**2А,Б,В классы**

***1 занятие***

Тема: Подвижная игра «Копна-тропинка-кочка»

Изучить правила игры

Вариант №1

**Игра «Копна, тропинка, кочка»**

Ученики строятся в колонны по \_\_\_\_ человек.

Каждая колонна движется до тех пор пока не прозвучит команда: «Копна!»

(по ней каждая колонна образует тесный круг и поднимает руки вверх, изображая стог сена) Движение возобновляется. Учитель командует: «Тропинка»

(по ней каждая команда выстраивается в линию, каждый человек должен положить руки на плечи впереди стоящего)

Движение возобновляется. Учитель командует: «Кочка»

(по ней каждый в колонне приседает)

Вариант №2

**Игра «Копна, тропинка, кочка»**

Игра на внимание. Ведущий, говоря слова, выполняет несложные движения.

"Копна" – стоя, поднять руки вверх,

"тропинка" – приседает,

"кочка" – приседает и прячет голову.

Участники игры повторяют за ведущим, когда движения запомнились, ведущий начинает путать зрителей – говорит одно, а делает другое.

 ***2 занятие***

Тема: Подвижная игра «Кто быстрее встанет в круг?»

Изучить правила игры

**«Кто быстрее встанет в круг?»**

Играющие выбирают водящего. Игроки, построенные в шеренгу, рассчитываются на первого, второго, третьего и четвертого. Каждый должен запомнить свой номер. Второй, третий и четвертый номера образуют кружок, а первый – находится в середине кружка. Водящий говорит: «Первые номера ко мне!». Первые номера выбегают из кружков и встают в колонну по одному за водящим. Колонна движется за водящим по залу в различных направлениях. Игроки образующие кружки, стоят на месте, ритмично поднимая соединенные руки вверх и вниз. По сигналу руководителя первые номера разбегаются и стараются встать в любой из кружков. Водящий также старается попасть в один из кружков. Игрок, оставшийся без кружка, становится водящим. В середину встают вторые номера, и игра начинается сначала.

Правила игры: игроки, идущие в колонне за водящим, имеют право разбегаться только после сигнала; игрокам, стоящим в кружках, не разрешается препятствовать движению средних игроков.