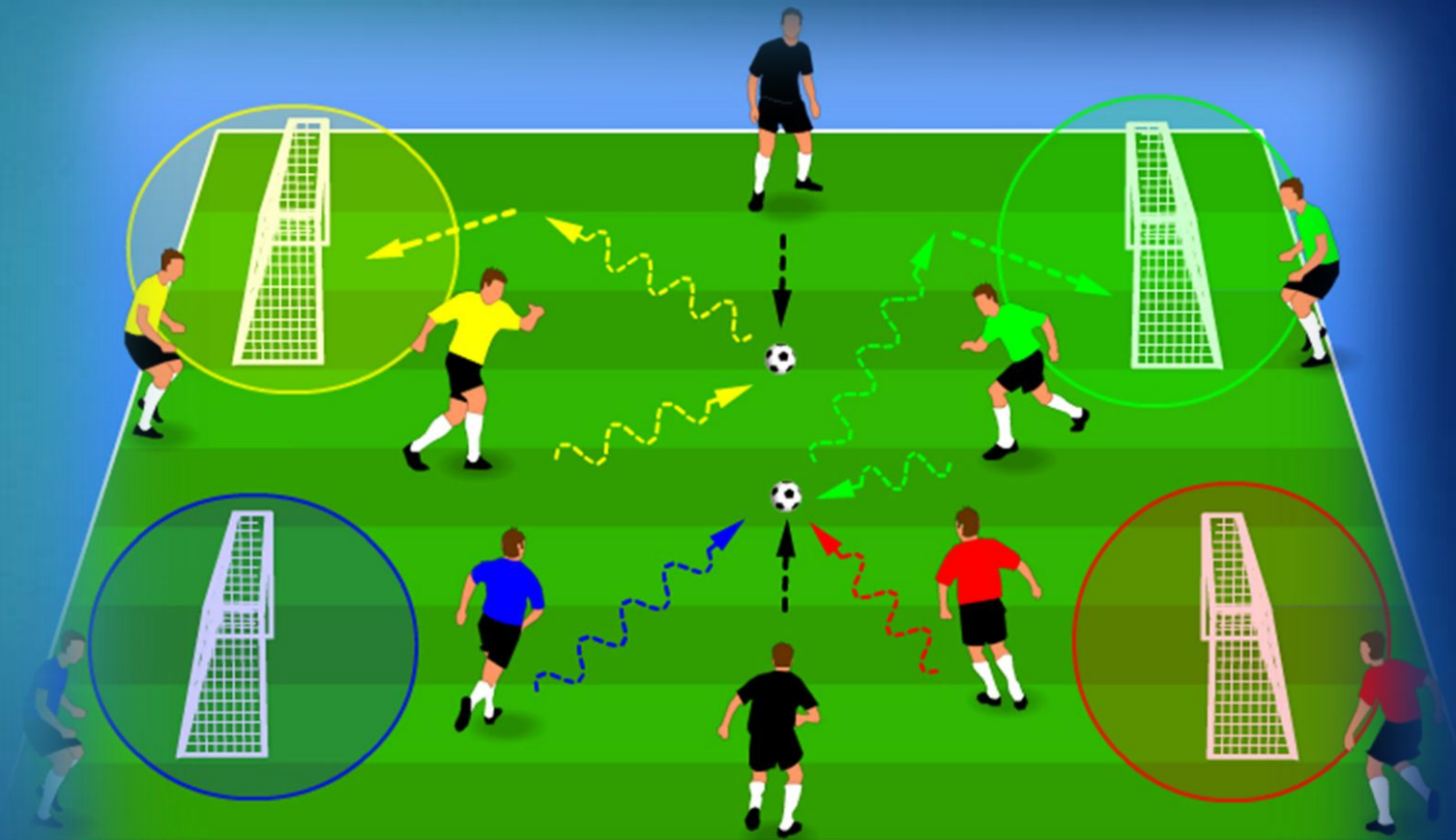


Игра: 1х1 со взятием ворот

ОПИСАНИЕ ИГРЫ:

ОТ КАЖДОЙ КОМАНДЫ ПО ОДНОМУ ИГРОКУ ВБЕГАЮТ В ЦЕНТР ПЛОЩАДКИ И БОРЮТСЯ ЗА МЯЧИ КОТОРЫЕ ИМ ВЫКАТЫВАЮТ ТРЕНЕРЫ. ЗАДАЧА ИГРОКА ЗАВЛАДЕТЬ МЯЧОМ И ЗАБИТЬ ГОЛ В СВОИ ВОРОТА. ПОСЛЕ ТОГО КАК ДВА МЯЧА ЗАБЬЮТ В ВОРОТА ИГРОКИ ВСТАЮТ НА СВОИ МЕСТА, А ВМЕСТО НИХ ВЫБЕГАЮТ НОВЫЕ ИГРОКИ.

ВРЕМЯ ИГРЫ: 15 МИНУТ



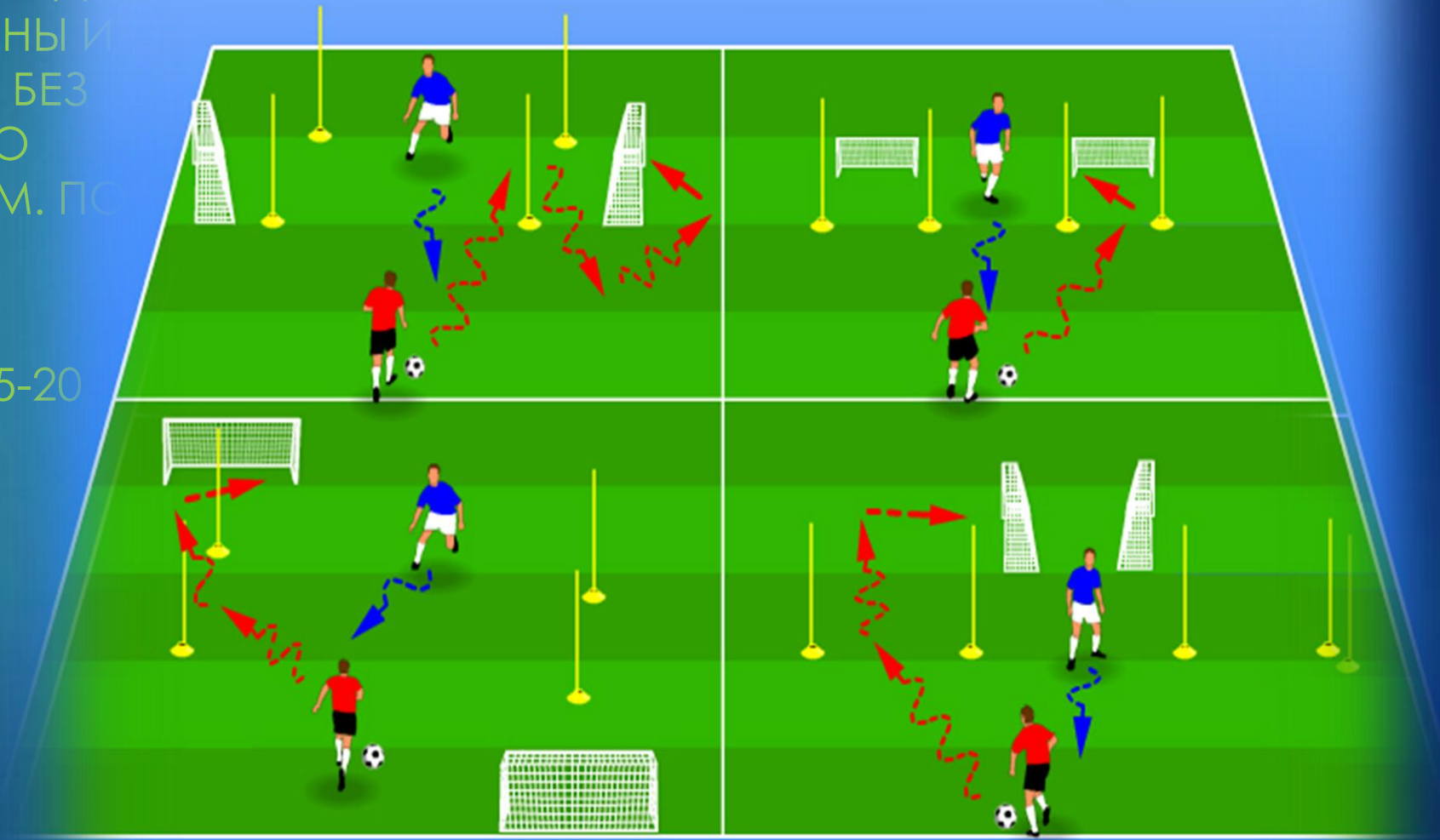
Игра: 1x1 (стойки)

ОПИСАНИЕ ИГРЫ:

ЗАДАЧА ИГРОКА С МЯЧОМ ОБЫГРАТЬ СОПЕРНИКА И ПРОБЕЖАТЬ МЕЖДУ СТОЙКАМИ С ЛЮБОЙ СТОРОНЫ И ЗАБИТЬ ГОЛ В ВОРОТА. ИГРОК БЕЗ МЯЧА ДОЛЖЕН СЛЕДОВАТЬ ПО ТРАЕКТОРИИ ИГРОКА С МЯЧОМ. ПО ОКОНЧАНИЮ АТАКИ ИГРОКИ МЕНЯЮТСЯ СТОРОНАМИ.

ПРИМЕЧАНИЕ: ВРЕМЯ АТАКИ 15-20 СЕКУНД

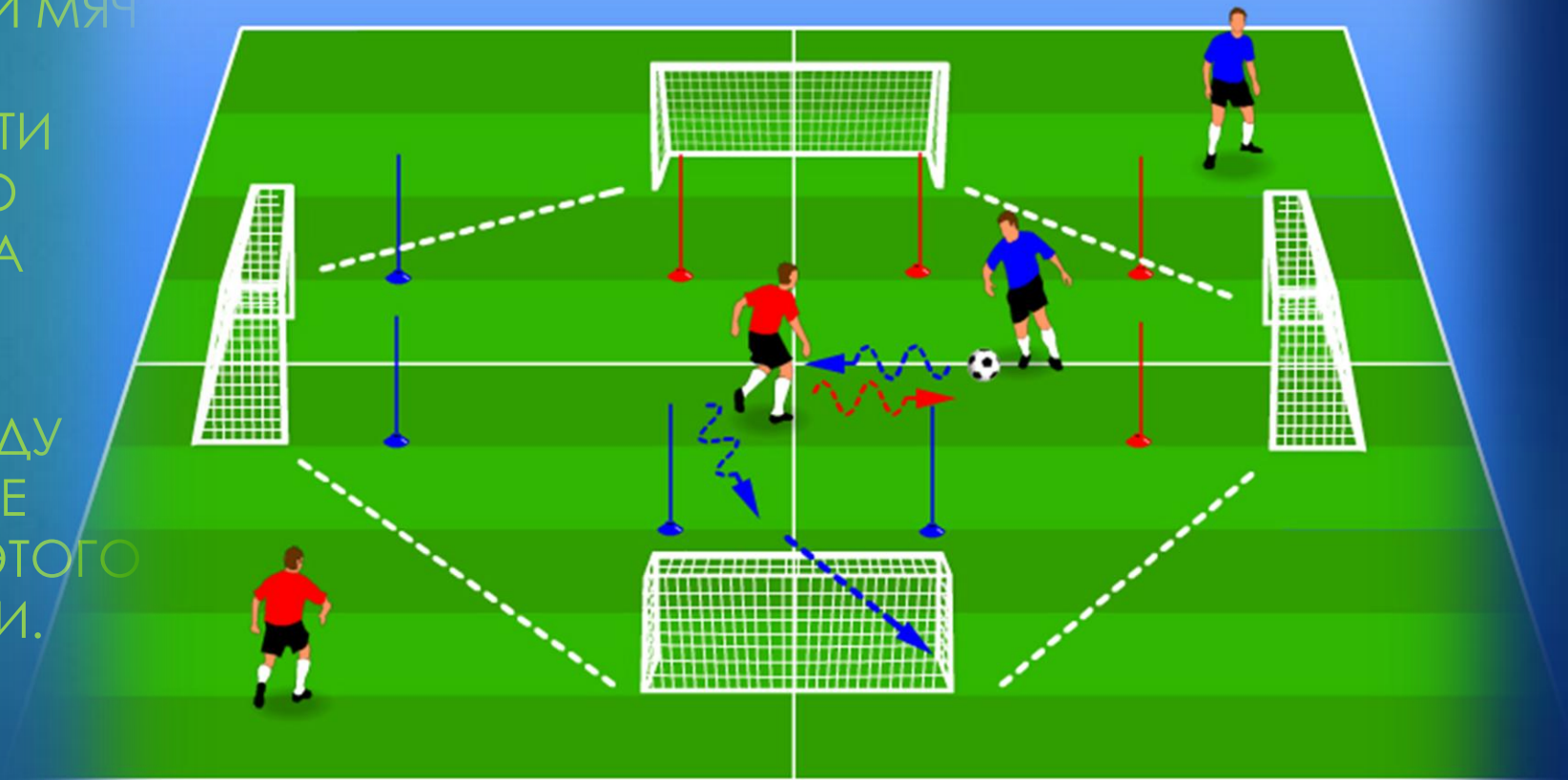
ВРЕМЯ ИГРЫ: 15 МИНУТ



Игра: 1x1 со взятием ворот

ОПИСАНИЕ ИГРЫ:

УЧАСТНИКИ ИГРЫ РАСПОЛАГАЮТСЯ В РАЗНЫХ УГЛАХ. ПО КОМАНДЕ ТРЕНЕРА ИГРОК КРАСНОЙ КОМАНДЫ ДЕЛАЕТ ПЕРЕДАЧУ ИГРОКУ ИЗ СИНЕЙ КОМАНДЫ. ИГРОК ПОЛУЧИВШИЙ МЯЧ ДОЛЖЕН КРАСИВЫМ ФИНТОМ ОБЫГРАТЬ СОПЕРНИКА И ЗАВЕСТИ МЯЧ МЕЖДУ СТОЙКАМИ СИНЕГО ЦВЕТА И ЗАБИТЬ ГОЛ В ВОРОТА, А ИГРОК КОТОРЫЙ ОТБИРАЕТ МЯЧ ДОЛЖЕН ПОСЛЕ ОТБОРА МЯЧА ПОПЫТАТЬСЯ ЗАВЕСТИ ЕГО МЕЖДУ КРАСНЫМИ СТОЙКАМИ И ТАК ЖЕ ЗАБИТЬ ГОЛ В ВОРОТА. ПОСЛЕ ЭТОГО ИГРОКИ МЕНЯЮТСЯ СТОРОНАМИ.



ВРЕМЯ ИГРЫ: 15 МИНУТ

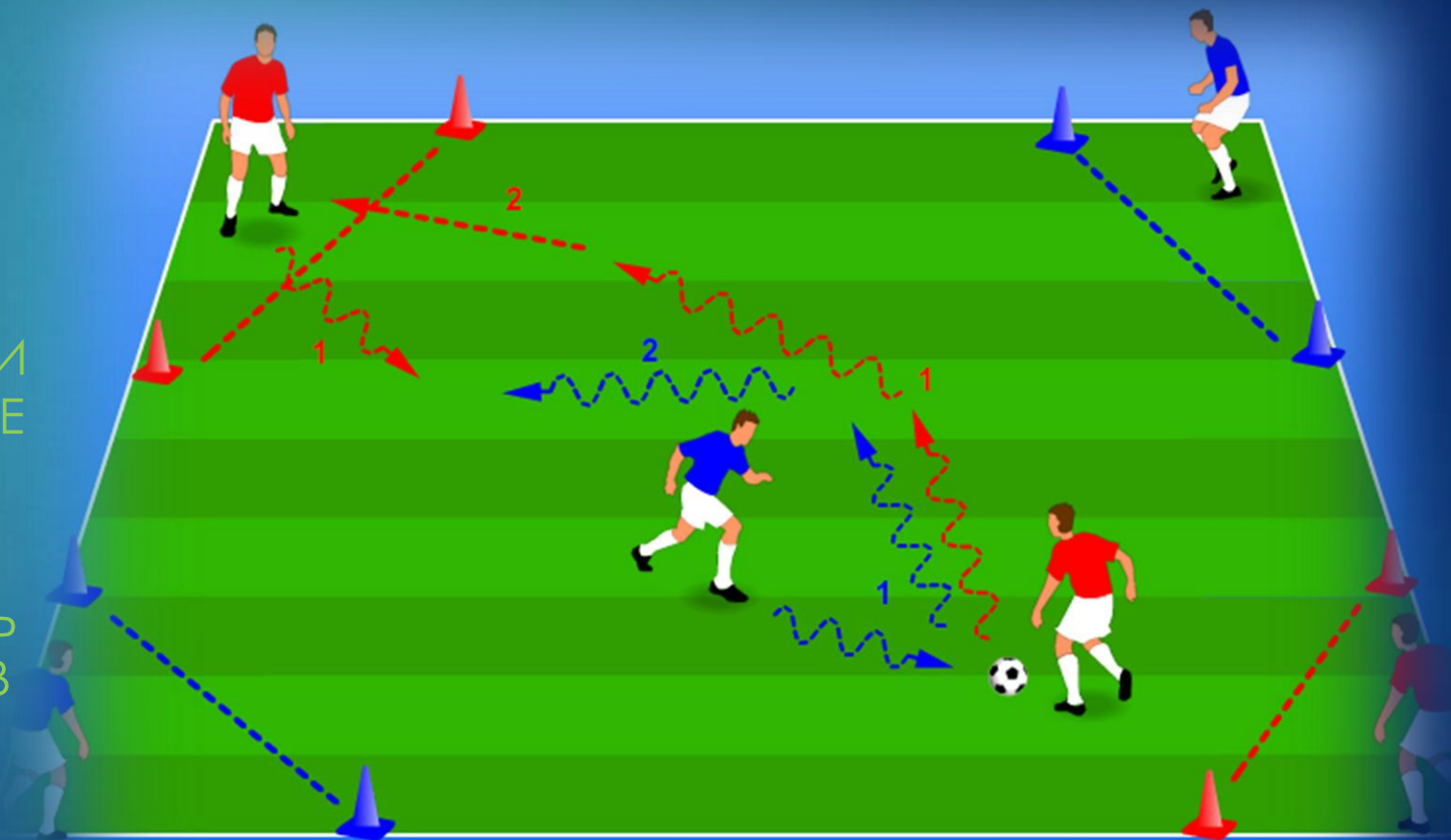
Игра: 1x1 с передачей мяча партнеру

ОПИСАНИЕ ИГРЫ:

УЧАСТНИКИ ИГРЫ РАЗДЕЛЕНЫ НА 2 КОМАНДЫ. ПО ДВА ИГРОКА ОТ КАЖДОЙ КОМАНДЫ СТОИТ В РАЗНЫХ УГЛАХ. ИГРОК КРАСНОЙ КОМАНДЫ В ЦЕНТРЕ ДОЛЖЕН ОБЫГРАТЬ ИГРОКА ИХ СИНЕЙ КОМАНДЫ И ОТДАТЬ ПЕРЕДАЧУ СВОЕМУ ИГРОКУ. КАК ТОЛЬКО ОН ЭТО СДЕЛАЛ ОТ ВСТАЕТ НА ЕГО МЕСТО, А ИГРОК ПОЛУЧИВШИЙ МЯЧ ВЫБЕГАЕТ И ПЫТАЕТСЯ ОБЫГРАТЬ СОПЕРНИКА. ЕСЛИ СИНЕЙ ИГРОК ОТБИРАЕТ МЯЧ ОН ТАК ЖЕ ДОЛЖЕН ОБЫГРАТЬ И ОТДАТЬ ПЕРЕДАЧУ.

ПРИМЕЧАНИЕ: МОЖНО ИСПОЛЬЗОВАТЬ НЕЙТРАЛЬНОГО ИГРОКА И ИГРАТЬ 2X2 В СЕРЕДИНЕ С НЕЙТРАЛЬНЫМ.

ВРЕМЯ ИГРЫ: 15 МИНУТ

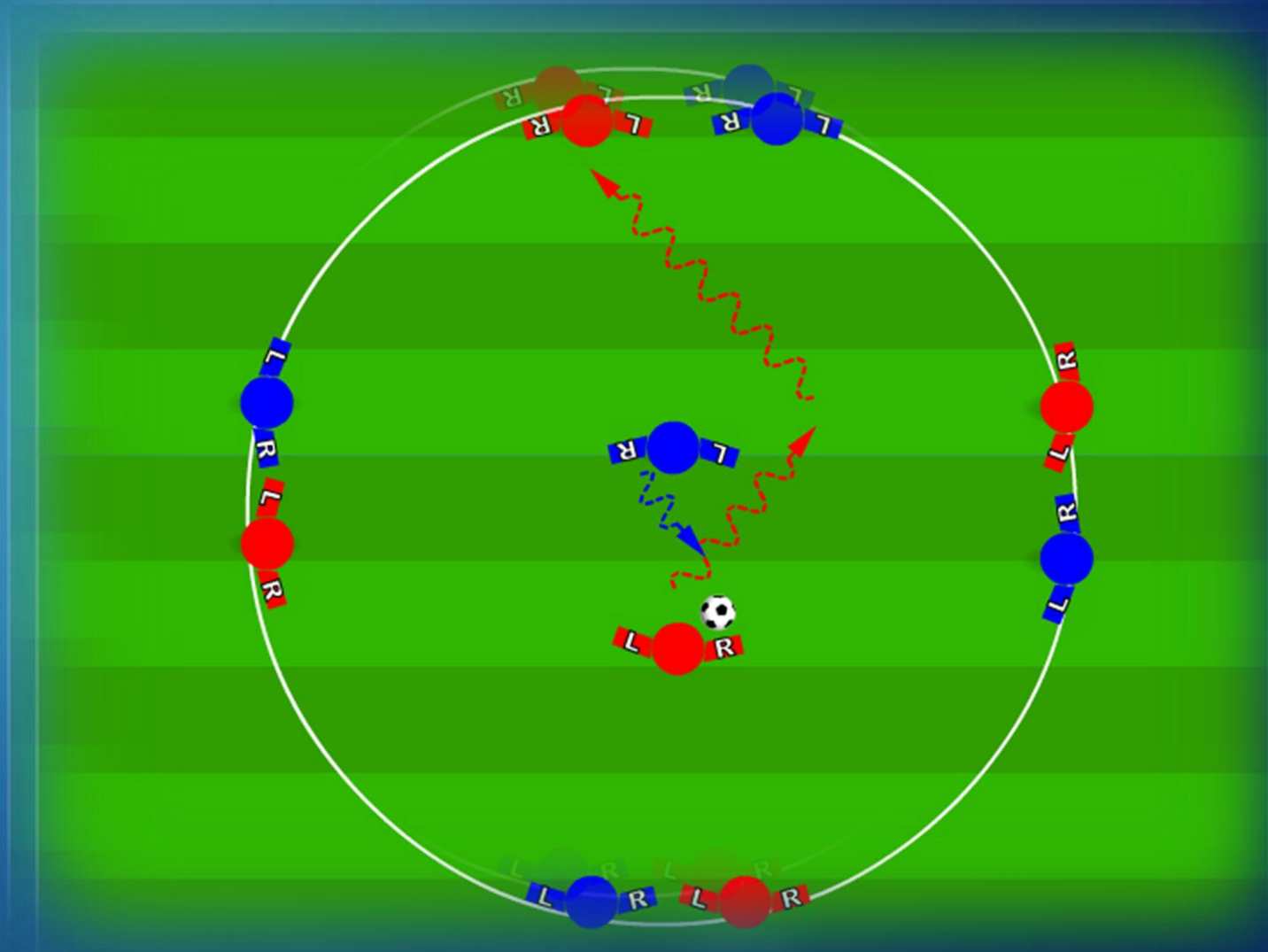


Игра: 1x1 с передачей мяча партнеру

ОПИСАНИЕ ИГРЫ:

УЧАСТНИКИ ИГРЫ РАЗДЕЛЕНЫ НА ДВЕ КОМАНДЫ РАЗНЫХ ЦВЕТОВ. КАЖДЫЙ ИГРОК СТОИТ В ПАРЕ С ИГРОКОМ ИЗ ДРУГОЙ КОМАНДЫ ОБРАЗУЯ КРУГ. В СЕРЕДИНЕ ИГРОК ИЗ КРАСНОЙ КОМАНДЫ ДОЛЖЕН ОБЫГРАТЬ ИГРОКА ИЗ СИНЕЙ КОМАНДЫ И ОТДАТЬ ПЕРЕДАЧУ ЛЮБОМУ ИГРОКУ КРАСНОГО ЦВЕТА. ИГРОК ИЗ СИНЕЙ КОМАНДЫ ПЫТАЕТСЯ ОТОБРАТЬ МЯЧ И ТАК ЖЕ ОТДАТЬ ПЕРЕДАЧУ. КОГДА ИГРОК ИЗ ПАРЫ ДЕЛАЕТ ПЕРЕДАЧУ ЭТА ПАРА ВЫБЕГАЕТ В СЕРЕДИНУ, А ПАРА СДЕЛАВШАЯ ПЕРЕДАЧУ ВСТАЕТ НА ИХ МЕСТО.

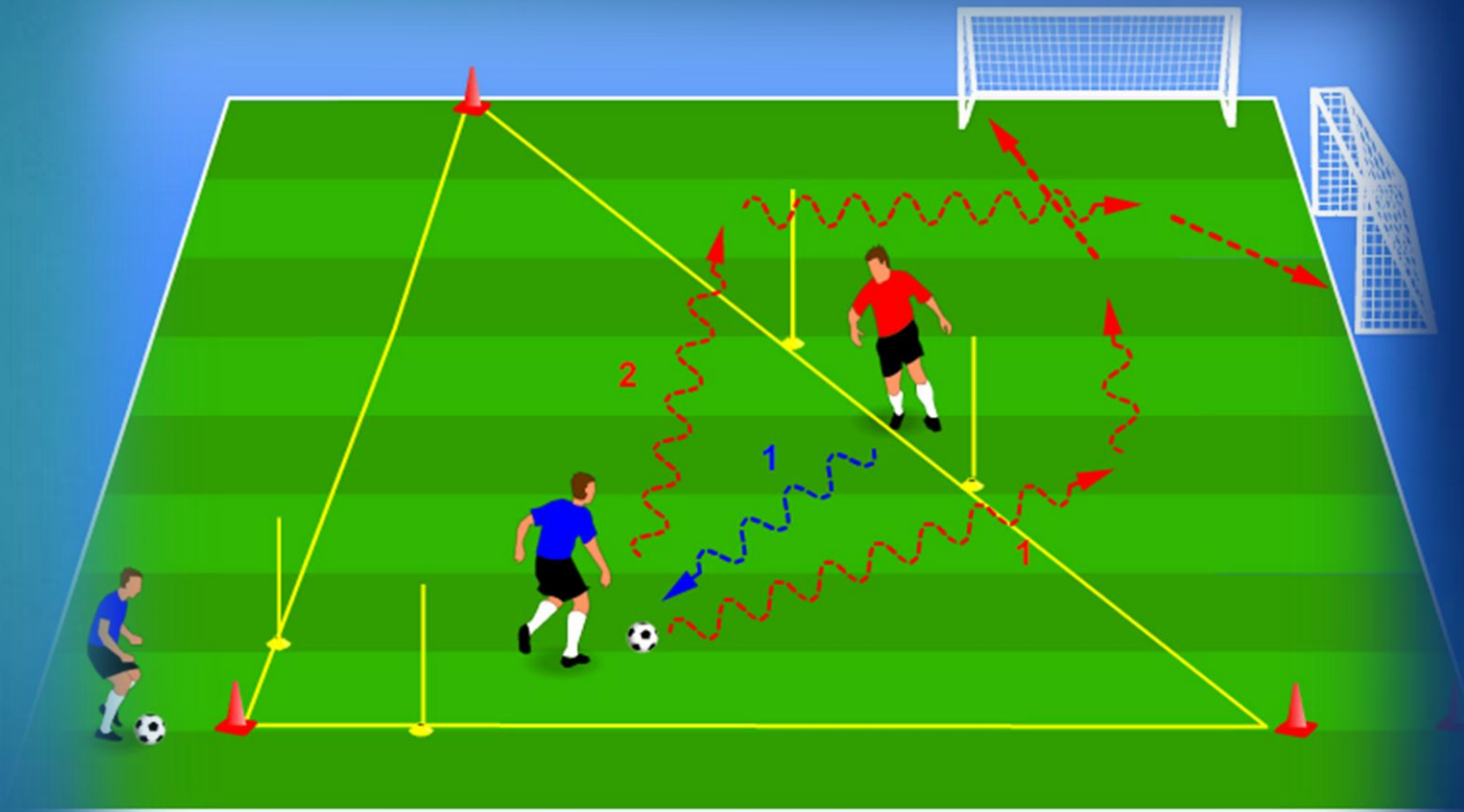
ВРЕМЯ ИГРЫ: 15 МИНУТ



Игра: 1x1 с передачей мяча партнеру

ОПИСАНИЕ ИГРЫ:

ИГРОК ЗАЩИТНИК РАСПОЛАГАЕТСЯ МЕЖДУ СТОЙКАМИ. ИГРОК С МЯЧОМ НАЧИНАЕТ ДВИЖЕНИЕ И ПЫТАЕТСЯ ОБЫГРАТЬ СОПЕРНИКА ПРОБЕЖАВ МИМО СТОЕК С ЛЕВОЙ ИЛИ С ПРАВОЙ СТОРОНЫ И ЗАБИВ ГОЛ В ВОРОТА. ЕСЛИ ИГРОК ПРОБЕГАЕТ С ПРАВОЙ СТОРОНЫ ОТ СТОЕК ОН ЗАБИВАЕТ В ВОРОТА КОТОРЫЕ РАСПОЛАГАЮТСЯ ЛЕВЕЕ, А ЕСЛИ С ЛЕВОЙ СТОРОНЫ ТО В ВОРОТА КОТОРЫЕ ПРАВЕЕ. ЕСЛИ ИГРОК НЕ СМОГ ЗАБИТЬ ГОЛ ИЛИ У НЕГО ОТОБРАЛИ МЯЧ ОН СТАНОВИТСЯ НОВЫМ ЗАЩИТНИКОМ.



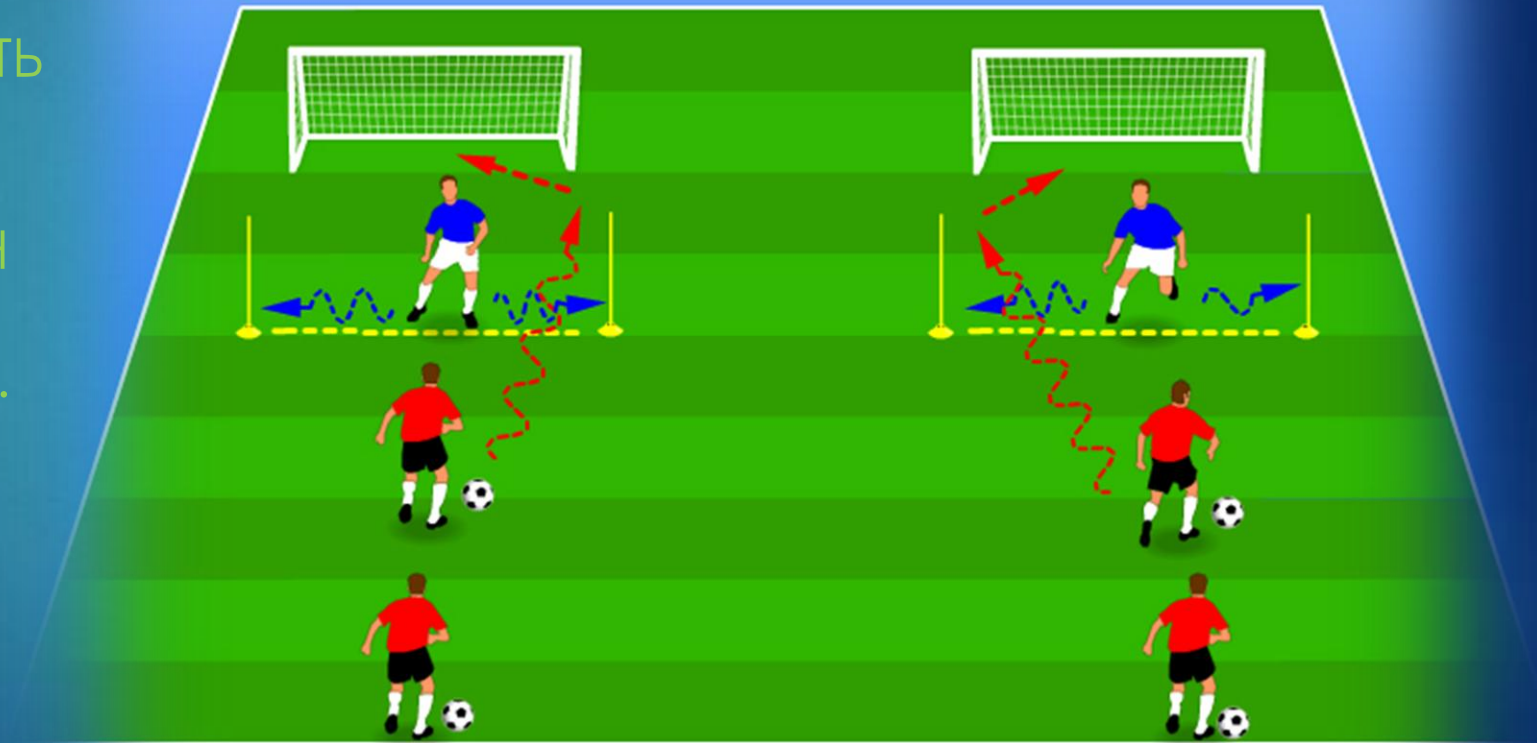
ВРЕМЯ ИГРЫ: 15 МИНУТ

Игра: 1x1 со взятием ворот

ОПИСАНИЕ ИГРЫ:

ИГРОК ЗАЩИТНИК РАСПОЛАГАЕТСЯ МЕЖДУ СТОЙКАМИ. ИГРОК С МЯЧОМ ДОЛЖЕН ОБЫГРАТЬ ЗАЩИТНИКА И ЗАТЕМ ЗАБИТЬ ГОЛ В ВОРОТА. ЗАЩИТНИК НЕ ИМЕЕТ ПРАВА ВЫБЕГАТЬ ИЗ ЗОНЫ СТОЕК. (РАСПОЛАГАЕТСЯ ВСЕ ВРЕМЯ МЕЖДУ НИМИ). ЕСЛИ ЗАЩИТНИК СМОГ ОТОБРАТЬ МЯЧ ОН ВЫХОДИТ , А ИГРОК КОТОРЫЙ ПОТЕРЯЛ МЯЧ ВСТАЕТ НА ЕГО МЕСТО.

ВРЕМЯ ИГРЫ: 15 МИНУТ



Игра: внимательность (цвета)

ОПИСАНИЕ ИГРЫ:

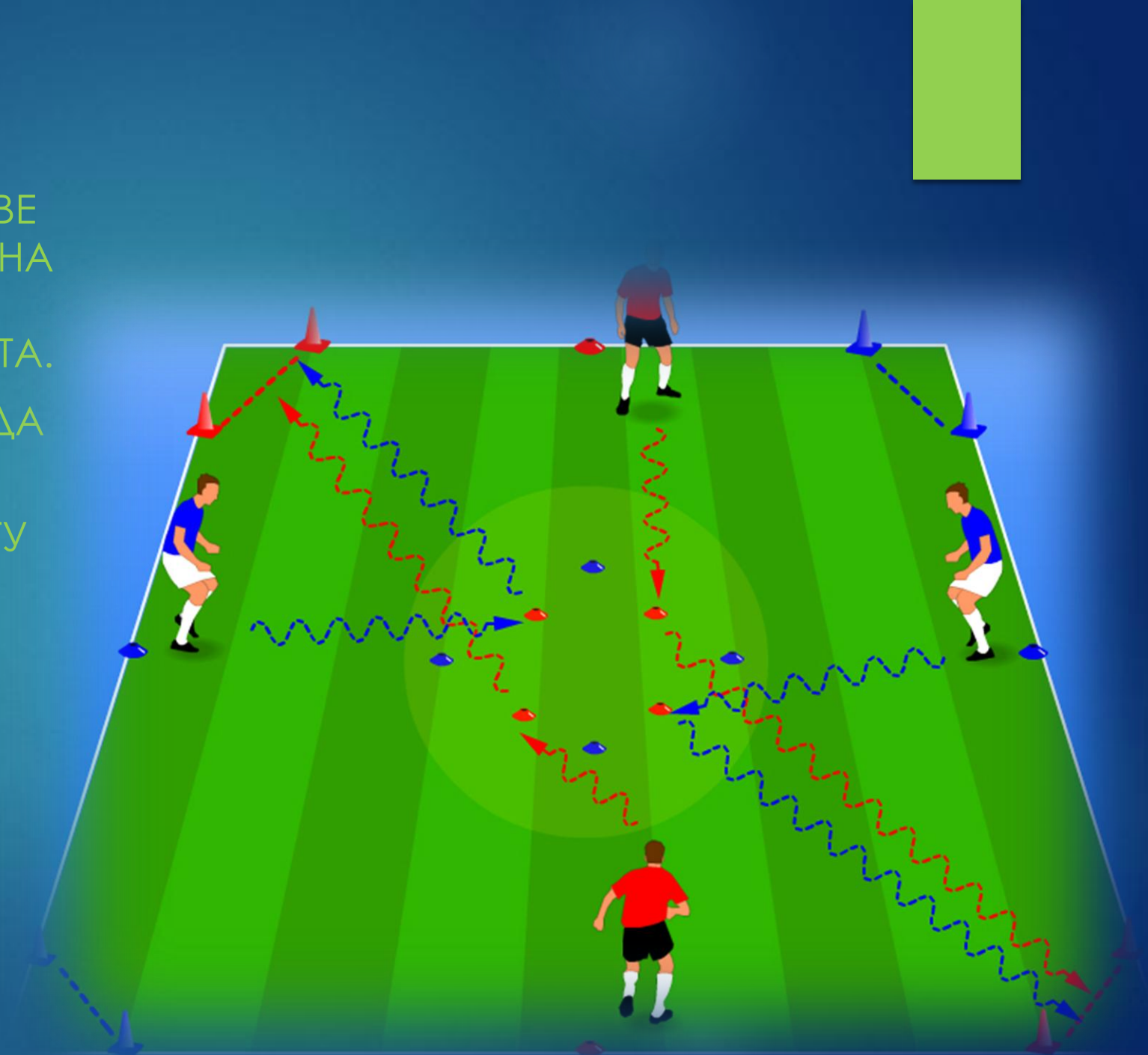
УЧАСТНИКИ ИГРЫ РАЗДЕЛЕНЫ НА ДВЕ КОМАНДЫ. КАЖДЫЙ ИГРОК СТОИТ НА ФИШКЕ СВОЕГО ЦВЕТА. ТРЕНЕР ПОКАЗЫВАЕТ ТРИ РАЗА РАЗНЫЕ ЦВЕТА.

1 ЦВЕТ ОБОЗНАЧАЕТ КАКАЯ КОМАНДА ВЫБЕГАЕТ ИЗ СВОЕГО ДОМИКА.

2 ЦВЕТ ОБОЗНАЧАЕТ К КАКОМУ ЦВЕТУ В ЦЕНТРЕ ДОЛЖНЫ ДОТРОНУТЬСЯ ИГРОКИ

3 ЦВЕТ ОБОЗНАЧАЕТ В ДОМИК КАКОГО ЦВЕТА ДОЛЖНЫ ВБЕЖАТЬ ИГРОКИ.

ВРЕМЯ ИГРЫ: 10 МИНУТ



Игра: салки с мячами

ОПИСАНИЕ ИГРЫ:

ВОДЯЩИЙ ИГРОК БЕЗ МЯЧА ДОЛЖЕН ДОГНАТЬ И ОСАЛИТЬ ЛЮБОГО ИГРОКА С МЯЧОМ. ИГРОК КОТОРОГО ОСАЛИЛИ СТАНОВИТСЯ НОВЫМ ВОДЯЩИМ, А ОСАЛИВШИЙ ИГРОК ЗАБИРАЕТ МЯЧ И УБЕГАЕТ.

ПРИМЕЧАНИЕ: ПЕРЕСАЛИВАТЬ ЗАПРЕЩАЕТСЯ

ВАРИАНТ ИГРЫ №2

ЗАДАЧА ВОДЯЩЕГО ИГРОКА ВЫБИТЬ МЯЧ У СОПЕРНИКА

ВРЕМЯ ИГРЫ: 5 МИНУТ

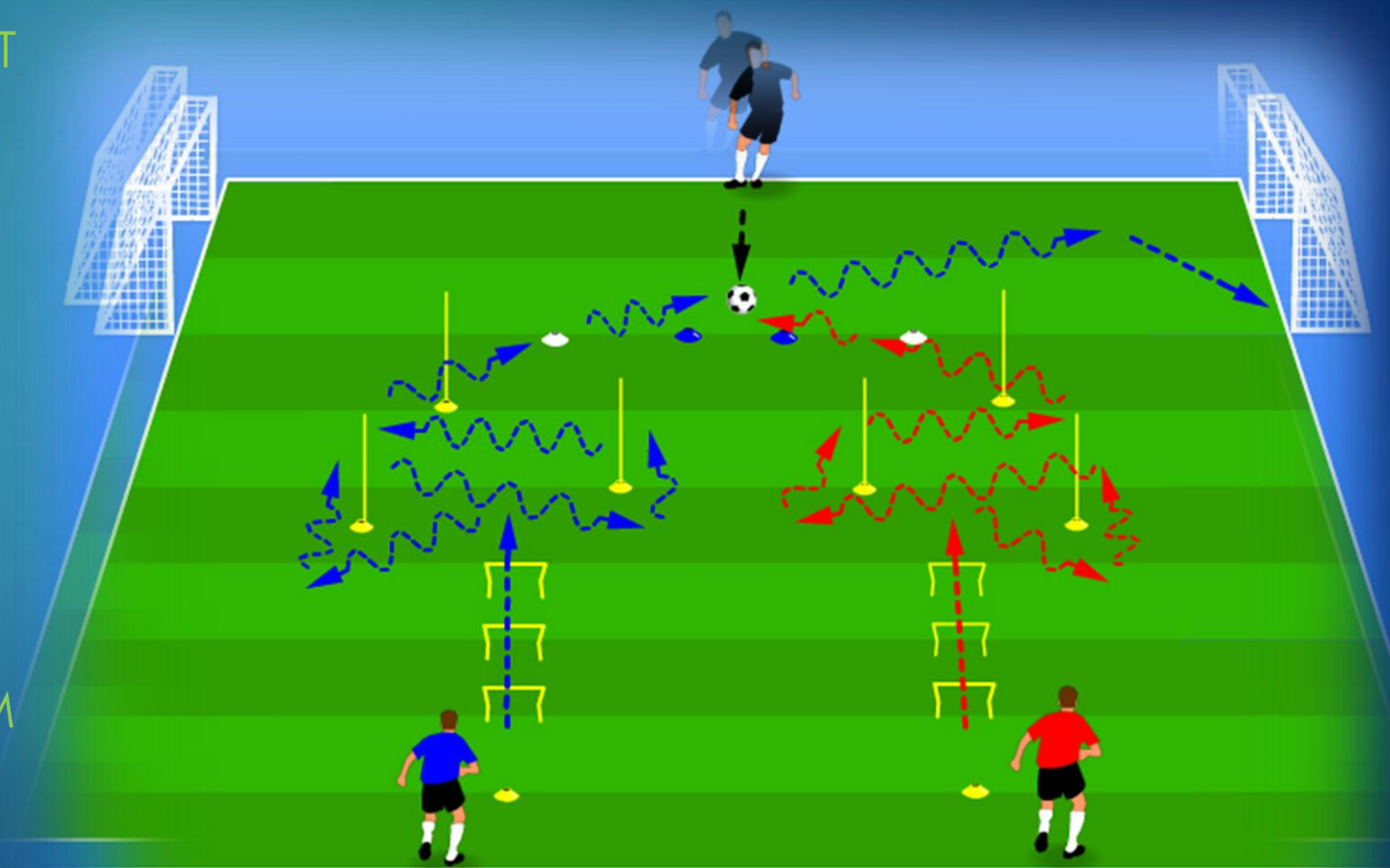


Игра: эстафеты со взятием ворот

ОПИСАНИЕ ИГРЫ:

УЧАСТНИКИ ИГРЫ РАЗДЕЛЕНЫ НА 2 КОМАНДЫ КОТОРЫЕ СТОЯТ ПЕРЕД ПОЛОЙ ПРЕПЯТСТВИЙ В ДВУХ КОЛОННАХ. ПО КОМАНДЕ ТРЕНЕРА ОТ КАЖДОЙ КОМАНДЫ ПО ОДНОМУ ИГРОКУ НАЧИНАЮТ ПРОХОДИТЬ ПОЛОСУ ПРЕПЯТСТВИЙ ПОСЛЕ ЧЕГО ОНИ ДОЛЖНЫ БУДУТ ДОТРОНУТЬСЯ ДО ФИШЕК ЦВЕТ КОТОРЫЙ ПОКАЖЕТ ТРЕНЕР. ПРИМЕР: ЕСЛИ ПОКАЗЫВАЕТ ТРЕНЕР БЕЛЫЙ ЦВЕТ ТО ИГРОК СПЕРВА ДОТРАГИВАЕТСЯ ДО БЕЛОЙ ФИШКИ, А ПОТОМ ДО СИНЕЙ. ПОСЛЕ ЭТОГО ТРЕНЕР ВЫКАТЫВАЕТ МЯЧ И ИГРОК ПЕРВЫЙ ЗАВЛАДЕВШИЙ ЭТИМ МЯЧОМ ЗАБИВАЕТ ГОЛ В ЛЮБЫЕ ИЗ ВОРОТ.

ВРЕМЯ ИГРЫ: 10 МИНУТ



Игра: эстафеты с ведением мяча и взятием ворот

ОПИСАНИЕ ИГРЫ:

УЧАСТНИКИ ИГРЫ РАЗДЕЛЕНЫ НА 2 КОМАНДЫ. ОТ КАЖДОЙ КОМАНДЫ ПО ОДНОМУ ИГРОКУ НАЧИНАЮТ ОБВОДИТЬ КОНУСЫ И В ЗАВЕРШЕНИИ ЗАБИТЬ ГОЛ В РАЗВЕРНУТЫЕ ВОРОТА.

ПРИМЕЧАНИЕ: ИГРОК ПЕРВЫЙ ЗАБИВШИЙ ГОЛ ПОЛУЧАЕТ 2 БОНУСА, А ВТОРОЙ ИГРОК 1 БОНУС.

ВРЕМЯ ИГРЫ: 10 МИНУТ

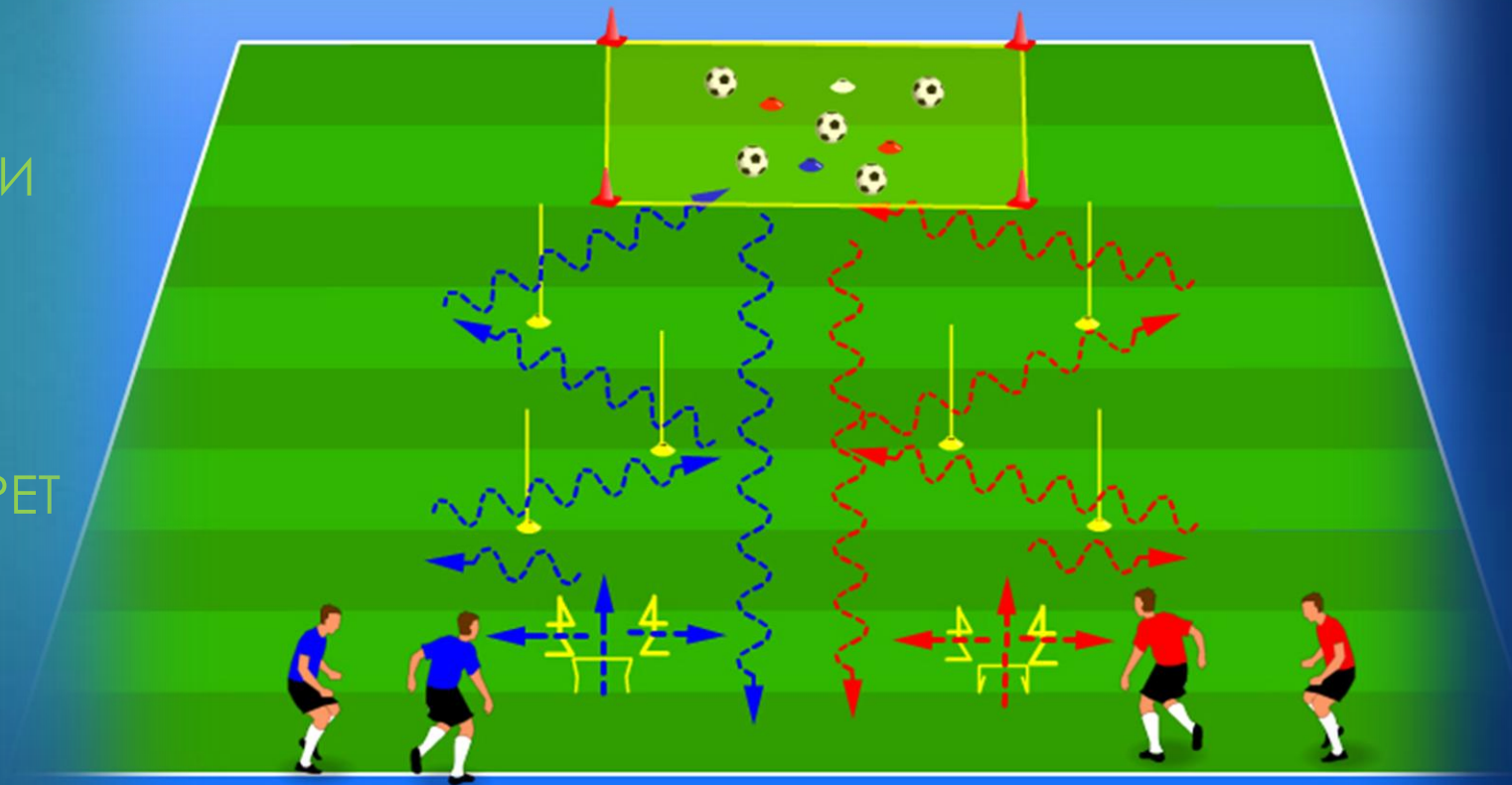


Игра: эстафеты остров сокровищ

ОПИСАНИЕ ИГРЫ:

УЧАСТНИКИ ИГРЫ РАЗДЕЛЕНЫ НА ДВЕ КОМАНДЫ. ПО КОМАНДЕ ТРЕНЕРА ПО ОДНОМУ ИГРОКУ ОТ КАЖДОЙ КОМАНДЫ НА МАКСИМАЛЬНОЙ СКОРОСТИ ДОЛЖНЫ ПРОЙТИ ПОЛОСУ ПРЕПЯТСТВИЙ И ВЗЯТЬ ПРЕДМЕТ (ФИШКУ, МАНИШКУ, МЯЧ) И С НИМ ВЕРНУТЬСЯ ОБРАТНО. КАЖДЫЙ ПРЕДМЕТ ИМЕЕТ СВОЮ ЦЕННОСТЬ КОТОРУЮ ОПРЕДЕЛЯЕТ ТРЕНЕР В НАЧАЛЕ ЭСТАФЕТЫ. КОМАНДА КОТОРАЯ К КОНЦУ НАБЕРЕТ БОЛЬШЕ БАЛОВ ВЫИГРАЛА.

ВРЕМЯ ИГРЫ: 10 МИНУТ



Игра: гонки

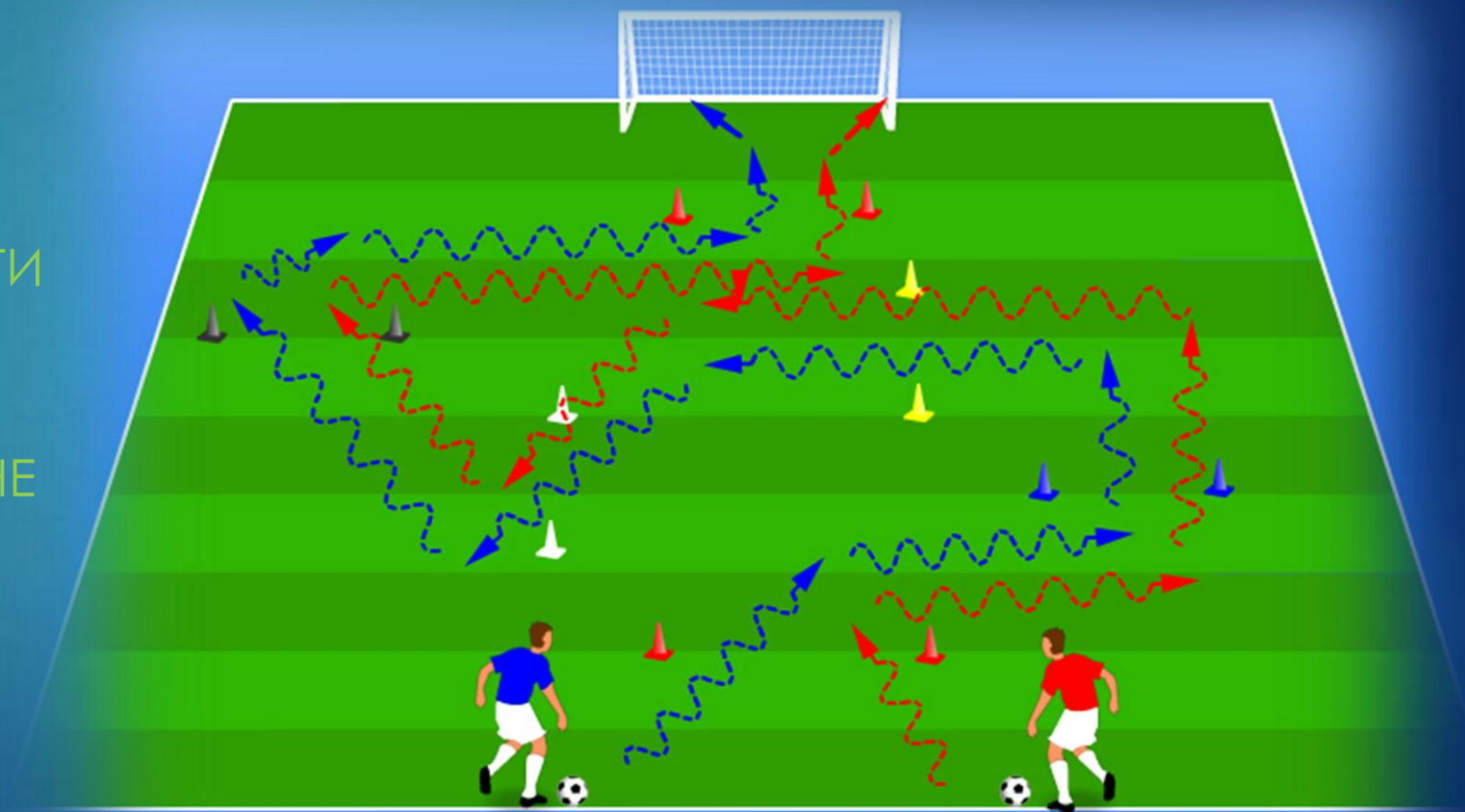
ОПИСАНИЕ ИГРЫ:

УЧАСТНИКИ ИГРЫ В ПАРАХ НА ПЕРЕГОНКИ ДОЛЖНЫ ПРОЙТИ ВСЕ КОНУСЫ ВЕДЯ МЯЧ. ИГРОК ПЕРВЫЙ ЗАБИВШИЙ ГОЛ В ВОРОТА ЗАПИСЫВАЕТ СЕБЕ БОНУС.

МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ:

1. УЧАСТНИКИ ИГРЫ ДОЛЖНЫ ВЕСТИ МЯЧ НА КАЖДЫЙ ШАГ.
2. ИГРОК НЕ ИМЕЕТ ПРАВА ПРОДВИГАТЬСЯ ДАЛЬШЕ ЕСЛИ НЕ ПРОШЕЛ ЧЕРЕЗ КОРИДОР ИЗ КОНУСОВ.

ВРЕМЯ ИГРЫ: 10 МИНУТ

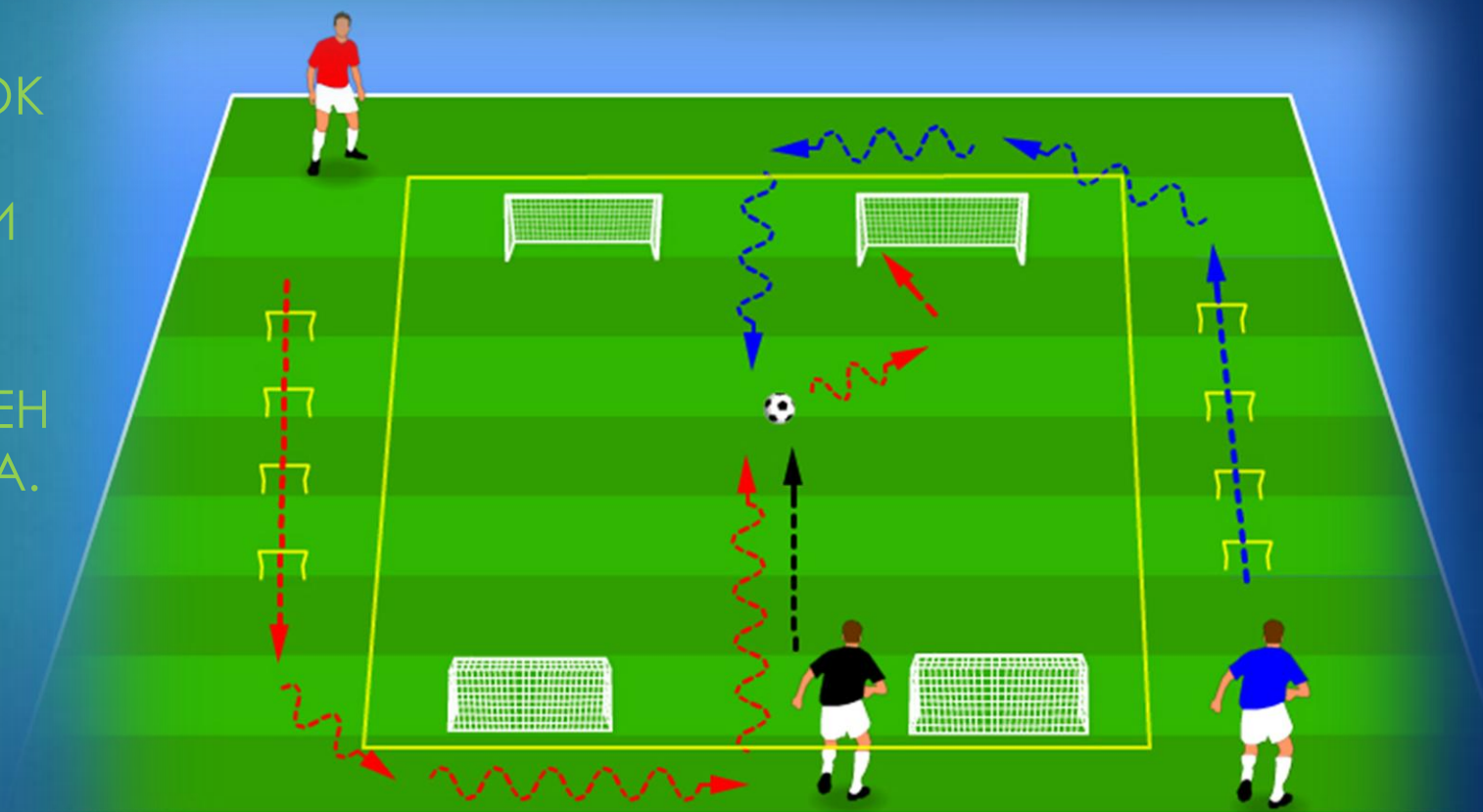


Игра: 1x1

ОПИСАНИЕ ИГРЫ:

УЧАСТНИКИ ИГРЫ РАСПОЛАГАЮТСЯ НА РАЗНЫХ СТОРОНАХ. ЗАДАЧА ПРОБЕЖАТЬ ЧЕРЕЗ БАРЬЕРЫ И ОББЕЖАТЬ ВОРОТА ПОСЛЕ ЧЕГО ТРЕНЕР КАТИТ ИГРОКАМ МЯЧ. ИГРОК ПЕРВЫЙ ЗАВЛАДЕВШИЙ МЯЧОМ ДОЛЖЕН ОБЫГРАТЬ СОПЕРНИКА И ЗАБИТЬ ГОЛ В ВОРОТА КОТОРЫЕ НАХОДЯТСЯ ПЕРЕД НИМ. ИГРОК ОТОБРАВШИЙ МЯЧ ТАК ЖЕ ДОЛЖЕН ОБЫГРАТЬ И ЗАБИТЬ ГОЛ В ВОРОТА. ЗАТЕМ ИГРОКИ МЕНЯЮТСЯ СТОРОНАМИ.

ВРЕМЯ ИГРЫ: 10 МИНУТ



Игра: 1x1 открывание

ОПИСАНИЕ ИГРЫ:

ИГРОКИ ПО УГЛАМ РАСПОЛАГАЮТСЯ С МЯЧАМИ. В ЦЕНТРЕ НАХОДЯТСЯ 2 ИГРОКА. ЗАДАЧА ИГРОКА НАПАДЕНИЯ ПОКАЗАТЬ ОБМАННОЕ ДВИЖЕНИЕ ПОКАЗАВ ЧТО ДВИГАЕТСЯ В ОДНУ СТОРОНУ, А ЗАТЕМ ВЫБЕЖАТЬ В ДРУГУЮ И ПОЛУЧИТЬ МЯЧ ОТ ИГРОКА К КОТОРОМУ ОН ОТКРЫЛСЯ И ЗАБИТЬ ГОЛ В ВОРОТА. ПОСЛЕ НЕСКОЛЬКИХ ПОПЫТОК ПАРА УХОДИТ НА МЕСТО ИГРОКОВ С МЯЧАМИ А ИГРОКИ КОТОРЫЕ БЫЛИ ПО КРАЯМ ЗАХОДЯТ В ЦЕНТР.

ВРЕМЯ ИГРЫ: 15 МИНУТ

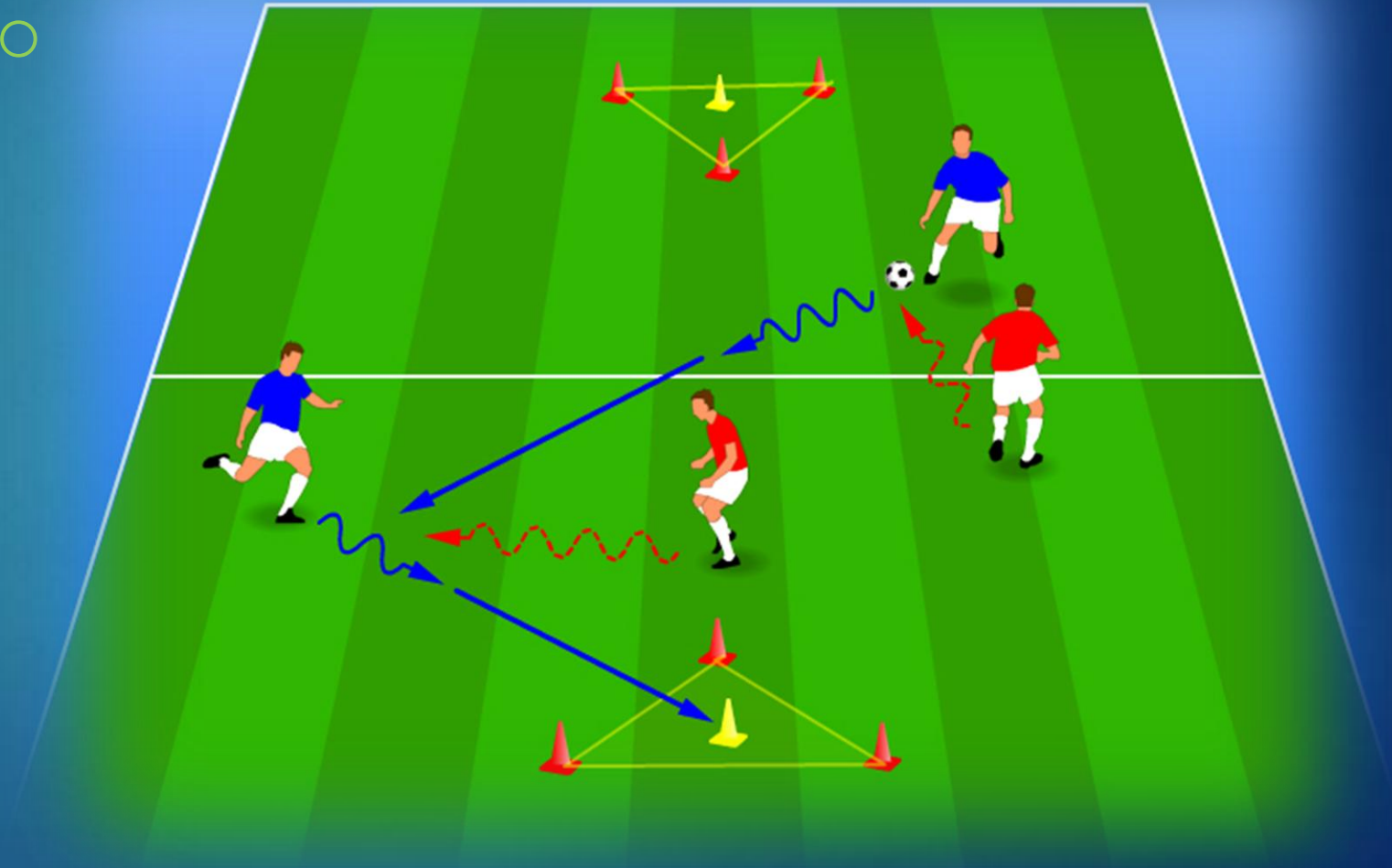


Игра: 2x2 с конусами

ОПИСАНИЕ ИГРЫ:

ЗАДАЧА ИГРОКА УДАРИТЬ МЯЧ ЧТО БЫ
ОН ПРОШЕЛ МЕЖДУ КОНУСАМИ. ЗА
ЭТО КОМАНДА ПОЛУЧАЕТ 1 ОЧКО

ВРЕМЯ ИГРЫ: 15 МИНУТ

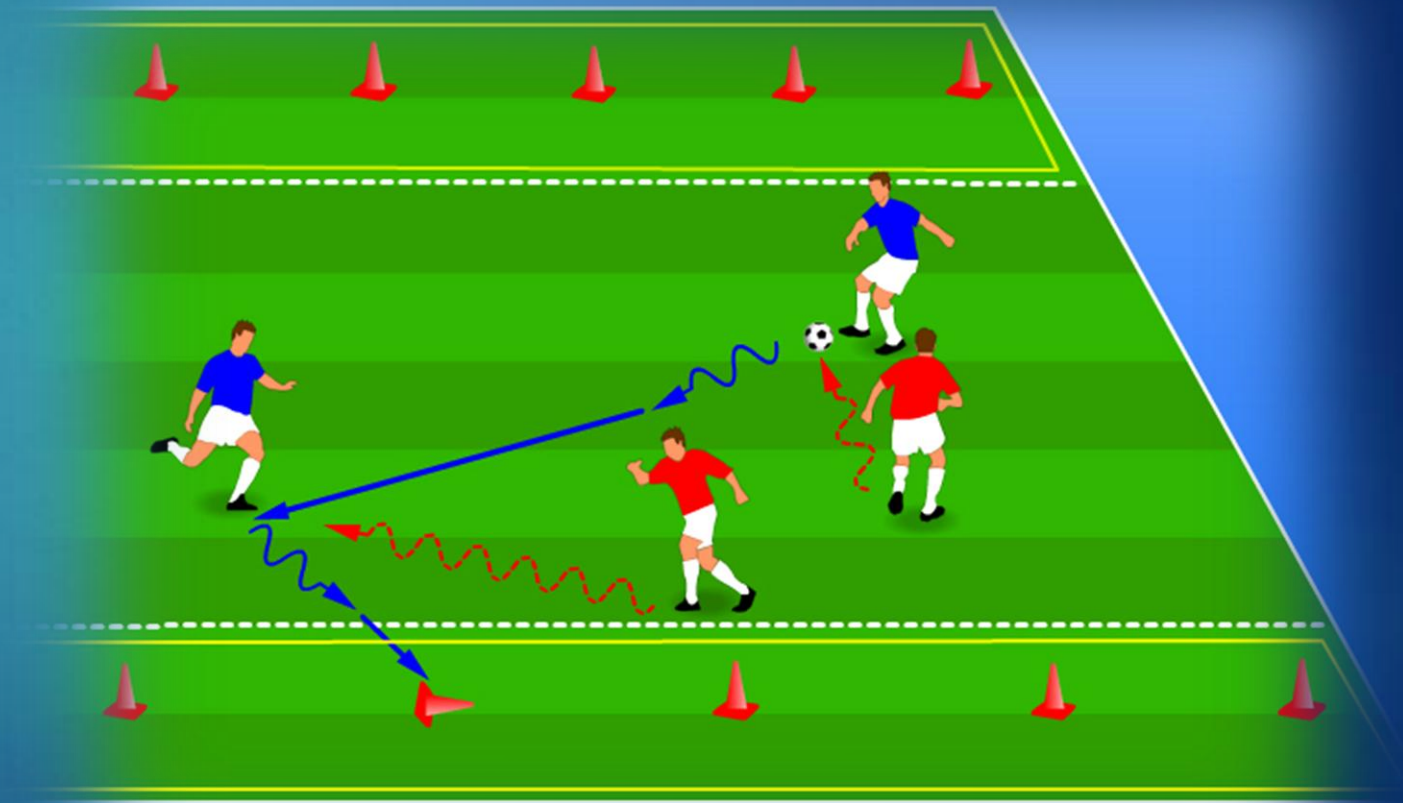


Игра: 2x2 с конусами

ОПИСАНИЕ ИГРЫ:

ЗАДАЧА ИГРОКА УДАРИТЬ МЯЧ ЧТО БЫ
ОН ПРОШЕЛ МЕЖДУ КОНУСАМИ. ЗА
ЭТО КОМАНДА ПОЛУЧАЕТ 1 ОЧКО

ВРЕМЯ ИГРЫ: 15 МИНУТ

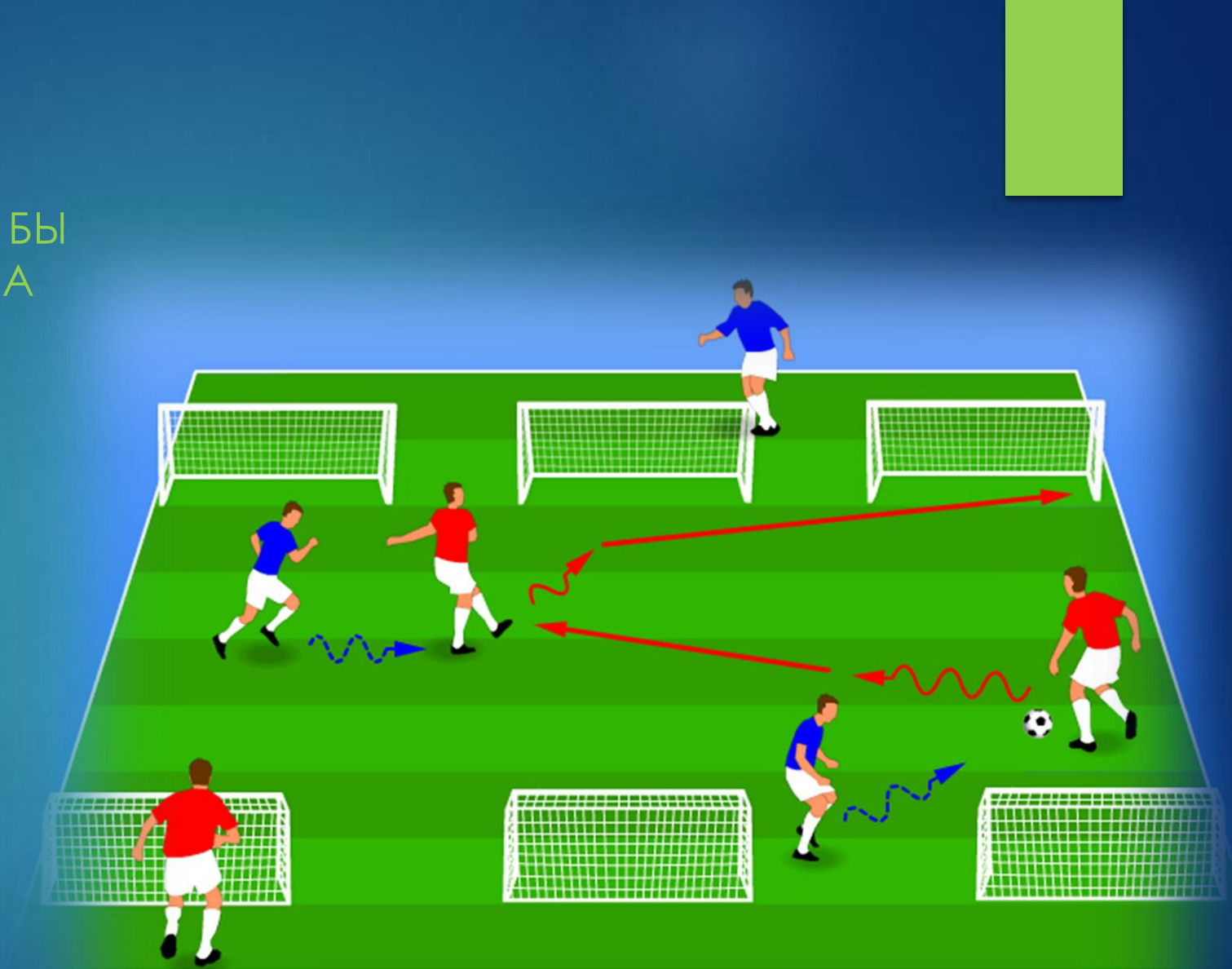


Игра: 3x3

ОПИСАНИЕ ИГРЫ:

ЗАДАЧА ИГРОКА УДАРИТЬ МЯЧ ЧТО БЫ
ОН ПРОШЕЛ МЕЖДУ КОНУСАМИ. ЗА
ЭТО КОМАНДА ПОЛУЧАЕТ 1 ОЧКО

ВРЕМЯ ИГРЫ: 15 МИНУТ



Игра: 3х3

ОПИСАНИЕ ИГРЫ:

ЗАДАЧА ИГРОКА УДАРИТЬ МЯЧ ЧТО БЫ
ОН ПРОШЕЛ МЕЖДУ КОНУСАМИ. ЗА
ЭТО КОМАНДА ПОЛУЧАЕТ 1 ОЧКО

ВРЕМЯ ИГРЫ: 15 МИНУТ

