

1. Планируемые результаты

Личностные результаты

- активно включаться в общение и взаимодействие со сверстниками на принципах уважения и доброжелательности, взаимопомощи и сопереживания;
- проявлять положительные качества личности и управлять своими эмоциями в различных (нестандартных) ситуациях и условиях;
- проявлять дисциплинированность, трудолюбие и упорство в достижении поставленных целей;
- оказывать бескорыстную помощь своим сверстникам, находить с ними общий язык и общие интересы.

Метапредметные результаты

- характеризовать явления (действия и поступки), давать им объективную оценку на основе освоенных знаний и имеющегося опыта;
- находить ошибки при выполнении учебных заданий, отбирать способы их исправления;
- общаться и взаимодействовать со сверстниками на принципах взаимоуважения и взаимопомощи, дружбы и толерантности;
- обеспечивать защиту и сохранность природы во время активного отдыха и занятий физической культурой;
- организовывать самостоятельную деятельность с учётом требований её безопасности, сохранности инвентаря и оборудования, организации места занятий;
- планировать собственную деятельность, распределять нагрузку и отдых в процессе ее выполнения;
- анализировать и объективно оценивать результаты собственного труда, находить возможности и способы их улучшения;
- видеть красоту движений, выделять и обосновывать эстетические признаки в движениях и передвижениях человека;
- оценивать красоту телосложения и осанки, сравнивать их с эталонными образцами;
- управлять эмоциями при общении со сверстниками и взрослыми, сохранять хладнокровие, сдержанность, рассудительность;
- технически правильно выполнять двигательные действия из базовых видов спорта, использовать их в игровой и соревновательной деятельности.
- представлять игры как средство укрепления здоровья, физического развития и физической подготовки человека;
- оказывать посильную помощь и моральную поддержку сверстникам при выполнении учебных заданий, доброжелательно и уважительно объяснять ошибки и способы их устранения;
- организовывать и проводить со сверстниками подвижные игры и элементы соревнований, осуществлять их объективное судейство;
- бережно обращаться с инвентарём и оборудованием, соблюдать требования техники безопасности к местам проведения;
- организовывать и проводить игры с разной целевой направленностью
 - взаимодействовать со сверстниками по правилам проведения подвижных игр и соревнований;
 - в доступной форме объяснять правила (технику) выполнения двигательных действий, анализировать и находить ошибки, эффективно их исправлять;
 - находить отличительные особенности в выполнении двигательного действия разными учениками, выделять отличительные признаки и элементы;
 - выполнять технические действия из базовых видов спорта, применять их в игровой и соревновательной деятельности;
 - применять жизненно важные двигательные навыки и умения различными способами, в различных изменяющихся, вариативных условиях.

2. Содержание программы

Кружок «Подвижные игры» входит во внеурочную деятельность по направлению спортивно-оздоровительное развитие личности.

Программа предусматривает задания, упражнения, игры на формирование коммуникативных, двигательных навыков, развитие физических навыков. Это способствует появлению желания общению с другими людьми, занятиями спортом, интеллектуальными видами деятельности. Формированию умений работать в условиях поиска, развитию сообразительности, любознательности.

В процессе игры дети учатся выполнять определенный алгоритм заданий, игровых ситуаций, на этой основе формулировать выводы. Совместное с учителем выполнение алгоритма – это возможность научить ученика автоматически выполнять действия, подчиненные какому-то алгоритму.

Игры – это не только важное средство воспитания, значение их шире – это неотъемлемая часть любой национальной культуры. В данный курс «Подвижные игры» вошли народные игры, игры – забавы, бессюжетные игры, любимые игры детей.

Они помогают всестороннему развитию подрастающего поколения, способствуют развитию физических сил и психологических качеств, выработке таких свойств, как быстрота реакции, ловкость, сообразительность и выносливость, внимание, память, смелость, коллективизм.

Кружок «Подвижные игры» учитывает возрастные особенности младших школьников и поэтому предусматривает организацию подвижной деятельности учащихся, которая не мешает умственной работе.

Игры - догонялки (20 ч.)

Данные игры типа ловишек, перебежек, салок. Отличаются 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). Эти игры чаще всего основаны на простых движениях: беге, ловле, прятании. Такие игры доступны всем.

Игры-забавы (14 ч.)

В работе с детьми используются игры-забавы, аттракционы. Не будучи особо важными для физического развития, они часто проводятся на спортивных праздниках, на вечерах досуга. Двигательные задания в этих играх выполняются в необычных условиях и часто включают элемент соревнования (бежать в мешке, выполнить движение с закрытыми глазами)

Это веселое зрелище, развлечение для детей, доставляющие им радость, но и требующие от участников двигательных умений, ловкости, сноровки.

Русские народные игры (18 ч.)

Народные игры являются неотъемлемой частью интернационального, художественного и физического воспитания подрастающего поколения. Радость движения сочетается с духовным обогащением. 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.

Любимые игры детей (14 ч.)

В данный раздел включены игры, которые предложили сами дети. 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. Ребята учатся самостоятельно и с удовольствием играть.

3. Тематическое планирование

Раздел	№, тема занятия	Кол-во часов	Основные виды деятельности	Дата	
				план	факт
Игры - догонялки (20ч.)	1.ТБ при проведении подвижных игр. Подвижная игра "Кошки-мышки".	1	Понимают значение игр и правил в игре. Участвуют в игре, соблюдая правила. Соблюдают навыки взаимного сотрудничества и безопасного поведения.		
	2.Подвижная игра "Кошки-мышки".	1			
	3-4.Подвижная игра «У медведя во бору»	2			
	5-6.Подвижная игра «Мыши водят хоровод»	2			
	7.Подвижная игра «Воробушки и кот»	1			
	8.Подвижная игра «Воробушки и кот»	1			
	9.Подвижная игра «Горелки»	1			
	10.Подвижная игра «Горелки»	1			
	11. Подвижная игра «Два мороза»	1			
	12. Подвижная игра «Два мороза»	1			
	13.Подвижная игра «Хитрая лиса».	1			
	14.Подвижная игра «Хитрая лиса».	1			
	15.Подвижная игра «Охотники и соколы»	1			
	16.Подвижная игра «Охотники и соколы»	1			
	17.Подвижная игра «Бездомный заяц»	1			
	18.Игра «Бездомный заяц»	1			
	19. Игра « Рыбаки и рыбы»	1			
	20. Игра « Рыбаки и рыбы»	1			
Игры-забавы (14ч)	21.Игра «Фанты»	1	Активно включаются в общение и взаимодействие со сверстниками на принципах уважения и доброжелательности, взаимопомощи и сопереживания; проявляют положительные качества личности и управляют своими эмоциями в различных (нестандартных) ситуациях и условиях; проявляют		
	22.Игра «Фанты»	1			
	23.Игра «Угадай, кто»	1			
	24.Игра «Угадай, кто»	1			
	25.Игра «Бой петухов»	1			
	26.Игра «Бой петухов»	1			
	27.Игра «Колечко»	1			
	28.Игра «Колечко»	1			
	29.Игра «Съедобное – несъедобное»	1			
	30.Игра «Съедобное – несъедобное»	1			
	31.Игра «Что на столике лежало?»	1			

	32. Игра «Что на столике лежало?»	1	дисциплинированность, трудолюбие и упорство в достижении поставленных целей; оказывают бескорыстную помощь своим сверстникам, находят с ними общий язык и общие интересы.		
	33. Игра «Пол, нос, потолок»	1			
	34. Игра «Пол, нос, потолок»	1			
Русские народные игры(18ч.)	35. Игра «Гуси»	1	Общаются и взаимодействуют со сверстниками на принципах взаимоуважения и взаимопомощи, дружбы и толерантности; обеспечивают защиту и сохранность природы во время игры; организуют самостоятельную деятельность с учётом требований её безопасности, сохранности инвентаря и оборудования, организации места занятий; планируют собственную деятельность, распределяют нагрузку и отдых в процессе ее выполнения;		
	36. Игра «Гуси»	1			
	37. Игра «Обеги круг»	1			
	38. Игра «Обеги круг»	1			
	39. Игра «Золотые ворота»	1			
	40. Игра «Золотые ворота»	1			
	41. Игра «В короли»	1			
	42. Игра «В короли»	1			
	43. Игра «Дударь».	1			
	44. Игра «Дударь».	1			
	45. Игра «Шёл козёл дорогою».	1			
	46. Игра «Шёл козёл дорогою».	1			
	47. Игра «Обеги круг»	1			
	48. Игра «Обеги круг»	1			
	49. Игра «Огуречик»	1			
	50. Игра «Огуречик»	1			
Любимые игры детей (14ч.)	51. Игра «Кострома»	1			
	52. Игра «Кострома»	1			
	53. Игра «Каравай».	1	Организовывают и проводят со сверстниками подвижные игры и элементы соревнований, осуществляют их объективное судейство; взаимодействуют со сверстниками по правилам проведения подвижных игр и соревнований; в доступной форме объясняют правила (технику) выполнения двигательных действий, анализируют и находят ошибки, эффективно их исправляют		
	54. Игра «Каравай».	1			
	55. Игра «Прятки»	1			
	56. Игра «Прятки»	1			
	57. Игра «Салки»	1			
	58. Игра «Салки»	1			
	59. Игра «Жмурки»	1			
	60. Игра «Жмурки»	1			
	61. Игра «Удочка»	1			
	62. Игра «Удочка»	1			
	63. Игра «Сова»	1			
	64. Игра «Сова»	1			
	65. Игра«Второй (третий) лишний»	1			
	66.Игра «Второй (третий) лишний»	1			

Приложение.

Игры-догонялки

1. Игра «Кошки-мышки».

Рекомендуемое количество человек для игры – 10-25. По правилам, среди участников выбирается одна кошка и одна мышка. А остальные дети образуют незамкнутый круг, взявшись за руки. Только два участника не держатся за руки между собой, таким образом, играют роль открытых «ворот». Суть игры состоит в том, что кошка должна поймать мышку, причем кошка может попасть в круг только через «ворота», а мышка способна проникнуть в круг между любыми участниками игры. После того как кошка поймала мышку, они присоединяются к кругу, а их роли передаются другим участникам. Игра продолжается до тех пор, пока дети не устанут или пока все не попробуют на себе роль кошки.

2. Игра "У медведя во бору"

Описание: Среди участников выбирают одного водящего, который будет «медведем». На игровой площадке начертить два круга. Первый круг — берлога медведя, второй круг — дом для остальных участников игры. Начинается игра с того, что дети выходят из дома со словами:

У медведя во бору

Грибы, ягоды беру.

А медведь не спит,

И на нас рычит.

Как только дети произнесли эти слова, «медведь» выбегает из берлоги и ловит детей. Тот, кто не успел добежать до дома и был пойман «медведем», становится водящим («медведем»).

3. Игра "Мыши водят хоровод"

Описание: перед началом игры необходимо выбрать водящего — «кота». Кот выбирает себе «печку» (ею может послужить скамейка или стул), садится на нее и закрывает глаза. Все остальные участники берутся за руки и начинают водить хоровод вокруг кота со словами:

Мыши водят хоровод,

На печи дремлет кот.

Тише мыши, не шумите,

Кота Ваську не будите,

Вот проснется Васька кот —

Разобьет наш хоровод!»

Во время произнесения последних слов кот потягивается, открывает глаза и начинает гоняться за мышами. Пойманный участник становится котом, и игра начинается сначала

4. Игра "Воробушки и кот"

Описание: На земле нарисованы круги — «гнездышки». Дети — «воробушки» сидят в своих «гнездышках» на одной стороне площадки. На другой стороне площадки расположился «кот». Как только «кот» задремлет, «воробушки» вылетают на дорогу, перелетают с места на место, ищут крошки, зернышки. «Кот» просыпается, мяукает, бежит за воробушками, которые должны улечь в свои гнезда.

5. Игра "Горелки"

Описание: В игре принимают участие нечетное количество детей, которые становятся парами и держатся за руки. Впереди колонны находится водящий, который смотрит вперед. Дети хором повторяют слова:

Гори, гори ясно,

Чтобы не погасло,

Глянь на небо —

Птички летят,

Колокольчики звенят!

Раз! Два! Три! Беги!

Как только участники произнесут слово «Беги!», стоящие в последней паре в колонне отпускает руки и бегут вдоль колонны вперед, один с правой стороны, другой — с левой. Их задача — выбежать вперед, встать перед водящим и снова взяться за руки. Водящий, в свою очередь, должен поймать кого-то из этой пары до того момента, как они возьмутся за руки. Если получится поймать, то водящий с пойманным образует новую пару, а участник, оставшийся без пары, теперь будет водить.

6.Игра "Два мороза"

Описание: На противоположных сторонах площадки располагаются два дома, обозначенные линиями. Игроки размещаются с одной стороны площадки. Учитель выбирает двух человек, которые станут водящими. Они располагаются посередине площадки между домами, повернувшись лицом к детям. Это два Мороза — Мороз Красный нос и Мороз Синий нос. По сигналу учителя «Начали!» оба Мороза произносят слова: «Мы два брата молодые, два мороза удалые. Я — Мороз Красный Нос. Я — Мороз Синий Нос. Кто из вас решится в путь-дороженьку пуститься?» Все играющие отвечают: «Не боимся мы угроз и не страшен нам мороз» и перебегают в дом на противоположной стороне площадки, а Морозы стараются их заморозить, т.е. коснуться рукой. Те из ребят, которых коснулся Мороз, застывают на месте и остаются так стоять до конца перебежки. Замороженных пересчитывают, после чего они присоединяются к играющим.

7.Игра "Хитрая лиса"

Описание: С одной стороны площадки чертится линия, тем самым обозначается «Дом лисы». Учитель просит закрыть глаза детей, которые расположились по кругу. Педагог обходит за спинами детей образованный круг, дотрагивается до одного из участников, который с этого момента становится «хитрой лисой».

После этого педагог предлагает детям открыть глаза и, посмотрев вокруг, попытаться определить, кто же является хитрой лисой. Далее дети спрашивают 3 раза: «Хитрая лиса, где ты?». При этом, спрашивающие смотрят друг на друга. После того, как дети спросили третий раз, хитрая лиса прыгает на середину круга, поднимает руки вверх и кричит: «Я здесь!». Все участники разбегаются по площадке кто куда, а хитрая лиса пытается кого-нибудь поймать. После того, как 2-3 человека пойманы, педагог говорит: «В круг!» и игра начинается снова.

8.Игра "Охотники и соколы"

Описание: Все участники — соколы, находятся на одной стороне зала. Посередине зала находятся два охотника. Как только учитель подаст сигнал: «Соколы, летите!» участники должны перебежать на противоположную сторону зала. Задача охотников поймать (запятнать) как можно больше соколов, прежде чем те успеют пересечь условную линию. Повторить игру 2-3 раза, после чего сменить водящих.

9.Игра "Бездомный заяц"

Описание: Из всех участников выбираются охотник и бездомный заяц. Оставшиеся игроки — зайцы, чертят каждый себе круг и встают в него. Охотник пытается догнать убегающего бездомного зайца. Заяц может спастись от охотника, забежав в любой круг. При этом, тот участник, который стоит в этом кругу, должен сразу же убегать, так как теперь он становится бездомным зайцем, и охотник ловит теперь его.

Если охотник зайца поймал, то пойманный становится охотником

10.Игра « Рыбаки и рыбы»

Выбираются 2 "рыбака", остальные - "рыбы". Они ведут хоровод и поют:

В воде рыбки живут,

Нет клюва, а клюют.

Есть крылья - не летают,

Ног нет, а гуляют.

Гнезда не заводят,
А детей выводят.

"Рыбы" разбегаются, "рыбаки" берутся за руки и ловят "рыб". Пойманные "рыбы" присоединяются к "рыбакам", отчего "сеть" становится длиннее, и ловят оставшихся "рыб".

Игры - забавы

11. Игра «Фанты»

Игра начинается так. Ведущий обходит играющих и говорит:

Нам прислали сто рублей.

Что хотите, то купите,

Черный, белый не берите,

Да и нет не говорите!

После этого он задает детям разные вопросы, а сам старается, чтобы кто-то в разговоре произнес одно из запрещенных слов: «Черный, белый, да, нет.»

Ведущий ведет примерно такой разговор:

«Что продается в булочной?» — «Хлеб». — «Какой?» Чуть-чуть не ответил игрок: «Черный и белый», да вовремя вспомнил запрещенные слова и сказал: «Мягкий». — «А какой хлеб ты больше любишь, черный или белый?» — «Всякий». — «Из какой муки пекут булки?» — «Из пшеничной». И т. д. Тот, кто произнес запрещенное слово, отдает водящему фант. В конце игры все, кто остался без фанта, выкупают его.

Правила.

1. На вопросы играющие должны отвечать быстро, ответ исправлять нельзя
2. За каждое запрещенное слово играющий платит ведущему фант.
3. Ведущий может вести разговор одновременно с двумя играющими.
4. При выкупе фанта ведущий не показывает его участникам игры.

Указания к проведению

Игру можно провести на лесной полянке или в тенистом уголке игровой площадки. В игре принимают участие не более 10 человек, все дети имеют по несколько фантов. Они должны внимательно слушать вопросы водящего и, прежде чем ответить, подумать.

При выкупе фантов участники игры придумывают для хозяина фанта интересные задания: спеть песню, загадать загадку, прочитать стихи, рассказать короткую смешную историю, вспомнить пословицу и поговорку и т. д. Самой трудной в этой игре является роль ведущего, поэтому вначале эту роль выполняет воспитательница. Фанты могут выкупаться после того, как проиграет 5 человек.

12. Игра «Угадай, кто» Играющие образуют круг, Внутри круга становится водящий.

По указанию руководителя водящий закрывает глаза. Один из играющих подходит к водящему, дотрагивается до него и, изменив голос, называет его имя. После того как игрок вернется на свое место, руководитель разрешает водящему открыть глаза и назвать подходившего. Если он угадает, то его место занимает названный игрок.

Правила: 1) нельзя открывать глаза без разрешения руководителя; 2) возвращаться нужно только на свое место.

Водящего, который несколько раз не угадал, нужно заменить другим. Можно разрешить играющим не произносить имени, а подражать животным и птицам.

В этой игре дети учатся бесшумно передвигаться. У них развивается слух, наблюдательность. Игра типична для заключительной части урока.

13.Игра «Бой петухов»

Подготовка. Играющих распределяют по парам в соответствии с их возможностями. В каждой паре играющие становятся друг против друга на одной ноге, согнув другую ногу, руки за спину.

Описание. По сигналу играющие стремятся толчком плеча вынести из равновесия «соперника», заставив его стать на две ноги. За каждую удачную попытку насчитывается одно очко. Выигрывает набравший больше очков.

Правила: 1) нельзя толкать руками; 2) нельзя менять ногу без команды.

Методические указания. Площадка для игры должна быть ровной, без ям и выбоин. В зале нельзя допускать скученности играющих, что может привести к травмированию.

14.Игра «Колечко»

Играют, сидя на скамеечке. Все складывают ладошки лодочкой, а ведущий, у которого в ладонях лежит мелкий предмет (колечко, камешек), проводит своими руками между ладонями каждого игрока, незаметно вкладывает кому-либо колечко. Отходя в сторону, говорит: "Колечко-колечко, выйди на крылечко!" Игрок с "колечком" должен быстро встать и идти что-то загадать. Кто отгадает, становится ведущим.

15.Игра "Съедобное - несъедобное"

Ход: Игроки выстраиваются в ряд. Водящий по очереди бросает каждому мяч, называя что-то съедобное. Мячик нужно поймать, если это съедобное, если нет, то отбить или просто не ловить. Правильно выполнивший задание игрок делает шаг вперед, если ошибся - возвращается на шаг назад. Самый внимательный, который первым добирается до водящего, становится водящим.

16.Игра «Что на столике лежало?».

Ведущий раскладывает на столе набор предметов, когда дети закрывают глаза, он убирает один предмет. Дети должны ответить на вопрос: «Что на столике лежало и тихонько убежало?». Постепенно количество предметов, задействованных в игре, увеличивается

17.Игра «Пол, нос, потолок»

Эта игра также является хорошей проверкой внимательности. Она очень проста, ее правила легко объяснить. Правой рукой покажите на пол и назовите: «Пол». Затем покажите на нос (лучше будет, если вы его коснетесь), скажите: «Нос», а потом поднимите руку вверх и произнесите: «Потолок». Делайте это не торопясь. Пусть ребята показывают с вами, а называть будете вы. Ваша цель запутать ребят. Скажите: «Нос», а сами покажите в это время на потолок. Ребята должны внимательно слушать и показывать правильно. Хорошо, если вы весело прокомментируете происходящее: «Я вижу, у кого-то нос упал на пол и там лежит. Давайте поможем найти отвалившийся нос». Игра может повторяться много раз с убыстрением темпа. В конце игры можно торжественно пригласить на сцену обладателя «самого высокого в мире носа».

Русские народные игры.

18.Игра «Гуси»

По краям игровой площадки располагаются два «дома», в одном из которых собираются игроки - «гуси». Выбранный на роль «волка» помещается в круг, символизирующий его логово. Ведущий отправляется в пустой «дом» и заводит диалог с «гусями»:

- Гуси, гуси!

- Га-га-га!
- Есть хотите?
- Да-да-да!
- Так летите же домой!
- Нам нельзя:

Серый волк под горой
Не пускает нас домой!

- Ну, летите, как хотите,
Только крылья берегите!

«Гуси», взмахивая крыльями, пытаются переправиться в другой дом, а «волк их ловит». Пойманный игрок становится «волком».

19.Игра «Обеги круг»

Ход игры:

Дети вместе с воспитателем становятся в круг. Идут по кругу и поют народную считалку:

Водица, водица,
Студеная быстрица,
Обеги вокруг,
Напои наш луг!

Учитель называет двух детей, стоящих рядом друг с другом. Дети поворачиваются спиной и бегут в разные стороны. Каждый старается прибежать на свое место первым.

20.Игра «Золотые ворота»

Ход игры:

Участники игры делятся на тех, кто стоит в кругу, подняв сомкнутые руки. И тех, кто через эти ворота пробегают цепочкой (или по одному).

Стоящие поют:

Золотые ворота
Пропускают не всегда:
Первый раз прощается,
Второй – запрещается,
А на третий раз
Не пропустим вас!

«Ворота» закрываются и «ловят» того, кто остался в них. Оказавшиеся внутри круга, берутся за руки с образующими круг, увеличивая «ворота».

21.Игра «В короли»

Один из детей считалочкой или по желанию выбирается «Королем». Все остальные ребята – работники. «Король» отходит в сторону. Можно организовать ему какой-нибудь «трон» — лавочку или пенек. «Работники» совещаются и решают, какую профессию они будут предлагать «Королю», на какую работу будут наниматься. Между «королем» и «работниками» происходит следующий диалог:

- Здравствуй, Король!
- Здравствуйте!
- Нужны ли тебе работники?
- Нужны. А что вы работаете?
- А вот что!

После этих слов все «работники» начинают показывать ту работу, о которой они сговорились, а «Король» пытается угадать. Если не угадывает, то ему говорят: «Нет, ваше величество!», и продолжают показ. Если ответ верный говорят: «Угадал, ваше величество!» После чего разбегаются

в разные стороны, а «Король» старается кого-нибудь поймать. Тот, кого поймали становится новым «Королем».

В правила можно внести изменения. Например, ограничить количество попыток угадать занятие двумя или тремя. После чего профессия перегадывается. Если участников игры немного, то можно назначить каждому (или двум-трем) свою профессию. Тогда показывать можно разное, а «Король» будет угадывать то, что покажется ему наиболее простым.

22. Игра «Дударь».

Ребята ходят по кругу, взявшись за руки и поют песенку. В центре хоровода стоит «дударь». Пропев песенку хором спрашивают у «дударя»; «Дударь, дударь, что болит?» «Дударь» отвечает: «Голова» (спина, брови, уши. и т.д.). И все ребята, находящиеся в хороводе, одновременно правыми руками берут рядом стоящего соседа за названное «больное место». Песенка для «Дударя» поётся 2-3 раза и когда, в очередной раз у «Дударя» спрашивают: «Что болит?», он отвечает: «Здоров!». Выбирает из круга на своё место другого и игра продолжается.

23 Игра «Шёл козёл дорогою».

Под песенку один играющий бежит вприпрыжку. На словах; «Нашёл козу безрогую» выбирает себе пару. Взявшись за руки бегают вприпрыжку уже вдвоём на слова песенки ; «Давай с тобой попрыгаем..., размыкаем печаль.» Запевают снова, пара расходится и каждый для себя выбирает другого играющего. Бегающих под песенку оказывается уже две пары. Дети расстаются снова и каждый из них приглашает новых ребят для парной «прогулки». Количество играющих пар разрастается и постепенно все присутствующие вовлекаются в игру.

24. Игра «Обеги круг»

Дети вместе с воспитателем становятся в круг. Идут по кругу и поют народную считалку:

*Водица, водица,
Студеная быстрица,
Обеги вокруг,
Напой наш луг!*

Учитель называет двух детей, стоящих рядом друг с другом. Дети поворачиваются спиной и бегут в разные стороны. Каждый старается прибежать на свое место первым.

25. Игра «Огуречик»

Ребенок в шапочке мышки сидит на стуле в стороне. Напротив него группой стоят дети. Руки у играющих находятся на поясе. Дети исполняют потешку:

*Огуречик, огуречик,
Не ходи на тот кончик.*

Легкими прыжками продвигаются к «ловишке». Останавливаются, грозят пальчиком «ловишке» со словами:

*Там мышка живет,
Тебе хвостик отгрызет.*

Мышка бежит за ребятами, стараясь их догнать.

26. Игра «Кострома»

Выбирается вода – «Кострома». Он стоит в центре хоровода. Остальные дети берутся за руки и двигаясь по кругу разговаривают с «Костромой»:

Дети: «Кострома, Кострома, государыня моя!

У Костромушки кисель с пирогом,

У Костромушки пирог с творогом!»

Ты ль здорова Кострома?»

Кострома: «Здоровенька!»

Дети: «Где была, Кострома?»

Кострома: «На реченьке!»

Дети: «Что видала, Кострома?»

Кострома: «Серу уточку!»

Дети: «А что делаешь сейчас?»

Кострома: «Сейчас вас ловлю!»

После этого хоровод рассыпается. «Кострома» старается осалить кого-нибудь из детей. Если ей это удастся, то пойманный ребенок становится новой «Костромой».

Любимые игры.

27.Игра «Каравай».

Дети встают в круг. Одного выбирают водящего (именинника). Дети говорят слова:

«Как на (имя) именины испекли мы каравай. Вот такой вышины, вот такой нижины, вот такой ширины, вот такой ужины. Каравай, каравай, кого любишь, выбирай.» Ведущий отвечает: «Я люблю , конечно всех, но (имя) больше всех».

28.Игра «Прятки»

Эта игра вам наверняка знакома, у нее, однако, много различных вариантов.

Основные правила таковы: один человек водит, а другие – прячутся.

Водящий должен отыскивать всех игроков и осалить их до того, как они успеют спрятаться «дома».

Водящий, выбранный с помощью считалки, становится в условленном месте с закрытыми глазами.

Это место называется «кон».

Пока водящий громко считает до 20–30, все играющие прячутся на определенной территории. После окончания счета водящий открывает глаза и отправляется на поиски спрятавшихся.

Если он увидит кого-то из укрывшихся игроков, он громко называет его имя и бежит на кон. В знак того, что игрок найден, надо постучать на кону о стенку или дерево.

Если найденный игрок добежит до кона и постучит там раньше водящего, то он не считается пойманным. Он отходит в сторону и ждет окончания игры.

Водящий должен «застукать» как можно больше спрятавшихся игроков.

В следующий раз водящим становится тот игрок, который был найден и «застукан» последним (или, по решению играющих, – первым).

Каждый раз, когда водящий далеко отходит от кона, спрятавшиеся игроки могут незаметно подкрасться к кону и постучать. В этом случае они не будут считаться обнаруженными.

29.Игра «Салки»

Сюжет игры очень прост: выбирается один водящий, который должен догнать и осалить разбежавшихся по площадке игроков.

Но у этой игры есть несколько усложняющих ее вариантов.

1. Осаленный игрок становится водящим, при этом он должен бегать, держась рукой за ту часть тела, за которую его осалили.

Первый же игрок, до которого водящий дотронется, сам становится водящим.

2. Осаленный игрок останавливается, вытягивает руки в стороны и кричит: «Чай-чай-выручай». Он «заколдован».

«Расколдовать» его могут другие играющие, дотронувшись до руки. Водящий должен «заколдовать» всех. Чтобы сделать это быстрее, водящих может быть двое или трое.

30.Игра «Жмурки»

Игра проходит на небольшой ограниченной площадке, на которой нет опасных препятствий.

Водящему завязывают глаза, или он просто зажимается. Он должен с закрытыми глазами осалить кого-нибудь из играющих.

Играющие убегают от водящего, но при этом не заходят за пределы площадки и обязательно подают голос – называют водящего по имени или кричат: «Я здесь».

Осаленный игрок меняется ролями с водящим.

31.Игра «Удочка»

Удочка – это скакалка. Один ее конец в руке «рыбака» – водящего.

Все играющие встают вокруг «рыбака» не дальше чем на длину скакалки.

«Рыбак» начинает раскручивать «удочку», пытаясь задеть ею по ногам играющих.

«Рыбки» должны уберечься от «удочки», перепрыгнуть через нее. Чтобы «рыбки» не мешали друг другу, между ними должно быть расстояние примерно в полметра.

«Рыбки» не должны сходить со своих мест.

Если «рыбаку» удалось поймать «рыбку», то есть дотронуться «удочкой», то место «рыбака» занимает пойманная «рыбка».

Необходимо соблюдать такое условие: скакалку можно крутить в любую сторону, но нельзя поднимать ее от земли выше, чем на 10–20 сантиметров.

32.Игра «Сова»

Один из играющих изображает «сову», остальные – мышей. Сова выкрикивает: «Утро!» Тут же мыши начинают бегать, скакать, делать различные телодвижения. Сова кричит: «День!» Мыши продолжают двигаться. Сова говорит: «Вечер!» Мыши встают в круг, ходят вокруг совы и поют:

Ах ты, совушка - сова,

Золотая голова.

Что ты ночью не спишь,

Всё на нас глядишь?

Сова говорит: «Ночь!» При этом слове мыши мгновенно замирают, не двигаясь. Сова подходит к каждому из играющих и различными движениями и весёлыми гримасами старается какое-либо движение, из игры выбывает.

33. Игра «Второй (третий) лишний»

Дети становятся по кругу, расстояние между ними должно быть не менее 1-2 шагов. За кругом находится двое водящих. Один из них убегает, другой старается догнать его. Убегающий ребенок, спасаясь от ловящего, становится впереди какого-то ребёнка. Если он вбежал в круг и встать пока его не запятнали, его уже нельзя салить. Теперь должен убегать ребёнок, который оказался вторым. Если Ловишка успел коснуться убегающего, то они меняются ролями.

Бегать только вне круга, не пересекать его, не хвататься за детей, стоящих в кругу, бегать не слишком долго, чтобы все могли включиться в игру.

2 вариант.

Можно по кругу встать парами, тогда игра будет называться «Третий лишний».

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 682768779688288186169736104892121856203377658472

Владелец Осипова Людмила Геннадьевна

Действителен с 24.05.2024 по 24.05.2025