



**ПЛЯЖНІ ПРИГОДИ
АБО
ЯК ГРАЮЧИСЬ
НАВЧИТИ
ПЛАВАТИ!**

УДК 797.2 (072)
О–23



Ображей О. Є., Кольцова О. С.
О–23 Пляжні пригоди або Як граючись навчити плавати: навч.
посібн. / О. Є. Ображей, О. С. Кольцова. – Херсон : Книжкове
видавництво ФОП Вишемирський В.С., 2022. – 74 с.

ISBN 978-617-7941-77-3 (електронне видання)



УДК 797.2 (072)

ISBN 978-617-7941-77-3 (електронне видання)

© Ображей О. Є., Кольцова О. С., 2022
© ФОП Вишемирський В.С., 2022



Всім відомо, що вміння плавати є життєвоважливою навичкою, саме тому на сьогодні досить важливо якомога ефективніше та більш раціонально організувати навчання дітей плаванню.

Наш підхід до прискореного навчання плаванню - це ігрова діяльність, яка так подобається дітям, а в нашій методиці ми змогли адаптувати саме українські народні ігри до цього процесу!

ПРИЧИНИ НЕБАЖАННЯ НАВЧАТИСЯ ПЛАВАННЮ



Невдале купання у відкритих водоймах



Страх глибини та того, що під водою



Страх після перегляду фільмів жахів пов'язаних з водою



Хвилі, течія



Негативний досвід в побуті



Невдале використання допоміжних плавальних засобів



Порушення методики навчання плавання



Негативна інформація від батьків



Перекид човна



Холодна вода

ЗМІСТ

КЛАСИФІКАЦІЯ УКРАЇНСЬКИХ НАРОДНИХ ІГОР В СИСТЕМІ НАВЧАННЯ ПЛАВАННЯ ДІТЕЙ	6
АДАПТАЦІЯ УКРАЇНСЬКИХ НАРОДНИХ ІГОР ДО ПРИСКОРЕНОГО НАВЧАННЯ ПЛАВАННЯ ДІТЕЙ У ВІДКРИТИХ ВОДОЙМАХ	7
АКВАРОЗРЯДИ	8
ВИМОГИ ДО АКВАРОЗРЯДІВ	9
АЛГОРИТМІЗОВАНА ПРОГРАМА НАВЧАННЯ ПЛАВАННЮ ДІТЕЙ В УМОВАХ ОЗДОРОВЧОГО ТАБОРУ	10
СТРУКТУРА ПРОЦЕСУ ПОЧАТКОВОГО НАВЧАННЯ ПЛАВАННЮ НА ВІДКРИТИХ ВОДОЙМАХ У ЛІТНЬОМУ ОЗДОРОВЧОМУ ТАБОРІ	11
АЛГОРИТМ СТВОРЕННЯ "СИТАЦІЇ УСПІХУ" В ПРОЦЕСІ НАВЧАННЯ ПЛАВАННЮ	12
ПЛАН-ГРАФІК НАВЧАННЯ ПЛАВАННЮ ДІТЕЙ ПРОТЯГОМ ТАБІРНОЇ ЗМІНИ	13
КОНСПЕКТИ ЗАНЯТЬ	14-43
НАЦІОНАЛЬНІ РУХЛИВІ ІГРИ	44-70
НОТАТКИ	71-74



**ВПЕРЕД ДО
ПЛАВАЛЬНИХ ПРИГОД!**



ГРАЙ ТА НАВЧАЙ!

КЛАСИФІКАЦІЯ УКРАЇНСЬКИХ НАРОДНИХ ІГОР В СИСТЕМІ НАВЧАННЯ ПЛАВАННЯ ДІТЕЙ

Українські народні ігри

З елементами
занурення у воду з
головою та видиху у
воду

«Гречка»; «У річку
гол»;
«Батько і діти»;
«Мак»;
«Адам і Єва»;
«Шевчик»; «Ой,
вийтєся огірочки»;
«Кіт і миша»;
«Щупак»; «До баби
по сіль».

З елементами
ковзання

«Купа мала»;
«Довга лоза»;
«Пень»;
«Струмок»;
«Латки»;
«Вудочка»;
«Я перший».

З елементами
роботи ногами
«кріль»

«Вовк і кози»;
«Панас»;
«День та ніч»;
«Гуси»;
«Переправа»;
«Чий батько
дужчий?».

З елементами
роботи руками
«кріль»

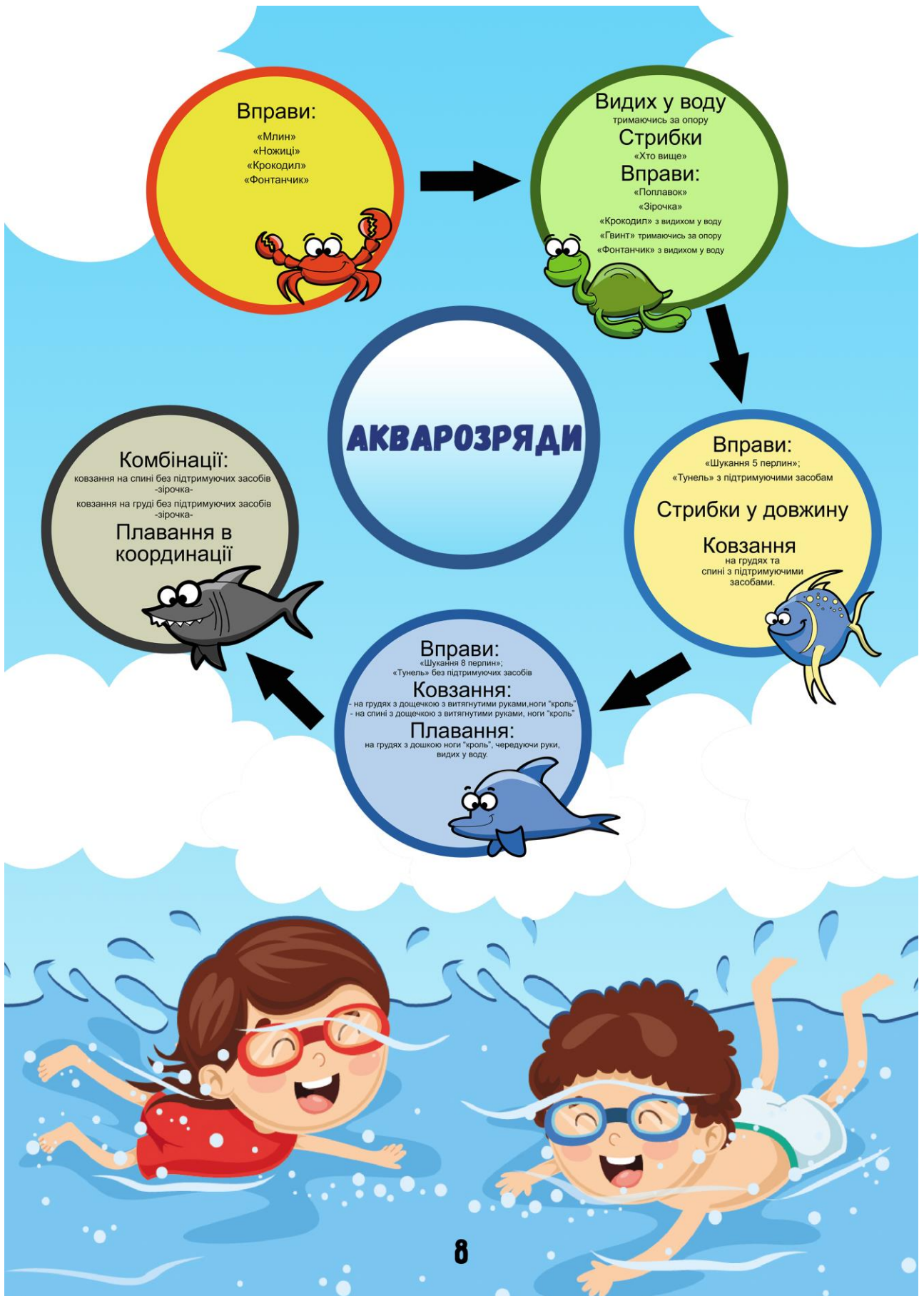
«Яструб»;
«Му»;
«Сірий кіт»;
«Трампиж»;
«Млин».

З елементами
плаванням у
координаті.

«Ковбаса»;
«Петре де ти?»;
«Регіт»;
«Запорожець на
Січі»;
«Карасі і
коропи»;
«Знайди свою
домівку»;
«Смик».

АДАПТАЦІЯ УКРАЇНСЬКИХ НАРОДНИХ ІГОР ДО ПРИСКОРЕНОГО НАВЧАННЯ ПЛАВАННЯ ДІТЕЙ У ВІДКРИТИХ ВОДОЙМАХ

Основні рухи у змісті гри на суходолі	Основні рухи у змісті гри у воді	Назви народних рухливих ігор
Тримаючись за руки діти створюють коло, яке рухається то вправо то вліво.	Тримаючись за руки діти створюють коло, та по черзі виконують видих у воду. Діти тримаючись за руки створюють коло, та по черзі відпускають руки і виконують вправи «Поплавок» або «Зірочка».	«Батько і діти», «Маю», «Адам і Єва», «Розбите яєчко», «Шевчик», «Ой, вийтеся огірочки», «Кіт і миша», «Щупак», «Гойдалки».
Гравці стають парами в коло. Пересуваються різними способами вправо, потім вліво.	Гравці приймають положення опору лежачі на животі, на мілководді по два в ряд, обличчям один до одного. Виконують вправи «Ножиці»; «Фонтанчик» або «Крокодил».	«Вершники», «Дрібушка», «Тачки».
Виконання стрибків.	Виконання стрибків на місці у гору, у довжину у воді з зануренням обличчя. Виконання вправи «Пірнання».	«Гречка», «У річку гоп», «Півник».
Гравці стають по два в ряд, обличчям один до одного, та беруться вгорі схрещеними руками. Крайня пара проходить під руками всіх інших пар і стає першою, за нею іде пара, яка була передостанньою, і так далі.	Гравці стають по два в ряд, обличчям один до одного, та беруться вгорі схрещеними руками. Один гравець з пари, що стоїть остаточно пропливає під руками всіх інших пар виконуючи вправу «ковзання на грудях» або «ковзання на спині» з підтримуючими засобами або без них, і стає першим, за ним іде другий з пари і так далі.	«Міст», «Довга лоза», «Пень».
У середині майданчика креслять дві паралельні лінії. Гравці поділяють на дві команди, які розташовуються вздовж ліній. Команда, яку назвав керівник, наздоганяє іншу команду. Після підрахунку спійманих гравців команди повертаються на свої місця, і гра повторюється.	Гравці поділяють на дві команди, які розташовуються вздовж доріжки. Команда, яку назвав керівник, наздоганяє іншу команду виконуючи вправу «плавання на грудях - ноги-кріль» з підтримуючими засобами або без них.	«Вовк і кози», «Панас», «День та ніч»,
Усі гравці крім одного утворюють колону, взявши один одного за пояс або плечі. За командою керівника гравець який не ввійшов до колони біжить до останнього у колоні, який намагається втекти протилежним боком колони і стати перед напрямного.	Усі гравці крім одного утворюють ланцюжок, взявши один одного за пояс, ходять по дну водойми по прямій, по колу чи по будь-якій іншій кривій лінії. За командою керівника гравець який не ввійшов до ланцюжка виконуючи вправу «руки-кріль на грудях» пливе до останнього у колоні, який намагається втекти виконуючи вправу «руки-кріль на грудях» протилежною стороною ланцюжка і стати перед напрямного.	«Яструб», «Сірий кіт».
Діти ставши в коло, за допомогою лічилки визначають, кому ловити, і розбігаються врзнібіч. Той, на кого вказала лічилка, ловить інших учасників гри.	Діти ставши в коло, за допомогою лічилки визначають, кому ловити, пересуватися усім гравцям дозволяється тільки виконуючи вправу «плавання в координації».	«Ковбаса», «Петре де ти?», «Регіт», «Запорожець на Січі».



ВИМОГИ ДО АКВАРОЗРЯДІВ

«Краб»	«Морська черепаха»	«Рибка»	Дельфін	Акула
Не боятися води, сміливо входити у воду.	Мати акварозряд «Краб»	Мати розряд «Морська черепаха»	Мати розряд «Рибка»	Мати розряд «Дельфін»
Дотримуватися правил безпеки.	Дотримуватися правил безпеки.	Дотримуватися правил безпеки.	Дотримуватися правил безпеки.	Дотримуватися правил безпеки.
Виконувати вправу «Здування листочка»	Робити видих у воду тримаючись за опору	«Шукання 5 перлин»	«Шукання 8 перлин»	«Шукання 10 перлин»
Вміння вмивати лице не витираючи обличчя	Виконувати бігові вправи на мілководді	Виконувати стрибки у довжину	Вміння ковзати на грудях з дощечкою з витягнутими руками, ноги-кріль	Виконувати стрибки у русі
Відкривати очі під водою.	Виконувати стрибки («Хто вище?»).	Присідати з повним зануренням голови, виконувати вправу «Гойдалка»	Виконувати вправу «Гунель» без підтримуючих засобів.	Ковзання до опори без підтримуючих засобів.
Ходіння на мілководді (широким кроком, переставним кроком, на вшпильках, на п'ятах, спином вперед, з високим підніманням колін.)	Виконувати вправу «Поплавок»	Виконувати ковзання на грудях з підтримуючими засобами	Вміння ковзати на спині з дощечкою з витягнутими руками, ноги-кріль	Виконувати комбінацію –«ковзання на груді» -«зірочка» - «поплавок» без зупинки.
Виконувати вправу «Крокодил»	Виконувати вправу «Зірочка»	Виконувати ковзання на спині з підтримуючими засобами	Плавання на грудях з дошкою ноги-кріль, чередуючи руки, видих у воду	Виконувати комбінацію ковзання на спині без підтримуючих засобів – зірочка
Виконувати вправу «Млин»	Виконувати вправу «Крокодил» з видихом у воду	Виконувати вправу «Гунель» з підтримуючими засобами.	Вміння працювати тільки руками кріль на спині.	Виконувати комбінацію ковзання на груді без підтримуючих засобів – зірочка.
Виконувати вправу «Ножичі» сидячи на дні.	Виконувати вправу «Гвинт» тримаючись за опору	Виконувати вправу «Гвинт» не тримаючись за опору.	Вміння працювати тільки руками кріль на грудях.	Вміння плавати в координації
Виконувати вправу «Фонтанчик»	Виконувати вправу «Фонтанчик» з видихом у воду.			

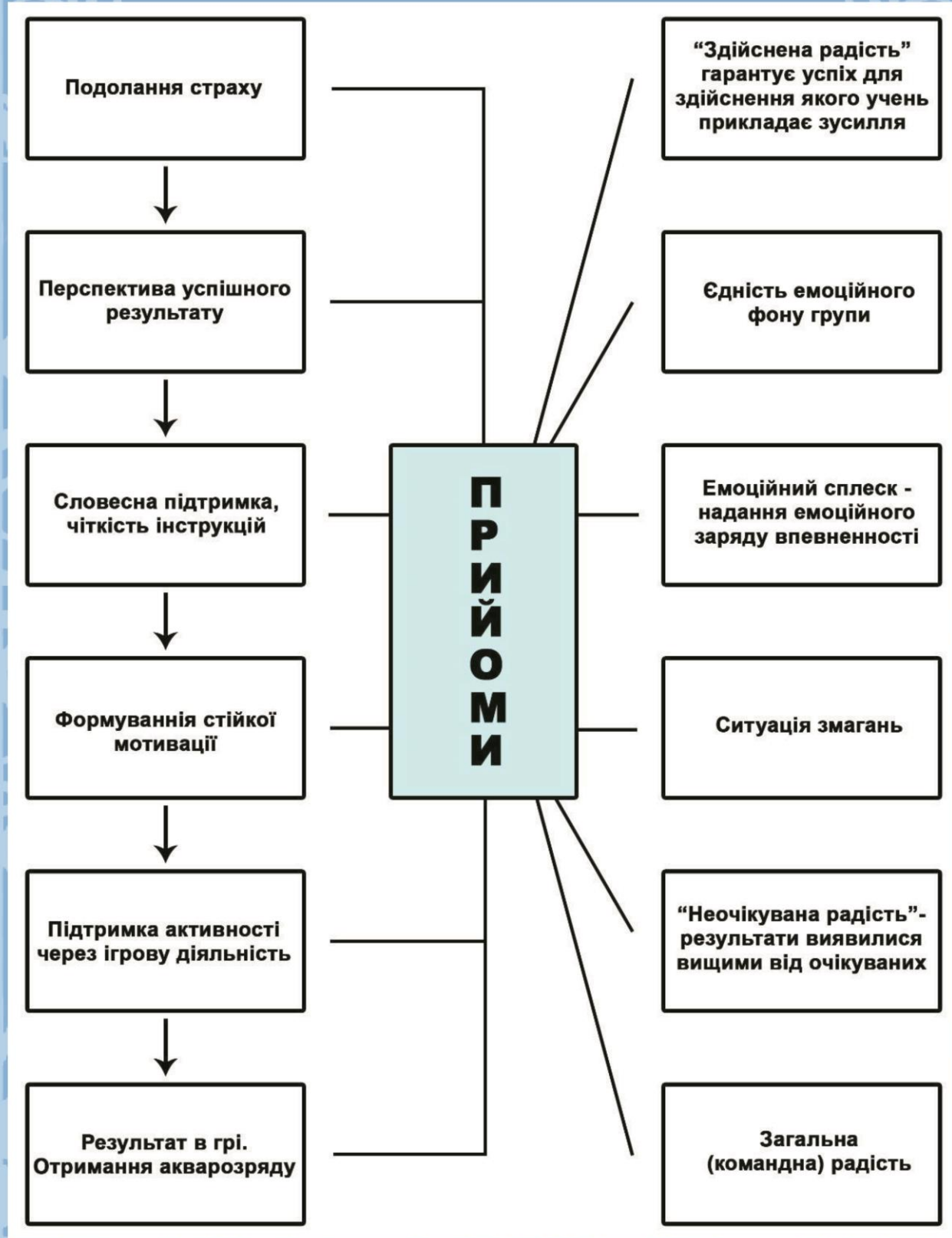
АЛГОРИТМІЗОВАНА ПРОГРАМА НАВЧАННЯ ПЛАВАННЮ ДІТЕЙ В УМОВАХ ОЗДОРОВЧОГО ТАБОРУ

Етапи засвоєння плавальної навички	Кроки алгоритму	Організаційно-методичні дії інструктора	Дії дитини	Програмні результати
I	1	Формування уявлення про плавання. Інструктаж з техніки безпеки та поведінці на воді.	Сприйняття та осмислення інформації.	Знання щодо техніки безпеки та поведінки в воді. Розуміння важливості плавання.
	2	Вихідне діагностування. Аналіз сформованості плавальної навички.	Проходження опитування	Сформовані групи відповідно до індивідуальних особливостей школярів
	3	Створення позитивного емоційного фону групи, «ситуації успіху»	Взаємодія в групі	Поступове подолання стану фрустрації, страху води та тощо
II	4	Показ базових плавальних елементів та рухів. Підбір та проведення ігор.	Осмислення інформації, активна участь в іграх, імітація рухів.	Сформовані вміння щодо виконання базових плавальних елементів та рухів
	5	Проведення підсумкового блоку за темою. Підбір контрольної гри. Визначення рівня сформованості вміння.	Участь у грі. Рефлексія.	Отримання акварозряду. Формування здібності до рефлексії.
Кроки 4-5 повторюють n кількість разів (за необхідності) до моменту отримання певного акварозряду.				
III	N	Підбір ігор. Проведення занять з варіативним виконанням рухів. Контроль та корекція.	Активна участь. Рефлексія.	Закріплення виконання рухів у варіативній діяльності.
	N	Організація підсумкового контролю-гри. Аналіз результатів навчання плаванню. Визначення рівня сформованості плавальної навички.	Участь у змаганнях (контрольній грі)	Отримання акварозряду «Акула». Сформованість навички плавання.

СТРУКТУРА ПРОЦЕСУ ПОЧАТКОВОГО НАВЧАННЯ ПЛАВАННЮ НА ВІДКРИТИХ ВОДОЙМАХ У ЛІТНЬОМУ ОЗДОРОВЧОМУ ТАБОРІ

Етап навчання	Період зміни	Контрольний день табірної зміни	Номер заняття	Основні вимоги	Акварозряд
Освоєння з водним середовищем	Організацій-ний період	2 день табірної зміни	1-4	Виконувати вправу «Крокодил»; виконувати вправу «Млин»; виконувати вправу «Ножиці»; виконувати вправу «Фонтанчик»	Краб
Навчання зануренню в воду з головою та видиху в воду	Основний період	5 день табірної зміни	5-10	Мати акварозряд «Краб»; робити видих у воду, тримаючись за опору; виконувати стрибки («Хто вище»); виконувати вправу «Поплавець»; виконувати вправу «Зірочка»; виконувати вправу «Крокодил» з видихом у воду; виконувати вправу «Гвинт», тримаючись за опору; виконувати вправу «Фонтанчик» з видихом у воду.	Морська черепашка
Навчання ковзанню	Основний період	8 день табірної зміни	11-16	Мати акварозряд «Краб»; виконувати вправу «Шукання 5 перлин»; виконувати стрибки в довжину в воді; виконувати ковзання на грудях та спині з підтримуючими засобами; виконувати вправу «Тунель» з підтримуючими засобами.	Рибка
Навчання роботи ногами та навчання роботи руками	Основний період	11 день табірної зміни	17-22	Мати акварозряд «Рибка»; виконувати вправу «Шукання 8 перлин»; вміння ковзати на грудях з дощечкою з витягнутими руками, ноги кроль; виконувати вправу «Тунель» без підтримуючих засобів; плавання на грудях з дошкою ноги-кроль, чередуючи руки, видих у воду; вміння працювати тільки руками кроль на грудях; уміння працювати тільки ногами кроль на грудях.	Дельфін
Навчання плаванню в координації	Завершальний період	14 день табірної зміни	23-28	Виконувати комбінацію ковзання на груді без підтримуючих засобів – зірочка; виконувати комбінацію ковзання на груді без підтримуючих засобів – поплавець; вміння плавати в координації.	Акула

АЛГОРИТМ СТВОРЕННЯ «СИТУАЦІЇ УСПІХУ» В ПРОЦЕСІ НАВЧАННЯ ПЛАВАННЮ



ПЛАН-ГРАФІК НАВЧАННЯ ПЛАННЮ ДІТЕЙ ПРОТЯГОМ ТАБІРНОЇ ЗМІНИ

Період зміни Акваріум	Організаційний		Основний період										Завершальний період																
	Краб		Морська черепаха					Рибка					Дельфін				Акула												
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	
Дель табірної зміни	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	
Теоретичні знання																													
Рухливі ігри на суходолі	1	1	1	1	2	2	3	3	4	4	5	4	5	4	6	6	5	3	4	6	3	2	5	3	1	6			
	2	2	2	2																									
	8	9	8	11	10	12	8	9	9	11	9	12	8	10	10	11	9	12	10	8	11	10	10	12	8	11			
	13	19	14	15	20	16	23	17	17	18	16	19	22	20	21	24	22	26	23	15	24	16	13	20					
	27	28	29	30	30	31	31	27	29	30	28	29	30	28	29	28	28	29	30	29	28	29	31	28	31	27			
	48	47	48	57	3.2	2.2	48	4.1	5.1	4.1	5.1	4.1	5.1	4.1	2.2	47	5.1	3.2	3.2	5.1	57	48	64	5.1	2.2	3.2	47		
	1,1	2,2	1,1																										
	34	35	8,1	11,1	5,1	12,1	8,1	9,1	9,1	8,1	9,1	8,1	9,1	8,1	9,1	8,1	9,1	8,1	9,1	8,1	9,1	8,1	9,1	8,1	9,1	8,1	9,1	8,1	9,1
	8,1	9,1																											
	32	37	42	15,1	20,1	16,1	23,1	15,1																					
	13,1	19,1	14,1																										
	X	X	X	X	X	54	x	81	x	81	x	61	29,1	54,1	81	61	65	x	x	65	65		65	x	65	X	65		
	36	38	74	49	50	51	52	53	58	80	58	74	58	74	58	58	71	58	74	58	71	58	74	58	71	58	74	58	71
X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	
43	43	43	43,1	43,1	79	43,1	79	43,1	79	43,1	79	43,1	79	43,1	79	43,1	79	43,1	79	43,1	79	43,1	79	43,1	79	43,1	79		
46	46	46																											
39	39	39	44,1	44,1	44,1	41,1	41,1																						
40	40	40																											
44	44	44																											
45	45	45																											
x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x		
X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	
Рухливі ігри з плаванням у воді																													

Краб



Заняття №1

Мета – ознайомити дітей із умовами та правилами поведінки в місцях купання й плавання. Навчити, самостійно без остраху пересуватися у воді, зберігаючи дистанцію, не заважаючи одне одному. Ознайомити з особливостями руху у воді: рухи у воді повільніші, ніж на суші.



Організаційна частина

Шикуння в шеренгу, привітання. Повідомлення завдань заняття. Проведення інструктажу з техніки безпеки під час занять з плавання.

Рухливі ігри на суходолі

3 елементами загальнорозвиваючих вправ	№1 «Мак»; №2 «Батько і діти»
3 елементами ходьби	№8 «Петре-де ти?»
3 елементами бігу	№13 «Гуси»
3 елементами стрибків	№27 «Вовк і кози»

Рухливі ігри у воді

3 елементами загально розвиваючих вправ	№48 «Чудо-юдо-риба-кит»; №1.1 «Мак»
3 елементами ходьби	№34 «Корабель»; № 8.1 «Петре де ти?»
3 елементами бігу	№32 «Хто перший!»; № 13.1 «Гуси»
3 елементами занурення у воду з головою та видиху у воду	№36 «Крабчатко»
3 елементами роботи ногами «кріль»	№43 «Фонтан»; №46 «Ножиці»
3 елементами роботи руками «кріль»	№ 39 «Море хвилюється»; №40 «Переправа»; №44 «Крокодил»; №45 «Млин».

Для нотаток

Краб



Заняття №2

Мета – Ознайомити з технікою виконання видиху на воду. Привчати дітей не боятися бризок води, не витирати обличчя руками. Ознайомити дітей з рухам ногами та руками як при плаванні кролем, сидячи на березі й на мілкому місці у воді.

Інвентар - надувні кульки, хустинка, мотузка.



Організаційна частина

Шикуння в шеренгу, привітання. Повідомлення завдань заняття. Проведення інструктажу з техніки безпеки під час занять з плавання.

Рухливі ігри на суходолі

3 елементами загальнорозвиваючих вправ	№1 «Мак»; №2 «Батько і діти»
3 елементами ходьби	№ 9 «Панас»
3 елементами бігу	№19 «Кіт і миша»
3 елементами стрибків	№28 «Довга лоза»

Рухливі ігри у воді

3 елементами загально розвиваючих вправ	№ 47 «Битва кульками»; №2.2 «Батько і діти»
3 елементами ходьби	№35. «Чаплі»; №9.1 «Панас»
3 елементами бігу	№37 «Чайка»; №19.1 «Кіт і миша»
3 елементами занурення у воду з головою та видиху у воду	№38 "Морський бій"
3 елементами роботи ногами «кріль»	№43 «Фонтан»; №46 «Ножиці»
3 елементами роботи руками «кріль»	№ 39 «Море хвилюється»; №40 «Переправа»; №44 «Крокодил»; №45 «Млин».

Для нотаток

Краб



Заняття №3

Мета – Закріплювати та вдосконалювати раніше вивчене: орієнтування у водному середовищі, пересування у воді в мілкій та глибокій частинах водойми; видихи на воду. Вдосконалювати рухи ногами та руками як при плаванні кролем, сидячи на березі й на мілкому місці у воді.

Інвентар- пінопластові або гумові іграшки.



Організаційна частина

Шикування в шеренгу, привітання. Повідомлення завдань заняття. Проведення інструктажу з техніки безпеки під час занять з плавання.

Рухливі ігри на суходолі

3 елементами загальнорозвиваючих вправ	№1 «Мак»; №2 «Батько і діти»
3 елементами ходьби	№8 «Петре - де ти ?»
3 елементами бігу	№14 «Пень»
3 елементами стрибків	№29 «Гречка»

Рухливі ігри у воді

3 елементами загально розвиваючих вправ	№48 «Чудо-юдо-риба-кит»; №1.1 «Мак»
3 елементами ходьби	№8.1 «Петре - де ти ?»
3 елементами бігу	№42 «Карасі і короли»; №14.1 «Пень»
3 елементами занурення у воду з головою та видиху у воду	№74 «До цілі»
3 елементами роботи ногами «кріль»	№43 «Фонтан»; №46 «Ножиці»
3 елементами роботи руками «кріль»	№ 39 «Море хвилюється»; №40 «Переправа»; №44 «Крокодил»; №45 «Млин».

Для нотаток

Заняття №4 Сценарій контрольної гри «У гостях у Котигорошка»

Мета - створити атмосферу свята у контрольній грі; виховувати у дітей бажання навчатися плавати; розвивати організованість, самостійність, уміння узгоджувати інтереси, долати труднощі; зміцнювати здоров'я; виховувати у молодших школярів почуття дружби, колективізму, взаємодопомоги.

Перевірити уміння дітей входити у воду без остраху, занурюватися до рівня грудей, шиї, підборіддя, носа, самостійно грати; ходити, бігати, стрибати, повзати на мілкому місці, виконувати вправи рухам ногами як при плаванні кролем, сидячи на березі й на мілкому місці у воді. Присвоєння акварозряду «Краб»

Інвентар – два гімнастичні обручі, п'ятнадцять гумових м'ячів.

Організаційна частина

Шиккування в шеренгу, привітання. Повідомлення завдань заняття. Проведення інструктажу з техніки безпеки під час занять з плавання.



Краб



Сценарій заходу

Ведучий:

*Добрий день, шановні гості!
Добрий день, любі хлопчики і дівчатка.
Вас зібралось так багато, –
Ви мабуть прийшли на свято?
Зараз дружно всі сідайте
І загадку відгадайте.
«З'їла жінка горошину,
Згодом народила сина.
Виріс, як з води хлопчина,
Захищать пішов родину.
Бивсь зі змієм булавою
Врятував братів з сестрою.
Дам подумать тільки трошки
Хлопця звуть?» – Котигорошко.*

(З'являється Котигорошко)

Котигорошко:

Отож, друзі, сьогодні я – Котигорошко, запрошую вас на спортивний конкурс. Щоб позмагатися у силі, спритності, винахідливості і просто відпочити. Хочу побачити, які ви молодці.

Ведучий:

У сьогоднішньому змаганні братимуть участь представники двох команд.

(Представлення учасників конкурсу)

Команда «Жваві» у складі!

Команда «Дужі» у складі!

Котигорошко:

Команди до старту готові?

Команди:

Готові!

Ведучий:

Командам представити своє гасло й емблему!

Команда «Жваві» Наше гасло:

А ми діти браві

У змаганнях дуже жваві.

Дайте нам побільше каші,

Перемога буде наша!

Команда «Дужі». Наше гасло:

Ми із спортом дружимо

Виростаєм дужими!

Котигорошко:

Ну, а зараз, славні діти, давайте розігрався і пограємо. Ви знаєте національну українську гру «Мак»? діти відповідають - так!

Котигорошко. Тоді гайда грати!

ЗАКІНЧУЄТЬСЯ ГРА

● **Котигорошко:**

● *А тепер покажіть свою спритність, силу і відвагу!*

ЗАВДАННЯ 1. «ПЕРЕЙДИ БОЛОТО»

- Уявіть собі – навкруги крокодили – і можна врятуватися тільки перейшовши болото, як крокодил. За сигналом перші учасники двох команд забігають у воду, виконуючи вправу «Крокодил». Діти повинні, дійти до місця зазначеного прапором. Назад бігом, передаючи естафету наступному учаснику.
- **Нагадаємо:** під час гри дозволяється бути веселими, спритними, уважними, підтримувати один одного; **забороняється** бути похмурими, ображатися.

ЗАВДАННЯ 2. «ДИСТАНЬ М'ЯЧ»

- На дистанції 8-9м, навпроти кожної команди, лежить по колу. У кожному з них по 7 м'ячів. За командою учасник повинен забігти у воду виконати вправу «Млин», взяти м'ячі і повернутись бігом до команди, передаючи іншому естафету.

ЗАВДАННЯ 3. «СТОНІЖКА».

- Усім гравцям команди потрібно присісти, міцно взявши за талію товариша, і таким чином пройти шлях від початку і до води. Потім по черзі кожен гравець заходить у воду та виконує вправу «ножиці» й повертається до команди, передаючи іншому естафету. Коли всі учасники виконують вправу «ножиці», гравці мають тим самим шляхом повернутись назад. Виграє та команда, учасники якої правильно виконують вправу та першими повернуться на місце старту.

ЗАВДАННЯ 4. «СТРИБУНЦІ».

- Усім гравцям команди потрібно, міцно взявши за плечі товариша і стрибаючи, пройти шлях від початку і до води. Потім по черзі кожен гравець заходить у воду та виконує вправу «Фонтанчик» і повертається до команди, передаючи іншому естафету. Коли всі учасники команди виконують вправу «Фонтанчик», вони мають тим самим шляхом повернутись назад. Виграє та команда, учасники якої правильно виконують вправу та першими повернуться на місце старту.

(СЛОВО СУДДЯМ)

● **Котигорошко:**

● Славно всі змагались, згоден

● Час отримать нагороди.

● А призи в Котигорошка –

● Найсмачнісінські горошки.

● (Вручення нагород.)

● Ну що ж, час до казки мені повертатись

● Хочу з вами я попрощатись.

● Вам бажаю я щастя і долі,

● Здоров'я міцного і друзів доволі.

● Хай же буде добрим світ

Черепаша



Заняття №5

Мета – вдосконалювати раніше вивчене: орієнтування у водному середовищі, пересування у воді в мілкій та глибокій частинах водойми; видихи на воду. Вчити, тримаючись за опору, виконувати рухи ногами вгору – вниз. Ознайомити з вмінням триматися на воді в горизонтальному положенні.

Інвентар - вудочка.



Організаційна частина

Шикування в шеренгу, привітання. Повідомлення завдань заняття. Проведення інструктажу з техніки безпеки під час занять з плавання.

Рухливі ігри на суходолі

3 елементами загальнорозвиваючих вправ	№2 «Батько і діти»
3 елементами ходьби	№11 «Гарбуз»
3 елементами бігу	№15 «День та ніч»
3 елементами стрибків	№30 «У річку гоп»

Рухливі ігри у воді

3 елементами загально розвиваючих вправ	№57 «Черепаша»
3 елементами ходьби	№11 «Гарбуз»
3 елементами бігу	№15.1 «День та ніч»
3 елементами стрибків	№54 «Дельфін»
3 елементами занурення у воду з головою та видиху у воду	№49 «Бджілка»; №75 «Подольночка»
3 елементами роботи ногами «кріль»	№43.1 «Фонтанчик з видихом у воду »
3 елементами роботи руками «кріль»	№44.1 «Крокодил з видихом у воду»
Ігри на плавучість	№55 «Поплавок»

Для нотаток

Черепашка



Заняття №6

Мета – Продовжувати відпрацьовувати техніку виконання видиху в воду, занурившись до носа, очей, опустивши обличчя у воду повністю. Ознайомити з рухами рук під час плавання способом "кріль на грудях": входження руки у воду, захоплення води, гребок, вихід руки з води, пронесення її над водою. Продовжити ознайомлення з вмінням триматися на воді в горизонтальному положенні.



Організаційна частина

Шиккування в шеренгу, привітання. Повідомлення завдань заняття. Проведення інструктажу з техніки безпеки під час занять з плавання.

Рухливі ігри на суходолі

3 елементами загальноорозвиваючих вправ	№2 «Батько і діти»
3 елементами ходьби	№10 «Жмурки»
3 елементами бігу	№20 «Яструб»
3 елементами стрибків	№30 «У річку гоп»

Рухливі ігри у воді

3 елементами загальноорозвиваючих вправ	№32 "Хто перший!"
3 елементами ходьби	№5.1 «Шевчик»
3 елементами бігу	№20.1 «Яструб»
3 елементами занурення у воду з головою та видиху у воду	№50 «Хто швидше сховається під воду ?»; №75 «Подольночка»
3 елементами роботи ногами «кріль»	№79 «Велосипед» №43.1 «Фонтанчик з видихом у воду»
3 елементами роботи руками «кріль»	№44.1 «Крокодил з видихом у воду»
Ігри на плавучість	№56 «Зірочка»

Для нотаток



Заняття №7

Мета – занурюватися у воду до рівня грудей, шиї, підборіддя, з головою. Вдосконалювати техніку виконання видиху в воду, занурившись до носа, очей, опустивши обличчя у воду повністю. Ознайомити з рухами рук під час плавання способом «кріль на грудях» Продовжити ознайомлення з вмінням триматися на воді в горизонтальному положенні.

Інвентар - аквапаліяця (нудлс).



Організаційна частина

Шиккування в шеренгу, привітання. Повідомлення завдань заняття. Проведення інструктажу з техніки безпеки під час занять з плавання.

Рухливі ігри на суходолі

3 елементами загальноорозвиваючих вправ	№3 «Адам і Єва»
3 елементами ходьби	№12 «Міст»
3 елементами бігу	№16 «Регіт»
3 елементами стрибків	№31 «Півник»

Рухливі ігри у воді

3 елементами загальноорозвиваючих вправ	№2.2 «Батько і діти»
3 елементами ходьби	№12.1 «Міст»
3 елементами бігу	№16.1 «Регіт»
3 елементами стрибків	№81 «Будь уважним!»
3 елементами занурення у воду з головою та видиху у воду	№51 «П'ятнашки з поплавцем» №80 «Струмочок»
3 елементами роботи ногами «кріль»	№43.1 «Фонтанчик з видихом у воду»
3 елементами роботи руками «кріль»	№44.1 «Крокодил з видихом у воду»
Ігри на плавучість	№56 «Зірочка»

Для нотаток

Черепашка



Заняття №8

Мета – Учити дітей робити видих у воду, виконуючи по черзі гребки прямими руками, стоячи на місці та в русі. Вдосконалювати техніку виконання видиху в воду, занурившись до носа, очей, опустивши обличчя у воду повністю.



Організаційна частина

Шиккування в шеренгу, привітання. Повідомлення завдань заняття. Проведення інструктажу з техніки безпеки під час занять з плавання.

Рухливі ігри на суходолі

3 елементами загальнорозвиваючих вправ	№3 «Адам і Єва»
3 елементами ходьби	№8 «Петре - де ти?»
3 елементами бігу	№23 «Сірий кіт»
3 елементами стрибків	№31 «Півник»

Рухливі ігри у воді

3 елементами загально розвиваючих вправ	№48 «Чудо-юдо - риба-кит»
3 елементами ходьби	№8.1 «Петре -де ти?»
3 елементами бігу	№23.1 «Сірий кіт»
3 елементами занурення у воду з головою та видиху у воду	№52 «Гойдалки»; №75 Подоляночка
3 елементами роботи ногами «кріль»	№79 «Велосипед» №43.1 «Фонтанчик з видихом у воду»
3 елементами роботи руками «кріль»	№44.1 «Крокодил з видихом у воду»
Ігри на плавучість	№55 «Поплавок»

Для нотаток

Черепашка



Заняття №9

Мета – занурюватися у воду до рівня грудей, шиї, підборіддя, з головою. Вдосконалювати техніку виконання видиху в воду, занурившись до носа, очей, опустивши обличчя у воду повністю. Вдосконалювати рухи руками під час плавання способом “кріль на грудях”: та вміння триматися на воді в горизонтальному положенні

Інвентар - хустка, різнокольорові гімнастичні обручі.



Організаційна частина

Шиккування в шеренгу, привітання. Повідомлення завдань заняття. Проведення інструктажу з техніки безпеки під час занять з плавання.

Рухливі ігри на суходолі

3 елементами загальноорозвиваючих вправ	№4 «Ой вийтеся - огірочки»
3 елементами ходьби	№ 9 «Панас»
3 елементами бігу	№ 17 «Дуб»
3 елементами стрибків	№27 «Вовк і кози»

Рухливі ігри у воді

3 елементами загальноорозвиваючих вправ	№ 4.1 «Ой вийтеся - огірочки»
3 елементами ходьби	№ 9.1 «Панас»
3 елементами бігу	№15.1 «День та ніч»
3 елементами стрибків	№81 «Будь уважним!»
3 елементами занурення у воду з головою та видиху у воду	№53 «Знайди свій будинок» №80 «Струмочок»
3 елементами роботи ногами «кріль»	№43.1 «Фонтанчик з видихом у воду»
3 елементами роботи руками «кріль»	№44.1 «Крокодил з видихом у воду»
Ігри на плавучість	№51 «П'ятнашки з поплавцем»

Для нотаток



Заняття №10. Сценарій контрольної гри «Морські пригоди»

Мета - створити атмосферу свята у контрольній грі; виховувати у дітей бажання навчатися плавати; розвивати організованість, самостійність, уміння узгоджувати інтереси, долати труднощі; зміцнювати здоров'я; виховувати у молодших школярів почуття дружби, колективізму, взаємодопомоги.

Перевірити уміння дітей впевнено занурювати обличчя у воду, занурюватися у воду з головою; правильно вдихати й видихати, стоячи на місці; перевірити оволодіння навичкою видиху у воду, занурившись до підборіддя, до носа, очей, опустивши обличчя у воду повністю; опанування вправи із затримкою дихання на вдиху; навички спливання та лежання на воді з вихідного положення на грудях й на спині («медуза», «поплавок»). Присвоєння акварозряду «Морська черепаха»

Інвентарь – свисток, аквапалиці нудлс, камінці, гумовий м'яч.

Організаційна частина

Шикуння в шеренгу, привітання. Повідомлення завдань заняття. Проведення інструктажу з техніки безпеки під час занять з плавання.



Сценарій заходу

ХІД ЗАХОДУ

Котигорошко:

Доброго дня, діти! Я сумував за вами. Як ваші справи? Друзі, жити без пригод не цікаво. А ви хочете веселих, наприклад, морських пригод?

Діти:

Так!

Котигорошко:

Тоді ми зараз виконаємо розминку, щоб підготуватися до наших морських пригод.

Діти повторюють вправи за Котигорошком

Котигорошко:

Ну, а тепер я бачу всі готові до пригод!

Котигорошко помічає заздалегідь підготовлену купу маленьких камінців.

Котигорошко:

Друзі, подивіться, що це там? Це маленькі черепахи. Вони не можуть знайти дорогу до моря. Давайте їм допоможемо.

ГРА «ДОПОМОЖИ МАЛЕНЬКІЙ ЧЕРЕПАШЦІ»

Діти по черзі беруть один камінець, та обережно заходять у воду. У воді гравець однією рукою тримається за аквапалицю, а іншою рукою тримає черепашку, виконує вправу «**видих у воду тримаючись за опору**», тим самим відпускаючи черепашку, і повертається на суходіл.

Котигорошко:

Які всі молодці. Подивіться, там щось є?

Котигорошко знаходить лист та читає зміст.

Ця тварина добра дуже,

Познайомся з нею, друже!

В морі плаває, пірнає,

Із води людей спасає.

Виринає із глибин

Щирий помічник. (Дельфін)

ГРА «ДЕЛЬФІН»

Діти заходять у воду, утворюють коло і виконують усі разом вправу «**Хто вище?**».

Після закінчення вправи Котигорошко знаходить пляшку в воді, котра плаває, як поплавець. Діти допомагають відкрити і прочитати лист.

Котигорошко:

Доброго дня, друже!

На жаль на дні, глибоко,

нам без світла одиноко –

Сонечка немає в морі,

Там бо ж темно, мов у коморі.

Котигорошко:

● Діти, на нашу допомогу потребують морські мешканці яким дуже темно на дні, давайте з вами зробимо вправу «зірочка», щоб додати трохи світла!

● Які всі молодці! А щоб далі нам пограти, треба загадку відгадати.

● *Клюне риба чере'ячка,*

● *Що на вістрі гачка,*

● *І тоді предмет, як м'ячик,*

● *По хвилі морській заскаче.*

● *Риба зробить ривок –*

● *Під хвилею. (Поплавець)*

● **Котигорошко:**

● А тепер давайте ми виконаємо вправу «Поплавець»

● **Котигорошко:**

● Діти, а тепер ми з вами утворимо дві команди та пограємо у гру.

ГРА «КРОКОДИЛ З ВИДИХОМ У ВОДУ»

● По черзі кожен гравець з положення опору лежачи на животі, пересувається на руках по дну водойми, занурюючи обличчя у воду, ноги при цьому не працюють, до зазначеного місця фінішу. Діти, котрі чекають на свою чергу виконати вправу, вигукують такі слова.

● *На міліні, в воді морській*

● *ніс, опустивши у воду,*

● *гарний, добрий крокодил*

● *перевалюючись ходив.*

● Тим самим підтримуючи свої команди. Виграє та команда, учасники

якої правильно виконують вправу, й всі гравці дістануться фінішу.

● **Котигорошко:**

● А у мене для вас знову загадка. Чи впораєтесь ви?

● *Ось простори моря*

● *борознить гора з фонтаном,*

● *б'є хвостом, вода кипить –*

● *пропливає норовливо (Кит)*

● **Котигорошко:**

● Тож давайте друзі з вами перетворимося на китів, виконавши вправу

● «Фонтанчик» з видихом у воду.

● **Котигорошко:**

● Які всі молодці, отримаєте від мене призи!

● **Котигорошко:**

● Ось і скінчилась наша пригода, любі діти. Як темна ніч зміняє світлий

● день, Так свято переходить у будні. Нехай щастить вам, друзі!

● Прощайте! До нових зустрічей!

Рибка



Заняття №11

Мета – Закріплювати та вдосконалювати раніше вивчене: занурювання у воду; відпрацювання видихів у воду. Навчити дітей ковзати по воді, витягнувши руки і ноги, тримаючись за опору.

Інвентар – камінці, аквапалиця (нудлс).



Організаційна частина

Шикування в шеренгу, привітання. Повідомлення завдань заняття. Проведення інструктажу з техніки безпеки під час занять з плавання.

Рухливі ігри на суходолі

3 елементами загальнорозвиваючих вправ	№5 «Шевчик»
3 елементами ходьби	№11 «Гарбуз»
3 елементами бігу	№18 «Запорожець на Січі»
3 елементами стрибків	№29 «Гречка»

Рухливі ігри у воді

3 елементами загально розвиваючих вправ	№5.1 «Шевчик»
3 елементами стрибків	№61 «Жабенята»
3 елементами бігу	№16.1 «Регіт»
3 елементами ковзання	№59 «Потяг у тунель» №60 «Плаваючі стріли».
3 елементами занурення у воду з головою та видиху у воду	№58 «Шукання перлин» №80 «Струмочок»
3 елементами роботи ногами «кріль»	№79 «Велосипед» №70 «Швидка трійка»
3 елементами роботи руками «кріль»	№ 70.1 «Швидка трійка»
Ігри на плавучість	№55 «Поплавок»; №56 «Зірочка»

Для нотаток

Рибка



Заняття №12

Мета – вдосконалювати раніше вивчене: занурювання у воду; відпрацювання видихів у воду та ковзання по воді, витягнувши руки і ноги, тримаючись за опору.

Інвентар - аквапалиця (нудлс), хустка.



Організаційна частина

Шикуння в шеренгу, привітання. Повідомлення завдань заняття. Проведення інструктажу з техніки безпеки під час занять з плавання.

Рухливі ігри на суходолі

3 елементами загальнорозвиваючих вправ	№4 «Ой вийтеся - огірочки»
3 елементами ходьби	№9 «Панас»
3 елементами бігу	№16 «Регіт»
3 елементами стрибків	№30 «У річку гоп»

Рухливі ігри у воді

3 елементами загально розвиваючих вправ	№4.1 «Ой вийтеся огірочки»
3 елементами стрибків	№29.1 «Гречка»
3 елементами бігу	№20.1 «Яструб»
3 елементами ковзання	№59 «Потяг у тунель» №60 «Плаваючі стріли».
3 елементами занурення у воду з головою та видиху у воду	№80 «Струмочок»; №75 «Подольночка»
3 елементами роботи ногами «кріль»	№70 «Швидка трійка»
3 елементами роботи руками «кріль»	№70.1 «Швидка трійка»
Ігри на плавучість	№55 «Поплавок»; №56 «Зірочка»

Для нотаток

Рибка



Заняття №13

Мета – вдосконалювати раніше вивчене: ковзання по воді; пересування по воді парами; ковзання на грудях, тримаючись за опору; виконання вправ з утриманням тіла на воді у горизонтальному положенні; відпрацювання рухів ногами, як під час плавання способом "кріль на грудях."

Інвентар - камінці, аквапалиця (нудлс).



Організаційна частина

Шикування в шеренгу, привітання. Повідомлення завдань заняття. Проведення інструктажу з техніки безпеки під час занять з плавання.

Рухливі ігри на суходолі

3 елементами загальнорозвиваючих вправ	№ 5 «Шевчик»
3 елементами ходьби	№12 «Міст»
3 елементами бігу	№19 «Кіт і миша»
3 елементами стрибків	№28 «Довга лоза»

Рухливі ігри у воді

3 елементами загально розвиваючих вправ	№5.1 «Шевчик»
3 елементами стрибків	№54.1 «Дельфін»
3 елементами бігу	№19.1 «Кіт і миша»
3 елементами ковзання	№59 «Потяг у тунель» №60 «Плаваючі стріли».
3 елементами занурення у воду з головою та видиху у воду	№58 «Шукання перлин» №80 «Струмочок»
3 елементами роботи ногами «кріль»	№79 «Велосипед» №70 «Швидка трійка»
3 елементами роботи руками «кріль»	№70.1 «Швидка трійка»
Ігри на плавучість	№55 «Поплавок»; №56 «Зірочка»

Для нотаток

Рибка



Заняття №14

Мета – Закріплювати раніше вивчене: ковзання по воді; пересування по воді парами; ковзання на грудях, тримаючись за опору; виконання вправ з утримуванням тіла на воді у горизонтальному положенні; відпрацювання рухів ногами, як під час плавання способом "кріль на грудях."

Інвентар - Пінопластові або гумові іграшки, аквапалиця (нудлс).



Організаційна частина

Шикування в шеренгу, привітання. Повідомлення завдань заняття. Проведення інструктажу з техніки безпеки під час занять з плавання.

Рухливі ігри на суходолі

3 елементами загальнорозвиваючих вправ	№4 «Ой вийтеся -огірочки»
3 елементами ходьби	№8 «Петреде ти?»
3 елементами бігу	№22 «Хрещик»
3 елементами стрибків	№29 «Гречка»

Рухливі ігри у воді

3 елементами загально розвиваючих вправ	№4.1 «Ой вийтеся - огірочки»
3 елементами стрибків	№81 «Будь уважним!»
3 елементами бігу	№22.1 «Хрещик»
3 елементами ковзання	№59 «Потяг у тунель» №60 «Плаваючі стріли».
3 елементами занурення у воду з головою та видиху у воду	№74 «До цілі»; №75 «Подольночка»
3 елементами роботи ногами «кріль»	№ 70 «Швидка трійка»
3 елементами роботи руками «кріль»	№70.1 «Швидка трійка»
Ігри на плавучість	№55 «Поплавок»; №56 «Зірочка»

Для нотаток

Рибка



Заняття №15

Мета – Продовжувати відпрацьовувати з дітьми вправи для дихання під час ковзання на грудях. Відпрацьовувати техніку вистрибування з води. Закріплювати вміння лежати на воді й спливати.

Інвентар - камінці, аквапалиця (нудлс).



Організаційна частина

Шикування в шеренгу, привітання. Повідомлення завдань заняття. Проведення інструктажу з техніки безпеки під час занять з плавання.

Рухливі ігри на суходолі

3 елементами загальнорозвиваючих вправ	№6 «Розбите Яєчко»
3 елементами ходьби	№10 «Жмурки»
3 елементами бігу	№20 «Яструб»
3 елементами стрибків	№28 «Довга лоза»

Рухливі ігри у воді

3 елементами загально розвиваючих вправ	№2.2 «Батько і діти»
3 елементами стрибків	№61 «Жабенята»
3 елементами бігу	№20.1 «Яструб»
3 елементами ковзання	№59 «Потяг у тунель» №60 «Плаваючі стріли».
3 елементами занурення у воду з головою та видиху у воду	№58.«Шукання перлин» №75«Подольночка»
3 елементами роботи ногами «кріль»	№79«Велосипед» №70 «Швидка трійка»
3 елементами роботи руками «кріль»	№70.1 «Швидка трійка»
Ігри на плавучість	№55 «Поплавок»; №56 «Зірочка»

Для нотаток

Заняття № 16 Сценарій свята Нептуна.

Рибка



Мета - створити атмосферу свята у контрольній грі; виховувати у дітей бажання навчатися плавати; розвивати організованість, самостійність, уміння узгоджувати інтереси, долати труднощі; зміцнювати здоров'я; виховувати у молодших школярів почуття дружби, колективізму, взаємодопомоги.

Вдосконалити уміння впевнено занурюватися у воду з головою; перевірити вміння дітей без остраху відкривати очі у воді; орієнтуватися під водою, дістаючи з дна різні предмети, ковзати з підтримуючим засобом у руках. Присвоєння акварозряду «Рибка»

Інвентарь – свисток, аквапалиці нудлс, камінці (перлини), гумовий м'яч.

Організаційна частина

шикування в шеренгу, привітання.
Повідомлення завдань заняття. Інструктаж з техніки безпеки під час занять з плавання.



Сценарій заходу

ХІД ЗАХОДУ

Котигорошко:

Добрий день усім! Пам'ятаєте мене? Мені так сподобалось проводити з вами час, що я знову в гостях у вас! А ви знаєте, що сьогодні за свято? Сьогодні одне з найвеселіших літніх свят – свято Нептуна.

У давні часи, коли люди не могли пояснити явища природи та були безсилі перед нею, вони створили в своїй уяві істот – богів. Боги, на їх думку, могли приносити як зло, так і добро. Були боги сонця, землі, грому, блискавки. Одним з найбільш грізних був бог морів і океанів – Нептун. Він міг потопити корабель і заспокоїти море. Люди приносили йому в дарунок коштовності й пожертви, чим намагалися задобрити його. А ми даруємо йому свій гумор і веселощі, своє вміння співати й танцювати.

Тож давайте разом покличемо Нептуна на наше свято: Один, два, три – Морський володарю прийди! Виходить Нептун

ПІД МУЗИКУ М. ГЛІНКИ «МАРШ ЧОРНОМОРА»

Нептун:

Усіх вітаю щиро я! Нептун мов – ім'я. Я – володар усіх водоєм, річок, морів та океанів. Мені підкорюються всі, хто живе на глибині. Я радий вас всіх бачити. О, Котигорошко, і ти тут. Хочу вам всім подякувати за те, що допомогли морському мешканцю. А тепер давайте трохи повеселимося разом!

(ФЛЕШМОБ)

*Нам грайливо плескає океан,
За кермом усміхнений капітан,
Наші вітрила розкинуть крила!
Повний вперед!*

Приспів:

*На палубі матроси,
Танцюють матроси.
Повторюй разом з нами
Ці рухи прости!*

*А в небі альбатроси,
Летять альбатроси,
Тебе пригоди кличуть,
На місці не стій!
Всі скарби і чудеса на землі
Ми зберем на нашому кораблі,
Нам сонце сяє, друзів вітає!
Повний вперед!*

Приспів:

*Якщо дощик накрапає –
Парасольку відкривай,
Темно стане - включим фари,
В спеку вдягнем окуляри.
Диво команда! Ми всі супер!
Всім нам браво!
Не лякають нас негоди,
Подолаєм перешкоди!
Приспів: (2р.)*

Нептун:

Діти, в мене для вас є завдання. Відшукайте кожен «5 перлин». А я буду за вами спостерігати, і подивимось, які ви вправні.

Діти по черзі заходять у воду і виконують вправу «Шукання 5 перлин».
Котигорошко також виконує вправу та замість п'ятої перлини дістає пляшку з листом.

Котигорошко:

Подивіться всі, що я знайшов. Це ж таємний лист.

Нептун:

О це так знахідка. Дайно його сюди.

НЕПТУН ВГОЛОС ЧИТАЄ ЛИСТ ВІД ПІРАТІВ

*Ми пірати морів й океанів
Не обійтися нам без рушниць і гарматів,
Ми озброєні всі до зубів,
Пограбували вже багато кораблів.
Але зараз, Нептун, ти це знаєш,
Усіх моряків ти від нас оберігаєш,
Тому твою улюблену дочку ми вкрали,
Та дуже добре її сховали.
Одже, досить нам заважати,
Дай змогу кораблі грабувати!
Лише тоді ми тебе пробачимо
І ти знов Аріель зможеш побачити!*

Нептун:

Ой, лишенько! Що ж робити? Невже доведеться погодитися на умови піратів та дозволити їм образити чесних моряків? Як же мені тепер вчинити? А моя донечка, бідолашна моя Аріель! Де вона, що з нею?

Котигорошко:

Не хвилюйся, Нептуне! Я зможу знайти Аріель! Але щоб відправитися у морську подорож, потрібні ще люди. Моїх сил буде замало.

Нептун:

Котигорошко! Подивись, які гарні в нас діти! Вони залюбки відправляться із тобою! Правда ж діти, ви допоможете, знайти мою доньку?

Котигорошко:

От і добре! Не хвилюйся, ми обов'язково знайдемо Аріель. Отже, на пошуки Аріель повний вперед!

Діти наближаються до води та назустріч їм «Морська хвиля».

Котигорошко:

Добрий день тобі, Морська хвилю! Ти бачиш усі кораблі, що плывуть по твоїх хвилях. Допоможи нам знайти шлях, по якому попливли пірати з дочкою Нептуна. Вони вкрали її та сховали.

Морська хвиля:

І вам усім доброго дня! Можливо, я зможу допомогти вам. Але спочатку ви маєте виконати моє завдання. Я хочу, щоб ви всі – пострибали у воді.

Котигорошко:

Діти, давайте разом виконаємо стрибки в довжину в воді.

Продовження

Морська хвиля:

Молодці, діти! Добре стрибаєте! Тож слухайте: правильно ви пливете. У цьому напрямі бачила я піратський корабель! Щастя вам! Бувайте!

Водяний:

Здоровенькі були, дітки! (вітається за руку з дітьми та дорослими). Нарешті я можу поспілкуватися із людьми, а то лише риби та медузи. А дозвольте спитати, куди це ви всі пливете?

Котигорошко:

Пірати вкрали та сховали найменшу дочку Нептуна. А ми її шукаємо. Можливо, ти знаєш, куди вони її відвезли?

Водяний:

Ні, я не знаю. Але я знаю, до кого треба вам звернутися.

Котигорошко:

То скажи нам.

Водяний:

Є ні, не так одразу. Я тут один, на самоті. Мені так сумно. Ось якщо ви пограєте зі мною, то скажу.

Котигорошко:

Діти, давайте пограємо, ви ж не проти? Нептун допоможить провести мені справжні конкурси. Виконання естафети «ковзання на грудях та спині з підтримуючими засобами».

Водяний:

Молодці, діти. Розважили старого. То ж слухайте. Живе у нашому морі золота рибка. І є в цієї риби чарівна кулька. Вона може в ній побачити, все, що відбувається на світі – у воді та на суші. Ось вона й зможе вам допомогти. А зараз, бувайте. Щось я притомився, попливу відпочивати.

У ВОДІ З'ЯВЛЯЄТЬСЯ «ЗОЛОТА РИБКА»

Золота Рибка:

Добрий день вам, любі друзі. Рада бачити вас у нашій окрузі. Вас вітає Рибка золота. Вам, мабуть, потрібна моя кулька чарівна?

Котигорошко:

Так і є, Золота Рибко! З дочкою Нептуна сталося лихо. Пірати вкрали та сховали її. Ми її шукаємо. Ми чули про твою чарівну кульку, і проте, що ти можеш там побачити, де зараз знаходиться Аріель.

Золота Рибка:

Так, раніше я могла це зробити. Але, на жаль, уся її енергія вже вичерпалась. Щоб чарівна кулька знов запрацювала, потрібно підзарядити її.

Котигорошко:

Що ти маєш на увазі? Як ми зможемо це зробити. Але ж тут на морі немає електроенергії.

Золота Рибка:

Ні, ви не так зрозуміли. Вона потребує позитивної енергії. Ось, наприклад, треба виконувати вправу «Тунель» з підтримуючими засобами.

Котигорошко:

Золота рибко, в нас талановиті діти. Вони обов'язково зможуть зарядити твою чарівну кульку.

Золота Рибка:

Як гарно ви впоралися з завданням! Я вважаю, зараз все вийде. Досить. Один, два, три де знаходиться Аріель, скажи!

Довго дивиться на кулю та повідомляє: «Бачу острів посеред океану. На ньому місто стоїть. Є там таке місце, що називають (назва табору). Там багато дітей. Там всі вони веселяться, грають і приємно проводять час».

Котигорошко:

Діти, чи знаєте ви, що то за місце таке?

Діти:

(Наш табір!)

З'являється молодша дочка Нептуна:

«Здрастуй, тату! Я рада всіх вас бачити!»

Підходить Нептун:

Як я бачу, з тобою все нормально. Гарніша стала і підросла.

Русалочка:

Так. Так і є. Я відпочила на славу і приємно час провела. Тут дуже гарні та доброзичливі люди. Я б хотіла, щоб вони стали моїми друзями. З ними весело, цікаво.

Нептун:

Діти, ви згодні бути нашими друзями?

(ВІДПОВІДІ ДІТЕЙ)

Нептун:

От і добре. Тоді зараз, за традицією, відбудеться посвята у Друзі Нептуна. Русалонько, допоможи.

(РУСАЛОНЬКА НАГОРОДЖУЄ АКВАРОЗРЯДОМ)

(У цей час Котигорошко приводить зв'язаних піратів.)

Котигорошко:

Ось ці негідники. Спіймались. Що будемо з ними робити?

Пірати:

Пробач нас, Нептуне. Пробачте нас усі. Ми більше не будемо!

Нептун:

Обіцяйте більше не грабувати моряків та стати чесними рибалками!

Пірати:

Обіцяємо!

Нептун:

Добре, цього разу я пробачаю вас. Але, якщо я ще раз почую про вас щось погане, то начувайтеся. А зараз геть звідси!

(ПІРАТИ УБІГАЮТЬ)

Нептун:

Ну ось, дорогі діти, настав час прощатися! Як шкода з вами розставитися! Я дякую вам за допомогу, але треба збиратися в дорогу!

Я зараз спокійний, піду спочивати та й декілька слів хочу вам сказати.

Я вас, любі друзі, прошу, не пустуйте, джерельце, річку та море шануйте. Завжди пам'ятайте, дорослі й малі, вода – це основа життя на землі.

До побачення! До зустрічі наступного літа!

Для нотатків

Дельфін



Заняття №17

Мета - Продовжувати відпрацьовувати техніку ковзання на грудях з утриманням рівноваги в горизонтальному положенні. Ознайомити з виконанням вправи ковзання на грудях із предметом у прямих руках, ноги-кріль.

Інвентар - камінці, аквапалиця (нудлс)



Організаційна частина

Шикування в шеренгу, привітання. Повідомлення завдань заняття. Проведення інструктажу з техніки безпеки під час занять з плавання.

Рухливі ігри на суходолі

3 елементами загальнорозвиваючих вправ	№5 «Шевчик»
3 елементами ходьби	№11 «Гарбуз»
3 елементами бігу	№21 «Чаклун»
3 елементами стрибків	№28 «Довга лоза»

Рухливі ігри у воді

3 елементами загально розвиваючих вправ	№5.1 «Шевчик»
3 елементами стрибків	№65 «Купа мала»
3 елементами бігу	№16.1 «Регіт»
3 елементами ковзання	№54.1 «Дельфін»; №72 «Я - перший!»
3 елементами занурення у воду з головою та видиху у воду	№58 «Шукання перлин» №77 «М'яч під водою»
3 елементами роботи ногами «кріль»	№70 «Швидка трійка»; №76 «Веземо кавун»; №72.1 «Я- перший!»; №82 «Ковзання»
3 елементами роботи руками «кріль»	№70.1 «Швидка трійка» №72.2 «Я- перший!»
Ігри на плавучість	№55 «Поплавок»; №56 «Зірочка»
3 елементами плавання у координації	№70 «Швидка трійка» №78 «Веселка»

Для нотаток



Заняття №18

Мета - Продовжувати відпрацьовувати техніку з виконанням вправи ковзання на грудях із предметом у прямих руках, ноги-кріль. Ознайомити з вмінням працювати тільки руками кріль на грудях.

Інвентар - камінці, аквапалиця (нудлс).



Організаційна частина

Шикунання в шеренгу, привітання. Повідомлення завдань заняття. Проведення інструктажу з техніки безпеки під час занять з плавання.

Рухливі ігри на суходолі

3 елементами загальноорозвиваючих вправ	№3 «Адам і Єва»
3 елементами ходьби	№9 «Панас»
3 елементами бігу	№24 «Кавуни»
3 елементами стрибків	№29 «Гречка»

Рухливі ігри у воді

3 елементами загально розвиваючих вправ	№3.2 «Адам і Єва»
3 елементами бігу	№20.1 «Яструб»
3 елементами ковзання	№72 «Я- перший!»; №54.1 «Дельфін»
3 елементами занурення у воду з головою та видиху у воду	№71 «Качки-нирки» №80 «Струмочок»
3 елементами роботи ногами «кріль»	№70 «Швидка трійка»; №72.1 «Я- перший!»; №76 «Веземо кавун»; №82 «Ковзання»
3 елементами роботи руками «кріль»	№70.1 «Швидка трійка» №72.2 «Я- перший!»
Ігри на плавучість	№55 «Поплавок»; №56 «Зірочка»
3 елементами плавання у координації	№70.2 «Швидка трійка»

Для нотаток



Заняття №19

Мета – Вдосконалювати техніку ковзання на грудях з утриманням рівноваги в горизонтальному положенні. Закріплювати уміння виконання вправи ковзання на грудях із предметом у прямих руках, ноги-кріль. Продовжувати відпрацьовувати техніку з виконання вправи працювати тільки руками кріль на грудях.

Інвентар - камінці, аквапалиця (нудлс), гумові м ячи.



Організаційна частина

Шикуння в шеренгу, привітання. Повідомлення завдань заняття. Проведення інструктажу з техніки безпеки під час занять з плавання.

Рухливі ігри на суходолі

3 елементами загальноорозвиваючих вправ	№4 «Ой вийтеся-огірочки»
3 елементами ходьби	№12 «Міст»
3 елементами бігу	№22 «Хрещик»
3 елементами стрибків	№30 «У річку гоп»

Рухливі ігри у воді

3 елементами загально розвиваючих вправ	№3.2 «Адам і Єва»
3 елементами бігу	№16.1 «Регіт»
3 елементами ковзання	№72 «Я- перший!»; №54.1 «Дельфін»
3 елементами занурення у воду з головою та видиху у воду	№58 «Шукання перлин» №77 «М'яч під водою»
3 елементами роботи ногами «кріль»	№70 «Швидка трійка»; №72.1 «Я- перший!»; №76 «Веземо кавун»; №82 «Ковзання»
3 елементами роботи руками «кріль»	№70.1 «Швидка трійка» №72.2 «Я- перший!»
Ігри на плавучість	№55 «Поплавок»; №67 «Утримає!»
3 елементами плавання у координації	№70.2 «Швидка трійка» №78 «Веселка»

Для нотаток

Дельфін



Заняття №20

Мета - вдосконалювати раніше вивчене: утримання горизонтального положення на воді, ковзаючи на грудях із предметом у прямих руках; занурення у воду з головою, розплющування очей під водою. Ознайомити дітей із технікою ковзання на спині. Ознайомити дітей із технікою плавання на грудях з предметом ноги-кріль, чередуючи руки, видих у воду.

Інвентар - пінопластові або гумові іграшки, аквапалиця (нудлс), м'ячі



Організаційна частина

Шикунання в шеренгу, привітання. Повідомлення завдань заняття. Проведення інструктажу з техніки безпеки під час занять з плавання.

Рухливі ігри на суходолі

3 елементами загальноорозвиваючих вправ	№6 «Розбите Яєчко»
3 елементами ходьби	№10 «Жмурки»
3 елементами бігу	№26 «Ковбаса»
3 елементами стрибків	№29 «Гречка»

Рухливі ігри у воді

3 елементами загальноорозвиваючих вправ	№5.1 «Шевчик»
3 елементами стрибків	№65 «Купа мала»
3 елементами бігу	№26.1 «Ковбаса»
3 елементами ковзання	№54.1 «Дельфін»; №72 «Я - перший!»
3 елементами занурення у воду з головою та видиху у воду	№74 «До цілі» №77 «М'яч під водою»
3 елементами роботи ногами «кріль»	№70 «Швидка трійка»; №76 «Веземо кавун»; №82 «Ковзання»
3 елементами роботи руками «кріль»	№70.1 «Швидка трійка» №72.2 «Я- перший!»
Ігри на плавучість	№56 «Зірочка»; №67 «Утримає!»
3 елементами плавання у координації	№ 70.2 «Швидка трійка»

Для нотаток

Дельфін



Заняття №21

Мета - Закріплювати раніше вивчене: утримання горизонтального положення на воді, ковзаючи на грудях із предметом у прямих руках; занурення у воду з головою, розплющування очей під водою, техніку плавання на грудях з предметом ноги-кріль, чередуючи руки, видих у воду



Організаційна частина

Шикування в шеренгу, привітання. Повідомлення завдань заняття. Проведення інструктажу з техніки безпеки під час занять з плавання.

Рухливі ігри на суходолі

3 елементами загальноорозвиваючих вправ	№3 «Адам і Єва»
3 елементами ходьби	№8 «Петре – де ти?»
3 елементами бігу	№23 «Сірий кіт»
3 елементами стрибків	№28 «Довга лоза»

Рухливі ігри у воді

3 елементами загально розвиваючих вправ	№57 «Черепашка»
3 елементами стрибків	№65 «Купа мала»
3 елементами бігу	№29.1 «Гречка»
3 елементами ковзання	№72 «Я- перший!»; №54.1 «Дельфін »; №82 «Ковзання»
3 елементами занурення у воду з головою та видиху у воду	№58 «Шукання перлин » №77 «М'яч під водою»
3 елементами роботи ногами «кріль»	№70 «Швидка трійка»; №72.1 «Я- перший!»; №76 «Веземо кавун»
3 елементами роботи руками «кріль»	№70.1 «Швидка трійка» №72.2 «Я- перший!»
Ігри на плавучість	№55 «Поплавок» ; №67 «Утримає!»
3 елементами плавання у координації	№70.2 «Швидка трійка»; №78 «Веселка»

Для нотаток

Заняття № 22 Сценарій контрольної гри «Шість перешкод»

Мета - створити атмосферу свята у контрольній грі; виховувати у дітей бажання навчатися плавати; розвивати організованість, самостійність, уміння узгоджувати інтереси, долати труднощі; зміцнювати здоров'я; виховувати у молодших школярів почуття дружби, колективізму, взаємодопомоги.

Вдосконалити уміння впевнено занурюватися у воду з головою; перевірити вміння дітей без остраху відкривати очі у воді; орієнтуватися під водою, дістаючи з дна різні предмети, ковзати без підтримуючих засобів у руках та із затримкою дихання, а також із видихом у воду; ковзання з підтримуючими засобами з подальшим узгодженням рухів ніг, як при плаванні кролем. Присвоєння акварозряду «Дельфін»

Інвентарь – свисток, аквапалиці нудлс, камінці (перлини), гумовий м'яч.

Організаційна частина

Шикуння в шеренгу, привітання. Повідомлення завдань заняття. Проведення інструктажу з техніки безпеки під час занять з плавання.



Дельфін



Сценарій заходу

ХІД ЗАХОДУ

Котигорошко:

Доброго дня! Здоровенькі були! А чи впізнали ви мене? Чи сумували?

Діти:

Так!

Котигорошко:

Так, я – Котигорошко! Сильний, сміливий, міцний, хоробрий!

Ведуча:

Привіт, Котигорошко! Вітаємо тебе на у нашому таборі, де також немає слабаків. Діти, а який був Котигорошко?

Діти:

Спритний, сильний, хоробрий, міцний.

Котигорошко:

А знаєте, як я таким став? Я щодня займався різними вправами, а ви хочете бути такими, як я?

Діти:

Хочемо!

Котигорошко:

Тоді виконуйте вправи зі мною!

(ДІТИ ВИКОНУЮТЬ ВПРАВИ З КОТИГОРОШКОМ)

Котигорошко:

Діти я прийшов не з пустими руками, а приніс вам подарунки. Але вам потрібно подолати шість перешкод. Ця справа для спритних, сміливих та хоробрих. Нам треба розділитися на дві команди.

Ведучий:

Ось і команди готові. Команди перед такою не легкою справою привітають одна одну оплесками. Команда «Смільчаки». Команда «Силачі»

Котигорошко:

Діти потрібно подолати шість перешкод. Ви готові? Тоді ось вам перша перешкода «Шукання 8 перлин», а я буду за вами спостерігати, і подивимось, які ви вправні.

Діти по черзі заходять у воду і виконують вправу «Шукання 8 перлин».

Котигорошко:

Ось і друга перешкода яку треба подолати, щоб дістати від мене подарунки. Діти ви готові? Починаємо!

За командою Котигорошка діти по одному з команди заходять у воду і виконують ковзання з подальшою роботою ніг. Виконавши вправу учасник повертається та передає дощечку наступному гравцю своєї команди.

Котигорошко:

Які ви молодці «Смільчаки» та «Силачі». Ми з вами дісталися третьої перешкоди.

● Гравці шикуються в колону по одному («поїзд»). Двоє гравців стоять обличчям один до одного, тримаючись за руки над водою («тунель»).
● Щоб «поїзд» пройшов в «тунель», що грають по черзі виконують ковзання на грудях без підтримуючих засобів.

● **Котигорошко:**

● Чудово впералися з перешкодою. Нам залишилось не багато, тож давайте постараємось. Нас чекає четверта перешкода. Починаємо!

● За командою Котигорошка кожен гравець по черзі пливе на грудях певну відстань, чередуючи руки, видих у воду ногами-кріль. Виграє та команда гравці якої швидше дістануться зазначеного місця.

● **Котигорошко:**

● Молодці! Продовжимо! П'ята перешкода!

● Кожен гравець по черзі пливе на певну відстань тримаючи на прямих руках нудл, працюючи одними ногами способом кріль. Виграє команда гравці якої швидше дістануться зазначеного місця.

● **Котигорошко:**

● Ви найкращі! Ми дісталися до шостої перешкоди. Це останнє випробування. Ви готові? Починаємо!

● Кожен гравець по черзі пливе на певну відстань тримаючи на прямих руках нудл, працюючи одними руками способом кріль. Виграє команда яка швидше дістанеться зазначеного місця.

● **Ведучий:**

● Увага! Всім учасникам! Слово надається суддям.

(ОГОЛОШЕННЯ РЕЗУЛЬТАТІВ)

● **Котигорошко:** Славно всі змагались, згоден. Час отримати нагороди. А призи в Котигорошка - Найсмачніснінькі горошки. Наспівались ми, нагнались. Накричались досхочу. Я солодкі нагороди. Найгаласливішим вручу.

(ВРУЧАЄ ДІТЯМ СОЛОДКИЙ ГОРОШОК)

● **Котигорошко:**

● Ну що ж, час до казки мені повертатись. Хочу з вами я попрощатись. Вам побажаю я щастя і долі. Здоров'я міцного і друзів доволі. Хай же буде добрим світ. Без війни, без свар, без бід. Хай пісні лунають всюди. Хай здорові будуть люди! Уже забарився із вами тут трошки. До зустрічі в казці «Котигорошко!».

● **Ведучий:**

● Свято завершилось! До нових зустрічей!

Акула



Заняття №23

Мета - поглиблення знань про значення плавання та правила поведінки на воді. Вдосконалення уміння впевнено занурюватися у воду з головою; закріпити вміння без остраху відкривати очі у воді; орієнтуватися під водою, дістаючи з дна різні предмети; удосконалювати дітей в умінні виконувати видих у воду енергійно й повністю (вдих робити через рот, видих через ніс і рот);

Інвентар - камінці, аквапалиця (нудлс), мяч.



Організаційна частина

Шикунання в шеренгу, привітання. Повідомлення завдань заняття. Проведення інструктажу з техніки безпеки під час занять з плавання.

Рухливі ігри на суходолі

3 елементами загальнорозвиваючих вправ	№2 «Батько і діти»
3 елементами ходьби	№11 «Гарбуз»
3 елементами бігу	№15 «День та ніч»
3 елементами стрибків	№29 «Гречка»

Рухливі ігри у воді

3 елементами загально розвиваючих вправ	№64 «Водний волейбол»
3 елементами бігу	№63 «Гонки на колах»
3 елементами стрибків	№65 «Купа мала»
3 елементами ковзання	№54.2 «Дельфіни»
3 елементами занурення у воду з головою та видиху у воду	№71 «Качки-нирки» №77 «М'яч під водою»
3 елементами роботи ногами «кріль»	№70 «Швидка трійка» №82 «Ковзання»
3 елементами роботи руками «кріль»	№70.1 «Швидка трійка»
Ігри на плавучість	№67 «Утримає!»; №55 «Поплавок»; №56 «Зірочка»
3 елементами плавання у координації	№66 «Дістань кульку»; №70.2 «Швидка трійка»; №78 «Веселка»

Для нотаток

Акула



Заняття №24

Мета - опанувати ковзання без предметів у руках із затримкою дихання, а також із видихом у воду; продовжувати формувати вміння та навички спливання й лежання на воді. Ознайомити з ковзанням без предметів у руках із затримкою дихання, а також із видихом у воду;

Інвентар - надувні кульки, аквапалиця (нудлс), мяч.



Організаційна частина

Шикунання в шеренгу, привітання. Повідомлення завдань заняття. Проведення інструктажу з техніки безпеки під час занять з плавання.

Рухливі ігри на суходолі

3 елементами загальнорозвиваючих вправ	№5 «Шевчик»
3 елементами ходьби	№10 «Жмурки»
3 елементами бігу	№24. «Кавуни»
3 елементами стрибків	№31 «Півник»

Рухливі ігри у воді

3 елементами загально розвиваючих вправ	№5.1 «Шевчик»
3 елементами бігу	№14.1 «Пень»
3 елементами ковзання	№54.2 «Дельфіни» №82 «Ковзання»
3 елементами занурення у воду з головою та видиху у воду	№74 «До цілі» №77 «М'яч під водою»
3 елементами роботи ногами «кріль»	№70 «Швидка трійка»
3 елементами роботи руками «кріль»	№70.1 «Швидка трійка»
Ігри на плавучість	№67 «Утримас!»; №55 «Поплавок»; №56 «Зірочка»
3 елементами плавання у координації	№73 «Скоріше знайди!»; №78 «Веселка»; №72 «Я- перший!»

Для нотаток

Акула



Заняття №25

Мета - Вдосконалювати ковзання без предметів у руках із затримкою дихання, а також із видихом у воду; продовжувати вдосконалювати вміння та навички спливання й лежання на воді. Ознайомити з плаванням на грудях та спині з повною координацією рухів із затримкою дихання.

Інвентар - мяч, аквапалиця (нудлс).



Організаційна частина

Шикунання в шеренгу, привітання. Повідомлення завдань заняття. Проведення інструктажу з техніки безпеки під час занять з плавання.

Рухливі ігри на суходолі

3 елементами загальноорозвиваючих вправ	№3 «Адам і Єва»
3 елементами ходьби	№12 «Міст»
3 елементами бігу	№16. «Періт»
3 елементами стрибків	№28 «Довга лоза»

Рухливі ігри у воді

3 елементами загально розвиваючих вправ	№2.2 «Батько і діти»
3 елементами бігу	№16.1 «Періт»
3 елементами стрибків	№65 «Купа мала»
3 елементами ковзання	№54.2 «Дельфіни»; №82 «Ковзання»
3 елементами занурення у воду з головою та видиху у воду	№77 «М'яч під водою»
3 елементами роботи ногами «кріль»	№ 70 «Швидка трійка»
3 елементами роботи руками «кріль»	№70.1 «Швидка трійка»
Ігри на плавучість	№67 «Утримає!»; №55 «Поплавок»; №56 «Зірочка»
3 елементами плавання у координації	№68 «Летючий голландець»; №78 «Веселка»; №72.2 «Я- перший!»

Для нотаток

Акула



Заняття №26

Мета - Закріплювати та удосконалювати раніше вивчене: вправи для дихання: регулярно чергувати вдих із видихом у воду, ковзання на спині з поворотами на бік та живіт; плавання на грудях та спині з повною координацією рухів із затримкою дихання.

Інвентар - пінопластові або гумові іграшки, аквапалиця (нудлс), м'яч.



Організаційна частина

Шикунання в шеренгу, привітання. Повідомлення завдань заняття. Проведення інструктажу з техніки безпеки під час занять з плавання.

Рухливі ігри на суходолі

3 елементами загальнорозвиваючих вправ	№1 «Мак»
3 елементами ходьби	№8 «Петре - де ти?»
3 елементами бігу	№13 «Гуси»
3 елементами стрибків	№31 «Півник»

Рухливі ігри у воді

3 елементами загально розвиваючих вправ	№3.2 «Адам і Єва»
3 елементами бігу	№13.1 «Гуси»
3 елементами ковзання	№54.2 «Дельфіни»: №82 «Ковзання»
3 елементами занурення у воду з головою та видиху у воду	№71 «Качки-нирки» №77 «М'яч під водою»
3 елементами роботи ногами «кріль»	№70 «Швидка трійка»
3 елементами роботи руками «кріль»	№70.1 «Швидка трійка»
Ігри на плавучість	№56 «Зірочка»; №67 «Утримає!»
3 елементами плавання у координації	№73 «Скоріше знайди!»; №78 «Веселка»; №72.2 «Я- перший!»

Для нотаток

Акула



Заняття №27

Мета - закріплення знань про значення плавання та правила поведінки на воді. вдосконалення умінь плавання на грудях та спині з повною координацією рухів із затримкою дихання.

Інвентар - надувні кульки, м'яч аквапалиця (нудлс).



Організаційна частина

Шикунання в шеренгу, привітання. Повідомлення завдань заняття. Проведення інструктажу з техніки безпеки під час занять з плавання.

Рухливі ігри на суходолі

3 елементами загальноорозвиваючих вправ	№6 «Розбите Яєчко»
3 елементами ходьби	№11 «Гарбуз»
3 елементами бігу	№20 «Яструб»
3 елементами стрибків	№27 «Вовк і кози»

Рухливі ігри у воді

3 елементами загально розвиваючих вправ	№47 «Битва кульками»
3 елементами бігу	№ 12.1 «Міст»
3 елементами стрибків	№65 «Купа мала»
3 елементами ковзання	№54.2 «Дельфіни»; №82 «Ковзання»
3 елементами занурення у воду з головою та видиху у воду	№77 «М'яч під водою»
3 елементами роботи ногами «кріль»	№ 70 «Швидка трійка»
3 елементами роботи руками «кріль»	№70.1 «Швидка трійка»
Ігри на плавучість	№67 «Утримає!»; №55 «Поплавок»; №56 «Зірочка»
3 елементами плавання у координації	№78 «Веселка» №66 «Дістань кульку»

Для нотаток



Заняття №28 Гра – квест «У пошуках скарбів»

Мета- створити атмосферу свята у контрольній грі; виховувати у дітей бажання навчатися плавати; розвивати організованість, самостійність, уміння узгоджувати інтереси, долати труднощі; зміцнювати здоров'я; виховувати у молодших школярів почуття дружби, колективізму, взаємодопомоги. Визначити засвоєння отриманих плавальних навичок. Присвоєння акварозряду «Акула»

Інвентарь – свисток, аквапалиці нудлс.

Організаційна частина

Шикуння в шеренгу, привітання. Повідомлення завдань заняття. Проведення інструктажу з техніки безпеки під час занять з плавання.



Сценарій заходу

ХІД ГРИ

Ведучий:

Діти до нас сьогодні прийшов лист від Котигорошка. Давайте його скоріше прочитаємо.

«Дорогі мої друзі, хлопчики й дівчатка. Акула вкрала мою улюблену книгу з казками і заховала в казковому морі в сундуку під 6 замками. І щоб добути цю книгу потрібно знайти 5 ключів. Допоможе в пошуках карта на якій вказаний шлях до сундука».

Ведучий:

Діти, а ми зможемо допомогти Котигорошку? А ви не боїтесь? Адже Акула зла, книгу буду охороняти завдання складні задавати. Шлях наш буде нелегкий. Діти подивіться, що тут лежить конверт. Давайте подивимось, що там. Акула приготувала для нас загадки.

I ЗАВДАННЯ

Ведучий:

Вирушайте у мандрівку до чудової країни. А як називається ця країна, ви дізнаєтеся, коли складете слово з перших літер відгадок до загадок.

1. *Ходить птаха по повітр'ю:*

Гребінець, борідка, пр'я.

*А як сяє у гніздечко-
Нам знесе вона яєчко. (Курка)*

2. *Вона в морі промишляє,*

І людей, і риб лякає.

Гострі зуби в два ряди,

Ось плавець стирчить з води.

Краще б в морі потонула

Ця страшна, брідка.... (Акула)

3. *Може скрізь вона літати,*

Бо нема своєї хати.

Яйця іншим підкидає,

Скільки кому жити- знає! (Зозуля)

4. *Я пасуся на лужку*

В хутрянному козушку.

Гострі ріжки бе-бе-бе,

Налякаю я тебе. (Коза)

5. *Він солодкий, соковитий,*

Сонцем півдня він залитий,

Не росте цей фрукт у нас

Товстошкурый... (Ананас)

Ведучий:

Яке слово утворилося? (КАЗКА)

Ведучий:

Казка- це велике таїнство народу, народжене його мудрістю, життям, силою буття і ще чимось таким, що дороге і близьке кожному із нас. Казкова скарбниця нашого народу невичерпна, мов криниця. Багато казок породила українська земля! І кожна казка по-своєму гарна.

Молодці, ви впорались з завданням і отримали перший ключ!

Давайте подивимось на карту, куди нам далі потрібно йти. Але не забувайте, що Акула хитра і завдання вам буде задавати більш складні.

II ЗАВДАННЯ «БУДЬ УВАЖНИМ»!

- Гравці знаходяться в воді обличчям до керівника, який стоїть на поруч так щоб усіх було видно. Керівник робить різні рухи руками (нагору, в сторону, за голову і т.д.). По визначеного положення рук грають
- виконують ту чи іншу вправу (перекид, "поплавець", присідання, хлопок по воді.)

Ведучий:

- Ми впорались з завданням і отримали ще один ключ. Давайте запитаємо карту куди нам далі йти.

● *Що за звір влітає сало*

● *І кричить все: "Мало!", "Мало!"*

● *У жупані парубоцькім...*

● *Упізнали? Це... (Пан Коцький)*

● Діти ми потрапили до Пана Коцького та маємо виконати його завдання.

- Гравці стають один від одного на відстані витягнутих рук обличчям до берегу. По команді керівника кожен гравець з'єднує свої руки над головою, нахилиється вперед, лягає на воду і, відштовхнувшись від дна, ковзають до берега (голова затиснута між рук, обличчям вниз)
- Виконує комбінацію ковзання на груді без підтримуючих засобів – зірочка. Кінець ковзання відзначається там, де гравець підніміть голову для вдиху. Перемогу отримує той хто як найдалі проковзне.

Ведучий:

- Ми впорались з завданням і отримали ще один ключ. Скільки в нас з вами ключів? А скільки ще потрібно знайти? Давайте поглянемо на карту куди нам далі йти.

● Сидить півник на печі.

● Їсть смачненькі калачі.

● Тут лисичка прибігає.

● Швидко півника хапає.

● Біжить котик рятувати.

● В лиски півника забрати.

● Діти відгадайте назву казки в якій ми опинилися? (Котик і півник)

Ведучий:

● Ми маємо виконати завдання від Котика та Півника.

- Гравці стають один від одного на відстані витягнутих рук обличчям до берегу. По команді керівника кожен гравець з'єднує свої руки над головою, нахилиється вперед, лягає на воду і, відштовхнувшись від дна, ковзають до берега (голова затиснута між рук, обличчям вниз)
- Виконує комбінацію ковзання на груді без підтримуючих засобів – поплавець. Кінець ковзання відзначається там, де гравець підніміть голову для вдиху. Перемогу отримує той хто як найдалі проковзне.

Ведучий:

● Ми впорались з завданням і отримали ще один ключ. Давайте запитаємо карту куди нам далі йти. А тут знову загадка.

● *Виріс цей хлопчина з малої деревини.*

● *У печі зміючку спік.*

● *Сам на дерево утік.*

● *Його гусятко врятувало.*

● *На крилечка свої взяло.*

● *Принесло до тата й мамі*

● *Частуватись пирогами. (Івасик-Телесик)*

Продовження

Ведучий:

Подивіться, а ось і Івасик-Телесик у човнику пливе та надійно сундук охороняє, щоб останній ключ отримати і сундук відкрити потрібно виконати завдання.

Учасники цієї гри повинні проплисти способом «кріль у координації» «серед рифів і скель», тобто між буйками, поплавками й іншими подібними перешкодами. Переможе той, кому це вдасться зробити за найкоротший час.

Ведучий:

Молодці подивіться, а Івасик-Телесик вам ключ вже приготував. Скільки в нас з вами ключів? Що нам потрібно зробити? Але щоб відкрити сундук нам потрібно правильно підібрати ключі тож будьте уважні.

Ведучий:

Вітаю! Всі перешкоди ви пройшли і Акулу не злякалися, а це означає, що ви полюбляєте і знаєте казки. І цю книгу з казками Котигорошко дарує вам.

Ми поставимо цю книгу у літературний куточок, і Акула не зможе її звідти забрати. А нам час повертатися в загін візьмемося за руки і промовимо слова:

Топ, топ, шльоп, шльоп,

Разом з нами покрутись,

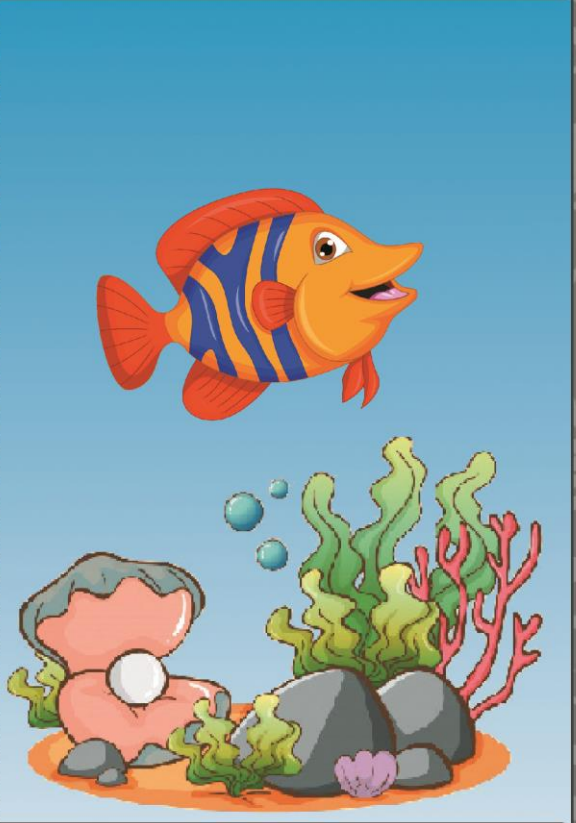
Знову в загоні очутись!

Діти де ми були? Що ми там шукали? В нас вийшло допомогти Котигорошко? Яке завдання від Акули вам здалося найскладнішим? Чому? Яке завдання вам сподобалось найбільше? Чому?

Ведучий:

Казка — це дитинство людства і його мудрість. Читайте і слухайте казки, легенди, пісні, прислів'я, приказки, притчі. Вивчайте казки, переказуйте. Нехай вони їдуть по світу, нехай живуть серед нас і після нас, хай виховують синів і дочок нашої землі, нашого народу, вчать, як треба по правді жити. Творчість українського народу згуртовує українців і водночас братає з іншими народами, бо в усьому світі цінуються закладені в казці чи пісні мораль, любов і повага до людини-трудяра, до мужнього оборонця добра і краси, захисника рідної землі.

Віритесь, що для всіх дітей так само близьким і рідним з дитинства є чарівне слово маминої пісні, бабусиної розповіді, і від колиски через усе життя супроводжуватиме вас казка.



Для нотаток

A large rectangular area with a light blue wavy pattern, intended for taking notes. A vertical dotted line runs down the center of this area, dividing it into two columns.

depositphoto

©



НАЦІОНАЛЬНІ РУХЛИВІ ІГРИ



1 «МАК»

УЧАСНИКИ ГРИ СТАЮТЬ В КОЛО ПЛІЧ-О-ПЛІЧ. ОДИН З НИХ ВСЕРЕДИНИ КОЛА. ЦЕ ГОРОДНИК.

ВІН КАЖЕ:

- ОЙ, НА ГОРІ МАК, ПІД ГОРОЮ ТАК!

УЧАСНИКИ БЕРУТЬСЯ ЗА РУКИ І ВІДСТУПАЮТЬ НАЗАД, ЗБІЛЬШУЮЧИ КОЛО НА ШИРИНУ ВІДВЕДЕНИХ УБІК РУК. НА СЛОВА:

- МАКИ, МАКИ, МАКОВИЧКИ, ЗОЛОТІ ГОЛІВОЧКИ!

УСІ УЧАСНИКИ РОБЛЯТЬ КРОК НА МІСЦІ, РОЗМАХУЮЧИ РУКАМИ ВПЕРЕД-НАЗАД. НА СЛОВА:

- СТАНЬТЕ ВИ ТАК, ЯК НА ГОРІ МАК!

УСІ ПРИСІДАЮТЬ І ПОКАЗУЮТЬ РУКАМИ, ЯКИЙ ВИРІС МАК. ПОТІМ, СТОЯЧИ, ПИТАЮТЬ:

- ГОРОДНИКУ, ГОРОДНИКУ, ЧИ ПОЛИВАВ ТИ МАК?

ГОРОДНИК ВІДПОВІДАЄ:

- ПОЛИВАВ.

НА СЛОВА:

- МАКИ, МАКИ, МАКОВИЧКИ, ЗОЛОТІ ГОЛІВОЧКИ!

УСІ РОБЛЯТЬ КРОК НА МІСЦІ, РОЗМАХУЮЧИ РУКАМИ, А ГОРОДНИК В ЦЕЙ ЧАС ХОДИТЬ ВСЕРЕДИНИ КОЛА І РОБИТЬ ВИГЛЯД, ЩО ПОЛИВАЄ МАК (У ВОДІ УЧАСНИК ДО КОГО ПІДІЙШОВ «ГОРОДНИК» ВИКОНУЄ ВПРАВО «ВИДИХ У ВОДУ»). НА СЛОВА:

- СТАНЬТЕ ВИ ТАК, ЯК НА ГОРІ МАК!

УСІ, СТОЯЧИ, ПОКАЗУЮТЬ, ЯК ВИРІС МАК: РОЗВОДЯТЬ РУКИ В БОКИ, ДОЛОНІ ПОВЕРТАЮТЬ ДОГОРИ, ПАЛЬЦІ РУК ТРОХИ ЗІГНУТІ - КОПИЮТЬ КВІТКУ МАНУ. НА ПРИСПІВ:

- МАКИ, МАКИ, МАКОВИЧКИ, ЗОЛОТІ ГОЛІВОЧКИ!

УСІ УЧАСНИКИ ОПУСКАЮТЬ РУКИ Й РОБЛЯТЬ КРОК НА МІСЦІ, РОЗМАХУЮЧИ РУКАМИ. ПОТІМ ПИТАЮТЬ:

- ГОРОДНИКУ, ГОРОДНИКУ, ЧИ ПОСПІВ МАК?

ГОРОДНИК ВІДПОВІДАЄ:

- ПОСПІВ.

УСІ УЧАСНИКИ ГРИ ПОВТОРЮЮТЬ ПІСНЮ, СПОЧАТКУ МАЛЕНЬКИМИ КРОКАМИ ЗВУЖУЮТЬ КОЛО, БЕРУТЬСЯ ЗА РУКИ Й ПОВІЛЬНО ПІДІЙМАЮТЬ ЇХ ДОГОРИ. НА СЛОВА:

- СТАНЬТЕ ТАК! - ПОКАЗУЄ, ЯКА СПІЛА ГОЛІВКА У МАНУ.



2-2.1 (У ВОДІ) «БАТЬКО І ДІТИ»

ГРИЩЕ (У ВОДІ ПЛОЩА ВІДВЕДЕНА ДЛЯ НАВЧАННЯ ПЛАВАННЮ) ДІЛИТЬСЯ НАВПІА. НА ОДНІЙ - ГУРТ ДІТЕЙ, НА ДРУГІЙ - СИДИТЬ «БАТЬКО». ДІТИ ТИХЕНЬКО ДОМОВАЛЯЮТЬСЯ, ЯКИЙ РУХ ВИКОНУВАТИМУТЬ ПЕРЕД БАТЬКОМ (У ВОДІ ВИКОНУЮТЬ ВПРАВИ НАПРИКЛАД «МАЛИН», «ЗІРОЧКА», «ПОПЛАВЕЦЬ», «ВИДИХ У ВОДУ» АБО «НОЖИЦІ») БО МАЮТЬ СКАЗАТИ «ДЕ БУЛИ? І ЩО РОБИЛИ?» ГРАВЦІ ШЕРЕНГОЮ ЙДУТЬ ДО БАТЬКА, ЗУПИНЯЮТЬСЯ ПЕРЕД НИМ І ТРИЧІ НААНЯЮТЬСЯ. БАТЬКО ВІДПОВІДАЄ ПОКЛОНОМ І ПИТАЄ:

- РОЗКАЖІТЬ, ГЕЙ, МОЇ ДІТИ, ЩО ЧУЛИ? ДЕ БУЛИ?

ВОНИ ХОРОМ ВІДПОВІДАЮТЬ:

- ШИРОКИМ СВІТОМ БЛУНАЛИ І ШАСТЯ ШУКАЛИ, БАГАТО МИ ТАМ ВИДАЛИ - АЖ У НИЄВІ СПОЧИВАЛИ.

НА ЦЕ БАТЬКО КАЖЕ:

- РОЗКАЖІТЬ, ГЕЙ, МОЇ ДІТИ, ЩО Ж ВИ ТАМ РОБИЛИ?



ДІТИ:

- УВАЖАЙ І ВГАДАЙ, НАШ БАТЬКУ ДОРОГИЙ:

ОСЬ ТАК, ОСЬ ТАК МИ ВСІ ТАМ РОБИЛИ.

ПІСЯ ЦИХ СЛІВ УСІ НАСЛІДУЮТЬ ПЕВНИЙ РУХ, А БАТЬКО МАЄ НАЗВАТИ, ЩО ЗА РУХ ВИКОНУЮТЬ ДІТИ. КОЛИ ВІДГАДАЄ, ДІТИ ТІКАЮТЬ, А ВІН НАЗДОГАНЯЄ. УЧАСНИК, ЯКОГО СПІЙМАЛИ ПЕРЕД ЛІНІСЮ ПОДІАУ СТАЄ НОВИМ БАТЬКОМ, А ІНШІ УЧАСНИКИ ГРИ ПРИДУМУЮТЬ НОВІ РУХИ. ЯКЩО БАТЬКО ДО ТРЬОХ РАЗІВ НЕ ВІДГАДАЄ, ТО НА ЦЮ РОЛЬ ВИБИРАЮТЬ ІНШОГО.

3- 3.2 (В ВОДІ) «АДАМ І ЄВА»

ДІТИ СТВОРЮЮТЬ КОЛО, ЩО РУХАЄТЬСЯ ТО ВПРАВО, ТО ВЛІВО, І СПІВАЮТЬ (ПРОМОВАЛЯЮТЬ). ПОСЕРЕДИНІ ДВОЄ: - АДАМ І ЄВА (ХЛОПЧИК І ДІВЧИНКА):

- АДАМ І ЄВА

ПО РАЮ ХОДИЛИ (ДВІЧІ),

НЕ ЇЛИ, НЕ ПИЛИ,

ТІЛЬКИ ТАК РОБИЛИ!

КОЛО ЗУПИНЯЄТЬСЯ, УЧАСНИКИ, ЯКІ СТОЯТЬ У ЦЕНТРІ, ДЕМОСТРУЮТЬ РІЗНІ РУХИ (У ВОДІ ВИКОНУЮТЬ ВПРАВИ: «ВИДИХ У ВОДУ», «ПОПЛАВЕЦЬ» АБО «ЗІРОЧКА»). А ВСІ ІНШІ - ІМІТУЮТЬ.(У ВОДІ ДІТИ ПО ЧЕРЗІ ВІДПУСКАЮТЬ РУКИ І ВИКОНУЮТЬ ВИЩЕ ЗАЗНАЧЕНІ ВПРАВИ) ЗАКІНЧИВШИ РОБИТИ РУХИ, ДІТИ ПРОДОВЖУЮТЬ СПІВАТИ, А КОЛО РУХАЄТЬСЯ В ПРОТИЛЕЖНИЙ БІК.

- А ЯК ВСЕ ЗРОБИЛИ,

ТО ІНШИХ ГОНИЛИ (ДВІЧІ),

ХТО НЕ ВТІК,ТО ЙОГО ЗЛОВИЛИ.

КОЛО РОЗБІГАЄТЬСЯ, А ДВОЄ, ТИХ ХТО БУВ ВСЕРЕДИНІ, НАМАГАЮТЬСЯ СПІЙМАТИ СОБИ ЗАМІНУ. ТІ УЧАСНИКИ, КОГО СПІЙМАЛИ, СТАЮТЬ АДАМОМ І ЄВОЮ.

4 -4.1 (У ВОДІ) «ОЙ, ВИЙТЕСЯ, – ОГІРОЧКИ»

ЦЯ ГРА ДУЖЕ ЦІКАВА, КОЛИ ЇЇ ПРОВОДИТИ ДВОМА КОЛАМИ. ВОНА ДОСИТЬ ПРОСТА ТА СПОНІЙНА, А ТОМУ ДО НЕЇ МОЖНА ЗАЛУЧАТИ Й СТАРШИХ, І МОЛОДШИХ ДІТЕЙ. МАЛЕНЬКІ РОБЛЯТЬ МЕНШЕ КОЛО - ВНУТРІШНЄ, А СТАРШІ - БІЛЬШЕ, ЗОВНІШНЄ. НА СЕРЕДИНУ ВИХОДЯТЬ ДВОЄ «ЖУЧКІВ». ОДНЕ КОЛО ПОЧИНАЄ ОБЕРТАТИСЯ В ОДИН БІК, ДРУГЕ - В ІНШИЙ. ДІТИ СПІВАЮТЬ:

- ОЙ, ВИЙТЕСЯ, ОГІРОЧКИ,

ТА В ЗЕЛЕНІ ПУП'ЯНОЧКИ.

ПРИСПІВ:

ГРАЙ, ЖУЧКУ, ГРАЙ -

ТУТ ТОБІ КРАЙ!

ХОДИТЬ ЖУЧОК І ЖУЧИНА

ПО ВИСОКІЙ ДЕРЕВИНІ.

ПРИСПІВ:

ДАЙТЕ, ХЛОПЦІ, ОКОЛОТА,

ПОВЕЗЕМ ЖУЧКІВ В БОЛОТО.

ПРИСПІВ:

СОНЦЕ СВІТИТЬ, МОВ ЗОЛОТО,

ЖУЧКИ ПЛАЧУТЬ В БОЛОТІ.



ПІД СПІВ ПЕРШОГО КУПЛЕТУ «ЖУЧКИ» ЖВАВЕНЬКО БІГАЮТЬ ОДИН ПОВЗ ІНШОГО. ПІД СПІВ ДРУГОГО КУПЛЕТА - БЕРУТЬСЯ В БОКИ Й ПОВАЖНО ХОДЯТЬ ТА ПИШАЮТЬСЯ (У ВОДІ БЕРУТЬСЯ ЗА РУКИ ТА ПО ЧЕРЗІ ВИКОНУЮТЬ ВИДИХ У ВОДУ).

ПІД СПІВ ТРЕТЬОГО КУПЛЕТА «ЖУЧКИ» ХАПАЮТЬСЯ ЗА ГОЛІВКИ, СТРИБАЮТЬ І ШВИДКО, МЕТУШЛИВО БІГАЮТЬ, НЕМОВ ХОЧУТЬ ВТЕНТИ.

ПІД СПІВ ОСТАННЬОГО КУПЛЕТА «ЖУЧКИ» СІДАЮТЬ НА ПІДЛОГУ (У ВОДІ НА МІЛОВОДДІ ВИКОНУЮТЬ ВПРАВО «НОЖИЦІ») Й УДАЮТЬ, ЩО ПЛАЧУТЬ, А ОБИДВА ДИТЯЧІ КОЛА ВЕСЕЛО ТАНЦЮЮТЬ НАВКОЛО НИХ.

5 – 5.1(У ВОДІ) «ШЕВЧИК»

ДІТИ СТАЮТЬ У КОЛО, ХОДЯТЬ(У ВОДІ ТАКОЖ-ВИСОКО ПІДЙМАЮЧИ КОЛІНА) І СПІВАЮТЬ. ПОСЕРЕДЕНІ СТОІТЬ ДІВЧИНКА АБО ХЛОПЧИК І ПОКАЗУЄ ТІ РУКИ, ПРО ЩО СПІВАЮТЬ ІНШІ:

А ЧИ БАЧИВ ТИ, ЯК ШЕВЧИК ШКУРУ У ВОДІ МОЧЕ?

ОЙ ТАК, БРАТИКУ,ТАК ШКУРУ У ВОДІ МОЧЕ.

А ЧИ БАЧИВ ТИ, ЯК ШЕВЧИК ШКУРУ У ВОДІ НАТЯГАЄ?

ОЙ ТАК, БРАТИКУ,ТАК ШКУРУ НАТЯГАЄ.

А ЧИ БАЧИВ ТИ, ЯК ШЕВЧИК ЧЕРЕВИКИ ШИЄ?

ОЙ ТАК, БРАТИКУ,ТАК ЧЕРЕВИКИ ШИЄ.

А ЧИ БАЧИВ ТИ, ЯК ШЕВЧИК ГВІЗДКИ ЗАБИВАЄ?

ОЙ ТАК, БРАТИКУ,ТАК ГВІЗДКИ ЗАБИВАЄ.

А ЧИ БАЧИВ ТИ, ЯК ШЕВЧИК У СВЯТО ТАНЦЮЄ?

ОЙ ТАК, БРАТИКУ, ТАК, У СВЯТО ТАНЦЮЄ.

ПІСЯ ЗАКІНЧЕННЯ ПІСНІ В КОЛО СТАЄ ІНШИЙ УЧАСНИК, І ГРА ПОЧИНАЄТЬСЯ СПОЧАТКУ.

6 «РОЗБИТЕ ЯЄЧКО»

ІЗ ГУРТУ ДІТЕЙ ОБИРАЮТЬ ДІДА, БАБУ, КУРОЧКУ, Й МИШКУ. РЕШТА СТАЮТЬ У КОЛО, ХОДЯТЬ ТО ВЛІВО, ТО ВПРАВО ТАЙ СПІВАЮТЬ:

- БУВ СОБІ ДІД ТА БАБА, А В НИХ КУРОЧКА РЯБА.

ТА СІЛА НА ПОЛИЧКУ, ТА ЗНЕСЛА ЯЄЧКО.

ДІД БИВ - НЕ РОЗБИВ,

БАБА БИЛА - НЕ РОЗБИЛА,

А МИШКА БІГЛА, ХВОСТИКОМ МАХНУЛА-

ЯЄЧКО ВПАЛО ТА Й РОЗБИЛОСЬ!

ДІД ПЛАЧЕ, БАБА ПЛАЧЕ, А КУРОЧКА КУДКУДАЧЕ:

«НЕ ПЛАЧ, ДІДУ, НЕ ПЛАЧ БАБО!

Я ЗНЕСУ ЯЄЧКО, ТА НЕ ПРОСТЕ, А ЗОЛОТЕ».

ДО ПОЧАТКУ ПІСНІ НА СЕРЕДИНУ КОЛА ВИХОДИТЬ ДІД, А ЗА НИМ - БАБА; ПРИБІГАЄ «КУРОЧКА», МАХАЄ РУКАМИ, НІБИ КРИЛАМИ, І ПРИСІДАЄ. ДО СЛІВ «ДІД БИВ..» ДІТИ ТУПАЮТЬ НОГАМИ. КОЛИ ДІТИ СПІВАЮТЬ «А МИШКА..»

ЗАБІГАЄ «МИШКА» І ЖВАВО ПЕРЕСМИКУЄТЬСЯ МІЖ ДІДОМ,

БАБОЮ ТА «КУРОЧКОЮ». ДО СЛІВ «ЯЄЧКО ВПАЛО ТА Й РОЗБИЛОСЬ..»

УСІ ПРИПАДАЮТЬ ДО ЗЕМЛІ ТА ВСТАЮТЬ. ДІД І БАБА ВДАЮТЬ,

ЩО ПЛАЧУТЬ. КУРОЧКА СПІВАЄ: «НЕ ПЛАЧ, ДІДУ..» ПОТІМ ВСІ

ЛОВАЯТЬ «МИШКУ», ЯКА ВТІКАЄ.



7 «КОРОМИСЛО»

ГРАЮТЬ ПОПАРНО. ГРАВЦІ СТАЮТЬ СПИНАМИ ОДИН ДО ОДНОГО ТА ЗАЧІПАЮТЬСЯ ЗІГНУТИМИ В ЛІНТЯХ РУКАМИ. ЧЕРГУЮЧИСЬ, ВОНИ НАХИЛЯЮТЬСЯ ВПЕРЕД, ПІДІЙМАЮЧИ ДОГОРИ НАПАРНИКА, ЯКИЙ ЛЕЖИТЬ НА СПИНІ. ГРА ТРИВАЄ ДОТИ, ПОКИ ОБИДВА НЕ ПОТОМЛЯТЬСЯ АБО ОБОМ НЕ НАБРИДНЕ.

8 8.1 (В ВОДІ) «ПЕТРЕ – ДЕ ТИ?»

ДІТИ ОБИРАЮТЬ «СЛІПОГО ПЕТРА» І ЗАВ'ЯЗУЮТЬ ЙОМУ ОЧІ ХУСТИНКОЮ (У ВОДІ ВІН СТАЄ СПИНОЮ ДО БЕРЕГА ТА ДО ВСІХ УЧАСНИКІВ ГРИ). УСІ СТАЮТЬ НАВПРОТИ НЬОГО. ПОЧИНАЄТЬСЯ ГРА ДІАЛОГОМ:

- ПЕТРЕ, ДЕ ТИ?
- Я ТУТ.
- НА ЧІМ СТОЇШ?
- НА КІЛОЧКУ.
- ЩО ТРИМАЄШ?
- МАСЛА БОЧКУ.
- ЯК ЗОВЕШСЯ?
- КАТА ГАС.
- ПОКИНЬ БОЧКУ, ЛОВИ НАС!

УСІ ДІТИ РОЗБІГАЮТЬСЯ, А «ПЕТРО» НАМАГАЄТЬСЯ КОГОСЬ СПІЙМАТИ. УЧАСНИК, ЯКОГО СПІЙМАЛИ (У ВОДІ ВИКОНУЄ ВПРАВО ЗА ВИБОРОМ «ПЕТРА» НАПРИКЛАД: «ВИДИХ У ВОДУ», «ПОПЛАВЕЦЬ» АБО «ЗІРОЧКА») МІНЯЄТЬСЯ РОЛЯМИ З «СЛІПИМ ПЕТРОМ». ГРА ПРОДОВЖУЄТЬСЯ СПОЧАТКУ.

9 9.1 (У ВОДІ) «ПАНАС»

ОДНОМУ З ДІТЕЙ-УЧАСНИКІВ ЗАВ'ЯЗУЮТЬ ХУСТКОЮ ОЧІ, СТАВЛЯТЬ ЙОГО БІЛЯ ПОРОГА (У ВОДІ - РОЗВЕРТАЮТЬ СПИНОЮ ДО БЕРЕГА) ТА Й КАЖУТЬ:

- ПАНАС, ПАНАС!

НЕ ЛОВИ НАС.

НА ТОБІ КОШИК ГРУШ.

ТА МЕНЕ НЕ ВОРУШ.

ПОТІМ РОЗБІГАЮТЬСЯ (У ВОДІ - РОЗБІГАЮТЬСЯ ПО ПЛОЩІ ВІДВЕДЕНІЙ ДЛЯ НАВЧАННЯ ПЛАВАННЮ). ЯКЩО ПАНАС ЛОВИТЬ КОГОСЬ З ДІТЕЙ (У ВОДІ УЧАСНИК ЯКОГО СПІЙМАЛИ ВИКОНУЄ ВПРАВО ЗА ВИБОРОМ «ПАНАСА» НАПРИКЛАД: «НОЖИЦІ», «ФОНТАНЧИК» АБО «КРОНОДИЛ») ТО ВІН СТАЄ НА ЙОГО МІСЦЕ.



10 «ЖМУРКИ»

ГРАЮТЬ У ЦЮ ГРУ ПЕРЕВАЖНО НАДВОРІ. НА ЗЕМЛІ ПОМІЧАЮТЬ БОРОЗЕНКОЮ АБО ОБВОДЯТЬ МОТУЗКОЮ ГОРОДОН. ВИХОДИТИ ЗА ЙОГО МЕЖІ ГРАВЦЯМ НЕ ДОЗВОЛЯЄТЬСЯ. ТОЙ, ХТО ПОРУШИТЬ ЦЕ ПРАВИЛО, ОДЕРЖУЄ ПОКАРАННЯ: ЖМУРИТЬСЯ ПОЗА ЧЕРГОЮ.

ЩОБ ВИЗНАЧИТИ, КОМУ ПОЧИНАТИ ЖМУРИТИ, ОДИН З УЧАСНИКІВ ГРИ СІДАЄ НА ЗЕМЛЮ, А ВСІ ІНШІ СТАВЛЯТЬ ЙОМУ НА КОЛІНО СЕРЕДНІЙ ПАЛЕЦЬ ПРАВОЇ РУКИ. ТОЙ, ШО СИДИТЬ, ЗА ЧЕРГОЮ ТОРКАЄТЬСЯ СВОЇМ СЕРЕДНІМ ПАЛЬЦЕМ ДО ПОСТАВЛЕНИХ НА КОЛІНО ПАЛЬЦІВ СВОЇХ ТОВАРИШІВ І ПРОНАЗУЄ ЛІЧИЛКУ:

«ДЗЕНЬ-ПЕРЕДЗЕНЬ,
КОТИ-НОТУДЗЕЙ,
КОНІ КУПУВАВ,
НОГИ ПІДКУВАВ СРІБЛОМ-ЗОЛОТОМ ПІД КОПИТОМ - БРЯЗЬ!
ВЕЛИКИЙ КНЯЗЬ.
КІСТОЧКИ, ПІЯВОЧКИ, ЧИНИ!»

ЖМУРИТЬСЯ ТОЙ, НА ЧИЙ ПАЛЕЦЬ ВИПАДЕ ОСТАННЄ СЛОВО. ЙОМУ ЗАВ'ЯЗУЮТЬ ОЧІ ТА ВІН ПОЧИНАЄ ЛОВИТИ ІНШИХ.

СПІЙМАВШИ КОГОСЬ, ТОЙ, ШО ЖМУРИТЬСЯ, СНИДАЄ СВОЮ ПОВ'ЯЗКУ І ЗАВ'ЯЗУЄ ОЧІ СПІЙМАНОМУ, А ОСТАННІЙ ПОЧИНАЄ ЛОВИТИ, ЯК ДО ЦЬОГО - ЙОГО ПОПЕРЕДНИК.

11 - 11.1 (У ВОДІ) «ГАРБУЗ»

ЗА ЗАГАЛЬНОЮ ЗГОДОЮ ДІТИ МІЖ СОБОЮ ОБИРАЮТЬ ГАРБУЗА, ДИНЮ, ЧОТИРИ ОГІРОЧКИ, ЧОТИРИ БУРЯКИ, КВАСОЛЮ, БАРАБОЛЮ, МОРКВИЦЮ, БІБ. ДІТИ БЕРУТЬСЯ ЗА РУКИ В КОЛІ, ХОДЯТЬ І СПІВАЮТЬ ПЕРШИЙ КУПЛЕТ. «ГАРБУЗ» ВИСТУПАЄ З КОЛА, ЙДЕ НАСЕРЕДИНУ, ПРИТАНЦЬОВУЄ, ПОХИТУЮЧИСЬ, І СПІВАЄ:

ХОДИТЬ ГАРБУЗ ПО ГОРОДУ,
ПИТАЄТЬСЯ СВОГО РОДУ:
«ОЙ ЧИ ЖИВИ, ЧИ ЗДОРОВІ
ВСІ РОДИЧІ ГАРБУЗОВІ?»
ОБІЗВАЛАСЬ ЖОВТА ДИНЯ
ГАРБУЗОВА ГОСПОДИНЯ:
«ІЩЕ ЖИВИ, ЩЕ ЗДОРОВІ
ВСІ РОДИЧІ ГАРБУЗОВІ.»
ОБІЗВАЛИСЬ ОГІРОЧКИ,
ГАРБУЗОВІ СИНИ Й ДОЧКИ
«ІЩЕ ЖИВИ, ЩЕ ЗДОРОВІ
ВСІ РОДИЧІ ГАРБУЗОВІ.»
ОБІЗВАЛАСЯ МОРКВИЦЯ,
ГАРБУЗОВА СЕСТРИЦЯ
«ІЩЕ ЖИВИ, ЩЕ ЗДОРОВІ
ВСІ РОДИЧІ ГАРБУЗОВІ.»
ОБІЗВАЛИСЬ БУРЯКИ,
ГАРБУЗОВІ СВОЯКИ
«ІЩЕ ЖИВИ, ЩЕ ЗДОРОВІ
ВСІ РОДИЧІ ГАРБУЗОВІ.»
ОБІЗВАЛАСЯ КВАСОЛЯ,
А ЗА НЕЮ Й БАРАБОЛЯ
«ІЩЕ ЖИВИ, ЩЕ ЗДОРОВІ
ВСІ РОДИЧІ ГАРБУЗОВІ.»
ОБІЗВАВСЯ СТАРИЙ БІБ.



«Я ПІДДЕРЖАВ УВЕСЬ РІД!
ІЩЕ ЖИВИ, ЩЕ ЗДОРОВІ
ВСІ РОДИЧІ ГАРБУЗОВІ.»

ПРО КОГО З ПЕРСОНАЖІВ ПРОТЯГОМ ПІСНІ СПІВАЄТЬСЯ, ДО ТОГО ПІДХОДИТЬ ГАРБУЗ І ВИВОДИТЬ ЙОГО НА СЕРЕДИНУ. ПЕРШОЮ ПРИВОДИТЬ «ДИНЮ» Й, ПОБРАВШИСЬ З НЕЮ ЗА РУКИ, ПРИТАНЦЬОВУЄ (У ВОДІ ВИКОНУЮТЬ ВПРАВУ «ВИДИХ У ВОДУ»). ДВА «ОГІРОЧКИ» ЙДУТЬ ОДИН ЗА ОДНИМ, ЗІГНУВШИСЬ (У ВОДІ ВИКОНУЮТЬ ВПРАВУ «МЛИН»). «БУРЯКИ» ЙДУТЬ ПРИСІДОМ (У ВОДІ ВИКОНУЮТЬ ВПРАВУ «НОЖИЦІ»). «БАРАБОЛЯ» ВСТУПАЄ, ПРИГНУВШИСЬ (У ВОДІ ВИКОНУЄ ВПРАВУ «ФОНТАНЧИК»), «КВАСОЛЯ» СТРИБАЄ НА ПАЛЬЦЯХ (У ВОДІ ВИКОНУЄ СТРИБКИ НА МІСЦІ В ГОРУ). «МОРКВИЦЯ» СТРИБАЄ НА З'ЄДНАНИХ СТОПАХ НІГ (У ВОДІ СТРИБАЄ У ДОВЖИНУ). НАПРИКІНЦІ ПОВАЖНО «БІБ» І ВСІ ОБСТУПАЮТЬ «ГАРБУЗА» ТА «ДИНЮ», ЯНІ, ОБНЯВШИСЬ, ВЕСЕЛО ТАНЦЮЮТЬ.



12 – 12.1 (У ВОДІ) «МІСТ»

ГРАВЦІ СТАЮТЬ ПО ДВА В РЯД, ОБЛИЧЧЯМ ОДИН ДО ОДНОГО, ТА БЕРУТЬСЯ ВГОРІ СХРЕЩЕНИМИ РУКАМИ. КРАЙНЯ ПАРА ПРОХОДИТЬ (У ВОДІ ВИКОНУЄ ВПРАВУ КОВЗАННЯ) ПІД РУКАМИ ВСІХ ІНШИХ ПАР І СТАЄ ПЕРШОЮ, ЗА НЕЮ ІДЕ ПАРА, ЯКА БУЛА ПЕРЕДОСТАННЬОЮ, І ТАК ДАЛІ. У ДЕЯКИХ МІСЦЕВОСТЯХ ЦЯ ГРА НАЗИВАЄТЬСЯ «ДОВГОЮ ЛОЗОЮ», БО У НЕЇ ТЕЖ НЕ МАЄ КІНЦЯ. ПРИПІНЯЄТЬСЯ ВОНА ЗА БАЖАННЯМ АБО Ж ТОДІ, КОЛИ БІЛЬШІСТЬ ГРАВЦІВ РОЗІЙДЕТЬСЯ.



13 – 13.1(У ВОДІ) «ГУСИ»

ГРАВЦІ ПОЧИНАЮТЬ З ТОГО, ЩО ОБИРАЮТЬ «ВОВНА», «ГОСПОДИНЮ» ТА «ПАСТУХА». РЕШТА УЧАСНИКІВ СТАЮТЬ «ГУСЬМИ». «ВОВН» ХОВАЄТЬСЯ АБО ВІДХОДИТЬ УБІК, А «ПАСТУХ» ЗА НАКАЗОМ «ГОСПОДИНІ» ЖЕНЕ «ГУСЕЙ» У ПОЛЕ ПАСТИ. КОЛИ «ГУСИ» НАБЛИЗЯТЬСЯ ДО «ВОВНА», «ГОСПОДИНЯ» ГУКАЄ:

- ГУСИ, ГУСИ, ДОДОМУ!
- ЧОГО? - ПИТАЮТЬ ГУСИ
- ВОВН ЗА ГОРОЮ!
- ЩО ВІН РОБИТЬ?
- ГУСКУ СКУБЕ!
- ЯКУ?

- СІРУ - БІЛУ - ВОЛОХАТУ, ТІКАЙТЕ, ГУСИ, ДО СВОЄЇ ХАТИ!

ГУСИ БІГАЮТЬ ДО «ГОСПОДИНІ», «ВОВН» ЛОВИТЬ ЇХ І ВІДВОДИТЬ ДО СВОЄЇ «ХАТИ». «ПАСТУХ» ПЕРЕШНОДЖАЄ ЙОМУ. ВТРАТИВШИ КІЛЬКО «ГУСЕЙ», «ГОСПОДИНЯ» АЛЕ І Б'Є «ПАСТУХА» ЗА ТЕ, ЩО НЕ ВБЕРІГ ЇХ І ЗНОВУ ВІДПРОВАЯЄ ТИХ, ЩО ЗАЛИШИЛИСЯ, ПАСТИСЯ. ПОТІМ ВОНА ЗНОВУ КЛИЧЕ ЇХ ДОДОМУ, «ВОВН» ЛОВИТЬ - І ТАК ДОТИ, ДОКИ ВІН НЕ ПЕРЕЛОВИТЬ УСІХ ГУСЕЙ. ПРОТЕ ГРА НА ЦЬОМУ НЕ ЗАКІНЧУЄТЬСЯ. «ГОСПОДИНЯ» РОЗШУКУЄ ГУСЕЙ І НАМАГАЄТЬСЯ ЇХ ПОВЕРНУТИ.

ВОНА ПІДХОДИТЬ ДО «ВОВНА», ЯКИЙ СТОІТЬ, ЗАТУЛЯЮЧИ СОБОЮ РЯД «ГУСЕЙ», І ЗВЕРТАЄТЬСЯ ДО НЬОГО:

- ЗДОРОВІ БУЛИ! ЧИ НЕ БАЧИЛИ НАШИХ ГУСЕЙ?
- А ЯНІ ВАШІ ГУСИ? - ПИТАЄТЬСЯ ВОВН.
- СІРІ ТА БІЛІ.

- ПІШЛИ ПО СІРІЙ ТА ПО БІЛІЙ ДОРІЖЦІ!

«ГОСПОДИНЯ» ВІДХОДИТЬ, АЛЕ «ВОВН» ЗАВЕРТАЄ Ї:

- ВЕРНИСЬ ЛИШЕНЬ, ПОГОВОРИМО !

У ЦЕЙ ЧАС «ГУСИ» ПОЧИНАЮТЬ БИТИ КРИЛАМИ

(ДІТИ ПЛАЩУТЬ У ДОЛОНІ) І КРИЧАТИ:

- ГА -ГА- ГА!

- А ТО ЩО КРИЧИТЬ ТА ЛЯПОТИТЬ? - ПИТАЄ «ГОСПОДИНЯ».

- ТО ПРАЧКИ ШМАТТЯ ПЕРУТЬ, - ВІДПОВІДАЄ «ВОВН».

«ГОСПОДИНЯ» ЗНОВУ ХОЧЕ ЙТИ, І «ВОВН» ЗНОВУ СПИНЯЄ Ї:

- А ВЕРНІТЬСЯ ЛИШ.



«ГУСИ» ГЕЛГОЧУТЬ І Б'ЮТЬ КРИЛАМИ, А «ГОСПОДИНЯ» ЗАПИТУЄ :

- А ТО ЩО ?

- ТА ТО МОЇ МОЛОДИЦІ ЛІПЛЯТЬ ПАЛЯНИЦІ.

МОЛОДИЦІ НЕ ЦІКАВЛЯТЬ «ГОСПОДИНЮ», І ВОНА ХОЧЕ ЙТИ. АЛЕ «ВОВК» УТРЕТЄ ЗАВЕРТАЄ ПІ. НІБИ ЗРОЗУМІВСИ ОБМАН, «ГОСПОДИНЯ» ПИТАЄ У «ВОВНА»:

- А ЧІЇ ТО ГУСИ ГЕЛГОЧУТЬ ?

МОЇ, ІДИ ПОДИВИСЯ, - І ВІН ПОКАЗУЄ НА «ГУСЕЙ», ЯКІ СИДЯТЬ РЯДОЧКОМ ПОЗАД НЬОГО НА ЗЕМЛІ.

«ГУСИ» МІЦНО ЗЧІПЛЯЮТЬ ПАЛЬЦІ РУК, А «ГОСПОДИНЯ» ПО ЧЕРЗІ НАМАГАЄТЬСЯ РОЗЧЕПИТИ ЇХ. ТИХ, ЧІЇ РУКИ ВОНА РОЗЧЕПИТЬ, «ГОСПОДИНЯ» ЗАБИРАЄ СОБІ, А ТІ, КОТРІ РОЗЧЕПИТИ НЕ ЗМОЖЕ, ЗАЛИШАЮТЬСЯ «ВОВКОВІ».

ПІСЛЯ ЦЬОГО «ВОВК» І «ГОСПОДИНЯ» СТАЮТЬ ОДНЕ ПРОТИ ОДНОГО Й БЕРУТЬСЯ ЗА РУКИ, А ЇХНІ «ГУСИ» СТАЮТЬ ЗА НИМИ ТА ОБХОПЛЯЮТЬ ОДНЕ ОДНОГО РУКАМИ ЗА ПОПЕРЕК. МІЖ ГРУПАМИ ПОЧИНАЄТЬСЯ ПЕРЕТЯГУВАННЯ, І ДО ТІЄЇ, ЯКА ПЕРЕМОЖЕ ПЕРЕТЯГУВАННІ, ПЕРЕХОДЯТЬ ПОТІМ УСІ «ГУСИ». ПЛОЩА ДЛЯ ГРИ ПОВИНЕНА БУТИ ОБМЕЖЕНА.



14. – 14.1 (У ВОДІ) «ПЕнь»

ЩОБ БУЛО ЦІКАВІШЕ, ДОБИРАЄТЬСЯ ВІДПОВІДНА ЛІЧИЛКА, НАПРИКЛАД:

РАЗ, ДВА, ТРИ, ЧОТИРИ, П'ЯТЬ.

СТАЛИ В КОЛІ МИ КРУЖАТЬ.

ПОКРУЖАЛИ, РОЗІЙШАЛИСЯ,

НІ НА КОГО НЕ ДИВИВСЯ.

ТАК ВИЗНАЧАЮТЬ, КОМУ ПОЧИНАТИ. САМЕ ЦЮ ЛІЧИЛКУ НЕ ВИПАДКОВО ОБРАНО. ГРАЮТЬ КОМАНДИ В СКЛАДІ П'ЯТЬОХ УЧАСНИКІВ. ЧЕТВЕРО СТАЮТЬ У КВАДРАТ, НА ГОСТРИХ РІЖНАХ КВАДРАТА. А П'ЯТИЙ – ПОСЕРЕДИНІ. ВІН ПОЧИНАЄ. ПІДСТРИБУЄ НА ОБОХ НОГАХ І ПРИКАЗУЄ АБО ПРИСПІВУЄ:

- ПЕнь, ПЕнь, ДАЙ КОНОПЕЛЬ,

ТРОШКИ ГОРОШКУ,

ОЛІЇ З ЛОЖКУ!

ЗА ОСТАННІМ СЛОВОМ УСІ ЧЕТВЕРО СПІШАТЬ ПОМІНЯТИСЯ МІСЦЯМИ (У ВОДІ МІНЯЮТЬСЯ МІСЦЯМИ ВИКОНУЮЧИ ВПРАВО «НОВЗАННЯ»). ЗВИЧАЙНО Ж, КОЖЕН ІЗ ТИХ, ХТО ДО НЬОГО БЛИЖЧЕ ТА КОМУ ЗНАК ПОДАВ НЕПОМІТНО, ТАК , ЩОБ П'ЯТИЙ НЕ ПОБАЧИВ. А УЧАСНИК, ЯКИЙ ЗНАХОДИТЬСЯ ВСЕРЕДИНІ КВАДРАТУ НАМАГАЄТЬСЯ ЗАХОПИТИ ЧИЄСЬ МІСЦЕ, ЩОЙНО ТІЛЬКИ ВОНО ЗВІЛЬНИТЬСЯ. КОЛИ ЙОМУ ЦЕ ВДАЄТЬСЯ, ТО НА СЕРЕДИНУ ВИХОДИТЬ ТОЙ, ХТО НЕ ВСТИГ ПЕРЕСНОЧИТИ.



15 – 15.1 (У ВОДІ) «ДЕНЬ ТА НІЧ»

УСЕРЕДИНІ МАЙДАНЧИКА КРЕСЛЯТЬ ДВІ ПАРАЛЕЛЬНІ ЛІНІЇ (У ВОДІ ПЛАВАЛЬНИМИ ДОРІЖКАМИ РОЗДІЛЯЮТЬ ПЛОЩУ ВІДВЕДЕНУ ДЛЯ ЗАНЯТЬ З ПЛАВАННЯ). ГРАВЦІ ПОДІЛЯЮТЬ НА ДВІ КОМАНДИ, ЩО РОЗТАШОВУЮТЬСЯ ВЗДОВЖ ЛІНІЙ. ЗА НИМИ ЗА 2-3 М ВІД «СТІН» КРЕСЛЯТЬ ЛІНІЇ (У ВОДІ ВИКОРИСТОВУЮТЬ ГІМНАСТИЧНІ РІЗНОКОЛЬОРОВІ ОБРУЧІ) «БУДИНОЧКІВ» ОДНА КОМАНДА - «ДЕНЬ», ДРУГА - «НІЧ». КОМАНДА, ЯКУ ПРИЗНАЧЕНА КЕРІВНИКОМ, ЛОВИТЬ ТУ, ЩО, ПОВЕРНУВШИСЬ, ТІКАЄ (У ВОДІ ПЕРЕСУВАТИСЯ ДОЗВОЛІНО ВИКОНУЮЧИ ВПРАВО «ПЛАВАННЯ НА ГРУДЯХ- НОГИ КРОЛЬ» З ПІДТРИМУЮЧИМИ ЗАСОБАМИ АБО БЕЗ НИХ) ДО СВОГО БУДИНКУ. ПІСЛЯ ПІДРАХУНКУ «ПОВВШЕНИХ» ГРАВЦІ КОМАНДИ ПОВЕРТАЮТЬСЯ НА СВОЇ МІСЦЯ, І ГРА ПОВТОРЮЄТЬСЯ. ВИГРАЄ КОМАНДА, ЩО МАТИМЕ БІЛЬШЕ СПІЙМАНИХ ГРАВЦІВ. ЗА ПРАВИЛАМИ ГРИ БІГ ПОЧИНАЄТЬСЯ ЗА СИГНАЛОМ, ЛОВИТИ ГРАВЦІВ МОЖНА ДО ЛІНІЇ БУДИНКУ, НЕ МОЖНА ТІКАТИ ВІД ПЕРЕСЛІДУВАЧА, З МІНЮЮЧИ НАПРЯМ РУХУ.



16 – 16.1 (У ВОДІ) «РЕГІТ»

УСІ УЧАСНИКИ СТАЮТЬ ПО ДВОС, А ПОПЕРЕДУ ОДИН – «РЕГІТ». РЕГІТ НАМЕ:

- ГОРЮ, ГОРЮ, ПАЛАЮ,
КОГО ЛЮБЛЮ,- СПІЙМАЮ!
РАЗ, ДВА, ТРИ!
ОСТАННЯ ПАРА- ЛЕТИ!

ОСТАННЯ ПАРА БІЖИТЬ, «РЕГІТ» – ЛОВИТЬ. КОГО СПІЙМАВ, ІЗ ТИМ СТАЄ У ПАРУ, А ТОЙ, ХТО ЛИШИВСЯ, – БУДЕ «РЕГОТОМ». ЯКЩО «РЕГІТ» НІКОГО НЕ СПІЙМАВ, ЦЯ ПАРА, ЯКА ТІКАЛА, СТАЄ ПОПЕРЕДУ, І «РЕГІТ» ЛИШАЄТЬСЯ, АЖ ПОКИ КОГОСЬ НЕ ЗАЛОВИТЬ.

17. «ДУБ»

ГРАВЦІ ОБИРАЮТЬ З ПОМІЖ СЕБЕ КУПУВАЛЬНИЦЮ І З ВИГУКАМИ: «ГРАЄМО В ДУБА!» - ПО ОДНОМУ ПІДБІГАЮТЬ ДО ДЕРЕВ. КУПУВАЛЬНИЦЯ ПІДХОДИТЬ ДО КОТРОГОСЬ ІЗ ГРАВЦІВ . СПІЛЬНО З ГРАВЦЕМ ОБИРАЄ ОДНЕ З ВІЛЬНИХ МІСЦЬ І ПРОПОНУЄ ДІВЧИНО, ПРОДАЙ ХАТУ! НЕ ПРОДАМ, А ДУБА ПРОДАМ! – ВІДПОВІДАЄ ДІВЧИНА. ТУТ ОБИДВІ ДІВЧИНИ БІЖАТЬ ДО НАМІЧЕНОГО ДЕРЕВА. ВОНО ДІСТАЄТЬСЯ ТІЙ, КОТРА ПРИБИЖИТЬ ДО НЬОГО ПЕРШОЮ, А ТА, ЩО ВІДСТАЛА, СТАЄ КУПУВАЛЬНИЦЕЮ І ЙДЕ КУПУВАТИ ДЕРЕВО В ІНШИХ ГРАВЦІВ

18 «ЗАПОРОЖЕЦЬ НА СІЧІ»

У ЦЕНТРІ ПРЯМОКУТНИКУ (15Х40 КРОКІВ) ПОЗНАЧАЄТЬСЯ «СІЧ» – СМУГА ЗАВШИРШКИ З КРОНИ, ЗАВДОВЖКИ 15-20 КРОКІВ. ПОСЕРЕДИНИ ПЕРЕСУВАЄТЬСЯ «ЗАПОРОЖЕЦЬ», ЯКИЙ ПРАГНЕ СПІЙМАТИ КОГОСЬ ІЗ «КУРЕНІВ» (ДВА ГУРТИ, ЯКІ РОЗМІЩЕНІ НА ПРОТИЛЕЖНИХ БОКАХ «СІЧІ»), ЯКІ ПЕРЕБІГАЮТЬ З ОДНОГО БОКУ ТАБОРУ В ІНШИЙ. «ЗАПОРОЖЕЦЬ» ЛОВИТЬ ЛЕГКИМ УДАРОМ РУКИ ПО ПЛЕЧАХ (СПИНИ). ТИХ, ЩО СТОЯТЬ ПОЗА СМУГОЮ, ВІН НЕ МОЖЕ ТОРКАТИСЯ. УПІЙМАНИ ПЕРЕТВОРЮЮТЬСЯ НА «ЗАПОРОЖЦІВ» І ДОПОМАГАЮТЬ У ЛОВАХ. ВИГРАЄ ТОЙ КУРІНЬ, ДЕ ЗАЛИШИТЬСЯ ОДИН НАЙСПРИТНІШИЙ.

19 – 19.1 (У ВОДІ) «КІТ І МИША»

УЧНІ СТВОРЮЮТЬ КОЛО. ОДИН ІЗ ГРАВЦІВ «МИШКА» – ІНШИЙ – «КОТИК». МИША ВТІКАЄ ВІД КОТА. ДІТИ У КОЛІ ВІЛЬНО ПРОПУСКАЮТЬ МИШКУ ПІД РУКАМИ, ЗАВАЖАЮТЬ «КОТУ» ПРОБІГТИ ПІД РУКАМИ. КОЛИ «КІТ» УПІЙМАЄ «МИШУ», ПРИЗНАЧАЮТЬ ДРУГУ ПАРУ.

1. ЩОБ «КІТ» ШВИДНО СПІЙМАВ МИШКУ, В КОЛІ РОБЛЯТЬ КІЛЬНА ВОРІТ, ЧЕРЕЗ ЯКІ «КІТ» МОЖЕ ВІЛЬНО ЗАБІГАТИ ТА ВИБІГАТИ З КОЛА.
2. «КІТ» НЕ МАЄ ПРАВА ПЕРЕХОДИТИ ЧИ ПЕРЕБІГАТИ ЧЕРЕЗ РУКИ ГРАВЦІВ.
3. ГРАВЦІ, ЩО СТОЯТЬ У КОЛІ, НЕ ПОВИННІ РОЗ'ЄДНУВАТИ СВОЇХ РУК.



20 – 20.1 (У ВОДІ) «ЯСТРУБ»

УСІМ, КРІМ «ЯСТРУБА», УТВОРЮЮТЬ КОЛОНУ, ВЗЯВШИ ОДИН ОДНОГО ЗА ПОЯС АБО ПЛЕЧІ. НАПРЯМНИЙ ЗАПИТУЄ «ЯСТРУБА», ЯКИЙ ПЕРЕД НИМ:

- *ТОБІ НОГО ТРЕБА?*
- *ОСТАНЬОГО!*
- *ТО ЛОВИ ЙОГО!*

«ЯСТРУБ» КИДАЄТЬСЯ ДО ОСТАНЬОГО, ЯКИЙ НАМАГАЄТЬСЯ ВТЕНТИ ЧЕРЕЗ ПРОТИЛЕЖНИЙ БІК КОЛОНИ І СТАТИ ПЕРЕД НАПРЯМНИМ. ВІДБІГАТИ ВІД РЯДУ ДАЛІ П'ЯТИ КРОКІВ НЕ ДОЗВОЛЯЄТЬСЯ. СПІЙМАНИЙ СТАЄ «ЯСТРУБОМ», А КОЛИШНІЙ «ЯСТРУБ» - НАПРЯМНИМ.

21 «ЧАКЛУН»

НЕ ОБМЕЖУЄТЬСЯ КІЛЬКІСТЬ УЧАСНИКІВ І В ЦІЙ ГРІ. УСІ ВОНИ ЗБИРАЮТЬСЯ НА ПРИЗНАЧЕНОМУ МАЙДАНЧИКУ І, НАСАМПЕРЕД, ВИЗНАЧАЮТЬ «ЧАКАУНА». РОБИТЬСЯ ЦЕ ЗА БАЖАННЯМ І ВЗАЄМНОЮ ДОМОВЛЕНІСТЮ АБО ШЛЯХОМ ЖЕРЕБКУВАННЯ. ВІДБУВАЄТЬСЯ ВОНО ТАК. ОДИН ІЗ ГРАВЦІВ ВИТЯГУЄ ПЕРЕД СОБОЮ ПРАВУ РУКУ ДОЛОНЕЮ ДОНИЗУ, А ЙОГО КОЛЕГИ ПІДСТАВЛЯЮТЬ ПІД НЕЇ ПО ОДНОМУ ПАЛЬЦЮ. ЗА КОМАНДОЮ «РАЗ-ДВА-ТРИ» ЧИ ЯКОЮСЬ ІНШОЮ ВСІ ВІДСМИНУЮТЬ ПАЛЬЦІ, А ГРАВЦЕВІ З ВИТЯГНУТОЮ РУКОЮ ТРЕБА ЧИЙСЬ ПАЛЕЦЬ ХОПИТИ. ОБОВ'ЯЗКИ «ЧАКАУНА» ПЕРЕДАЮТЬСЯ НА ТОГО, ЧИЙ ПАЛЕЦЬ БУДЕ ТАКИМ ЧИНОМ ВХОПЛЕНО ТРИЧІ. ТЕПЕР УСІ РОЗБІГАЮТЬСЯ, А «ЧАКАУН» НАМАГАЄТЬСЯ НАЗДОГНАТИ КОГОСЬ І ТОРКНУТИСЯ ЙОГО РУКОЮ. «ПОКВАЧЕНИЙ» ЗАВМИРАЄ, РОЗВІВШИ РУКИ. ІЗ ЦЬОГО СТАНУ ЗАЧАКЛОВАНОГО МОЖЕ ВИВЕСТИ, ДОТОРКНУВШИСЬ РУКОЮ, ІНШИЙ ГРАВЕЦЬ. АЛЕ «ЧАКАУН» ПИЛЬНО СТЕЖИТЬ ЗА СВОЄЮ «ЖЕРТВОЮ», ВІН СТОІТЬ НЕПОДАЛІК І, ЯК ТІЛЬКИ ХТОСЬ ЗНІМЕ ЧАРИ, ПОВТОРНИМ УДАРОМ ЗНОВУ НАПУСКАЄ ЇХ. КРІМ ТОГО, ВІН НАМАГАЄТЬСЯ ЗАКАУВАТИ Й ТИХ, ХТО ЗВАЖУЄТЬСЯ ВИЗВОЛИТИ ТОВАРИША. ЗАЧАКЛОВАНИЙ ТРИЧІ САМ СТАЄ «ЧАКАУНОМ», А ЙОГО ПОПЕРЕДНИК ПРИСДНУЄТЬСЯ ДО ВТІКАЧІВ. ГРА ДУЖЕ ЖВАВА, ПРОХОДИТЬ У ШВИДКОМУ ТЕМПІ.

22 – 22.1 (У ВОДІ) «ХРЕЩИК»

ГРА ПОЧИНАЄТЬСЯ З ТОГО, ЩО ХТОСЬ ІЗ ДІТЕЙ ВИГУКУЄ:

- *ЦУР, У (КРУГЛОГО) ХРЕЩИКА ГРАТИ! НА ГОРІ СТАТИ, СПІЙМАНИМИ НЕ БУВАТИ!*

ДВІ ПАРИ УЧАСНИКІВ СТАЮТЬ ОДНА ПРОТИ ОДНОЇ НА ВІДСТАНІ ДВАДЦЯТИ КРОКІВ І ЗАПРОШУЮТЬ ТРЕТЮ ПАРУ СТАТИ ПОСЕРЕДИНІ. ГРАВЦІ КРАЙНІХ ПАР, ЩО СТОЯТЬ ОДИН НА ПРОТИ ОДНОГО, НАМАГАЮТЬСЯ, ОБМИНУВШИ СЕРЕДНІХ, ЗБІГТИСЯ, УТВОРИВШИ НОВІ ПАРИ. ОДИН З ПАРИ БІЖИТЬ ПРАВОРУЧ, А ДРУГИЙ - ЛІВОРУЧ. ГРАВЦІ СЕРЕДНЬОЇ ПАРИ ПЕРЕШКОДЖАЮТЬ ЇМ, ЛОВАТЬ КРАЙНІХ. ЯКЩО ГРАВЕЦЬ СЕРЕДНЬОЇ ПАРИ СПІЙМАЄ КОГОСЬ ІЗ ТИХ, ЩО ПЕРЕБІГАЮТЬ З ЙОГО БОКУ, НАПАРНИК СПІЙМАНОГО І ДРУГИЙ ГРАВЕЦЬ СЕРЕДНЬОЇ ПАРИ ПОСПІШАЮТЬ ЇМ НА ДОПОМОГУ. ТОЙ, ХТО ПРИБІЖИТЬ ПЕРШИМ, РАЗОМ ЗІ СВОЇМ НАПАРНИКОМ СКЛАДАЄ КРАЙНЮ ПАРУ, А ДВА ІНШИХ ГРАВЦІ СТАЮТЬ СЕРЕДНІМИ. КОЛИ Ж ПЕРЕБІГАННЯ ЗАВЕРШИТЬСЯ УСПІШНО, ТО КРАЙНІ ГРАВЦІ СКЛАДАЮТЬ НОВІ ПАРИ. ПРИ ЦЬОМУ КОЛО, СТВОРЕНЕ НИМИ, НІБИ ПОВЕРТАЄТЬСЯ НА 180 ГРАДУСІВ. ТОМУ «ХРЕЩИК» НАЗИВАЄТЬСЯ КРУГЛИМ.



23 – 23.1 (У ВОДІ) «СІРИЙ КІТ»

У ЦІЙ ГРІ ВСІ УЧАСНИКИ, КРИМ ВЕДУЧОГО – «СІРОГО КОТА», – «МИШІ». ВОНИ СТАЮТЬ ЛАНЦЮЖКОМ І, ТРИМАЮЧИСЬ ОДИН ЗА ОДНОГО, ХОДЯТЬ ПО МАЙДАНЧИКУ ПО ПРЯМІЙ, ПО КОЛУ ЧИ ПО БУДЬ-ЯКІЙ ІНШІЙ КРИВІЙ ЛІНІІ. ПЕРШИМ У ЛАНЦЮЖКУ СТОІТЬ «СІРИЙ КІТ». ПІД ЧАС РУХУ ВІН ЗАПИТУЄ :

- А Є МИШІ В СТОЗІ?

- Є! - ВІДПОВІДАЮТЬ «МИШІ».

- А НЕ БОЯТЬСЯ КОТА ?

- НІ.

- ОЙ, ЯК КІТ ХВОСТОМ ПОВОРУШИТЬ, ТО ВСІХ МИШЕЙ ПОДУШИТЬ.

ПІСЛЯ СЛІВ «МИШІ» ВИДАЮТЬСЯ ВРОЗТІЧ, А «СІРИЙ КІТ» ЛОВИТЬ ЇХ. СПІЙМАНИЙ ГРАВЕЦЬ СТАЄ «СІРИМ КОТОМ», А ЙОГО ПОПЕРЕДНИЙ – «МИШЕЮ».



24 «КАВУНИ»

НА ПІШАНОМУ МАЙДАНЧИКУ – «БАШТАНІ» – НАГОРТАЮТЬСЯ КУЧІ ПІСКУ – «КАВУНИ». ЧАСТИНА МАЙДАНЧИКА ОБВОДИТЬСЯ: ЦЕ БУДЕ «КУРІНЬ» ДЛЯ СТОРОЖА. ОБРАВШИ СТОРОЖА, ГРАВЦІ ХОВАЮТЬСЯ ПО КУЩАХ. ВИБРАВШИ ЗРУЧНИЙ МОМЕНТ, ВОНИ ВИСКАКУЮТЬ ІЗ КУЩІВ, РУЙНУЮТЬ КУПКУ ПІСКУ – «РВУТЬ КАВУНИ» – І ВИГУКУЮТЬ:

- А МИ РВЕМО КАВУНИ, А СТОРОЖ НЕ БАЧИТЬ!

- РВУ-РВУ КАВУНИ, ДІДА НЕ БОЮСЯ!

- ПОНИ ДІД ПРИБІЖИТЬ, УСЯ НАША ЗБІЖИТЬ!

ПІД ЧАС НАБЛИЖЕННЯ «СТОРОЖА» ГРАВЦІ ТІНАЮТЬ І ЗАБІГАЮТЬ З ДРУГОГО БОКУ «БАШТАНА». «БАШТАННИЙ» ЛОВИТЬ ЇХ І САДЖАЄ У «КУРІНЬ». КОЛИ ВСІХ ГРАВЦІВ БУДЕ ПЕРЕЛОВАЄНО, ЗНОВУ НАГОРТАЮТЬ КУПКИ ПІСКУ, ОБИРАЄТЬСЯ НОВИЙ «СТОРОЖ», І НАБІГИ ТРИВАЮТЬ ДАЛІ.



25 «МУР»

УСЕРЕДИНІ МАЙДАНУ ПОЗНАЧАЮТЬСЯ ДВІ РІВНОБІЖНІ ЛІНІЇ НА ВІДСТАНІ ОДНОГО МЕТРА, ДЕ «МУЛЯР» ЗАДУМУЄ БУДУВАТИ СТІНУ. У ЦЬОМУ КОРИДОРІ СТАЄ «МУЛЯР». РЕШТА ДІТЕЙ – «ЦЕГЛИНИ» – ГУРТУЮТЬСЯ З ОДНОГО БОКУ ВИЗНАЧЕНОГО КОРИДОРУ. ГРУ ПОЧИНАЄ «МУЛЯР». ВІН ЗВЕРТАЄТЬСЯ ДО «ЦЕГЛИН», НАЛАНЯЄТЬСЯ ЇМ І ГОВОРИТЬ:

- Я МУЛЯР, ДІМ МУРУЮ,

БАГАТО ЦЕГЛИ ПОТРЕБУЮ,

ПІСКУ, ВАПНА, ЩЕ Й ГЛИНИ,

БУДУТЬ З ТОГО СИЛЬНІ СТІНИ.

ПІСЛЯ ЦИХ СЛІВ «ЦЕГЛИНИ» ПЕРЕБІГАЮТЬ ЧЕРЕЗ КОРИДОР. «МУЛЯР» ЇХ ЛОВИТЬ. КОГО ЗАЛОВИТЬ, ТОГО СТАВИТЬ ПО ЧЕРЗІ ТО НА ОДНОМУ, ТО НА ДРУГОМУ КІНЦІ ВИЗНАЧЕНОГО КОРИДОРУ, І ТАК МУРУЄ СТІНУ З ОБОХ КІНЦІВ ДО СЕРЕДИНИ. У ТАКИЙ СПОСІБ ОТВІР УСЕРЕДИНІ МУРУ ЩОРАЗУ ЗМЕНШУЄТЬСЯ, ТОМУ «ЦЕГЛИНАМ» СТАЄ ПЕРЕБІГАТИ ДЕДАЛІ ВАЖЧЕ. ГРА ТРИВАЄ ДОТИ, ПОКИ «МУЛЯР» НЕ ВИЛОЖИТЬ УСІ «ЦЕГЛИНИ» І НЕ ВИМУРУЄ ЦІЛОЇ СТІНИ. ГРАВЕЦЬ, ЯКОГО ЗАЛОВИЛИ ОСТАННІМ, У НАСТУПНІЙ ГРІ ВИКОНУЄ РОЛЬ «МУЛЯРА». «МУЛЯРОВІ» ЗАБОРОНЯЄТЬСЯ ЛОВИТИ ПОЗА МЕЖАМИ ВИЗНАЧЕНОГО КОРИДОРУ. ЯКЩО В ГРІ БЕРЕ УЧАСТЬ ВЕЛИКА КІЛЬКІСТЬ ДІТЕЙ, ТО ДОЦІЛЬНО МУРУВАТИ ПОДВІЙНИЙ АБО ПОТРІЙНИЙ МУР І ВИЗНАЧАТИ ДВОХ АБО ТРЬОХ «МУЛЯРІВ» ОДНОЧАСНО.



26 – 26.1 (У ВОДІ) «КОВБАСА»

«КОВБАСА» – ЦЕ ТІЛЬКИ УМОВНА НАЗВА ЦІЄЇ ГРИ. ЩОБ ГРАТИ В НЕЇ, НЕОБХІДНО МАТИ ПРУДНІ НОГИ ТА СПРИТНІСТЬ. ОХОЧІ ДО «КОВБАСИ», СТАВШИ В КОЛО, ЗА ДОПОМОГОЮ ЛІЧИЛКИ ВИЗНАЧАЮТЬ, КОМУ ЛОВИТИ, І РОЗБИГАЮТЬСЯ ВРІЗНОБІЧ. ТОЙ, НА КОГО ВКАЗАЛА ЛІЧИЛКА, ЛОВИТЬ І, СПІЙМАВШИ КОГОСЬ, ЗАПИТУЄ:

- *ЩО ТИ ЇВ?*

- *КОВБАСУ, - ВІДПОВІДАЄ СПІЙМАНИЙ.*

- *А КОМУ ДАВАВ?*

СПІЙМАНИЙ ТАК, ЩОБ НЕ ЧУЛИ ІНШІ ГРАВЦІ, НАЗИВАЄ ТОГО, ХТО ЛОВИТЬ, ІМ'Я ЧИ ПРІЗВИЩЕ ОДНОГО З НИХ, І ТОЙ ПОВИНЕН ЙОГО ЗЛОВИТИ. РЕШТА УЧАСНИКІВ ГРИ, НЕ ЗНАЮЧИ, КОГО ОБРАВ ЗА «ЖЕРТВУ» ЇХ ТОВАРИШ, ТІКАЮТЬ І НЕ ДАЮТЬ ЗЛОВИТИ СЕБЕ. ЯКЩО Ж ОБРАНОГО ГРАВЦЯ БУДЕ СПІЙМАНО, ТО ТОЙ, ЩО ЛОВИВ, ЗАПИТУЄ У НЬОГО:

- *ЩО ТИ ЇВ?*

ДАЛІ ВСЕ ПОВТОРЮЄТЬСЯ.



27 «ВОВК І КОЗИ»

ДІТИ СТАЮТЬ ПЕРЕД «ЯМОЮ» - ТЕРИТОРІЯ ДЕ СТОІТЬ «ВОВК», У РІЗНОМУ ПОРЯДКУ. ДІТИ - ЦЕ «КОЗОЧКИ». ВОНИ ПОВИННІ ПЕРЕБІГТИ «ЯМУ», ЩОБ ВОВК ЇХ НЕ ЗЛОВИВ АБО НЕ ДОТОРКНУВСЯ.

1. НЕ МОЖНА «КОЗОЧКАМ» ТА «ВОВКУ» ВИБІГАТИ ЗА МЕЖИ ДАНОГО МАЙДАНЧИКА.
2. ГРУ МОЖНА ПРОВОДИТИ, ВИЗНАЧАЮЧИ ОБМЕЖЕНИЙ ЧАСОВИЙ ПРОМІЖОК ЗАСІКАЮЧИ ЧАС (СНІЛЬКІ ВОВК ПЕРЕЛОВИТЬ ЗА ПЕВНИЙ ПРОМІЖОК ЧАСУ).
3. МОЖНА ГРАТИ, ДОКИ «ВОВК» НЕ ПЕРЕЛОВИТЬ УВСІХ «КІЗ», МОЖНА ЗМІНЮВАТИ «ВОВКА» ТИМИ, КОГО ВІН ЗЛОВИВ.
4. МОЖНА, ЩОБ БУЛО БАГАТО «ВОВКІВ», КОЛИ «ВОВК» ЗЛОВИВ «КОЗУ», ВОНА РАЗОМ ІЗ «ВОВКОМ» ТЕЖ СТАЄ «ВОВКОМ».



28 «ДОВГА ЛОЗА»

ГРА ВИМАГАЄ НЕБАЯНИХ ФІЗИЧНИХ ДАНИХ І СПРИТНОСТІ. БАЖАНО, ЩОБ УЧАСНИКИ ЇЇ МАЛИ ПРИБЛИЗНО ОДНАКОВИЙ ЗРІСТ Й СИЛУ. БЕЗ ЖЕРЕБНУВАННЯ, ЗА БАЖАННЯМ ОДИН ІЗ УЧАСНИКІВ ГРИ ВІДХОДИТЬ НА ДЕСЯТЬ КРОКІВ ВІД ГУРТУ, ВИСТАВЛЯЄ НОГУ І, СПЕРШИСЬ НА НЕЇ РУКАМИ, ЗГІНАЄТЬСЯ МАЙЖЕ ПІД ПРЯМИМ КУТОМ. ГОЛОВУ ПРИ ЦЬОМУ НЕОБХІДНО НАХИЛИТИ ЯКОМОГО НИЖЧЕ. ІНШИЙ ГРАВЕЦЬ, ВІДБІГШИ ВІД ГУРТУ І НАБЛИЗИВШИСЬ ДО ТОГО, ЩО НАХИЛИВСЯ, ПІДСТРИБУЄ І, СПЕРШИСЬ РУКАМИ НА ЙОГО СПИНУ ТА РОЗВІВШИ НОГИ В СТОРОНИ, ПЕРЕСТРИБУЄ ЧЕРЕЗ НЬОГО, ВІДБІГАЄ НА ДЕСЯТЬ КРОКІВ УПЕРЕД І СТАЄ У ТУЖ САМУ ПОЗУ, ЯК І ПЕРШИЙ. ТРЕТІЙ УЖЕ ПЕРЕСТРИБУЄ ЧЕРЕЗ ДВОХ, ЧЕТВЕРТИЙ - ЧЕРЕЗ ТРЬОХ І ТАК ДАЛІ. ТОЙ, У КОГО СТРИБОК НЕ ВДАВСЯ, ВІДХОДИТЬ І СТАЄ ОСТАНІМ У РЯДУ. ПЕРЕМОЖЦІВ І ПЕРЕМОЖЕНИХ ТУТ НЕ БУВАЄ. ПІСЛЯ ТОГО, ЯК ВСІ ПОСТРИБАЮТЬ І ПОСТАЮТЬ ОДИН ЗА ОДИМ, ПОЧИНАЄ СТРИБАТИ ОСТАННІЙ У РЯДУ. ВІН ПЕРЕСТРИБУЄ ЧЕРЕЗ УСІХ І СТАЄ У ВІДПОВІДНУ ПОЗУ, ТЕЖ САМЕ РОБИТЬ ТОЙ, ЩО БУВ ПЕРЕДОСТАННІМ, І ТАК ДАЛІ. ПРАКТИЧНО ГРА НЕ МАЄ КІНЦЯ І МОЖЕ ТРИВАТИ, ДОКИ ВСІ УЧАСНИКИ НЕ ПОТОМЛЯТЬСЯ. ТОМУ ВОНА І НАЗИВАЄТЬСЯ «ДОВГОЮ ЛОЗОЮ». ЯКЩО МІСЦЯ ПО ПРЯМІЙ ЛІНІЇ СТРИБУНАМ НЕ ВИСТАЧАЄ, ВОНИ СТАЮТЬ ОДИН ЗА ОДИМ ПО КОЛУ. ДЛЯ МАЛЕНЬКИХ ДІТЕЙ «ДОВГА ЛОЗА» ЗНАЧНО СПРОШЕНА. УСІ, ХТО БАЖАЄ ГРАТИ В НЕЇ, АЛЯГЮТЬ ГОРІЛИЦЬ НА ЗЕМЛЮ НІЛЬКА КРОКІВ ОДИН ВІД ОДНОГО, УТВОРЮЮЧИ РЯД. ПОТРИЙСЬ ІЗ КРАЙНІХ ГРАВЦІВ ПІДВОДИТЬСЯ, ПЕРЕСТРИБУЄ ЗА ЧЕРГОЮ ЧЕРЕЗ УСІХ ЛЕЖАЧИХ І АЛЯГЄ ЗА НІЛЬКА КРОКІВ ВІД КРАЙНЬОГО З ДРУГОГО КІНЦЯ РЯДУ. ЗА НИМ ПІДХОПЛЯЄТЬСЯ І РОБИТЬ ТЕ Ж САМЕ ІНШИЙ УЧАСНИК, ТАК ДАЛІ. ЧЕРГОВИЙ СТРИБУН НЕ ЧЕКАЄ, ДОКИ ПОПЕРЕДНІЙ ДОБІЖИТЬ ДО КРАЮ, А ПІДХОПЛЯЄТЬСЯ, ЯК ТІЛЬКИ ТОЙ ПЕРЕСТРИБНЕ ДВОХ-ТРЬОХ ЛЕЖАЧИХ.



29 – 29.1 (У ВОДІ) «ГРЕЧКА»

ДІТИ СТАЮТЬ У ДВІ КОЛОНИ. КОЖЕН ЗГИНАЄ ЛІВУ НОГУ Й КОЛІНІ І ТРИМАЄ Ї ЛІВОЮ РУКОЮ. ПРАВУ РУКУ КЛАДЕ НА ПЛЕЧЕ ПОПЕРЕДНЬОМУ ГРАВЦЕВІ. ЗАЛИШИВШИСЬ СТОЯТИ НА ОДНІЙ НОЗІ, ПОЧИНАЮТЬ ОДНОЧАСНО СТРИБАТИ У ПЕВНОМУ НАПРЯМКУ, ПРИСПІВУЮЧИ:

*ОЙ ЧУЖ, ГРЕЧКИ,
ЧОРНІ ОВЕЧКИ,
А Я ГРЕЧКИ НАМЕЛЮ,
ГРЕЧАНИКІВ НАПЕЧУ.*

ВИГРАЄ КОМАНДА, ЯКА ДОВШЕ СТРИБАТИМЕ НА ОДНІЙ НОЗІ, Й НЕ РОЗ'ЄДНАЄТЬСЯ.

30 «У РІЧКУ–ГОП»

ГРАВЦІ СТАЮТЬ У ДВІ ШЕРЕНГИ ОДНА НАПРОТИ ОДНОЇ НА ВІДСТАНІ 3-5 МЕТРІВ. КЕРІВНИК ГРИ ПОДАЄ КОМАНДУ:

- У МОРЕ, ГОП! – УСІ СТРИБАЮТЬ УПЕРЕД

- НА БЕРЕГ ГОП! – УСІ СТРИБАЮТЬ НАЗАД.

ЧАСТО КЕРІВНИК ГРИ ПОВТОРЮЄ ОДНАКОВУ КОМАНДУ ДЕНІЛЬНА РАЗІВ. У ТАКОМУ ВИПАДКУ ВСІ ЗАЛИШАЮТЬСЯ НА МІСЦІ. НАПРИКЛАД:

- У МОРЕ, ГОП! – УСІ СТРИБАЮТЬ УПЕРЕД.

- У МОРЕ, ГОП! – УСІ СТОЯТЬ НА МІСЦІ.

ХТО СТРИБНУВ, ТОЙ ВИБУВАЄ З ГРИ. ГРА ПРОДОВЖУЄТЬСЯ ДО ОСТАННЬОГО ГРАВЦЯ.

31 «ПІВНИК»

ГРАВЦІ ДІЛЯТЬСЯ НА КОМАНДИ ПО ТРОС. ДВОЄ СІДАЮТЬ НА ПІСОК, ПРОСТЯГНУВШИ НОГИ ОДНА ДО ОДНОЇ Й ПОСТАВИВШИ ОДНУ НОГУ НА ПАЛЬЦІ ІНШОЇ. ЗВЕРХУ СТАВЛЯТЬ РУКИ ТАК, ЩОБ УТВОРИВСЯ БАР'ЄР. ЧЕРЕЗ НЬОГО ПЕРЕСТРИБУЄ ТРЕТІЙ ГРАВЕЦЬ ТАК, ЩОБ НЕ ЗАЧЕПИТИСЯ Й НЕ ВПАСТИ. ЯКЩО ПЕРЕСТРИБНЕ ЧИСТО, ТО СТРИБАЄ ШЕ, А ЯК НЕ ПЕРЕСТРИБНЕ – СТРИБАЄ ІНШИЙ ГРАВЕЦЬ, І ТИХ, ЯНІ СІДІЛИ.

32 «ХТО ПЕРШИЙ?»

НА ВІДСТАНІ 3-5 МЕТРІВ ВІД ВОДИ ПО БЕРЕЗІ ПРОВОДИТЬСЯ ЛІНІЯ. ГРАВЦІ ШИКУЮТЬСЯ УЗДОВЖ ЦЬОЇ ЛІНІЇ В ОДНУ ШЕРЕНГУ, ОБЛИЧЧЯМ ДО ВОДИ, НА ВІДСТАНІ КРОКУ ОДИН ВІД ОДНОГО. ЗА СИГНАЛОМ, ДІТИ ВБІГАЮТЬ У ВОДУ, ДОБІГАЮТЬ ДО ЗАЗДАЛЕГІДЬ ЗАЗНАЧЕНОГО МІСЦЯ Й БІГОМ ПОВЕРТАЮТЬСЯ НА БЕРЕГ. ВИГРАЄ ТОЙ, ХТО ШВИДШЕ ЗА ВСІХ ПОВЕРНЕТЬСЯ НА СВОЄ МІСЦЕ. НЕ МОЖНА ДОПУСКАТИ, ЩОБ ДІТИ ПІД ЧАС БІГУ ЗАВАЖАЛИ ОДИН ОДНОМУ.



33 «СМУГА ПЕРЕШКОД»

КОМАНДИ СТОЯТЬ НАПРОТИ ОДИНА ОДНОЇ НА ВІДСТАНІ ПРИБЛИЗНО 10 М. ЗА СИГНАЛОМ КЕРІВНИКА ГРИ ОБИДВІ КОМАНДИ ПОВИНИ ПОМІНЯТИСЯ МІСЦЯМИ. УСЬОГО ПРОПОНУЄТЬСЯ ДЕСЯТЬ ТАКИХ ПЕРЕШКОД:

- ПРОСТИЙ БІГ ПО ДОРІЖЦІ З ПОВІТРЯНИМИ КУЛЬКАМИ.
 - БІГ СПИНОЮ ВПЕРЕД ПО ДОРІЖЦІ З ПОВІТРЯНИМИ КУЛЬКАМИ.
 - СТРИБКИ НА ЧЕТВЕРЕНЬКАХ ПО-ЖАБ'ЯЧИ ЧЕРЕЗ НУДЛИ.
 - СТРИБКИ НА ОДНІЙ НОЗІ (З НА ПРАВІЙ З НА ЛІВІЙ) ЧЕРЕЗ НУДЛИ.
 - ПЕРЕСУВАННЯ НА ЧЕТВЕРЕНЬКАХ БОКОМ ЧЕРЕЗ НУДЛИ.
 - ПЛАВАННЯ «КРОЛЕМ»: НОГИ НЕРУХОМО ЛЕЖАТЬ НА ВОДІ У ВИТЯГНУТОМУ ПОЛОЖЕННІ, РУКИ ВПИРАЮТЬСЯ В ДНО І, ЯК ПРИ «КРОЛІ», РУКИ ПО ЧЕРЗІ РОЗМАШИСТО ПІДНИМАЮТЬСЯ НАД ВОДОЮ ВПЕРЕД:
 - ПЛАВАННЯ НОГАМИ ВПЕРЕД (ЛЕЖАЧИ НА СПИНІ, СПИРАЮЧИСЬ НА ДНО РУКАМИ) ЧЕРЕЗ ДОРІЖКУ З ПОВІТРЯНИХ КУЛЬ.
 - БІГ ЗІ СТРИБКАМИ УГОРУ З ВИКОНАННЯМ КРУГОВИХ РУХІВ РУКАМИ.
 - «ТАЧКА» ПО ДОРІЖЦІ З ПОВІТРЯНИХ КУЛЬ (СКЛАДАЮТЬСЯ ПАРИ: ЯКЩО ОДИН ГРАВЕЦЬ ВИЯВИТЬСЯ ЗАЙВИМ, ВІН ВИКОНУЄ П'ЯТУ ПРОБІЖКУ).
 - ПРОСТИЙ БІГ З ВИСОКИМ ПІДНІМАННЯМ СТЕГНА.
- ПЕРЕМАГАЄ ТА КОМАНДА, ЯКА ПЕРШОЮ ПРОЙДЕ СМУГУ ПЕРЕШКОД.



34 «КОРАБЕЛЬ»



ГРАВЦІ ШИКУЮТЬСЯ В ШЕРЕНГУ СТОЯЧИ В ВОДІ. ЗА СИГНАЛОМ ТРЕНЕРА РОЗХОДЯТЬСЯ ЗОНОЮ, ВІДВЕДЕНОЮ ДЛЯ ЗАНЯТТЯ У ВОДІ, І НАСПІВУЮТЬ:
*СИНЄ МОРЕ СИЛЬНО БУШУЄ,
ВИСОКА ХВИЛЯ ЗА ХВИЛЕЮ ЙДЕ.
КОРАБЕЛЬ В ПУЧИНІ КРУЖАЄ
І В БУХТУ СВОЮ СКОРИШЕ ЗАЙДЕ.*
ПРОМОВИВШИ СЛОВА, ГРАВЦІ ШВИДКО ШИКУЮТЬСЯ В ШЕРЕНГУ В ЗАЗНАЧЕНОМУ МІСЦІ. МІСЦЯ ШИКУВАННЯ В ПРОЦЕСІ ГРИ ЗМІНЮЮТЬСЯ.



35 «ЧАПЛІ»

ДВІ КОМАНДИ ШИКУЮТЬСЯ БІЛЯ ПРОТИАЛЕЖНИХ (КОРОТКИХ) БОРТІВ. ПІСЛЯ СИГНАЛУ ВСІ ДІТИ ПРОСУВАЮТЬСЯ ДО СЕРЕДИНИ ВОДОЙМИ, ВИСОКО ПІДІЙМАЮЧИ КОЛІНА. КОМАНДА, УЧАСНИК ЯКОЇ ПЕРШИМ ДОСЯГНЕ ВСТАНОВЛЕНОЇ ВІДМІТКИ, ПЕРЕМАГАЄ. ПОЛОЖЕННЯ РУК ДОВІЛЬНЕ АБО РЕГЛАМЕНТОВАНЕ - У РІЗНІ БОКИ, ВПЕРЕД, ДО ПЛЕЧЕЙ, НА ПОЯСІ.



36 «КРАБЧАТКО»



ДІТИ, ТРИМАЮЧИСЬ ЗА РУКИ, УТВОРЮЮТЬ КОЛО. УСЕРЕДИНУ КОЛА СТАЄ ОДИН ГРАВЕЦЬ-«КРАБЧАТКО». ДІТИ РУХАЮТЬСЯ ПО КОЛУ ТА ПРОМОВЛЯЮТЬ:
*«МОРСЬКА ВОДА ТАКА ПРОЗОРА ПОБІЛЯ БЕРЕГА ПЛЮЩІТЬ.
МАЛЕ КРАБЧАТКО ВИЛІЗ З МОРЯ, У ВОДУ ДИВИТЬСЯ Й МОВЧИТЬ.
ЧОГО Ж НА КАМЕНІ СИДІТИ, КОЛИ У МОРІ СТІЛЬНІ ДИВ?
ОТ ЗАРАЗ ПІДЕ ВІН ПО МОРЮ ДЕ ЩЕ НІКОЛИ НЕ ХОДИВ!*
ПРОМОВИВШИ СЛОВА ДІТИ ВІДПУСКАЮТЬ РУКИ ТА ПРИСІДАЮТЬ В ВОДУ, НЕ ЗАНУРЮЮЧИСЬ З ГОЛОВОЮ, А ТОЙ, ХТО НЕ ВСТИГ ВЧАСНО ПРИСІСТИ СТАЄ «КРАБЧАТКОМ». НЕ МОЖНА ДОПУСКАТИ, ЩОБ ДІТИ ПІД ЧАС ПРИСІДАННЯ ШТОВХАЛИ, ЗАВАЖАЛИ ОДИН ОДНОМУ.

37 «ЧАЙКА»

ГРАВЦІ «РИБКИ», ТРИМАЮЧИСЬ ЗА РУКИ, УТВОРЮЮТЬ КОЛО. УСЕРЕДИНУ КОЛА ВСТАЄ ОДИН ГРАВЕЦЬ - «ЧАЙКА». ДІТИ РУХАЮТЬСЯ ПО КОЛУ ТА ПРОМОВЛЯЮТЬ:

*ОСЬ В'ЮНКИМИ ТАБУНЦЯМИ
МАЛЕНЬКИ РИБКИ МЕРЕХТЯТЬ,
І СПИНКИ ЇХ НАД НАМІНЦЯМИ,
НЕМОВ ПОСРІБЛЕНІ, БЛИЩАТЬ.
І РАПТОМ ЧАЙКА СРІБНО-БІЛА
ЗГОРИ МАЙНУЛА ПРОСТО ВГЛИБ
І ДУЖИМ ДЗЬБОБОМ ВЛУЧНО Й СМІЛИВО
СХОПИЛА ВРАЗ НАЙБІЛЬШУ З РИБ.*

ПРОМОВИВШИ СЛОВА, ДІТИ - «РИБКИ» ВІДПУСКАЮТЬ РУКИ І РОЗБИГАЮТЬСЯ В РІЗНІ СТОРОНИ. ГРАВЕЦЬ - «ЧАЙКА» БІЖИТЬ ЗА ГРАВЦЯМИ - «РИБКАМИ», ЩОБ ЇХ УПІЙМАТИ. КОГО УПІЙМАЛА «ЧАЙКА», З ТИМ В МІНЯЮТЬСЯ РОЛЯМИ.



38 «ДО БАБИ ПО СІЛЬ»

ГРАВЦІ РОЗБИВАЮТЬСЯ НА ДВІ КОМАНДИ, ЯКІ ШИКУЮТЬСЯ У ВОДІ ОБЛИЧЧЯМ ОДИН ДО ОДНОГО, НА ВІДСТАНІ ОДНОГО КРОКУ. ПО СИГНАЛУ ДОРОСЛОГО КОМАНДИ НАСТУПАЮТЬ ОДИН НА ОДНОГО, ПРОМОВЛЯЮЧИ СЛОВА

- ПІДЕШ ДО БАБИ ПО СІЛЬ?
- ГЕЙ.
- А НЕ БОЇШСЯ ЇЇ ПСІВ?
- НІ.

ПРИ ЦЬОМУ НАМАГАЮЧИСЬ БРИЗКАМИ В ОБЛИЧЧЯ ВІДТІСНИТИ «СУПРОТИВНИКА» ДО БЕРЕГА АБО ДО ЗАЗДАЛЕГІДЬ ВСТАНОВЛЕНОГО МІСЦЯ. ЯКЩО ГРАВЕЦЬ, ПОВЕРНЕТЬСЯ СПИНОЮ, ВВАЖАЄТЬСЯ, ЩО ОТРИМАВ ПОРАЗКУ, ЗНАЧИТЬ, БОЇТЬСЯ ПСІВ, А НІ - ТО НЕ БОЇТЬСЯ. ГРА ПРОДОВЖУЄТЬСЯ ДО ТИХ ПІР, ПОКИ ОДНА З КОМАНД НЕ ВІДТІСНИТЬ ІНШУ ДО БЕРЕГА. ВИГРАЄ ТА КОМАНДА, У ЯКОЇ МЕНШЕ ШТРАФНИХ ОЧОК.



39 «МОРЕ ХВИЛЮЄТЬСЯ»

ГРАВЦІ СТАЮТЬ У ШЕРЕНГУ ПО ОДНОМУ БІЛЯ БЕРЕГА. ЗА СИГНАЛОМ «МОРЕ ХВИЛЮЄТЬСЯ» ДІТИ РОЗХОДЯТЬСЯ В БУДЬ-ЯКОМУ НАПРЯМІ, ВИКОНУЮЧИ ДОВІЛЬНІ ГРЕБКОВІ РУХИ РУКАМИ, ЩО ДОПОМАГАЮТЬ ПЕРЕСУВАННЮ ПО ДНУ В ВОДІ. ЗА КОМАНДОЮ «НА МОРІ ТИХО» ГРАВЦІ НАМАГАЮТЬСЯ ШВИДКО ЗАЙНЯТИ ПОЧАТКОВЕ ПОЛОЖЕННЯ. ТОЙ, ХТО ЗАПІЗНИВСЯ, НЕ МОЖЕ ПРОДОВЖУВАТИ ГРУ.



40 «ПЕРЕПРАВА»

ГРАВЦІ ШИКУЮТЬСЯ В ШЕРЕНГУ І ЗА СИГНАЛОМ ЙДУТЬ ПО ДНУ, ДОПОМАГАЮЧИ СОБІ ГРЕБНИМИ РУК. ГРЕБКИ ВИКОНЮЮТЬСЯ В БІК ВІД ТУЛУБА ЗІГНУТИМИ В ЛІНТЬОВИХ СУГЛОБАХ РУКАМИ, ОДНОЧАСНО ОБОМА РУКАМИ І ПО ЧЕРЗІ КОЖНОЮ.



41 «РИБИ І МЕРЕЖА»

УСІ УЧАСНИКИ ГРИ - «РИБИ», РОЗБІГАЮТЬСЯ. ПРОВІДНІ, ТРИМАЮЧИСЬ ЗА РУКИ, НАМАГАЮТЬСЯ ЇХ УПІЙМАТИ В МЕРЕЖІТЮ, КОГО СПІЙМАЛИ ПРИЄДНУЄТЬСЯ ДО ВОДЯЩИХ, ЗБІЛЬШУЮЧИ МЕРЕЖУ. ГРА ЗАКІНЧУЄТЬСЯ, КОЛИ ВСІХ «РИБ» ЗЛОВЛЕНО. ЗАБОРОНЯЄТЬСЯ «РИБАМ» РОЗРИВАТИ МЕРЕЖУ СИЛОЮ, ВИБІГАТИ. «РИБА» ВВАЖАЄТЬСЯ СПІЙМАНОЮ, ЯКЩО ВОНА ПОТРАПИЛА В МЕРЕЖУ, ТОБТО КОЛО, УТВОРЕНЕ ТИМИ, ХТО ВОДИТЬ. ВИГРАЮТЬ ТІ УЧАСНИКИ, ЯКІ ДО КІНЦЯ ГРИ НЕ ПОТРАПИЛИ В МЕРЕЖУ.



42 «КАРАСІ І КОРОПИ»

ГРАВЦІ СТАЮТЬ СПИНОЮ ОДИН ДО ОДНОГО В ШЕРЕНГІ НА ВІДСТАНІ 1-2 КРОКИ В СЕРЕДИНІ ДІЛЯНКИ ВІДВЕДЕНОЇ ДЛЯ ЗАНЯТЬ З ПЛАВАННЯ. ГРАВЦІ ОДНІЄІ ШЕРЕНГИ - «КАРАСІ», ІНШІ - «КОРОПИ». ЯК ТІЛЬКИ ВЕДУЧИЙ ВИМОВЛЯЄ: «КАРАСІ», - ШЕРЕНГА «КАРАСІВ» ЯКОМОГА ШВИДШЕ ПРАГНЕ ДОСЯГТИ УМОВНОГО МІСЦЯ (БОРТИК), А «КОРОПИ», ПОВЕРНУВШИСЬ, НАМАГАЮТЬСЯ НАЗДОГНАТИ «КАРАСІВ» І ДОТОРКНУТИСЯ РУКОЮ І НАВПАКИ. ПІДРАХУНОК УПІЙМАНИХ «КАРАСІВ» І «КОРОПІВ» ВЕДЕТЬСЯ ДО КІНЦЯ ГРИ, КОЛИ КІНЦЯ ГРИ ОБИДВІ КОМАНДИ МАЮТЬ БУТИ НАЗВАНІ ОДНАКОВУ КІЛЬКІСТЬ РАЗІВ. ШЕРЕНГИ ПОВИННІ СТОЯТИ БОКОМ ДО ВЕДУЧОГО.



43 «ФОНТАН»

ГРАВЦІ, ТРИМАЮЧИСЬ ЗА РУКИ, УТВОРЮЮТЬ КОЛО, ПОТІМ ЛЯГАЮТЬ У ВОДУ НА СПИНУ НОГАМИ В ЦЕНТР КОЛА І, ПІДТРИМУЮЧИ СЕБЕ РУКАМИ, ПРОМОВЛЯЮЧИ СЛОВА:

У ЧОРНОМУ МОРІ ФОНТАН -

ЗЛІТАЮТЬ ДО СОНЦЯ БРИЗНИ.

МИ КРИЧИМ: «ДИВІТЬСЯ! ТАМ,

НАД ФОНТАНОМ, В ХМАРАХ

РАЙДУТА ПОВИСЛА!

ПРОМОВИВШИ СЛОВА, ГРАВЦІ ПОЧИНАЮТЬ РУХАТИ НОГАМИ СПОСОБОМ «КРОЛЬ». ПЕРЕМАГАЄ ТОЙ, У КОГО «ФОНТАН» (БРИЗКІВ) БУДЕ БІЛЬШЕ. РІВЕНЬ ВОДИ У ВОДОЙМІ НЕ БІЛЬШЕ 33 СМ



43.1 «ФОНТАНЧИК З ВИДИХОМ У ВОДУ»

ГРАВЦІ, ТРИМАЮЧИСЬ ЗА РУКИ, УТВОРЮЮТЬ КОЛО, ПОТІМ ЛЯГАЮТЬ У ВОДУ НА ЖИВІТ НОГАМИ В ЦЕНТР КОЛА І ПІДТРИМУЮЧИ СЕБЕ РУКАМИ, ПРОМОВЛЯЮТЬ СЛОВА:

«У ЧОРНОМУ МОРІ ФОНТАН -
ЗАПАЮТЬ ДО СОНЦЯ БРИЗНИ.
МИ КРИЧИМ: «ДИВІТЬСЯ! ТАМ,
НАД ФОНТАНОМ, В ХМАРАХ
РАЙДУТА ПОВИСЛА!»»

ПРОМОВИВШИ СЛОВА, ГРАВЦІ ПОЧИНАЮТЬ РУХ НОГАМИ СПОСОБОМ «НРОЛЬ» ТА РОБЛЯТЬ ВИДИХ У ВОДУ. ПЕРЕМАГАЄ ТОЙ, У КОГО «ФОНТАН» (БРИЗНІВ) БУДЕ БІЛЬШЕ. НОГИ В КОЛІНАХ НЕ ЗГІНАТИ, РУХ - ВІД СТЕГНА.



44 «КРОКОДИЛ»

З ПОЛОЖЕННЯ ОПОРУ ЛЕЖАЧИ НА ЖИВОТІ, ГРАВЦІ ПРОМОВЛЯЮТЬ:

«НА МІЛІНІ, В ВОДІ МОРСЬКІЙ
НІС, ПІДНЯВШИ НАД ВОДОЮ,
ГАРНИЙ, ДОБРІЙ КРОКОДИЛ
ПЕРЕВАЛЮЮЧИСЬ ХОДИВ».

ПРОМОВИВШИ СЛОВА, ГРАВЦІ ПЕРЕСУВАЮТЬСЯ НА РУКАХ ПО ДНУ ВОДОЙМИ, НЕ ЗАНУРЮЮЧИ ОБЛИЧЧЯ В ВОДУ, НОГИ ПРИ ЦЬОМУ НЕ ПРАЦЮЮТЬ. ПЕРЕМАГАЄ ТОЙ, ХТО РАНІШЕ ЗА ІНШИХ ДІСТАНЕТЬСЯ ЗАЗНАЧЕНОГО МІСЦЯ. РІВЕНЬ ВОДИ В ВОДОЙМІ НЕ БІЛЬШЕ 35 СМ.



44.1 «КРОКОДИЛ З ВИДИХОМ У ВОДУ»

З ПОЛОЖЕННЯ ОПОРУ ЛЕЖАЧИ НА ЖИВОТІ, ГРАВЦІ ПРОМОВЛЯЮТЬ:

НА МІЛІНІ, В ВОДІ МОРСЬКІЙ
НІС, ОПУСТИВШИ У ВОДУ,
ГАРНИЙ, ДОБРІЙ КРОКОДИЛ
ПЕРЕВАЛЮЮЧИСЬ ХОДИВ.

ПРОМОВИВШИ СЛОВА, ГРАВЦІ ПЕРЕСУВАЮТЬСЯ НА РУКАХ ПО ДНУ ВОДОЙМИ, ЗАНУРЮЮЧИ ОБЛИЧЧЯ У ВОДУ, НОГИ ПРИ ЦЬОМУ НЕ ПРАЦЮЮТЬ. ПЕРЕМАГАЄ ТОЙ, ХТО РАНІШЕ ІНШИХ ДІСТАНЕТЬСЯ ЗАЗНАЧЕНОГО МІСЦЯ. РІВЕНЬ ВОДИ У ВОДОЙМІ НЕ БІЛЬШЕ 35 СМ.



45 «МЛИН»

ГРАВЦІ ШИКУЮТЬСЯ В ШЕРЕНГУ НА МІЛІНІ. ДІТИ ПОВИННІ СТАТИ ПРЯМО, НОГИ ПОВИННІ БУТИ НА ШИРИНІ ПЛЕЧЕЙ, СТОЯТИ ПОТРІБНО НА ПОВНІЙ СТОПІ, НАХИЛИВШИСЬ УПЕРЕД НА 90 ГРАДУСІВ. ПРАВУ РУКУ ПІДНИМАЮТЬ ДОГОРИ, ЛІВУ - ОПУСКАЮТЬ У ВОДУ. ПРОМОВЛЯЮТЬ СЛОВА:

«У МОРІ ЛАКСИР
ЗРОБИВ СОБІ МЛИН.
МЕЛЕ ДЕНЬ ПРИ ДНІ
ВОДУ НА МЛИНІ.»

ДІТИ ПОЧИНАЮТЬ ОБЕРТАТИ РУКАМИ, РУКА, ЯКА ЗНАХОДИЛАСЬ У ВОДІ, ПОВИННА ТЯГНУТИСЯ ДО НОСКА ПРОТИЛЕЖНОЇ НОГИ.



46 «НОЖИЦІ»

ГРАВЦІ СІДАЮТЬ У ВОДУ НА МІЛІНІ У ШЕРЕНГУ СПИНОЮ ДО БЕРЕГА. ВИХІДНЕ ПОЛОЖЕННЯ - НОГИ НАРІЗНО, РУКИ - В УПОРІ ЗБОКУ. ПРОМОВЛЯЮТЬСЯ СЛОВА:

«РІЖЕМО УСЕ, ЩО ТРЕБА:
МИ ПОРІЖЕМО ДЛЯ ТЕБЕ
І ВОДОРОСТІ, І СІПНИ.
БУДЕШ ВІЛЬНИЙ ТИ!»

ДІТИ ВИКОНУЮТЬ СХРЕСНІ РУХИ НОГАМИ.



47 «БИТВА КУЛЬКАМИ»

НАДУВАЄМО ПОВІТРЯНІ КУЛІ 2 КОЛЬОРІВ З РОЗРАХУНКУ 2-3 КУЛЬКИ НА ОДНОГО УЧАСНИКА. УЧАСНИКІВ ДІЛИМО НА ДВІ КОМАНДИ. РОЗДІЛЯЄМО ІГРОВУ ЗОНУ МОТУЗКОЮ. КОЖНА КОМАНДА ОТРИМУЄ КУЛІ СВОГО КОЛЬОРУ. ЗА СИГНАЛОМ ТРЕБА ПЕРЕКИНУТИ ВСІ СВОЇ КУЛІ НА БІК СУПРОТИВНИКА, НЕ ДОПУСКАЮЧИ ПОПАДАННЯ ВОРОЖИХ СНАРЯДІВ НА СВОЮ ТЕРИТОРІЮ. ПЕРЕМАГАЄ ТА КОМАНДА, НА ПОЛІ ЯКОЇ НЕ ЗАЛИШИТЬСЯ ЖОДНОЇ КУЛЬКИ.



48 «ЧУДО-ЮДО-РИБА-КИТ»

КОМАНДИ ШИКУЮТЬСЯ ОДНА НА ПРОТИ ОДНОЇ, МІЖ НИМИ КИДАЮТЬ ВЕЛИКИЙ НАДУВНИЙ М'ЯЧ. ЗАВДАННЯ УЧАСНИКІВ ГРИ - РУКАМИ «РОБИТИ ХВИЛЮ», ЩОБ ПЕРЕШНОДИТИ «НИТУ» (М'ЯЧУ) ПОТРАПИТИ НА СВОЮ ТЕРИТОРІЮ. З МІСЦЯ НЕ СХОДИТИ. «НИТА» РУКАМИ НЕ ЧІПАТИ!



49 «БДЖІЛКА»

ГРАВЦІ УТВОРЮЮТЬ КОЛО. ІНСТРУКТОР СТАЄ В СЕРЕДИНІ КОЛА І ТРИМАЄ ВУДОЧКУ НА КІНЦІ ЯКОЇ ПРИКРІПЛЕНИЙ БАНТИК («ОСА»), ТА ПРОМОВЛЯЄ:

«БДЖІЛКА ВЕСЕЛО ЛІТАЄ,
КВІТАМ ВІЧНА РОЗТУЛЯЄ.
НАЖЕ: – НВІТИ, ГОДІ СПАТИ,
Я ПРИЙШЛА МЕДОМ ЗБИРАТИ».

КЕРІВНИК ПО ЧЕРЗІ ЧИ ВИБІРКОВО НАМАГАЄТЬСЯ ПОСАДИТИ ДІТЯМ БАНТИК НА НІС.

ГРАВЦЯМ ПОТРІБНО ЗАНУРЮВАТИСЯ У ВОДУ З ГОЛОВОЮ. ПЕРЕМАГАЄ ТОЙ УЧАСНИК, ЯКОГО «ОСА» НЕ ТОРКНЕТЬСЯ ЖОДНОГО РАЗУ. ДІТЯМ НЕ МОЖНА ЗАКРИВАТИ ОЧІ Й ВИТИРАТИ ЇХ РУКАМИ. РІВЕНЬ ВОДИ ПОВИНЕН БУТИ ВИЩЕ РІВНЯ ПОЯСА.



50 «ХТО ШВИДШЕ СХОВАЄТЬСЯ ПІД ВОДУ?»

ЗА СИГНАЛОМ ВЕДУЧОГО ГРАВЦІ ПОВИННІ ШВИДКО ПРИСІСТИ ПІД ВОДУ, НАМАГАЮЧИСЬ УТРИМАТИСЯ НА ДНІ. ПЕРЕД ЗАНУРЕННЯМ У ВОДУ НЕОБХІДНО ВИКОНАТИ ГЛИБОКИЙ ВДИХ, ЗАТРИМАТИ ДИХАННЯ НА ВИДИХУ. ЦЕ ДОПОМАГАЄ ВІДЧУТИ ПІДЙОМНУ СИЛУ ВОДИ, ТАКОЖ ПЕРЕКОНАТИСЯ В ТОМУ, ЩО СІСТИ НА ДНО ПРАКТИЧНО НЕМОЖЛИВО.



51 «П'ЯТНАШКИ З ПОПЛАВЦЕМ»

ВЕДУЧИЙ НАМАГАЄТЬСЯ НАЗДОГНАТИ КОГО-НЕБУДЬ З ГРАВЦІВ І ДОТОРКНУТИСЯ ДО НЬОГО. РЯТУЮЧИСЬ ВІД «П'ЯТНАШКИ», ЦЕЙ ГРАВЕЦЬ МАЄ ПРИЙМАЄ ПОЛОЖЕННЯ «ПОПЛАВЦЯ». НЕОБХІДНО НАГАДАТИ ДІТЯМ, ЩО ПЕРЕД ЗАНУРЕННЯМ У ВОДУ ОБОВ'ЯЗКОВО ПОТРІБНО ВИКОНАТИ ГЛИБОКИЙ ВДИХ.



52 «ГОЙДАЛКИ»

РОЗДІЛИВШИСЬ НА ПАРИ, УЧАСНИКИ СТАЮТЬ ОБЛИЧЧЯМ ОДИН ДО ОДНОГО, БЕРУТЬСЯ РУКАМИ ЗА ДВА КРАЯ НУДЛІВ З ПРОТИЛЕЖНИХ БОКІВ, ПРОМОВИВШИ СЛОВА:

«МОРЕ П'ЯТКИ НАМ ЛОСНОЧЕ,
СПІПИТЬ ЗАЙЧИНАМИ ОЧІ,
МИ НА ГОЙДАЛЦІ ГОЙДАЛИСЬ
І У МОРІ ПОСМІХАЛИСЬ.»

ПО ЧЕРЗІ ПРИСІДАЮЧИ, ГРАВЦІ ВИКОНУЮТЬ ВИДИХ У ВОДУ. НЕОБХІДНО НАГАДАТИ ДІТЯМ, ЩО ПЕРЕД ЗАНУРЕННЯМ У ВОДУ ОБОВ'ЯЗКОВО ПОТРІБНО ВИКОНАТИ ГЛИБОКИЙ ВДИХ.



62



53 «ЗНАЙДИ СВІЙ БУДИНОК»

НА ПОВЕРХНІ ВОДИ ПЛАВАЮТЬ РІЗНОКОЛЬОРОВІ ОБРУЧІ. КОЖНА ДИТИНА ОБИРАЄ СОБІ ПЕВНИЙ КОЛІР І НА СИГНАЛ ВИХОВАТЕЛЯ БІЖИТЬ ДО ВІДПОВІДНОГО ОБРУЧА, ПІРНАЄ ПІ НЬОГО Й ВИРИНАЄ В СВОЄМУ ОБРУЧІ.



54 «ДЕЛЬФІН»

ГРАВЦІ ШИКУЮТЬСЯ У ШЕРЕНГУ, СТОЯЧИ У ВОДІ, ОБЛИЧЧЯМ ДО ІНСТРУКТОРА, ПРОМОВЛЯЮЧИ СЛОВА:

ЦЯ ТВАРИНА ДОБРА ДУЖЕ,

ПОЗНАЙОМСЯ З НЕЮ, ДРУЖЕ!

В МОРІ ПЛАВАЄ, ПІРНАЄ,

ІЗ ВОДИ ЛЮДЕЙ СПАСАЄ.

ВИРИНАЄ ІЗ ГЛИБИН

ШИРИЙ ПОМІЧНИК – ДЕЛЬФІН.

УСІ ГРАВЦІ ПРИСІДАЮТЬ, А ПОТІМ ВИСТРИБУЮТЬ ЯКОМОГО ВИЩЕ З ВОДИ, ВІДШТОВХНУВШИСЬ НОГАМИ ВІД ДНА, А РУКАМИ – ВІД ВОДИ. ПІСЛЯ КОЖНОГО СТРИБКА ОГОЛОШУЄТЬСЯ ПЕРЕМОЖЕЦЬ І ДВА ПРИЗЕРИ. СЛІД ПОЯСНИТИ ПРИЧИНУ УСПІХУ ПЕРЕМОЖЦІВ (ВМІННЯ НАПРУЖУВАТИ М'ЯЗИ ТІЛА Й ВИТЯГУВАТИСЯ, ПРИЙМАЮЧИ НАЙБІЛЬШ ОБТІЧНЕ ПОЛОЖЕННЯ ТІЛА).



54.1 (З ПІДТРИМУЮЧИМИ ЗАСОБАМИ) 54.2 (БЕЗ ПІДТРИМУЮЧИХ ЗАСОБІВ) «ДЕЛЬФІНИ»

УЧАСНИКИ СТАЮТЬ В ШЕРЕНГУ, ВИХІДНЕ ПОЛОЖЕННЯ – СТОЯЧИ, РУКИ ВГОРУ, ТРИМАЮЧИ НУДА У РУКАХ. ЗА ПЕРШИМ СИГНАЛОМ ПОТРІБНО ПРИСІСТИ ПІД ВОДУ. ЗА ДРУГИМ СИГНАЛОМ – ВИСТРИБНУТИ ВПЕРЕД І ВГОРУ, ВОДНОЧАС ПРОСКОВЗИТИ ВОДОЮ З НУДАОМ У РУКАХ. ПІД ЧАС ЗАНУРЕННЯ, ВИСТРИБУВАННЯ ТА НОВЗАННЯ ТІЛО УЧАСНИКА ПОВИННО ПРОСУВАТИСЯ ЗА ХВИЛЕПОДІБНОЮ ТРАЄКТОРЕЮ. ПЕРЕМАГАЄ УЧАСНИК, ЯКИЙ ПОДОЛАВ ЗНАЧНУ ДІЛЯНКУ ЗА МЕНШУ КІЛЬКІСТЬ СТРИБКІВ.



55 «ПОПЛАВЕЦЬ»

ГРАВЦІ ШИКУЮТЬСЯ У ШЕРЕНГУ, СТОЯЧИ В ВОДІ, ОБЛИЧЧЯМ ДО ІНСТРУКТОРА. ПО СИГНАЛОМ ІНСТРУКТОРА. ГРАВЦІ РОБЛЯТЬ ПОВНИЙ ВДИХ, ПРИСІДАЮТЬ НА ДНО, МІЦНО ОБХОПЛЯЮТЬ НОГИ РУКАМИ, ЗГРУПОВІТЬСЯ Й СПИВАЮТЬ СПИНОЮ ДОГОРИ. ВПРАВО ВИКОНУЮТЬ ПО ЧЕРЗІ В ШЕРЕНГАХ (ПЕРШІ ТА ДРУГІ НОМЕРИ). НЕОБХІДНО НАГАДАТИ

ДІТЯМ, ЩО ПЕРЕД ЗАНУРЕННЯМ У ВОДУ ОБОВ'ЯЗКОВО ПОТРІБНО ВИКОНАТИ ГЛИБОКИЙ ВДИХ.



56 «ЗІРОЧКА»



ГРАВЦІ ШИКУЮТЬСЯ У ШЕРЕНГУ, СТОЯЧИ В ВОДІ, ОБЛИЧЧЯМ ДО ІНСТРУКТОРА. ГРАВЦІ ПРОМОВЛЯЮТЬ СЛОВА:

«У СИНЬОМУ МОРІ Є ЗІРКА,
ЩО НЕ ГАСНЕ НІКОЛИ.
ПРИВАБЛИВА НА ВИГЛЯД,
ТА НЕ ДАЄ СЕБЕ В ОБРАЗУ.»

ГРАВЦІ РОБЛЯТЬ ПОВНИЙ ВДИХ, ПРИСІДАЮТЬ НА ДНО, РУКИ ТА НОГИ РОЗВОДЯТЬ В СТОРОНИ ТА СПЛИВАЮТЬ СПИНОЮ ДОГОРИ. ВПРАВО ВИКОНУЮТЬ ПО ЧЕРЗІ В ШЕРЕНГАХ (ПЕРШІ І ДРУГІ НОМЕРИ): НЕОБХІДНО НАГАДАТИ ДІТЯМ, ЩО ПЕРЕД ЗАНУРЕННЯМ У ВОДУ ОБОВ'ЯЗКОВО ПОТРІБНО ВИКОНАТИ ГАМБОНИЙ ВДИХ.

57 «ЧЕРЕПАХА»

ГРАВЦІ ТРИМАЮЧИСЬ ЗА РУКИ УТВОРЮЮТЬ КОЛО Й ОПУСКАЮТЬСЯ НА КОЛІНА. ОДИН ГРАВЕЦЬ - «ЧЕРЕПАХА» - ЗНАХОДИТЬСЯ В СЕРЕДИНІ КОЛА. ВІН НАМАГАЄТЬСЯ ПЕРЕХОПИТИ АБО ДОТЯГНУТИСЯ ДО М'ЯЧА, ПЕРЕДАНОГО ГРАВЦЯМИ ПОПЕРЕК КОЛА. ГРАВЕЦЬ, ЧЕРЕЗ ПОМИЛКУ КОТРОГО М'ЯЧ ПОТРАПИВ ДО «ЧЕРЕПАХИ» РОБИТЬ ВИДИХ У ВОДУ ТА ЗАМІНЮЄ «ЧЕРЕПАХУ». РІВЕНЬ ВОДИ У ВОДОЙМІ НЕ ПЕРЕВИШУВАТИ 35 СМ

58 «ШУКАННЯ ПЕРЛИН»

ГРАВЦІ («ШУКАЧІ») ДІСТАЮТЬ З ДНА ПРЕДМЕТИ: КАМІНЧИКИ, ЧЕРЕПАШКИ, ШАЙБИ. ГРА МОЖЕ БУТИ Й КОМАНДНОЮ. ВИГРАЄ КОМАНДА, ГРАВЦІ ЯКОЇ ЗІБРАЛИ ВСІ ПРЕДМЕТИ РАНІШЕ, НІЖ ІНША КОМАНДА. КІЛЬКІСТЬ «ПЕРЛИН» НА ДНІ МАЄ ВІДПОВІДАТИ КІЛЬКОСТІ «ШУКАЧІВ».

59 «ПОТЯГ У ТУНЕЛЬ»

УЧАСНИКИ ГРИ ШИКУЮТЬСЯ В КОЛОНУ ПО ОДНОМУ («ПОЇЗД»). ДВОЄ ГРАВЦІВ СТОЯТЬ ОБЛИЧЧЯМ ОДИН ДО ОДНОГО, ТРИМАЮЧИСЬ ЗА РУКИ НАД ВОДОЮ («ТУНЕЛЬ»). ЩОБ «ПОЇЗД» ПРОЙШОВ В «ТУНЕЛЬ», ГРАВЦІ ПО ЧЕРЗІ ВИКОНУЮТЬ КОВЗАННЯ НА ГРУДЯХ, ТРИМАЮЧИ НА ВИТЯГНУТИХ РУКАХ НУДА. ІНШИЙ ВАРИАНТ - «ПОЇЗД» МОЖЕ ПРОЙТИ ЧЕРЕЗ ОБРУЧ, ЯКИЙ ТРИМАЄ ТРЕНЕР.

МОЖНА УСКЛАДНИТИ ЗАВДАННЯ, РОЗМІСТИВИШИ ДВА АБО ТРИ «ТУНЕЛІ» НА ДЕЯКІЙ ВІДСТАНІ ОДИН ВІД ОДНОГО. ПІД ЧАС КОВЗАННЯ ПОТРІБНО ОБОВ'ЯЗКОВО ЗАНУРЮВАТИ ОБЛИЧЧЯ У ВОДУ.





60 «ПЛАВАЮЧІ СТІЛИ».

ДІТИ ШИКуються в ШЕРЕНГУ І ЗА СИГНАЛОМ ТРЕНЕРА ВИКОНУЮТЬ ВПРАВУ - КОВЗАННЯ БЕЗ ДОПОМОГИ НІГ З НУДАЛОМ У РУКАХ. ВИГРАЄ ТОЙ, ХТО ПРОСКОВЗНЕ ДАЛІ. КОВЗАННЯ НА ГРУДЯХ ВИКОНУЄТЬСЯ З ВИТЯГНУТИМИ ВПЕРЕД РУКАМИ; РУХИ НІГ - ВІД СТЕГНА.



61 «ЖАБЕНЯТА»

ДВІ КОМАНДИ ДІТЕЙ СТАЮТЬ В ШЕРЕНГУ БІЛА ПРОТИЛЕЖНИХ (КОРОТКИХ) БОРТІВ. ЗА СИГНАЛОМ ДОРОСЛОГО, СТРИБАЮЧИ НА ДВОХ НОГАХ, ДІТИ ПРОСУВАЮТЬСЯ ДО СЕРЕДИНИ ВОДОЙМИ (ВІДМІТКА ПРАПОРЦІ). ПЕРЕМАГАЄ КОМАНДА, ЩО ШВИДШЕ ДІСТАНЕТЬСЯ ДО ВСТАНОВЛЕНОГО ОРІЄНТИРУ. ПІД ЧАС ГРИ НЕ МОЖНА БІГАТИ, ШТОВХАТИ ОДИН ОДНОГО. РІВЕНЬ ВОДИ - НЕ ВИЩЕ РІВНЯ ПОЯСА.



62 «3 ДОНЕСЕННЯМ ВПЛАВ»

ГРАВЦІ ПЛАВУТЬ БУДЬ-ЯКИМ СПОСОБОМ НА ПЕВНУ ВІДСТАНЬ. ВОНИ ТРИМАЮТЬ В РУЦІ СУХУ ШАПОЧКУ АБО ІНШИЙ ПРЕДМЕТ - «ДОНЕСЕННЯ». ВИГРАЮТЬ УЧАСНИКИ, ХТО НЕ ЗАМОЧИВ «ДОНЕСЕННЯ» І ПРИПЛАВ ПЕРШИМ.



63 «ГОНКИ НА КОЛАХ»

ГРАВЦІ СІДАЮТЬ НА ГУМОВІ НАДУВНІ КРУГИ ТА ЗА КОМАНДОЮ ПЛАВУТЬ НАВВИПЕРЕДКИ БУДЬ-ЯКИМ СПОСОБОМ. ЗМАГАЮТЬСЯ 2-3 ПАРИ. ОДНА ДИТИНА СІДАЄ НА КРУГ, А ІНШИЙ ТЯГНЕ ЙОГО Й БІЖИТЬ ДО ЗАЗНАЧЕНОГО МІСЦЯ, ДЕ ГРАВЦІ МІНЯЮТЬСЯ МІСЦЯМИ. ВИГРАЄ ТА ПАРА, ЩО РАНІШЕ ЗА ІНШИХ ПОВЕРНЕТЬСЯ НА ЛІНІЮ СТАРТУ.



64 «ВОДНИЙ ВОЛЕЙБОЛ»

ГРАВЦІ СТАЮТЬ У КОЛО Й УДАРАМИ ПЕРЕДАЮТЬ М'ЯЧ ОДИН ОДНОМУ, НАМАГАЮЧИСЬ ЯКОМОГО ДОВШЕ ПРОТРИМАТИ ЙОГО В ПОВІТРІ.



65 «КУПА МАЛА»

ГРАВЦІ, ТРОХИ НАХИЛИВШИСЬ, ШИКУЮТЬСЯ В КОЛОНУ ПО ОДНОМУ НА ВІДСТАНІ 2 М ОДИН ВІД ОДНОГО. ОСТАННІЙ У КОЛОНІ ПЕРЕСТРИБУЄ ЧЕРЕЗ КОЖНОГО, ХТО СТОІТЬ ПОПЕРЕДУ. ТОЙ ХТО СТОІТЬ ОСТАННІМ У КОЛОНІ ПЕРЕСТРИБУЄ ЧЕРЕЗ ТИХ, ХТО СТОІТЬ ПОПЕРЕДУ, І ПІРНАЄ ПІД ШИРОКО РОЗСТАВЛЕНІ НОГИ ІНШОГО.



66 «ДІСТАНЬ КУЛЬКУ»

КОЖНА КОМАНДА СКЛАДАЄТЬСЯ З 4-7 ГРАВЦІВ. КОМАНДИ ШИКУЮТЬСЯ В КОЛОНУ НА БЕРЕЗІ АБО НА МІЛИНІ, ВІДСТАНЬ МІЖ КОМАНДАМИ МАЄ БУТИ НЕ БІЛЬШЕ 1 М. ЗА 8-10 М ВІД БЕРЕГА З НУДЛІВ РОБИТЬСЯ КОЛО, З ПОВІТРЯНИМИ КУЛЬКАМИ В ЦЕНТРІ. У СЕРЕДИНІ ПОВІТРЯНОЇ КУЛЬКИ ЛІТЕРИ. ТОЙ, ХТО СТОІТЬ ПЕРШИМ В КОЛОНІ, МАЄ ПРОПЛАСТИ «КРОЛЕМ» ДО КОЛА, ПІРНУТИ В СЕРЕДИНУ КОЛА І ДІСТАТИ ПОВІТРЯНУ КУЛЬКУ. ПОТІМ ЗНОВУ ПІРНУТИ ВЖЕ З КУЛЬКОЮ Й ПОВЕРНУТИСЯ ДО СВОЄЇ КОМАНДИ. КОЛИ ВСІ ЛІТЕРИ БУДУТЬ У КОМАНД, ПОТРІБНО СКАСТИ СЛОВА З ЦИХ ЛІТЕР. ПЕРЕМОГУ ОТРИМАЄ ТА КОМАНДА, УЧАСНИКИ ЯКОЇ ШВИДШЕ ВПОРАЄТЬСЯ ІЗ ЗАВДАННЯМ.



67 «УТРИМАЄІ»

ГРАВЦІ ОДНІЮ РУКОЮ УТРИМУЮТЬ БІЛЯ СЕБЕ «СВІЙ» НАДУВНИЙ М'ЯЧ ВЕЛИКОГО РОЗМІРУ ТА ЗА СИГНАЛОМ КЕРІВНИКА ДІТИ НАМАГАЮТЬСЯ ЛЯГТИ НА М'ЯЧ Й УТРИМАТИСЯ ПРОТЯГОМ ВСТАНОВЛЕНОГО ЧАСУ. ПЕРЕМАГАЄ ТОЙ, ХТО РАНИШЕ ЗА ВСІХ ЛЯЖЕ НА ПЛАВАЮЧИЙ ПРЕДМЕТ І ПРОТРИМАЄТЬСЯ НА НЬОМУ ВСТАНОВЛЕНИЙ ЧАС. ВАРІАНТ: ЛЯГТИ НА М'ЯЧ І ДІСТАТИСЯ ДО ВСТАНОВЛЕНОГО ОРІЄНТИРУ, ВИКОНУЮЧИ РУХИ НОГАМИ.



68 «ЛЕТЮЧИЙ ГОЛЛАНДЕЦЬ»

УЧАСНИКИ ЦІЄЇ ГРИ ПОВИННІ ПРОПЛАСТИ «СЕРЕД РИФІВ І СНЕЛЬ», ТОБТО МІЖ БУЙКАМИ, ПОПЛАВКАМИ Й ІНШИМИ ПОДІБНИМИ ПЕРЕШКОДАМИ. ПЕРЕМОЖЕ ТОЙ, КОМУ ЦЕ ВДАЄТЬСЯ ЗРОБИТИ ЗА НАЙКОРОТШИЙ ЧАС.



69 «ПЕРЕГОНИ З НУДЛОМ»

ГРАВЦІ ПОДІЛЯЮТЬСЯ НА ДВІ КОМАНДИ. КОЖЕН ГРАВЕЦЬ ПО ЧЕРЗІ ПЛИВЕ НА ПЕВНУ ВІДСТАНЬ, ТРИМАЮЧИ НА ПРЯМИХ РУКАХ НУДЛА, ПРАЦЮЮЧИТЬЛІБНИ НОГАМИ СПОСОБОМ «КРІЛЬ». ВИГРАЄ КОМАНДА, ЩО ШВИДШЕ ДІСТАНЕТЬСЯ ЗАЗНАЧЕНОГО МІСЦЯ.



70 «ШВИДКА ТРІЙКА»

ГРАВЦІ РОЗБИВАЮТЬСЯ НА КОМАНДИ ПО ТРИ ОСОБИ. ДВОЄ З ТРЬОХ ТРИМАЮТЬ ЗА КІНЦІ ПАЛИЦЮ (НУДАС), А ТРЕТІЙ ХАПАЄТЬСЯ ЗА СЕРЕДИНУ. ЗА СИГНАЛОМ ВЕДУЧОГО, ДІТИ, ЩО ТРИМАЮТЬ НУДАС, ПОЧИНАЮТЬ КРОКУВАТИ ВПЕРЕД ПО ДНУ, А ІНШІ УЧАСНИКИ ТРІЙОК ЛЯГАЮТЬ НА ВОДУ І ПРАЦЮЮТЬ НОГАМИ СПОСОБОМ «КРОЛЬ». ПЕРЕМАГАЄ ТА КОМАНДА, УЧАСНИКИ ЯКОЇ ПЕРШИМИ ДОСЯГАЮТЬ ПРОТИЛЕЖНОГО БОРТУ.

70.1

ГРАВЦІ РОЗБИВАЮТЬСЯ НА КОМАНДИ ПО ТРИ ОСОБИ. ДВОЄ З ТРЬОХ ТРИМАЮТЬ ЗА КІНЦІ ПАЛИЦЮ (НУДАС), А ТРЕТІЙ ХАПАЄТЬСЯ ЗА СЕРЕДИНУ. ЗА СИГНАЛОМ ВЕДУЧОГО, ДІТИ, ЩО ТРИМАЮТЬ НУДАС, ПОЧИНАЮТЬ КРОКУВАТИ ВПЕРЕД ПО ДНУ, А ІНШІ УЧАСНИКИ ТРІЙОК ЛЯГАЮТЬ НА ВОДУ І ПРАЦЮЮТЬ РУКАМИ СПОСОБОМ «КРОЛЬ». НОГИ ПРИ ЦЬОМУ НЕ ПРАЦЮЮТЬ. ПЕРЕМАГАЄ ТА КОМАНДА, ЯКА ПЕРШОЮ ДОСЯГАЄ ПРОТИЛЕЖНОГО БОРТУ.

70.2

ГРАВЦІ РОЗБИВАЮТЬСЯ НА КОМАНДИ ПО ТРИ ОСОБИ. ДВОЄ З ТРЬОХ ТРИМАЮТЬ ЗА КІНЦІ ПАЛИЦЮ (НУДАС), А ТРЕТІЙ ХАПАЄТЬСЯ ЗА СЕРЕДИНУ. ЗА СИГНАЛОМ ВЕДУЧОГО, ДІТИ, ЩО ТРИМАЮТЬ НУДАС, ПОЧИНАЮТЬ КРОКУВАТИ ВПЕРЕД ПО ДНУ, А ІНШІ УЧАСНИКИ ТРІЙОК ЛЯГАЮТЬ НА ВОДУ І ПРАЦЮЮТЬ НОГАМИ СПОСОБОМ «КРОЛЬ», ЧЕРЕДУЮЧИ РУКИ, ВИДИХ У ВОДУ. ПЕРЕМАГАЄ ТА КОМАНДА, УЧАСНИКИ ЯКОЇ ПЕРШОЮ ДОСЯГАЮТЬ ПРОТИЛЕЖНОГО БОРТУ.

71 «КАЧКИ-НИРКИ»

ДІТИ ДОВІЛЬНО РОЗТАШОВУЮТЬСЯ НА ТЕРИТОРІЇ, ВІДВЕДЕНІЙ ДЛЯ НАВЧАННЯ ПЛАВАННЮ, І ЗА СИГНАЛОМ НАМАГАЮТЬСЯ «ВХОПИТИСЯ ЗА ДНО», ПІДНЯВШИ ПРИ ЦЬОМУ НОГИ, - ПОКАЗАТИ «ХВОСТИК», - ЯК ЦЕ РОБИТЬ КАЧКА, ПІРНАЮЧИ ЗА КОРМОМ У ВОДУ. ПЕРЕМАГАЄ ТОЙ, ХТО У ВСТАНОВЛЕНИЙ ЧАС ПОКАЖЕ «ХВОСТИК» БІЛЬШУ КІЛЬКІСТЬ РАЗІВ.

72 «Я- ПЕРШИЙ!»

72. ДІТИ ПРИЙМАЮТЬ ПОЛОЖЕННЯ ПЛАВЦЯ НА СТАРТІ ТА ЗА КОМАНДОЮ ВИКОНУЮТЬ КОВЗАННЯ НА ГРУДЯХ. ПЕРЕМАГАЄ ТОЙ ГРАВЕЦЬ, ЯКИЙ ПЕРШИЙ ДОСЯГНЕ ЗАЗНАЧЕНОГО МІСЦЯ.

72.1 з подальшими РУКАМИ «НОГИ КРОЛЬ»

72.2 з подальшим ВИКОНАННЯМ РУХІВ РУКАМИ «КРОЛЬ».

ПЕРЕМАГАЄ ТОЙ ГРАВЕЦЬ, ЯКИЙ ПЕРШИЙ ДОСЯГНЕ ЗАЗНАЧЕНОГО МІСЦЯ.



73 «СКОРИШЕ ЗНАЙДИ»

У ВОДІ ПЛАВАЮТЬ ВЕЛИКІ ТА МАЛЕНЬКІ ІГРАШКИ (РИБКИ, КОРАБЛИКИ ТОЩО). ГРАВЦІ ДІЛЯТЬСЯ НА ДВІ КОМАНДИ, СТОЯТЬ НА БЕРЕЗІ, ПОРУЧ ДВІ КОРЗИНИ ДЛЯ КОЖНОЇ КОМАНДИ. ЗА СИГНАЛОМ ІНСТРУКТОРА НЕОБХІДНО ЗНАЙТИ МАЛЕНЬКІ (ВЕЛИКІ) ІГРАШКИ ДІТИ ПЛИВУТЬ, БЕРУТЬ ІГРАШКИ ВІДПОВІДНОГО РОЗМІРУ Й СКЛАДАЮТЬ ЇХ ДО КОРЗИНИ. РАЗОМ З ІНСТРУКТОРОМ ПЕРЕВІРЯЮТЬ, ЧИ ВСІ ІГРАШКИ ПОТРІБНОГО РОЗМІРУ ЗНАЙДЕНО. ВАЖЛИВО, ЩОБ ІГРАШОК КОЖНОГО РОЗМІРУ БУЛО НЕ МЕНШЕ, НІЖ ДІТЕЙ.



74 «ДО ЦІЛІ»

ГРАВЦІ ДМУХАЮТЬ НА ПІНОПЛАСТОВІ АБО ГУМОВІ ІГРАШКИ, СПРЯМОВУЮЧИ ЇХНІЙ РУХ ВІДПОВІДНО ДО ЗАВДАННЯ: ПРЯМО, ПО КОЛУ, ЗИГЗАГОМ. ПЕРЕМАГАЄ ТОЙ, ЧИЯ ІГРАШКА ДОПЛИВЕ ДО ЦІЛІ.



75 ПОДОЛЯНОЧКА

ДІТИ БЕРУТЬСЯ ЗА РУКИ Й СТАЮТЬ У КОЛО. ОБИРАЮТЬ «ПОДОЛЯНОЧКУ». ДІТИ СПІВАЮТЬ, А «ПОДОЛЯНОЧКА» РОБИТЬ ВСЕ ТЕ, ПРО ЩО ВОНИ СПІВАЮТЬ:

ДЕСЬ ТУТ БУЛА ПОДОЛЯНОЧКА,

ДЕСЬ ТУТ БУЛА МОЛОДЕСЕНЬКА.

ТУТ ВОНА СТОЯЛА,

ДО ЗЕМЛІ ПРИПАЛА,

ЛИЧКА НЕ ВМИВАЛА,

БО ВОДИ НЕ МАЛА.

ОЙ ВСТАНЬ, ВСТАНЬ, ПОДОЛЯНОЧКО.

ОБМИЙ ЛИЧКО, ЯК ТУ ШЛЯНОЧКУ.

ВІЗЬМИСЯ В БОЧКИ, -

ЗА СВОЇ СКОЧКИ,

ПІДСКОЧИ ДО РАЮ,

БЕРИ СЕСТРУ СКРАЮ.

«ПОДОЛЯНОЧКА» ОБИБИРАЄ НОГОСЬ З КОЛА, І ВОНІ МІНЯЮТЬСЯ МІСЦЯМИ.



76 «ВЕЗЕМО КАВУН»

КАВУН - ЦЕ ЖИВІТ ГРАВЦІВ, І ЙОГО НЕОБХІДНО ПЕРЕВЕЗТИ, НЕ ЗАМОЧИВШИ, З ОДНОГО ПУНКТУ ДО ІНШОГО. ЖИВОТИН ПОВИНЕН ЗНАХОДИТИСЯ НА ПОВЕРХНІ.



77 «М'ЯЧ ПІД ВОДОЮ»

ДВІ КОМАНДИ СТАЮТЬ У ШЕРЕНГУ ПАРАЛЕЛЬНО ДО БЕРЕГА РІЧКИ: ОДНА - ЛІВОРУЧ ВІД ВЕДУЧОГО, ДРУГА - ПРАВОРУЧ. РАХУНОК НОМЕРІВ У КОМАНДАХ ПОЧИНАЄТЬСЯ ВІД ВЕДУЧОГО. РОЗСТЯГНУВШИСЬ МІЖ СОБОЮ НА ВИТЯГНУТІ РУКИ, УЧАСНИКИ ГРИ ЗАХОДЯТЬ ДО ВОДИ ПО ГРУДИ ТА ПОВЕРТАЮТЬСЯ ОБЛИЧЧЯМ ДО БЕРЕГА. ВЕДУЧИЙ КИДАЄ М'ЯЧІ ПЕРШИМ НОМЕРАМ І ДАЄ СИГНАЛ ПРО ПОЧАТОК ГРИ. ЧЛЕНИ КОМАНДИ ПОЧИНАЮТЬ ПО ЧЕРЗІ ПЕРЕДАВАТИ ПІД ВОДОЮ М'ЯЧ ОДНЕМУ. І ТАК П'ЯТЬ РАЗІВ. КОЛИ М'ЯЧ ПОВЕРТАЄТЬСЯ ДО ПЕРШОГО НОМЕРА, ВЕДУЧИЙ НАРАХОВУЄ КОМАНДІ ТРИ ОЧКИ. ЯКЩО Ж ХТОСЬ ІЗ ГРАВЦІВ ВИПУСТИТЬ М'ЯЧ ІЗ РУК І ВІН ВИПАЛИБЕ НА ПОВЕРХНЮ ВОДИ, КОМАНДУ ШТРАФУЮТЬ НА ОДНЕ ОЧКО. КОЛИ ПЕРШІ Й ОСТАННІ НОМЕРИ В КОМАНДАХ ОДЕРЖУЮТЬ М'ЯЧІ, ВОНИ МАЮТЬ ПІДНЯТИ ЇХ НАД ГОЛОВОЮ. ПЕРЕМАГАЄ КОМАНДА, ЯКА НАБРАЛА НАЙБІЛЬШУ КІЛЬКІСТЬ ОЧОК.



78 «ВЕСЕЛКА»

ЗА ДОПОМОГОЮ ЛІЧІЛКИ ОБИРАЄТЬСЯ УЧАСНИК- «ВЕСЕЛКА», ЯКИЙ ПОВЕРТАЄТЬСЯ ОБЛИЧЧЯМ ДО ГРАВЦІВ, ПІДНИМАЄ РУКИ В РІЗНІ БОКИ (ПРОТЯГОМ УСІЄІ ГРИ «ВЕСЕЛКА» ЗАЛИШАЄТЬСЯ НА СВОЄМУ МІСЦІ). «ВЕСЕЛКА» НАЗИВАЄ ЯКИЙ-НЕБУДЬ КОЛІР. ГРАВЦІ ЗНАХОДЯТЬ НУДАС ЦЬОГО КОЛЬОРУ І, ТРИМАЮЧИСЬ РУКАМИ ЗА НУДА ЦЬОГО КОЛЬОРУ, СПОКІЙНО ПРОПЛАВАЮТЬ ПІД «ВЕСЕЛКОЮ» (ПІД ЙОГО РУКАМИ). ЯКЩО У ГРАВЦЯ ВІДСУТНІЙ ПО-ТРІБНИЙ КОЛІР І НЕМАЄ МОЖЛИВОСТІ ТОРКНУТИСЯ НАЗВАНОГО КОЛЬОРУ, ВІН ПОВИНЕН ШВИДКО ЗРОБИТИ «СТРІЛКУ» ПІД «ВЕСЕЛКОЮ». ЯКЩО «ВЕСЕЛКА» КВАЦНУВ ГРАВЦЯ, ТО ВОНИ МІНЯЮТЬСЯ РОЛЯМИ Й ГРА ПРОДОВЖУЄТЬСЯ.



79 «ВЕЛОСИПЕД»

ДІТИ ДОВІЛЬНО РОЗТАШОВУЮТЬСЯ В ВОДІ НА ГЛИБИНІ ПО ГРУДИ. ЗА КОМАНДОЮ КЕРІВНИКА ВОНИ ПІДІЙМАЮТЬ НОГИ ВІД ДНА І ВИРОБАЛЯЮТЬ НИМИ РУХИ, ЯК ПІД ЧАС ЇЗДИ НА ВЕЛОСИПЕДІ. НА ПОВЕРХНІ ВОДИ РУКАМИ ДОЗВОЛЯЄТЬСЯ ВИРОБАЛЯТИ ПЛАВАЛЬНІ РУХИ. ВПРАВНИМ ВЕЛОСИПЕДИСТОМ ВВАЖАЄТЬСЯ ТОЙ, ХТО ПРОТРИМАЄТЬСЯ В ВОДІ БЕЗ ОПОРУ ДО РАХУНКУ 5-10.



80 «СТРУМОЧОК»

ДВІ РІВНІ ЗА КІЛЬКІСТЮ ГРАВЦІВ КОМАНДИ ШИКУЮТЬСЯ В КОЛОНИ ПО ОДНОМУ. ВІДСТАНЬ МІЖ ГРАВЦЯМИ - МЕТР, ВІДСТАНЬ МІЖ КОЛОНАМИ - 3-4М. ДВА ПЕРШИХ ГРАВЦЯ В КОЖНІЙ КОЛОНИ СТАЮТЬ ПО ПІБКОХ І БЕРУТЬСЯ ЗА КІНЦІ НУДЛА, ЩО ЛЕЖИТЬ У ВОДІ. ЗА СИГНАЛОМ ГРАВЦІ З НУДЛОМ БІЖАТЬ НАПРИКІНЦІ КОЛОНИ, ПРОНОСЯЧИ НУДЛА НАД ПОВЕРХНЕЮ ВОДИ. ГРАВЦІ В КОЛОНИ ПО ЧЕРЗІ ЗАНУРЮЮТЬСЯ В ВОДУ ПІД ЧАС НАБЛИЖЕННЯ НУДЛА І ВИНІРЯЮТЬ, ЯК ТІЛЬКИ НУДЛА МИНЕ ЇХ. ДОБІГШИ ДО КІНЦЯ КОЛОНИ, ОДИН З ГРАВЦІВ СТАЄ ОСТАННІМ, ДРУГИЙ ПОВЕРТАЄТЬСЯ З НУДЛОМ, ПОДАЄ КІНЕЦЬ НУДЛА ГРАВЦЕВІ, ЩО СТОІТЬ ПОПЕРЕДУ, І ГРА ТРИВАЄ В ТОМУ Ж ПОРЯДКУ ДО ТИХ ПІР, ПОКИ ГРАВЕЦЬ, ЯКИЙ СТОЯВ НА ПОЧАТКУ ГРИ ОСТАННІМ ВІЯВИТЬСЯ ПОПЕРЕДУ. ПЕРЕМОГУ ОТРИМУЄ КОМАНДА, ЩО ШВИДШЕ ВПРАЛАСЬ З ЗАВДАННЯМ.

НУДЛАС СЛІД ПРОНОСИТИ НАД САМОЮ ВОДОЮ; ЯКЩО ГРАВЕЦЬ, ДО ЯКОГО НАБЛИЖАЄТЬСЯ НУДЛА, НЕ ВСТИГ СХОВАТИСЯ ПІД ВОДУ, ГРАВЦІ ЩО БІЖАТЬ З НУДЛОМ ЗОБОВ'ЯЗАНІ ПОВЕРНУТИСЯ І ПРОНЕСТИ ЙОГО ЩЕ РАЗ. КОЖЕН ГРАВЕЦЬ МОЖЕ ПРОНОСИТИ НУДЛА НЕ БІЛЬШЕ ДВОХ РАЗІВ: ПЕРШИЙ РАЗ-ІЗ ОДИН ПАРТНЕРОМ, ЯКИЙ ПОТІМ ЗАЛИШАЄТЬСЯ В КІНЦІ КОЛОНИ, А ДРУГИЙ-ПОВЕРНУВШИСЬ, З ІНШИМ .ДЛЯ ТОГО, ЩОБ ПРАВИЛЬНО ВИКОНАТИ ЗАНУРЕННЯ, НЕОБХІДНО ПІД ЧАС НАБЛИЖЕННЯ ПАЛІЦІ ГЛИБОКО ВДИХНУТИ І ПРИСІСТИ, ТРИМАЮЧИ ОБЛИЧЧЯ ДОНИЗУ. ПОРАХУВАВШИ ПРО СЕБЕ ДО П'ЯТИ, СЛІД ВИДИХНУТИ В ВОДУ І ВИНІРНУТИ.



81 «БУДЬ УВАЖНИМ!»

ГРАВЦІ ЗНАХОДЯТЬСЯ В ВОДІ ОБЛИЧЧЯМ ДО КЕРІВНИКА, ЯКИЙ СТОІТЬ ПОРУЧ ТАК, ЩОБ УСІХ БУЛО ВИДНО. КЕРІВНИК РОБИТЬ РІЗНІ РУХИ РУКАМИ (НАГОРУ, РІЗНІ БОКИ, ЗА ГОЛОВУ ТОЩО) ЗА ВИЗНАЧЕНИМ ПОЛОЖЕННЯМ РУК КЕРІВНИКА УЧАСНИКИ ГРИ ВИКОНУЮТЬ ТУ ЧИ ІНШУ ВПРАВУ (ПЕРЕКИД, «ПОПЛАВЕЦЬ», ПРИСІДАННЯ, ХЛОПОК ПО ВОДІ).



82 «КОВЗАННЯ»

ГРАВЦІ СТАЮТЬ ОДИН ВІД ОДНОГО НА ВІДСТАНІ ВИТЯГНУТИХ РУК ОБЛИЧЧЯМ ДО БЕРЕГУ. ЗА КОМАНДОЮ КЕРІВНИКА КОЖЕН ГРАВЕЦЬ З'ЄДНУЄ СВОЇ РУКИ НАД ГОЛОВОЮ, НАХИЛЯЄТЬСЯ ВПЕРЕД, АЛЯЄ НА ВОДУ І, ВІДШТОВХНУВШИСЬ ВІД ДНА, КОВЗАЄ ДО БЕРЕГА (ГОЛОВА ЗАТИСНУТА МІЖ РУКАМИ, ОБЛИЧЧЯМ ДОНИЗУ). КІНЕЦЬ КОВЗАННЯ ВИЗНАЧАЄТЬСЯ ТАМ, ДЕ ГРАВЕЦЬ ПІДНИМАЄ ГОЛОВУ ДЛЯ ВДИХУ. ПЕРЕМОГУ ОТРИМУЄ ТОЙ, ХТО ЯКНАЙДАЛІ ПРОСКОВЗНЕ.



83 «РИБ'ЯЧА ПРИМАНКА»

У ВОДОЙМІ РОЗКЛАДАЄТЬСЯ «ПРИМАНКА» (НАДУВНІ КУЛІ). ГРАВЦІ, КРІМ ОДНОГО ВЕДУЧОГО-«РИБАЛКИ», ЗОБРАЖУЮТЬ «РИБОН» І СТОЯТЬ НА БЕРЕЗІ. «РИБАЛКИ» ЗНАХОДЯТЬСЯ У ВОДІ, БЛИЖЧЕ ДО ПРИМАНКИ. «РИБКИ» НАМАГАЮЧИСЬ ОБІЙТИ «РИБАЛКУ», ПІДПЛАВЛЯЮТЬ ДО ПРИМАНКИ, ЗБИРАЮТЬ ТІ ТА ПОВЕРТАЮТЬСЯ НА БЕРЕГ. ГРАВЕЦЬ, ЗАТРИМАНИЙ ВЕДУЧИМ, ЗАЛИШАЄ ПРИМАНКУ, ЯКЮ ВІН ЗАВОЛОДІВ, У ВОДІ І ЧЕКАЄ НА БЕРЕЗІ. ПЕРЕМОГУ ОТРИМУЄ ТОЙ ГРАВЕЦЬ, ЯКИЙ НЕ БУВ ЗАТРИМАНИЙ ВЕДУЧИМ, І ЯКИЙ ЗІБРАВ БІЛЬШУ КІЛЬКІСТЬ «ПРИМАНКИ». ВІН ЖЕ НАСТУПНОГО РАЗУ СТАЄ «РИБАЛКОЮ». ЗАТРИМАНИМ ВВАЖАЄТЬСЯ ТОЙ ГРАВЕЦЬ, ДО ЯКОГО «РИБАЛКА» ДОТОРКНУВСЯ РУКОЮ.





НОТАТКИ



ДЛЯ НОТАТКІВ

ДЛЯ НОТАТКІВ

Навчально-методичне електронне видання

Ображей О. Є., Кольцова О.С.

**Пляжні пригоди
або
Як граючись навчити плавати**

Навчально-методичні рекомендації для студентів
факультетів фізичної культури, спорту та здоров'я

Навчально-методичний посібник

ISBN 978-617-7941-77-3 (електронне видання)



Підписано до видання 04.02.2022 р.

Формат 60×84/8.

Ум.друк.арк. 12,95. Обл.-вид. арк. 13.93

Замовлення №3053.

Видано з готового оригінал-макету у
книжковому видавництві ФОП Вишемирський В.С.
Свідоцтво про внесення до державного реєстру суб'єктів
видавничої справи: серія ХС №48 від 14.04.2005 р.
видано Управлінням у справах преси та інформації
73000, Україна, м.Херсон, вул. Соборна, 2
тел.050-514-67-88; 050-133-10-13; e-mail : printvvs@gmail.com