

Пионерская игра « Часовые и разведчики»



Разработала и провела : Феоктистова Татьяна Алексеевна
учитель МКОУ Егоровская средняя общеобразовательная школа

Оглавление

1. Введение _____	3
2. Описание игры _____	4
3. Правила игры _____	7
4. Приложения	
5. Отзывы участников	

Введение

Игра – исторически сложившееся общественное явление, самостоятельный вид деятельности, свойственной человеку.

Игровая деятельность очень разнообразна: детские игры с игрушками, настольные игры, хороводные игры, игры подвижные, игры спортивные.

Игра может быть средством самопознания, развлечения, отдыха, средством физического и общего социального воспитания, средством спорта.

Игра – очень эмоциональная деятельность, поэтому она представляет большую ценность в воспитательной работе с детьми и молодёжью.

Характерной особенностью подвижных игр является ярко выраженная роль движений в содержании игры. Эти двигательные действия мотивированны её сюжетом (темой, идеей). Они направляются на преодоление различных трудностей, препятствий, поставленных на пути достижения цели игры.

Данная игра рекомендуется для учащихся 4 – 6 классов. Но овладеть навыками игры вполне могут и дети младшего школьного возраста.

В играх детей особое место занимают командные игры, поэтому необходимо научить учащихся делиться на равносильные команды.

У учащихся 4 -6 классов повышается интерес к самим действиям. Их интересует не только окончательный результат, но и качество выполнения того или иного действия.

Воспитывая согласованность в действиях, важно приучать учащихся действовать в игре, сообразуясь с действиями товарищей, обучать их умению разгадывать замыслы противников.

Необходимо очень серьёзно относиться к судейству. Дети этого возраста очень строго оценивают объективность судьи.

Подвижная игра «Часовые и разведчики» относится к коллективным. Характерным для коллективных игр является всё время меняющаяся ситуация в игре, требующая от играющих быстроты реакции. Поэтому в процессе игры всё время меняются и взаимоотношения: каждый стремится создать для себя или для своего коллектива наиболее выгодное по сравнению с «противником» положение.

В заключении хочется добавить, что в данную игру можно играть и в помещении и на улице. В 80 –е она была очень популярна. Желаю и вам познакомиться с этой замечательной игрой пионеров прошлых лет.

Игра «Часовые и разведчики»

Цель игры:

Пропаганда физической культуры и подвижных игр среди детей

Задачи:

1. Развитие быстроты и ловкости
2. Воспитание коллективизма
3. Воспитание творческой активности

Участники игры: учащиеся 3 – 6 классов

Место проведения: спортивный зал

Инвентарь: мяч, свисток

Подготовка.

Играющие (приложение 1) делятся на две равные команды – «часовых» и «разведчиков» (приложение 2)- и выстраиваются в шеренги вдоль двух противоположных сторон площадки на расстоянии 10 – 20 метров одна от другой. Перед ногами играющих чертятся линии. Посредине площадки на одинаковом расстоянии от команд рисуется кружок. В него кладут мяч или другой предмет (рис.1).

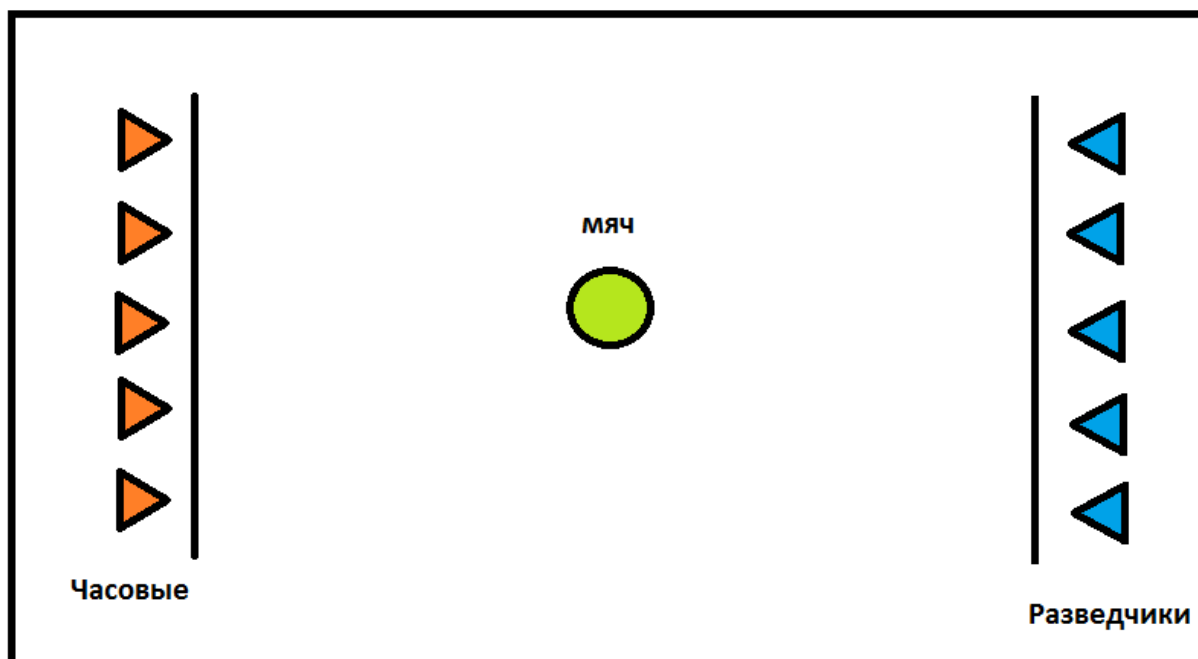


Рис. 1

Описание игры.

Команда разведчиков должна уносить мяч, а команда часовых должна его стеречь.

По сигналу руководителя два игрока (крайние с правого фланга каждой шеренги) – разведчик и часовой – выбегают на середину площадки к мячу (приложение 3)(рис.2).

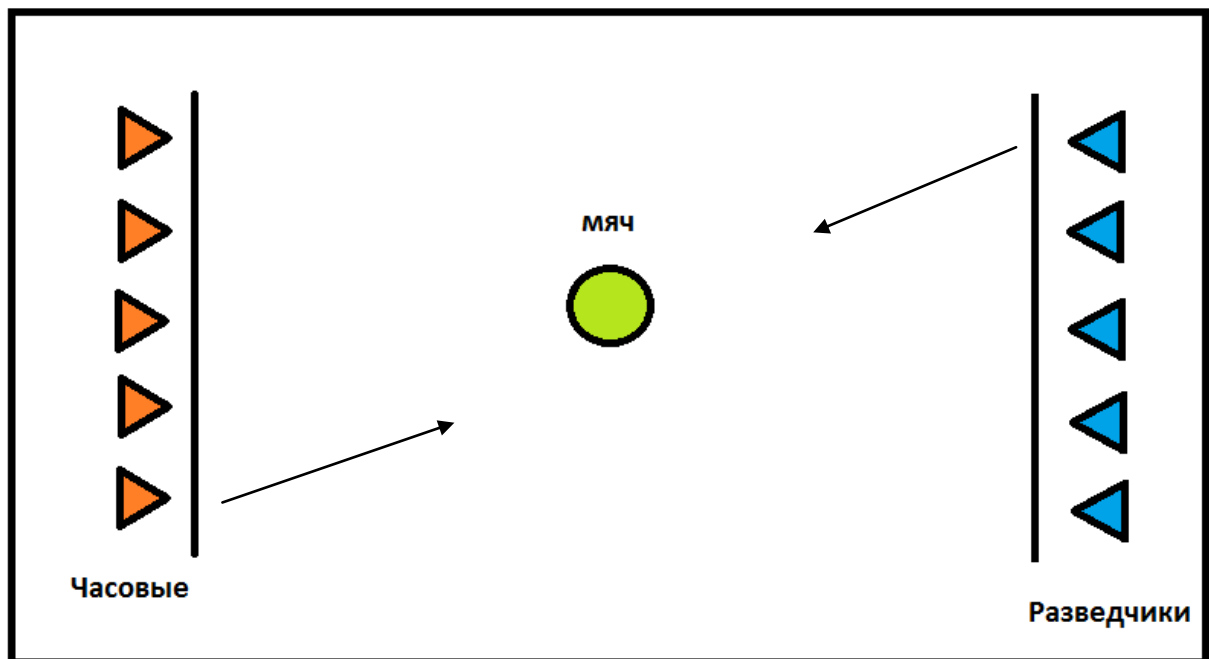


Рис. 2

Разведчик должен унести мяч к себе. Часовой следит за ним и не даёт ему унести, осаливая его, если он мяч схватит. Чтобы отвлечь внимание часового, разведчик делает различные движения. Часовой обязан повторять его движения и в то же время следить за мячом (приложение 4 ,5) (рис.3).

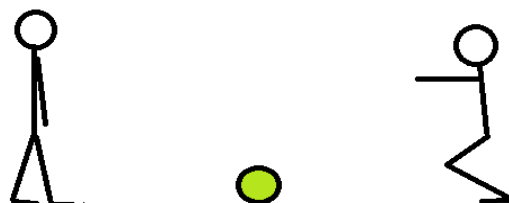
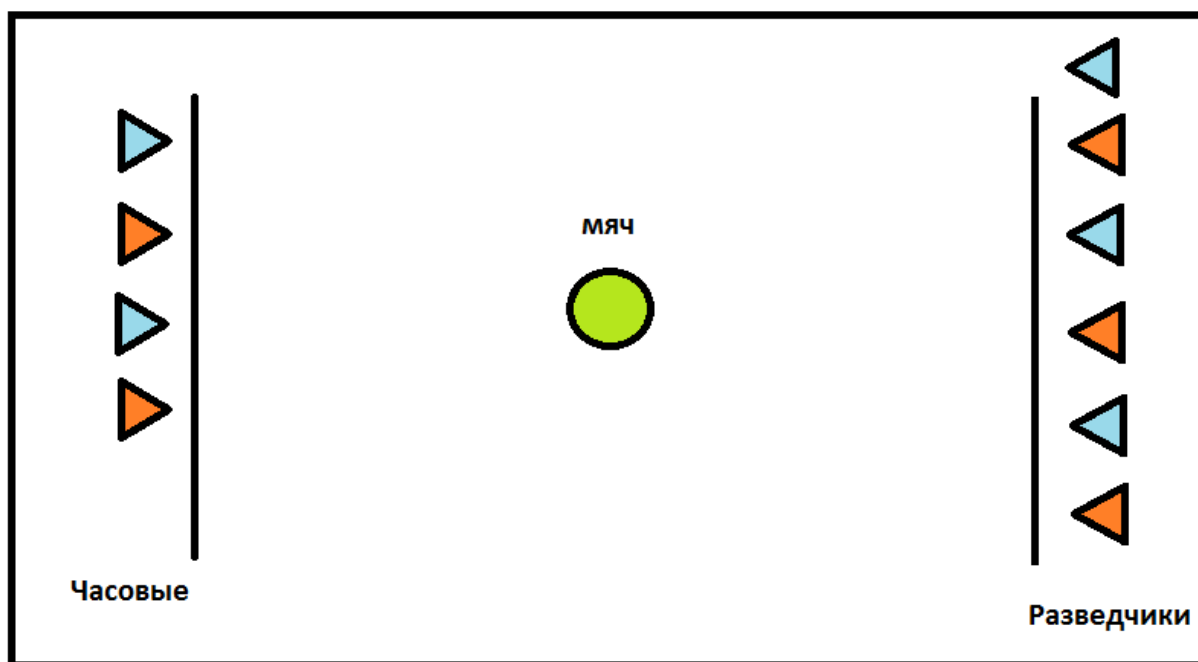


Рис.3

Если разведчик схватит мяч, часовой старается его поймать и взять в плен (приложение 6).

Если часовой не поймает разведчика с мячом до его лагеря, то сам идёт в плен и встаёт в чужую шеренгу с левого фланга. Каждый пленный становится со своим победителем на левом фланге шеренги или сбоку от шеренги. Игра продолжается до тех пор, пока не переиграют все часовые и разведчики.



В конце игры подсчитываются пленные в каждой команде. Выигрывает команда, имеющая больше пленных.

Затем играют второй раз, поменявшись ролями. После второй игры опять подсчитываются пленные. Побеждает команда, сумевшая в роли разведчиков и часовых захватить больше пленных.

Можно играть и один раз. В этом случае, чтобы уравнять условия игры, в каждой команде рассчитываются на первый – второй. Играющие под первым номером в одной команде становятся разведчиками, в другой – часовыми. У играющих под вторыми номерами роли меняются.

Можно усложнить игру: играющие рассчитываются по порядку номеров, и руководитель вызывает разные номера игроков, по своему усмотрению (нечётные разведчики, чётные – часовые в одной команде и наоборот в другой).

Правила.

1. Выбегать к мячу на середину площадки можно только по сигналу руководителя.
2. Часовой должен повторять все движения на таком же расстоянии от круга, как и разведчик. Не повторяющий все движения разведчика проигрывает.
3. Ловить убегающего можно только до его лагеря.
4. Если убегающий уронит мяч, не добежав до своего лагеря, он считается пойманным.
5. Если разведчик коснулся мяча, но не взял его, то разведчика можно ловить или схватить мяч, и разведчик считается пойманным.

Результат игры:

1. Участники игры показали быстроту и ловкость движений
2. Каждая команда действовала согласованно, чувство товарищества прослеживалось в ходе всей игры
3. В определенных ситуациях игроки проявляли творческую инициативу и смекалку.
4. Виден был азарт игры и желание победить
5. Участники познакомились с одной из любимых игр пионеров прошлых лет.

Приложение 1



Приложение 2



Приложение 3



Приложение 4





Отзывы участников.

*Классно
поиграли!
Неплохо бы
ещё*

(Потанин С.)



*Хочу научить
своих друзей
этой игре*

(Молодцова Рита)



*Лучше играть,
чем сидеть*

Дубинкина Диана



*Было здорово и
весело*

Баранцева Женья



*Игра супер! Нам
было интересно*

Плетникова Даша