

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Министерство образования и науки Самарской области
Центральное управление министерства образования и науки Самарской области
ГБОУ ООШ с. Зеленовка

РАССМОТРЕНО

СОГЛАСОВАНО

УТВЕРЖДЕНО

Педагогическим советом

Управляющий совет

И.о. директора

Алькина Марина
Анатольевна
Протокол № 6 от «28» 08
2023 г.

Асадова Ирина Сергеевна
Протокол № 4 от «28» 08
2023 г.

Абросимова Надежда
Дагировна
Приказ № 45 от «28» 08
2023 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

Организации внеурочной деятельности «Подвижные игры».

Класс 1-4

2023-2024 учебный год

Пояснительная записка

Игра с давних пор составляет неотъемлемую часть жизни человека, она занимает досуг, воспитывает, удовлетворяет потребности в общении, получении внешней информации, дает приятную физическую нагрузку. Педагоги всех времен отмечали, что игра оказывает благотворное влияние на формирование детской души, развитие физических сил и способностей.

Игра помогает находить выход из неожиданных положений, намечать цель, взаимодействовать с товарищем, проявлять ловкость и быстроту, силу и выносливость.

Игра обеспечивает гармоничное сочетание умственных, физических и эмоциональных нагрузок, общего комфортного состояния.

Исследователи игровой деятельности поддерживают ее уникальные возможности в физическом и нравственном воспитании детей, особенно в развитии познавательных интересов, в выработке воли и характера, в формировании умения ориентироваться в окружающей нас действительности.

По содержанию все народные игры лаконичны, выразительны и несложны. Они вызывают активную работу мысли, способствуют расширению кругозора, уточнению представлений об окружающем мире, совершенствованию всех психических процессов, стимулируют переход детского организма к более высокой ступени развития.

Данная программа включает игры на развитие психических процессов (мышления, памяти, внимания, восприятия, речи, эмоционально – волевой сферы личности) развивают произвольную сферу (умение сосредоточиться, переключить внимание, усидчивость).

Программа состоит из теоретической и практической части. Теоретическая часть включает в себя объяснение педагогом необходимых теоретических понятий, беседы с учащимися на темы предусмотренные программой, показ изучаемых элементов, подвижных игр, просмотр

презентаций. В данной программе предусматривается проведение специальных теоретических занятий на следующие темы: «Утренняя гимнастика», «гигиена», «правильная осанка». А так же изучение теории вплетается в содержание каждого учебного занятия. Практическая часть более чем на 90 % представлена практическими действиями – физическими упражнениями. Двигательный опыт учащихся обогащается подвижными и спортивными играми, гимнастическими упражнениями.

Программа соответствует федеральному компоненту государственного образовательного стандарта второго поколения и представляет собой вариант программы организации внеурочной деятельности учащихся 2-3 класса. Рассчитана программа на 34 учебных часа и предполагает равномерное распределение этих часов по неделям с целью проведения регулярных еженедельных внеурочных занятий со школьниками.

Режим занятий: занятия по данной программе проводятся в форме урока, ограниченного временем (40) в системе целого учебного дня 1 раз в неделю.

Место проведения: спортивный зал школы, спортивная площадка.

Особенности набора детей – учащиеся 1, 2, 3, 4 классов с разным уровнем физической подготовленности, группой здоровья – основная и подготовительная (по заключению врача).

Количество обучающихся – класс.

Формы занятий: урок, беседа, урок-фестиваль, урок путешествие, урок-соревнование.

Цель: укрепление здоровья детей, содействие всестороннему развитию личности, приобщение к самостоятельным занятиям физическими упражнениями.

Задачи направлены на:

- укрепление здоровья учащихся, приобщение их к занятиям физической культурой и здоровому образу жизни, содействие гармоническому, физическому развитию;

- обучение жизненно важным двигательным умениям и навыкам;
- воспитание дисциплинированности, доброжелательного отношения к товарищам, формирование коммуникативных компетенций.

Планируемые результаты обучения

Личностные УУД: -

- снижение заболеваемости;
- формировать физические качества;
- воспитывать культуру общения;
- воспитывать любовь и уважение к окружающим;
- сблизить и сплотить детский коллектив;
- развивать самооценку у младших школьников;
- научить анализу собственных действий и поступков;
- научить планированию действий;
- развивать устную речь учащихся;
- развивать творческие способности;
- привить интерес к чтению дополнительной литературы и публикаций;

Познавательные УУД:

- проверить умение самостоятельно выбирать нужную информацию.
- учиться определять цель деятельности с помощью учителя;
- учиться совместно давать эмоциональную оценку деятельности класса на уроке;
- учиться отличать верно выполненное задание от неверного

Коммуникативные УУД :

проверить умение оформлять свои мысли в устной и письменной речи с учетом речевых ситуаций, высказывать свою точку зрения и пытаться ее обосновывать, приводя аргумент.

Метапредметные УУД :

- планировать свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации;
- самостоятельно оценивать правильность выполнения действий

Ожидаемый результат:

- у выпускника начальной школы выработана потребность к систематическим занятиям физическими упражнениями и подвижными играми;

- сформировано начальное представление о культуре движения; - младший школьник сознательно применяет физические упражнения для повышения работоспособности, организации отдыха и укрепления здоровья;

- обобщение и углубление знаний об истории, культуре народных игр;

- умение работать в коллективе

Содержание программы

Программа помогает улучшить физические, физиологические и психические возможности ребенка с помощью правильного планирования занятий, дополняющих уроки физической культуры.

Теоретический раздел: беседы на темы: «Мир движений и здоровье», «Красивая осанка», «Утренняя гимнастика», «Чтоб здоровыми остаться надо...», « Я сильный, ловкий, быстрый», правила игр.

Практический раздел:

1. Бессюжетные игры (9 ч.)

Данные игры типа ловишек, перебежек, салок. Отличается наличие правил, ответственных ролей, взаимосвязанные игровые действия всех участников. Развиваются: самостоятельность, глазомер, быстрота и ловкость движений, ориентировка в пространстве. Дети учатся координировать свои действия. Упражняясь в играх данного раздела дети постепенно овладевают навыками и умениями действовать с различными предметами (мяч, шар, скакалка). Использование простых движений: бега, ловля, прятание.

2. Игры-забавы (7 ч.)

Учащимся даются понятия: игры-забавы, аттракционы, они часто проводятся на спортивных праздниках, на вечерах досуга. Двигательные

задания выполняются в необычных условиях и часто включают элемент соревнования (бежать в мешке, выполнить движение с закрытыми глазами)

3. Народные игры (8 ч.)

Народные игры являются неотъемлемой частью интернационального, художественного и физического воспитания подрастающего поколения. В народных играх много юмора, шуток, соревновательного задора: движения точны и образны, часто сопровождаются считалками, потешками, веселыми моментами. Игровая ситуация увлекает и воспитывает детей, а действия требуют от детей умственной деятельности.

4. Любимые игры детей (10 ч.)

Все игры коллективные. Дети выступают в роли ведущих, объясняют и проводят игру. Педагог следит за ходом игры, дает советы. У детей появляется интерес к самостоятельному проведению игры, сохраняется эмоционально-положительное настроение и хорошие взаимоотношения играющих. Дети приучаются ловко и стремительно действовать в игровой ситуации, оказывать товарищескую помощь, добиваться достижения цели и при этом испытать радость.

Тематическое планирование

1 класс	
Тема урока	Кол-во часов
«Бабки», «Борящаяся цепь»,	1
«Редька», «Бес соли соль»,	1
«Серый волк», «Платок», «Пирожок».	1
«Бои на бревне	1
«Ванька-встанька», «Лошадки	10
«Найди жгут», «Скакалочка»,	5
«Люлька», «Удочка».	5
«Дорожки», «Караси и щука», «Змейка»	2
«Пятнашки обыкновенные», «Салка», «Городок- бегунок».	1
«Кто дальше», «Перетягивание прыжками»,	1

«Попрыгунчики», «Воробушки и кот», «Болото».	1
«Охотники и утки», «Сильный бросок», «Мячик кверху»	1
«Свечки», «Лови мяч», «Колодка», «Зевака».	1
«Распутай верёвочку», «Защита укрепления»,	1
«Кошки - мышки», «Цепи кованы».	1
«Волк и овцы», «Жмурки»,	1
«Ловишка», «Заря», «Корзинки».	1
«Ворота», «Встречный бой», «Во поле берёза»,	1
«Вытолкни за круг», «Казачьи разбойники»,	1
«Перетягивание каната», «Камешек».	1
«Домики», «Городки», «Лапта»	1
«Единоборство», «Бирюльки».	1
«Двенадцать палочек», «Достань камешек», «Коршун», «Кольцо», «Рулетка».	1
«Ясное золото», «Плетень», «Просо сеяли»,	1
«Жених ищет невесту», «Луг - лужочек», «Заинька», «Ручеёк».	1
«Дедушка - рожок», «Море волнуется»	1
«Игровая», «Коза»,	1
«Колечко», «Все в кружок», «Слепой козёл».	1
«Работа и забава», «Птичник»,	1
«Тяни - пускай», «Голуби».	1
«Кольцо», «Чур», «Орехи»	1
«Два Мороза», «Гуси-Лебеди»	1
«Да и нет», «Отвечай, не говоря!»	1
Игры к различным народным праздникам	5

Тематическое планирование

Подвижные игры/2 класс/Подвижные игры 34 ч

Раздел 1. Общие подвижные символические игры. 3 ч

Урок 1. «Бабки», «Борящаяся цепь», 1 ч

Урок 2. «Редька», «Бес соли соль», 1 ч

Урок 3. «Серый волк», «Платок», «Пирожок». 1 ч

Раздел 2. Игры для формирования правильной осанки. 2 ч

Урок 1. «Бои на бревне 1 ч

Урок 2. «Ванька-встанька», «Лошадки 1 ч

Раздел 3. Игры со скакалками. 2 ч

Урок 1. «Найди жгут», «Скакалочка», 1 ч

Урок 2. «Люлька», «Удочка». 1 ч

Раздел 4. Игры с бегом. 2 ч

Урок 1. «Дорожки», «Караси и щука», «Змейка" 1 ч

Урок 2. «Пятнашки обыкновенные», «Салка», «Городок- бегунок». 1 ч

Раздел 5. Игры с прыжками. 2 ч

Урок 1. «Кто дальше», «Перетягивание прыжками», 1 ч

Урок 2. «Попрыгунчики», «Воробушки и кот», «Болото». 1 ч

Раздел 6. Игры с метанием, передачей и ловлей мяча. 2 ч

Урок 1. «Охотники и утки», «Сильный бросок», «Мячик кверху" 1 ч

Урок 2. «Свечки», «Лови мяч», «Колодка», «Зевака». 1 ч

Раздел 7. Игры лазанием и перелезанием. 2 ч

Урок 1. «Распутай верёвочку», «Защита укрепления», 1 ч

Урок 2. «Кошки - мышки», «Цепи кованы». 1 ч

Раздел 8. Игры для развития внимания. 2 ч

Урок 1. «Вороны и воробьи», «Жмурки», 1 ч

Урок 2. «Ловишка», «Заря», «Корзинки». 1 ч

Раздел 9. Общеразвивающие игры. 3 ч

Урок 1. «Ворота», «Встречный бой», «Во поле берёза», 1 ч

Урок 2. «Вытолкни за круг», «Казаки и разбойники», 1 ч

Урок 3. «Перетягивание каната», «Камешек». 1 ч

Раздел 10. Игры с разными предметами. 2 ч

Урок 1. «Домики», «Городки», «Лапта" 1 ч

Урок 2. «Единоборство», «Бирюльки». 1 ч

Раздел 11. Игры с камешками, шариками и палками. 1 ч

Урок 1. «Двенадцать палочек», «Достань камешек», «Коршун», «Кольцо»,
«Рулетка». 1 ч

Раздел 12. Хороводные игры. 2 ч

Урок 1. «Ясное золото», «Плетень», «Просо сеяли», 1 ч

Урок 2. «Жених ищет невесту», «Луг - лужочек», «Зайнышка», «Ручеёк». 1 ч

Раздел 13. Игры в помещении. 3 ч

Урок 1. «Дедушка – рожок», «Море волнуется" 1 ч

Урок 2. «Игровая», «Коза», 1 ч

Урок 3. «Колечко», «Все в кружок», «Слепой козёл». 1 ч

Раздел 14. Игры в фанты. 2 ч

Урок 1. «Работа и забава», «Птичник», 1 ч

Урок 2. «Тяни - пускай», «Голуби». 1 ч

Раздел 15. Игры- шутки. 1 ч

Урок 1. «Кольцо», «Чур», «Орехи», «Барабанщик», «Черепашка». 1 ч

Раздел 16. Сюжетные игры. 1 ч

Урок 1. «Два Мороза», «Гуси-Лебеди», «Волк во рву», «У медведя во бору», «Зайцы в огороде», «Кошки-мышки», «Паровозик». 1 ч

Раздел 17. Загадки, шарады, каламбуры. 1 ч

Урок 1. «Да и нет», «Отвечай, не говоря!», «Царёк», «Обмен именами», «Чепуха», «Мимика», «Почему и потому», «Отгадай слово», «Искатель цветов». 1 ч

Раздел 18. Праздник «Мир русских народных игр». 1 ч

Урок 1. Игры к различным народным праздникам: «Проводы берёзы», «Бой крашенками», «Шапочники», «Коробейники», «Сказочница», Гусиное перо», «Подвижки льда». 1 ч

Подвижные игры/3 класс/Подвижные игры 34 ч

Раздел 1. Общие подвижные символические игры. 2 ч

Урок 1. «Бабки», «Борящаяся цепь», 1 ч

Урок 2. «Серый волк», «Платок», «Пирожок». 1 ч

Раздел 2. Игры для формирования правильной осанки. 1 ч

Урок 1. «Петушьи бои» 1 ч

Раздел 3. Игры со скакалками. 1 ч

Урок 1. «Лягушка», «Удочка». 1 ч

Раздел 4. Игры с бегом. 1 ч

Урок 1. «Пятнашки обыкновенные», «Салка», «Городок- бегунок». 1 ч

Раздел 5. Игры с прыжками. 1 ч

Урок 1. «Кто дальше», «Перетягивание прыжками», 1 ч

Раздел 6. Игры с метанием, передачей и ловлей мяча. 1 ч

Урок 1. «Охотники и утки», «Сильный бросок», «Мячик кверху» 1 ч

Раздел 7. Игры лазанием и перелезанием. 1 ч

Урок 1. «Кошки - мышки», «Цепи кованы». 1 ч

Раздел 8. Игры для развития внимания. 1 ч

Урок 1. «Волк и овцы», «Жмурки», 1 ч

Раздел 9. Общеразвивающие игры. 2 ч

Урок 1. «Вытолкни за круг», «Казачьи и разбойники», 1 ч

Урок 2. «Перетягивание каната», «Камешек». 1 ч

Раздел 10. Игры с разными предметами. 1 ч

Урок 1. «Домики», «Городки», «Лапта» 1 ч

Раздел 11. Игры с камешками, шариками и палками. 1 ч

Урок 1. «Двенадцать палочек», «Охота на тигра», «Перебежки», «Кольцо», «Рулетка». 1 ч

Раздел 12. Хороводные игры. 1 ч

Урок 1. «Ясное золото», «Плетень», «Просо сеяли», 1 ч

Раздел 13. Игры в помещении. 5 ч

Урок 1. «Колечко», «Все в кружок», «Дриблинг». 5 ч

Раздел 14. Игры в фанты. 5 ч

Урок 1. «Тяни - пускай», «Белые медведи». 5 ч

Раздел 15. Игры- шутки. 4 ч

Урок 1. «Кольцо», «Чур», «Орехи», «Барабанщик», «Черепашка». 4 ч

Раздел 16. Сюжетные игры. 1 ч

Урок 1. «Два Мороза», «Гуси-Лебеди», «Волк во рву», «У медведя во бору», «Зайцы в огороде», «Кошки-мышки», «Пчёлки и ласточки». 1 ч

Раздел 17. Загадки, шарady, каламбуры. ч

Раздел 18. Праздник «Мир русских народных игр». 5 ч

Урок 1. Игры к различным народным праздникам: «Проводы берёзы», «Бой крашенками», «Шапочки», «Коробейники», «Сказочница», Гусиное перо», «Подвижки льда». 5 ч

4 класс	
Тема урока	Кол-во часов
Здоровый образ жизни	5
Здоровье в порядке- спасибо зарядке!	5
Личная гигиена	5
Профилактика травматизма	1
Нарушение осанки	10
«Зазывалки»	5
«Жребий»	5
«Волки во рву»	2
«Волки и овцы»	1
«Медведь и вожак»	1
«Водяной»	1
«Невод»	1
«Чехарда»	1
«Птицелов»	1
«Жмурки»	1
Профилактика травматизма	1
Профилактика травматизма	1
«Дуга»	1
«Кот и мышь»	1
«Ляпка»	1
«Заря»	1
«Гуси»	1
«Удар по веревочке»	1
«Зайки»	1
«Прыганье со связанными ногами»	1
«У медведя во бору»	1
«Гуси»	1

«Бой петухов»	1
«Переездной конь»	1
«Зелёная репка»	1
«Дударь»	1
«Капустка»	1
«Солнышко»	1
«В круги»	5

Приложение 1. Бессюжетные игры

«Вороны и воробьи»

На линиях в 3 – 5 м. друг от друга команды располагаются шеренгами спиной друг к другу. Одна команда – «Вороны», другая – «Воробьи». По сигналу «вороны» одноименная команда убегает, а другая старается догнать и «осалить» убегающих до определенной отметки. Побеждает команда, «осалившая» большее число игроков другой команды.

«Ловишки-перебежки»

По обеим сторонам площадки проводятся две черты. Группа детей становится на каждой стороне площадки за чертой. На середине между двумя линиями находится ребенок – ловишка. После слов: «Раз, два, три – лови!» - дети перебегают на другую сторону площадки, а ловишка ловит их. Тот, до кого ловишка дотронется, выбывает из игры. После 2 перебежек производится подсчет пойманных и выбирают новых ловишек.

«Паровозик»

Направляющий обегает стойку, возвращается и, взяв за руку партнера, повторяет упражнение. Вернувшись, они берут третьего и т. д., пока не пробежит дистанцию вся команда. Побеждает команда, первая закончившая передвижение.

«Белые медведи»

Двое водящих берутся за руки, а свободными руками стараются «запятнать» бегущих по площадке детей. Пойманные присоединяются к водящим, образуя тройки, четверки и т. д., и помогают водящим. Игра проводится до тех пор, пока не будут пойманы все играющие.

«На одной ноге»

Прыгая на одной ноге, второй ногой постарайтесь прокатить мяч вокруг стола, кресла или провести его по извилистой дорожке: обогнуть расставленные в комнате стулья, кегли или другие предметы – один слева, другой справа. Мяч не должен касаться этих предметов.

«Петушиный бой»

Дети перестраиваются в две шеренги. Игроки стоят на линии лицом друг к другу. По сигналу они, передвигаясь на одной ноге, руки за спиной, стараются вытолкнуть соперника за контрольную линию. Подсчитывается количество вытолкнутых, и выигрывает команда, у которой было больше побед.

«Веселый бег»

Команды становятся во встречные колонны с одной стороны мальчики, с другой девочки (на расстоянии длины волейбольной площадки). Около направляющего колонны лежит мяч (резиновый) и гимнастическая палка. По команде он зажимает мяч между ногами, берет в обе руки гимнастическую палку и бежит к противоположной колонне девочек. Если по пути теряется один из предметов, игрок должен остановиться, взять предмет таким же способом и продолжить бег. Эстафета заканчивается, когда колонны мальчиков и девочек поменяются.

«Попади в след»

На полу рисуется три пары следов. Дети делятся на команды. Перед каждой командой по три пары следов. Необходимо прыгая точно попадать в след. Побеждает та команда, дети которой будут точнее.

«Землемеры»

На площадке проводят две линии между стартом и финишем на расстоянии 12-15 м. Играющие делятся на две команды и располагаются с гимнастическими палками на старте. По сигналу они устремляются к противоположной линии, измеряя расстояние палками (при каждом промере кладут палку на землю). Побеждает тот, кто первым достигнет линии финиша, не нарушив правил.

Приложение 2. Игры – забавы

«Охота на тигра»

Для проведения этой игры требуется мишень – фанерный щит, на котором нарисована голова свирепого тигра, а в пасти вырезано круглое отверстие. Необходимо иметь 5 теннисных резиновых мячей. Задача играющих с 4-5 шагов попасть мячом в отверстие – пасть. Побеждает тот, кто сделает больше точных бросков.

«Донести рыбку»

Дети делятся на две команды. На линии старта двум игрокам вручается по две удочки длиной в 1 метр. На конце каждой удочки кладется фанерная рыбка. Удочки держатся одна в правой руке, другая – в левой. Участники должны пронести и опустить «рыбок» в спасательный круг, который находится на линии старта на расстоянии 8-10 метров. Играющие начинают движение одновременно по сигналу судьи. Уронивший «рыбку» должен тут же положить ее на удочки и двигаться дальше. Выигрывает та команда, которая раньше опустит «рыбок» в круг.

«Черепаша-путешественница»

Для этой эстафеты каждой команде понадобится пластмассовый таз. Направляющий становится на четвереньки, ему на спину устанавливают таз вверх дном. Получилась черепаха. Теперь она должна пройти путь до кегли и обратно, не потеряв при этом свой «панцирь» - таз. Когда игрок «доползет» до старта, с него снимают «дом» и устанавливают его на спину другого участника. Выигрывает та команда, которая быстрее преодолеет предложенный путь.

«Собери орехи»

Дети делятся на команды. Каждой из них даются по 5 обручей и по 1 волейбольному мячу. Обручи кладутся на пол. Причем они могут лежать не по прямой линии. Задача каждой «белки»: пронести «орех» - волейбольный мяч, прыгая с «дерева на дерево» (из обруча в обруч), до отметки и обратно. Вернувшись к себе в «дупло», игрок передает «орех» следующей «белочке». Побеждает та команда, которая быстро и без потерь перенесет «орехи».

«Повяжу я шелковый платочек»

Дети делятся на команды. На двух стойках, между которыми натянута веревка, висят на нитках 10-15 надувных шаров, которые разрисованы под матрешек. У каждого игрока небольшой платочек, который необходимо по сигналу повязать на шар. Побеждает та команда, которая быстрее повяжет платочки.

«Дриблинг»

Делим класс на две команды. Они разыгрывают между собой эстафету с воздушными шарами. Вести шар к финишу можно только ударяя его об пол, т. е. дриблингом. Побеждает команда, все игроки которой проведут шар к финишу и обратно раньше своих соперников. В команде может быть от пяти до десяти человек.

«Пролезь сквозь мешок»

Команды выстраиваются в колонну по одному по лицевой линии волейбольной площадки. На линии нападения учитель и его помощники держат мешки без дна, другой край мешка закреплен на обруче. По сигналу игроки поочередно пролезают сквозь мешок, оббегают кегли и возвращаются обратно с правой стороны.

Приложение 3. Народные игры (учащихся класса)

Русская народная игра «Краски»

Участники игры выбирают хозяина и двух покупателей. Остальные игроки-краски. Каждая краска придумывает себе цвет и тихо называет хозяину. Когда все краски выбрали себе цвет и назвали его хозяину, он приглашает одного из покупателей.

Покупатель стучит:

Тук! Тук!

- Кто там?

- Покупатель.

- Зачем пришел?

- За краской.

- За какой?

- За голубой.

Если голубой краски нет, хозяин говорит: «Иди по голубой дорожке, найди голубые сапожки».

Если же покупатель угадал цвет краски, то краску забирает себе.

Идет второй покупатель, разговор с хозяином повторяется. И так они подходят по очереди и разбирают краски. Выигрывает покупатель, который набрал больше красок.

Правила игры: Хозяином становится покупатель, который угадал больше красок.

Русская народная игра «Стадо»

Играющие выбирают пастуха и волка, а все остальные – овцы. Дом волка в лесу, а у овец два дома на противоположных концах площадки. Овцы громко зовут пастуха: Пастушок! Пастушок!

Заиграй во рожок!

Гони стадо в поле,

Погулять на воле!

Пастух выгоняет овец на луг, они ходят, бегают, прыгают. По сигналу пастуха: «Волк!» - все овцы бегут в дом на противоположную сторону площадки. Пастух встает на пути волка, защищает овец. Все, кого поймал волк, выходят из игры.

Правила игры: Во время перебежки овцам нельзя возвращаться в тот дом, из которого они вышли. Пастух только заслоняет овец от волка, но не задерживает его руками.

Таджикская народная игра «Горный козел»

Играющие собираются на площадке. Двух, трех детей назначают охотниками, а остальные – «горные козлы». Дети, изображающие «горных козлов», ходят или бегают по площадке. По сигналу охотники гонятся за ними и стреляют (саят их мячиками). Осаленный «горный козел» садится на скамейку. Это означает, что он пойман.

Правила игры: В одного игрока могут бросить мяч сразу два охотника.

Украинская народная игра «Хлебчик»

Все желающие играть, взявшись за руки, становятся попарно (пара за парой) на некотором расстоянии от игрока, у которого нет пары. Он называется хлебчиком.

- Пеку-пеку хлебчик! (Кричит хлебчик)
- А выпечешь? (Спрашивает последняя пара)
- Выпеку!
- А убежишь?
- Посмотрю!

С этими словами два задних игрока в противоположных направлениях с намерением соединиться и встать перед хлебчиком. А тот пытается поймать одного из них до того, как они успеют взяться за руки. Если это ему удастся, он вместе с пойманным составляет пару новую, а игрок, оставшийся без пары, оказывается хлебчиком.

Правила игры: Последняя пара может бежать только после окончания переклички.

Чеченская народная игра «Игра в башню»

На площадке чертится квадрат размером 50х50. От квадрата на расстоянии 1.5-2 м. проводится черта – это первый полукон, от полукона чертятся еще 6 линий – полуконков с промежутками в один шаг. В центре квадрата устанавливается круглая палочка длиной 15-18 см., диаметром 5 см. Из числа играющих выбирается водящий, остальные поочередно начинают игру с кона, т. е. с последней отметки, стараясь выбить палочку из квадрата. Если играющий выбивает палочку, он бежит за своей битой, а водящий – за палочкой. Если водящий раньше успеваает подбежать к квадрату и произнести слово «Башня!», он становится играющим, а играющий – водящим.

Если же раньше к квадрату подбежал играющий и успел сказать «Башня!», он приближается к квадрату на один полукон, а водящий продолжает водить. Игра продолжается до тех пор, пока один из играющих не выйдет на первый полукон, т. е. на первую черту от квадрата.

Правила игры: Промах считается потерей хода.

Дагестанская народная игра «Достань шапку»

Игроки делятся на две команды, до 10 человек в каждой. На расстоянии 10-15 м. находятся шапки. Играющие в обеих командах становятся в пары и движутся к шапкам, выполняя разные движения. Сначала двигаются первые пары, затем вторые и т. д. Например, первые пары продвигаются вперед, прыгая на одной ноге, четвертые – в полуприседе и т. д.

Правила игры: Взять шапку имеет право только та пара, которая дошла первой. Побеждает команда, набравшая больше шапок.

Бурятская народная игра «Волк и ягнята»

Выбираются: один игрок – волк, другой – овца, остальные – ягнята. Волк сидит на дороге, по которой движется овца с ягнятами. Овца впереди, за нею друг за другом гуськом идут ягнята. Подходят к волку. Овца спрашивает: «Что ты здесь делаешь?» «Вас жду», - говорит волк. «А зачем нас ждешь?» - «Чтобы вас всех съесть!» С этими словами он бросается на ягнят, а «овца» загораживает их.

Правила игры: Ягнята держатся друг за друга и за овцу. Волк может ловить только последнего ягненка. Ягнята должны ловко делать повороты в сторону, следуя за движениями овцы. Волку нельзя отталкивать овцу.

Казахская народная игра «Конное состязание»

Игроки парами (конь и наездник) встают на линию старта так, чтобы не мешать друг другу. Первый игрок – конь – вытягивает руки назад – вниз, второй – наездник – берет его за руки, и в таком положении пары бегут до линии финиша. Наездник, первым «прискакавший» к финишу, должен подпрыгнуть и достать платок, подвешенный на стойке.

Правила игры: Соревнование начинается только по сигналу. Платок достает наездник.

Приложение 4. Любимые игры детей

«Увернись от мяча»

На площадке на расстоянии 10-15 м. чертятся две линии. Игроки одной команды встают за этими линиями, игроки другой – посередине. Находящиеся в середине игроки стараются увернуться и не дать попасть в себя мячом игрокам

другой команды. Игрок, в которого попал мяч, выбывает из игры. Когда все игроки из середины выбиты, то команды меняются ролями. Побеждает та команда, которая быстрее выбьет соперников.

«Сильный бросок»

Дети делятся на команды. Команды стоят в шеренге в 20-30 м. друг от друга. Посередине лежит баскетбольный мяч. Игроки бросают малые мячи вбольшой и стараются перекатить его на сторону противника. Команда, которой это удастся, побеждает.

«Космонавты»

На площадке в разных частях чертим контуры ракеты. Их должно быть на несколько штук меньше играющих. Все дети берутся за руки. Они идут по кругу со словами: «Ждут нас быстрые ракеты для прогулок по планетам. На какую захотим, на такую полетим! Но в игре один секрет: опоздавшим места нет!» Как только сказано последнее слово, дети разбегаются, стараясь занять свободное место в «ракете». Опоздавшие собираются в центре круга. Отмечаем тех детей, которые ни разу не опоздали на «ракету».

«Второй лишний»

Все желающие играть образуют круг. С внешней стороны круга остаются двое: один водит, другой от него убегает. Когда водящий догонит и «осалит» убегающего игрока, они меняются ролями.

«Два Мороза»

Играющие располагаются по одной стороне площадки, на середине двое водящих – два Мороза». Морозы обращаются к ребятам со словами: «Мы два брата молодые, два Мороза удалые!» Один из них, указывая на себя, говорит: «Я Мороз – синий нос». Другой: «Я Мороз – красный нос». И вместе: «Кто из вас решится в путь-дорожку пуститься?» Все ребята отвечают: «Не боимся мы угроз, и не страшен нам мороз!» После этих слов дети перебегают на другую сторону площадки. Водящие стараются «осалить» перебегающих, «осаленные» остаются на том месте, где их «заморозил Мороз».

Во время следующих перебежек играющие могут выручить «замороженных» ребят, дотрагиваясь до них руками. После нескольких перебежек назначаются другие Морозы. Отмечаются те дети, которые не попали к Морозам ни разу, а также лучшая пара водящих.

«Большой мяч»

Для игры нужен большой мяч. Играющие становятся в круг и берутся за руки. Водящий с мячом находится в середине круга. Он старается выкатить мяч из круга ногами, и тот, кто пропустил мяч между ног, становится водящим. Но он встает за кругом. Играющие поворачиваются спиной к центру. Теперь водящему нужно вкатить мяч в круг. Когда же мяч попадет в круг, играющие опять поворачиваются лицом друг к другу, а в середину встает тот, кто пропустил мяч. Игра повторяется. Играющие не берут в руки мяч, они перекатывают его ногами.

«Шлепанки»

Играющие встают в круг лицом к центру на расстоянии одного шага один от другого. Выбирается водящий. Он выходит в центр круга. Называет по имени одного из детей, бросает мяч о землю так, чтобы он отскочил в нужном направлении. Играющий, чье имя назвал водящий, ловит мяч и отбивает его (шлепает ладонью). Число отбиваний перебрасывается водящему, и игра продолжается, пока кто-то из играющих не уронит мяч. В этом случае игра начинается сначала. Тот, кто уронил мяч, встает на место водящего. Играющий встает на место водящего только в том случае, если он поднял мяч с земли.

«Прятки»

Дети идут играть в парк. Играющие оговаривают, где можно прятаться. Образуем две группы, одна из которых разбегается в рассыпную и прячется, а другая пускается на поиски спрятавшихся. Дальше игроки меняются ролями. Нужно оговорить время, в течение которого следует найти всех игроков. (Например, досчитав до 10).

«Перехватчики»

На противоположных концах площадки отмечаются линиями два дома. Играющие располагаются в одном из них в шеренгу. В середине лицом к детям находится водящий. Дети хором произносят:

Мы умеем быстро бегать,
Любим прыгать и скакать
Ни за что нас не поймать!

После окончания этих слов все бегут врассыпную через площадку в другой дом. Водящий старается запятнать перебежчиков. Один из запятнанных становится водящим, и игра продолжается. В конце игры отмечаются лучшие ребята, не попавшиеся ни разу.

«Мельница»

Все играющие становятся в круг на расстоянии не менее двух метров друг от друга. Один из играющих получает мяч и передает его другому, тот третьему и т. д. по кругу. Постепенно скорость передачи возрастает. Каждый игрок старается поймать мяч. Игрок, который упустил мяч, выбывает из игры. Побеждает тот, кто остается в игре последним.

Приложение 5. Советы к проведению подвижных игр.

Там, где подвижная игра, нет места скуке. Эти игры помогают сделать эмоциональную разведку, лучшему общению детей.

Подвижная игра всегда требует от играющих двигательных усилий, направленных на достижение условной цели, оговоренной в правилах. Особенность подвижной игры – ее творческий и соревновательный характер. В ней проявляется умение действовать вместе с коллективом в меняющихся условиях. Каждая подвижная игра имеет свою игровую задачу: «догони», «поймай», «найди» и др. Не стоит в начале ограничиваться дежурной фразой: «А сейчас мы поиграем в ...» Организуя подвижную игру, помните, что лучше, если Вы будете в них участником, как и ребята. Каждая игра имеет свои правила. Четко объясните их. Эффективнее это можно сделать, если одновременно с рассказом Вы покажете действия, т. е. создадите образ предстоящей игры. Если во время игры правила не выполняются, приостановите игру, сделайте комментарий происходящего и

покажите, в чем ошибка. В ходе игры будьте эмоциональны и непосредственны. Подбадривайте ребят. Не упустите момент, когда игру лучше завершить. И еще, для некоторых игр требуется несложный инвентарь, приготовьте его заранее. Хорошо подумайте, где Вам лучше организовать игру. Пусть это будет удобное и безопасное место. Часто для проведения игр надо разбиться на команды, держите для этого несколько оригинальных считалок.

Считалки:

1. Катился горох по блюду,
Ты води, а я не буду.
2. Шла кукушка мимо сети,
А за нею малы дети,
Кукушата просят пить,
Выходи – тебе водить!
3. Колокольчик всех зовет,
Колокольчик нам поет
Звонким, тонким голоском:
Динь-бом, динь-бом!
Выходи из круга вон!
4. Пчелы в поле полетели,
Зажужжали, загудели.
Сели пчелы на цветы.
Мы играем – водишь ты!
5. Как у нас на сеновале
Две лягушки ночевали.
Утром встали, щей поели,
А тебе водить велели!
6. Раз, два, три, четыре, пять, -
Мы сейчас хотим играть.
«Да» и «нет» не говорить –

Все равно тебе водить!

7. Тара-Мара

В лес ходила,

Шишки ела,

Нам велела.

А мы шишки

Не едим,

Таре-Маре отдадим!

8. Солнце спряталось за гору,

Зайка в лес,

А мишка в нору.

Кто остался на виду –

Убегай,

Водить иду!

9. Эй, Иван,

Полезай в стакан,

Отрежь лимон

И выйди вон!

10. (На кулаках)

Шла кукушка

Мимо сети,

А за нею малы дети.

Кук-мак,

Кук-мак,

Убирай один кулак!