

Воробьи-вороны

Играющие делятся на две команды, которые становятся друг против друга (визави), одна команда называется ВОРОБЬИ, другая – ВОРОНЫ. Та команда, которую называет ведущий, ловит (салит), другая команда убегает. Ловят и убегают до определенной черты, на два, три шага сзади стоящей команды. Ведущий говорит медленно: «Во-о-о – Ро-о-о» – в этот момент готовы и убежать, и ловить обе команды (именно этот момент противоречивой готовности и важен в упражнении: каждый готов одновременно и убежать, и догонять). Затем, после паузы, ведущий заканчивает: «...– Ны!».

Тогда вороны бросаются ловить воробьев, которые спешат убежать за спасительную черту. Игру обязательно надо доводить до конца, подавая сигналы то для «воробьев», то для «ворон», в конце каждого кона пересчитывая и подводя итог.

На втором этапе в игру можно вводить такие усложнения, как «стоп-замри». В этом случае все разбиваются на пары и договариваются, кто в паре «воробей» и кто «ворона». Все пары произвольно размещаются на площадке. По команде «Вороны!» тот, кто в паре «ворона», догоняет своего напарника «воробья», пока не прозвучит команда «стоп (или замри)!». Все замирают, кто где был. Не успевшие застыть пары выводятся из игры (выводятся даже в том случае, если не замер только один из партнеров).

Затем подается команда либо «Воробьи», либо «Вороны», и те, кого называли, выходя из стопа, начинают догонять, а их напарники начинают убежать. Следует договориться, что если убегающий будет осален своим партнером раньше, чем прозвучит команда «Замри!», то осаленный должен остановиться и стоять по стойке «смирно» все время, пока не прозвучит новая команда «Во-ро...»

В этом варианте тренируется исходная мобилизация. Помимо этого тренируется выдержка – нужно суметь быть неподвижным (вплоть до движения глаз) все время «стопа» (а это время педагог может иногда удлинить); внимание – замереть нужно сразу после команды, без опозданий; ответственность перед партнером – если не выполнил условие один, то выбывает пара, хотя другой эти условия выполнил. Все эти качества важны в любой коллективной работе, и тем более – в игровой.

Интересным может быть и такое усложнение: участники, выстраиваясь, становятся не лицом, а спиной друг к другу. Из такого положения легче убежать, но труднее ловить. В этом варианте из игры выбывают не только те, кого поймали, но и те, кто никого не поймал, так как они «умерли с голоду». Ещё один вариант усложнения см. в игровом задании «Замри – запомни, повтори, оживи».

Напомним, что любые усложнения следует предлагать участникам не раньше, чем у воспитателя начнёт возникать впечатление, что задание начинает игрокам приедаться. Когда дети вволю наиграются упражнением в его первоначальном

варианте, и оно будет им казаться уже слишком простым, тогда разного рода усложнения будут и полезны и эффективны.