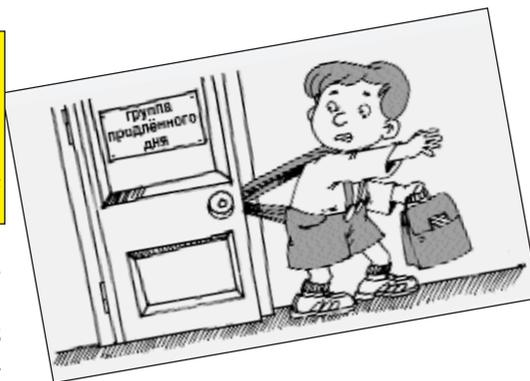


Игры на льду и на снегу (Памятка по «технике игровой безопасности»)*

В.М. Букатов



4. Эстафета на санках «Стежки-дорожки», или Постовые.

Для игры нужно приготовить 2–3 санок (по числу команд) и заранее наметить замкнутый путь (дистанцию) с общим стартом и финишем. Путь может проходить по школьной площадке, или вокруг дома, или по парку. Протяженность его может быть разной – от 10 до 500 метров.

Весь путь делится на рубежи (или посты) по числу игроков в командах. Каждый пост отмечается вешкой (флажком).

Капитаны команд, участвующих в игре, распределяют своих игроков на дистанции. На старт от каждой команды выставляются санки и по два игрока. У каждого флажка – по одному игроку от каждой команды.

Исходное положение: один игрок садится на санки, другой берется за веревочку. По сигналу «Марш!» игроки трогаются в путь.

Добежав до первой вешки, игрок, везущий сани, останавливается и занимает пост у вешки. Тот, кто ехал в санках, слезает и берется за веревку. Постовой, ожидавший на этапе, садится на сани – и экипаж в новом составе устремляется к следующему флажку. Там опять происходит смена: седок становится возницей, а на санки усаживается новый игрок. Экипаж направляется к третьей вешке, затем к четвертой и т. д.

Санки (с меняющимися седоком и возницей) проходят весь путь. Выигрывает команда, которая быстрее финиширует.

5. Эстафета на санках «Вокруг да около».

Все участники делятся на две или

три команды. В свою очередь, играющие в командах распределяются по тройкам.

Для каждой команды нужно подготовить одни санки.

Команды тройками выстраиваются в колонну. Перед первой тройкой проводится черта, а в 20–30 шагах от нее для каждой команды в снег втыкается по цветному флажку (вешке).

Перед началом игры один из каждой тройки игроков садится на санки, другой берет их за веревку, а третий становится сзади для подталкивания.

По сигналу тройки объезжают свои флажки и возвращаются обратно к линии старта. Там они передают санки следующей тройке своей команды, а сами встают в конец колонны.

Эстафету можно продолжать до тех пор, пока все тройки не пробегут дистанцию три раза. Тогда каждый игрок в тройке побывает и в роли везущего, и в роли толкача, и в роли седока. Выигрывает команда, заканчивающая эстафету первой.

Можно распределять участников не по тройкам, а по парам. Тогда один игрок везет партнера до флажка, а тот везет его от флажка обратно.

Игры на коньках

Игры на льду рассчитаны на тех ребят, которые уже прилично стоят на коньках. Чтобы играющие не уставали и не мерзли, следует чередовать игры на коньках со свободным катанием.

Многие мальчишки любят играть в

* Окончание. Начало см. в № 1 за 2004 г.

хоккей. Забавы на катке помогают им совершенствоваться в технике скольжения и в овладении хоккейными игровыми премудростями.

1. Шайба-салка, или Двойные салочки.

Играющие – на коньках. В руках – клюшки или палки. Выбирают двух салок-водящих, каждый из которых получает шайбу.

По сигналу водящие, ведя шайбу, стараются осалить ею кого-нибудь из игроков. Тот игрок, чьи коньки задела одна из шайб, становится новым салкой-водящим.

Чтобы игроки не сильно метали шайбу, следует договориться, что любой игрок не считается осаленным, если шайба задела его выше колен.

Игра пройдет с не меньшим интересом, если вместо шайбы использовать хоккейный или обычный маленький резиновый мяч.

2. Чижик-пыжик.

Играющие на коньках с клюшками в руках становятся в круг. В центр выходит водящий с клюшкой и шайбой.



ПЛЮС
ДО
ПОСЛЕ

Его задача – ударом клюшки вывести шайбу из круга. Однако при этом шайба – чижик-пыжик – должна скользить, скакать, но не «летать», т.е. она не должна подниматься в воздух выше коньков и ступней ног играющих (это игровое правило ограничивает силу удара – при большом замахе можно задеть и ушибить клюшкой одного из играющих).

Тот, кто пропустит шайбу между ног или справа от себя, идет водить.

Игроки, стоящие по кругу, стараются всячески задержать шайбу, подставив конек или клюшку. Они могут даже перехватывать шайбу и начинать перепасовывать ее по кругу между собой. В этом случае водящий старается отнять шайбу, чтобы снова сделать попытку выбить ее за пределы круга.

3. Карусель.

Ведущий становится в центре ледовой площадки. Игроки, разделившись пополам, становятся от него справа и слева, но так, чтобы шеренги стояли лицом в разные стороны. Все берутся за руки.

Ведущий подает сигнал и начинает поворачиваться на месте в левую сторону. Вместе с ним против часовой стрелки начинают двигаться обе шеренги.

Сначала карусель движется медленно, а затем все быстрее и быстрее.

Крайним приходится все больше ускорять свой бег, чтобы не отставать от игроков, находящихся ближе к центру (поэтому стоящие по краям должны уметь лучше других кататься на коньках).

При увеличении скорости крайние игроки постепенно отцепляются от карусели и один за другим катятся в разные стороны.

Вячеслав Михайлович Букатов – доктор пед. наук, Институт художественного образования РАО, г. Москва.