

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Бугадинская основная общеобразовательная школа»
Актанышского муниципального района Республики Татарстан

<p>«Принято» Руководитель ШМО начальных классов _____ Галлямова Г.М.. Протокол № _____ от «_____» августа 2022 г.</p>	<p>«Согласовано» Заместитель директора школы по УВР МБОУ «Бугадинская ООШ» _____ Т.М. Вазетдинова « _____ » августа 2022 г.</p>	<p>«Утверждаю» Директор МБОУ «Бугадинская ООШ» _____ В.М. Салихов Приказ № _____ от ____. ____. 2022 г.</p>
---	--	--



**ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ**

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат: 00B9958AF0DFAD76E1196787E22119E282

Владелец: Салихов Васил Максutowич

Действителен с 20.12.2022 до 14.03.2024

**Рабочая программа курса внеурочной деятельности
«Подвижные игры»**

Направление: удовлетворение интересов и потребностей обучающихся в творческом и физическом развитии, помощь в самореализации, раскрытии и развитии способностей и талантов

1-4 КЛАССЫ

Составитель программы

учитель начальных классов Ахмадуллина М.М.

Рассмотрено на заседании педагогического
совета

Протокол № _____ от ____ .08. 2022 г.

Пояснительная записка

Программа «Подвижные игры» для 1-4 классов разработана в соответствии с:

- п.3 ст.28 Федерального Закона от 29.12.2012 г. №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Федеральным государственным образовательным стандартом начального общего образования, утвержденного приказом Минобрнауки РФ от 06.10.2009 г. №373;
- Письмом Министерства образования и науки РФ от 19 апреля 2011 г. №03-255 «О введении федерального государственного образовательного стандарта общего образования»;
- ООПНОО (ФГОСНОО) МБОУ «Бугадинская ООШ» Актанышского муниципального района РТ
- Учебный план МБОУ «Бугадинская ООШ» Актанышского муниципального района РТ

Настоящая программа внеурочной деятельности «Подвижные игры» входит в состав внеурочной деятельности по направлению «Удовлетворение интересов и потребностей обучающихся в творческом и физическом развитии, помощь в самореализации, раскрытии и развитии способностей и талантов». Программа рассчитана на 33 часа в классе (1 час в неделю) и 34 часа во 2-4 классах (1 раз в неделю).

Программа внеурочной деятельности «Подвижные игры» может рассматриваться как одна из ступеней формирования здорового образа жизни и неотъемлемой частью всего воспитательно-образовательного процесса в школе. Данная программа направлена на формирование, сохранение и укрепление здоровья младших школьников.

Подвижная игра – осмысленная деятельность, направленная на достижение конкретных двигательных задач в быстром меняющихся условиях. Подвижная игра — одно из важных средств всестороннего воспитания детей. Характерная ее особенность — комплексность воздействия на организм ребенка: в игре одновременно осуществляется физическое, умственное, нравственное, эстетическое и трудовое воспитание.

Цель программы:

- Создание наиболее благоприятных условий для формирования у младших школьников отношения к здоровому образу жизни как к одному из главных путей в достижении успеха.

Задачи:

- укреплять здоровье учащихся, приобщать их к занятиям физической культурой и здоровому образу жизни, содействовать гармоническому, физическому развитию;
- обучать жизненно важным двигательным умениям и навыкам;
- воспитывать дисциплинированность, доброжелательное отношение к одноклассникам, формировать коммуникативные компетенции.

Целью реализации основной образовательной программы начального общего образования является обеспечение планируемых результатов по достижению выпускником начальной общеобразовательной школы целевых установок, знаний, умений, навыков и компетенций, определяемых личностными, семейными, общественными, государственными потребностями и возможностями ребенка младшего школьного возраста, индивидуальными особенностями его развития и состояния здоровья.

В соответствии с ФГОС на ступени начального общего образования решаются следующие задачи:

- становление основ гражданской идентичности и мировоззрения обучающихся;
- формирование основ умения учиться и способности к организации своей деятельности: принимать, сохранять цели и следовать им в учебной деятельности, планировать свою деятельность, осуществлять ее контроль и оценку, взаимодействовать с педагогами и сверстниками в учебном процессе;
- духовно-нравственное развитие и воспитание обучающихся,

предусматривающее принятие ими моральных норм, нравственных установок, национальных ценностей;

- укрепление физического и духовного здоровья обучающихся.

Особенности реализации программы внеурочной деятельности: форма, режим и место проведения занятий, виды деятельности

Программа внеурочной деятельности «Подвижные игры» предназначена для обучающихся 1-4 классов. Реализация программы осуществляется посредством двигательной деятельности общеразвивающей направленности. В процессе овладения этой деятельностью у младших школьников не только совершенствуются физические качества, но и активно развиваются сознание, мышление, творческая самостоятельность.

Занятия проводятся в учебном кабинете, на улице, в спортивном зале после всех уроков основного расписания, продолжительность соответствует рекомендациям СанПиН, т.е. 35 минут.

Данная работа начинается с 1 класса на доступном младшим школьникам уровне, преимущественно в виде:

- подвижных игр,
- народных оздоровительных игр,
- прогулок,
- спортивно-оздоровительных часов,
- физкультурных праздников,
- спортивных соревнований.

Количество часов программы внеурочной деятельности в их месте в учебном плане

Программа внеурочной деятельности «Подвижные игры» составлена в соответствии с возрастными особенностями обучающихся и рассчитана на проведение 1 часа в неделю: 1 класс — 33 часа в год, классы — 34 часа в год.

Основные направления реализации программы:

- организация и проведение инструктажа по технике безопасности в различных ситуациях;
- организация и проведение разнообразных мероприятий оздоровительного характера;
- организация и проведение динамических прогулок и игр на свежем воздухе в любое время года;
- организация и проведение подвижных игр, активное использование спортивных площадок населённого пункта (футбольная, хоккейная коробка);

Программа внеурочной деятельности «Подвижные игры» состоит из четырёх частей:

- 1 класс «Современные подвижные игры»: ознакомление с играми, требующими командного состава.
- 2 класс «Старинные народные игры»: ознакомление с играми старины, культурой и этикетом того времени.
- 3 класс «Русские народные игры и забавы»: формирование у обучающихся интеллектуальных способностей, культуры эмоций и чувств.
- 4 класс «Русские игровые традиции»: формирование у обучающихся чувства ответственности за своё здоровье, мода и гигиена, профилактика вредных привычек.

Реализация данной программы в рамках внеурочной деятельности

соответствует предельно допустимой нагрузке обучающихся начальной школы.

Планируемые результаты освоения обучающимися программы внеурочной деятельности

Личностными результатами программы внеурочной деятельности по спортивно-оздоровительному направлению «Подвижные игры» является формирование следующих умений:

- целостный, социально ориентированный взгляд на мир;
- ориентация на успех учебной деятельности и понимание его причин;
- способность к самооценке на основе критерия успешной деятельности;
- активно включаться в общение и взаимодействие со сверстниками на принципах уважения и доброжелательности, взаимопомощи и сопереживания;
- проявлять дисциплинированность, трудолюбие и упорство в достижении поставленных целей;
- освоение моральных норм помощи тем, кто в ней нуждается, готовности принять на себя ответственность;
- развитие мотивации достижения и готовности к преодолению трудностей на основе конструктивных стратегий совладения и умения мобилизовать свои личностные и физические ресурсы стрессоустойчивости;
- освоение правил здорового и безопасного образа жизни.

Метапредметными результатами программы внеурочной деятельности по спортивно-оздоровительному направлению «Подвижные игры» является формирование следующих универсальных учебных действий (УУД):

1. Регулятивные УУД:

- умения планировать, регулировать, контролировать и оценивать свои действия;
- планирование общей цели и пути её достижения;
- распределение функций и ролей в совместной деятельности;
- конструктивно разрешать конфликты;
- осуществление взаимного контроля;
- оценка собственного поведения и поведения партнёра и внесение необходимых коррективов;
 - принимать и сохранять учебную задачу;
 - планировать свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации;
 - учитывать установленные правила в планировании и контроле способа решения;
 - адекватно воспринимать предложения и оценку учителей, товарищей, родителей и других людей;
 - различать способ и результат действия;
 - вносить необходимые коррективы в действие после его завершения на основе его оценки и учёта характера сделанных ошибок, использовать предложения и оценки для создания нового, более совершенного результата.

• Познавательные УУД:

- добывать новые знания: находить дополнительную информацию по содержанию курса, используя дополнительную литературу, свой жизненный опыт;
- перерабатывать полученную информацию, делать выводы;
- преобразовывать информацию из одной формы в другую: предлагать свои правила и игры на основе знакомых игр;
- устанавливать причинно-следственные связи.

2. Коммуникативные УУД:

- взаимодействие, ориентация на партнёра, сотрудничество и кооперация (в командных видах игры);
- адекватно использовать коммуникативные средства для решения различных коммуникативных задач;
- допускать возможность существования у людей различных точек зрения, в том числе не совпадающих с его собственной, и ориентироваться на позицию партнёра в общении и взаимодействии;
- учитывать разные мнения и стремиться к координации различных позиций в сотрудничестве;
- формулировать собственное мнение и позицию;
- договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности, в том числе в ситуации столкновения интересов;
- совместно договариваться о правилах общения и поведения и следовать им;
- учиться выполнять различные роли в группе.

Оздоровительные результаты программы внеурочной деятельности:

Первостепенным результатом реализации программы внеурочной деятельности является физическая подготовленность и степень совершенства двигательных умений, высокий уровень развития жизненных сил, нравственное, эстетическое, интеллектуально-образовательное развитие.

двигательная подготовленность как важный компонент здоровья учащихся; развитие физических способностей;

- освоение правил здорового и безопасного образа жизни;
- развитие психических и нравственных качеств;
- повышение социальной и трудовой активности; планировать занятия физическими упражнениями в режиме дня, организовывать отдых и досуг с использованием средств физической активности;
 - организовывать и проводить со сверстниками подвижные игры;
 - взаимодействовать со сверстниками по правилам проведения подвижных игр соревнований;
 - применять жизненно важные двигательные навыки и умения различными способами, в различных изменяющихся, вариативных условиях.
-

Требования к знаниям и умениям, которые должны приобрести обучающиеся в процессе реализации программы внеурочной деятельности

В ходе реализации программы внеурочной деятельности «Подвижные игры» обучающиеся должны **знать:**

- основы истории развития подвижных игр в России;
- педагогические, физиологические и психологические основы обучения двигательным действиям в воспитании физических качеств;
- возможности формирования индивидуальных черт свойств личности посредством регулярных занятий;
- индивидуальные способы контроля за развитием адаптивных свойств организма, укрепления здоровья и повышение физической подготовленности;
- правил личной гигиены, профилактики травматизма и оказания доврачебной помощи; влияние здоровья на успешную учебную деятельность;
- значение физических упражнений для сохранения и укрепления здоровья;

Должны уметь:

- адекватно оценивать своё поведение в жизненных ситуациях;

- отвечать за свои поступки;
- отстаивать свою нравственную позицию в ситуации выбора;
- технически правильно осуществлять двигательные действия, использовать их в условиях соревновательной деятельности и организации собственного досуга;
- проводить самостоятельные занятия по развитию основных физических способностей, коррекции осанки и телосложения;
- разрабатывать индивидуальный двигательный режим, подбирать и планировать физические упражнения;
- управлять своими эмоциями, эффективно взаимодействовать со взрослыми и сверстниками, владеть культурой общения;
- соблюдать правила безопасности и профилактики травматизма на занятиях физическими упражнениями, оказывать первую помощь при травмах и несчастных случаях;
- пользоваться современным спортивным инвентарем и оборудованием.

**Формы учета знаний и умений, система
контролирующих материалов для оценки планируемых
результатов освоения**

программы внеурочной деятельности

Контроль и оценка результатов освоения программы внеурочной деятельности зависят от тематики и содержания изучаемого раздела.

Продуктивным будет контроль в процессе организации следующих форм деятельности:

- викторины;
- конкурсы;
- ролевые игры;
- выполнение заданий соревновательного характера;
- оценка уровня результатов деятельности (знание, представление, деятельность по распространению ЗОЖ);
- результативность участия в конкурсных программах и др.

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

1

класс

«Современные подвижные игры»

Тема1Здоровый образ жизни Беседа о здоровом образе жизни.
Тема2Здоровье в порядке-спасибо зарядке! Комплекс упражнений утренней гимнастики.
Тема3Личная гигиена Что такое гигиена. Правила личной гигиены.
Тема4Профилактика травматизма Инструкция по ТБ. Цели и задача курса.
Тема5Нарушение осанки Упражнения для укрепления осанки.
Современные подвижные игры: Тема6«Мяч по кругу» Дети стоят по кругу на расстоянии одного шага один от другого. Ведущий стоит за кругом. Игроки передают мяч то вправо, то влево, но обязательно соседу. Задание ведущего – коснуться мяча. Если ведущему это удалось, то игроку когобыл мяч, стает ведущим.
Тема7«Поймай рыбку» Играют две команды. Одна команда, взявшись за руки, образует "бредень" и ловит свободно передвигающихся по площадке соперников "рыбу". Пойманные игроки выбывают из игры. Через некоторое время команды меняются ролями. Выигрывает команда, поймавшая "рыбы" больше. "Рыба" считается пойманной в том случае, если рыбакам удастся образовать вокруг нее круг. Игра повторяется несколько раз.
Тема8«Цепи кованы» 2 команды встают в шеренги лицом друг к другу на расстояние 10 - 30 м. Расстояние между отдельными игроками 1 м. Играющие держатся за руки. По сигналу учителя одна из команд начинает игру словами: -Цепи кованы -Раскуйте нас. Вторая команда отвечает: -Кем из нас? и посылает игрока к команде - сопернице. Он должен попытаться разорвать цепь игроков этой команды. Если это игроку удастся, то он забирает с собой двух игроков, образовавших порванное им звено цепи. Если же нет, то он сам становится "пленником". Игроки обеих команд по очереди повторяют свои попытки.
Тема9Профилактика травматизма Инструкция по ТБ.
Тема10«Змейка на асфальте» Начертить прямую и изогнутую линию и учиться ходить по ней, тренируя координацию.
Тема11«Бег шариком» Игроки от каждой команды получают по одному шарик и ложку. По сигналу учителя игроки должны взять ложку с шариком и начать бег, стараясь не уронить шарик. Выигрывает та команда, которая справится с заданием первая.

Тема12«Нас не слышно и не видно»

Учитель завязывает водящему глаза. Остальные располагаются в 20 шагах от него по кругу. Тот из детей, на кого укажет учитель, начинает осторожно приближаться к водящему. Водящий. Заслышав движение, должен указать рукой, откуда он его слышит. Если он укажет правильно, то незадачливому невидимке придется стать ведущим. Победит тот, кто сумеет приблизиться к водящему и дотронуться к его руке.

Тема13«Третий лишний»

Все встают парами в круг. Двое водящих - в стороне. По команде учителя один убегает, другой догоняет. Убегающий подбегает к какой-нибудь паре и берет одного под руку. Тот кто остался без пары начинает убежать. И так до тех пор, пока какого-то не поймут.

Тема 14 «Ворота» Двое игроков встают друг напротив друга и, взявшись за руки, поднимают руки вверх. Получаются «ворота». Остальные дети встают друг за другом и берутся за руки. Получившаяся цепочка должна пройти под воротами.

«Ворота» произносят:

Наши

ворота пропускают не

всегда! Первый разрешается,

второй запрещается,

и третий разрешается,

и четвертый разрешается!

и пятый разрешается!

После этих слов «ворота» резко опускают руки, и дети, которые оказались пойманными, тоже становятся «воротами». Постепенно количество «ворот» увеличивается, а цепочка уменьшается. Игра заканчивается, когда все дети становятся «воротами».

Тема15«Чужая палочка»

Для этой игры берут две небольшие одинаковые палочки. По сигналу учителя нужно бросить свою палочку как можно дальше и тут же побежать за палочкой противника. Побеждает тот, кто первый вернется с чужой палочкой.

Тема16«Белки, шишки и орехи»

Все ребята встают, взявшись за руки, по три человека, образуя беличье гнездо. Между собой они договариваются, кто будет белкой, кто - орехом, кто - шишкой. Водящий стоит в середине площадки. Учитель кричит «белки», все белки оставляют свои гнезда и перебегают в другие. В это время водящий занимает свободное место в любом гнезде, становясь белкой. Тот, кому не хватило места в гнездах, становится водящим. Если учитель говорит «орехи», то места меняются орехи и водящий, занявший место в гнезде, который становится орехом. Учителем может быть подана команда: белки-шишки-орехи, и тогда меняются места сразу все.

Тема17Профилактика травматизма

Правила поведения на спортивной площадке, правила поведения в команде.

Тема18Нарушение осанки

Упражнения для укрепления осанки.

Тема19«След в след» Догоняющий должен гнаться за убегающим, наступая точно след в след. После можете посмотреть получившиеся следы.

Тема20Эстафета

Команды становятся в одну линию друг за другом, и каждый участник получает по одному снежку (снежки можно изготовить на уроках художественного труда из фольги). По команде учителя игрок бросает первый снежок, а второй ребенок бежит к месту падения «снежного снаряда» и оттуда запускает свой

снежок. Таким же образом поступают все остальные игроки
ки из команды. Когда все участники сделали бросок, победа присуждается той команде, которая отошла дальше от стартовой линии, то есть побеждают те, чьи броски в сумме оказались самыми дальними.
<p>Тема 21 «Мишень» Выберите себе мишень – нарисуйте на бумаге и прикрепите, или просто пометьте мелом на борей или другой поверхности. Снежками можно изготовить на уроках художественного труда из фольги. Чья команда больше количество раз попадет в мишень.</p>
<p>Тема 22 «С кочки на кочку» Учитель чертит на снегу круги диаметром 30-40 сантиметров. Расстояние между кругами - 40-50 сантиметров. Ребенку нужно прыгать с кочки на кочку (то есть из круга в круг), стараясь побыстрее перебраться с первой кочки на последнюю. Отталкиваться надо обязательно обеими ногами: присесть, согнуть ноги в коленях, затем прыжок.</p>
<p>Тема 23 «Без пары» Взявшись за руки дети образуют два круга, один внутри, другой снаружи, при этом во внешнем круге на одного человека должно быть меньше. Дети двигаются по кругу. По сигналу учителя дети берут друг друга за руки, образуя пары. Тот, кто остался без пары, пляшет или рассказывает стих, отгадывает загадку и т.д.</p>
<p>Тема 24 «Веревочка» Играющие образуют круг, держась руками за веревку. Водящий, передвигаясь произвольно внутри круга, старается ударить кого-либо по руке. Кто не успел отдернуть руку, становится водящим</p>
<p>Тема 25 «Плетень» Играющие разбиваются на две команды и встают напротив друг друга, образуя плетень, для этого надо скрестить руки перед собой и взяться за руки с соседями. Построившись, ребята двигаются навстречу другой команде со словами: Раз, два, три, четыре. Выполнять должны приказ- Нет, конечно, в целом мире Дружба крепче, чем уна с! По команде учителя дети разбегаются в разные стороны, а по второму сигналу должны вернуться на свои места и образовать плетень. Выигрывает та команда, которая сделает это быстрее.</p>
<p>Тема 26 Профилактика травматизма Правила поведения в команде. Правила ТБ,</p>
<p>Тема 27 «Кто больше» Поставьте на снегу в линию несколько пустых пластиковых бутылок. Игроки должны встать в 20 – 30 шагах от бутылок. Каждый игрок кидает по три снежка (изготовленного из фольги) за один раз. Выигрывает тот, кто сбил больше количество бутылок.</p>
<p>Тема 28 «Успевай, не зевай» Дети идут в колонне по одному. Учитель дает заранее обговоренные сигналы – звуковые (хлопок ладонями). Например: когда ведущий хлопает ладошкой один раз, то дети бегут, когда</p>

хлопают двараза–детисадятся,когда три –детиидут.

Тема29«Деньиночь»

Играющих делят на две команды, которые становятся в две шеренги у средней линии площадки спиной друг к другу на расстоянии 2 м. Одна команда - «день», другая - «ночь». Педагог называет ту или иную команду неожиданно. Если он говорит «ночь», то эта команда убега-ет, а команда «день» догоняет ее. Затем подсчитывают осаленных, и все игроки становятся на свои места. Очередность вызовов команд не соблюдают, но число вызовов должно быть одинаковым. Выигрывает команда, осалившая больше игроков. Исходное положение можно менять: стоя лицом, боком друг к другу и т. д.

Тема30«Наперегонкипарами»

Играющих делят на две равные команды и выстраивают в колонны. Колонну делят на две группы, которые располагаются друг против друга на расстоянии 12-15 м (можно и больше). Перед всеми группами проводят стартовые линии. Двум игрокам, стоящим впереди колонн на одной стороне, дают по флажку. По сигналу педагога игроки с флажками бегут к противоположной группе, отдают впереди стоящим флажки, а сами становятся сзади этой половины ко-манды. То же делают игроки, получившие флажки. Игра заканчивается, когда последний из перебегающих игроков какой-либо из команд передает флажок начавшему эстафету игроку. Побеждает команда, закончившая передачу флажка раньше.

Тема31«Ловушки-перебежки»

Играющих выстраивают в круг, руки за спиной. Водящий бежит за кругом и дотрагивается до руки одного из играющих. Игрок, до которого дотронулся водящий, бежит в обратную сторону, стремясь быстрее водящего занять свое место. Кто из бегущих останется без места, тот и становится водящим.

Тема32«Вызов номеров»

Играющих делят на две команды, которые выстраиваются в две колонны у лицевой линии. Команды рассчитываются по порядку. Каждый игрок запоминает свой номер. На средней ли-нии напротив каждой колонны ставят булавы. Педагог называет один из номеров. Игроки обеих команд, стоящие под этим номером, бегут до булавы, оббегают их и возвращаются обратно. Победитель приносит своей команде очко. Игра продолжается до тех пор, пока не будут вызваны все номера. Команда, набравшая наибольшее количество очков, побеждает. Можно усложнить игру, если предложить игрокам бежать спиной вперед, боком, приставными шагами или поставить на пути препятствия.

Тема33Эстафета

Играющие в двух колоннах, выстраиваются параллельно друг другу у лицевой линии. По сигналу первые ведут мяч вперед до противоположной стороны (до отмеченного места), останавливаются, бросают мяч двумя руками в стену, ловят его, и ведут мяч обратно. На расстоянии 3-4 м от колонны они останавливаются, передают мяч двумя руками от груди очередному иг-року и сами становятся в конец колонны. Команда, закончившая ведение быстрее, выигрывает. Можно на пути ведения расставить булавы, тогда игроки должны вести мяч, обводя их.

<p>Тема1Здоровыйобраз жизни Беседанатему«Если хочешьбыть здоров...»</p>
<p>Тема2Здоровьевпорядке-спасибозарядке! Комплексуупражненийдляутреннейгимнастики.</p>
<p>Тема3Личнаягигиена Правилаличнойгигиены.</p>
<p>Тема4Профилактикатравматизма ПравилапоТБ.</p>
<p>Тема5Нарушениеосанки Упражнениядляукрепленияосанки.</p>
<p>Старинныеподвижныеигры: Тема 6 «Двенадцать палочек» Эта игра является одним из вариантов прятков. Для игры понадобится 12 палочек и дощечка. Дощечку укладывают на бревнышко или камень так, чтобы один ее край упирался в землю, а другой был приподнят. На нижний край доски укладывают палочки. По жребью выбирается ведущий. Он подходит к дощечке и наступает на свободный ее край, палочки разлетаются, ведущий начинает их собирать, в это время остальные участники должны спрятаться. Ведущий ищет игроков, найденный игрок выбывает из игры. Пока ведущий разыскивает участников, один из игроков незаметно пробирается к дощечке и ударяет по ней ногой со словами: «Двенадцать палочек летят!» Палочки снова разлетаются, а ведущий опять должен их собрать. Участники в это время имеют возможность перепрятаться.</p>
<p>Тема7«Катаниеяиц» Раньше яйца катали с горок, но в городских условиях можно поступить проще: сделайте из плотной бумаги желобки и установите их на столе под наклоном. Теперь пусть каждый участник катит по этим желобкам крашеные яйца, стараясь при этом разбить другие яйца. Выигрывает тот, чье яйцо дольше всего останется целым.</p>
<p>Тема8«Чижик» Для игры вам понадобится 2 палки разной длины, короткая — чижик, длинная — бита. На площадке, где будет проходить игра, рисуют кон — квадрат со стороной, равной длине биты. Кон устраивается ближе к одному из краев площадки. Площадка должна быть ровной, с твердой поверхностью. Перед игрой определяется, кто идет на кон, а кто остается водить в поле. Игроки заранее договариваются, до какого количества очков идет игра. Водящий уходит в поле и встает, где хочет. Бьющий кладет чижик в середину кона, направляя его одним кольцом в поле. Затем ударяет битой по этому концу, чтобы чижик подскочил вверх — очко уже заработано. Вторым ударом игрок старается отбить чижика как можно дальше в поле — второе очко. Таким образом, очко дается за каждый удар битой. Водящий поднимает чижик, упавший в поле, и старается забросить его обратно в кон. Если кон плохо виден издалека, бьющий обозначает кон для водящего, установив посреди него биты. Если же чижик попадает в кон, водящий и бьющий меняются местами.</p>
<p>Тема9Профилактикатравматизма ПравилапоТБ.</p>
<p>Тема10«Пустоеместо» Вэтойигредолжныучаствоватьнеменее10человек.Путемжеребьевкивыбираетсяведу-</p>

щий, остальные игроки становятся в круг, взявшись за руки. Ведущий несколько раз медленно обходит круг с внешней стороны. Потом неожиданно хлопает кого-нибудь из участников по плечу и мигом бежит вперед. Тот игрок, которого выбрал ведущий, отцепляется от соседей и старается быстрее оббежать круг навстречу водящему. Важно первым занять пустое место. В круге остается игрок, занявший пустое место первым и успевший взяться за руки с соседями. Опоздавший становится водящим. Необходимо помнить следующие правила:

- водящий ходит шагом до тех пор, пока не «вызовет» кого-то ударом по плечу;
- во время бега запрещено касаться участников, стоящих в круге;
- если ведущий прибегает на пустое место вторым, следующий раз он не имеет права вызывать на состязание того же участника.

Тема 11 «Городки»

Чертят квадрат, в котором выстраивают «городки» из круглых брусочков. «Городки» могут быть любой формы. Каждый игрок по очереди кидает палку и старается сбить «городок». Если игрок сбил городок, считают, сколько брусочков вылетело из зоны квадрата. Они и приносят очки.

Потом палка передается другому игроку, и он выполняет то же самое. В случае, если игрок промахнулся, он должен передать палку (биту) следующему.

Выигрывает тот, кто больше всех наберёт очков.

Тема 12 «Пятнашки»

Количество игроков не ограничено. Чем больше участников, тем интереснее и веселее играть. После того как выберут «пятнашку», все игроки должны разбежаться. «Пятнашка» старается кого-нибудь догнать и запятнать. Дотрагиваясь до игрока, ему необходимо назвать имя запятнанного, чтобы все узнали, от кого им теперь убегать. Убегая от «пятнашки», можно кричать слова, подзадоривающие ведущего: «Не боюсь я пятны!» Существует 2 основных правила, которыми выигрывать не пренебрегать:

- новому «пятнашке» нельзя запятнать того, который его только что запятнал;
- если «пятнашка» заметила игрока, убежавшего за условную территорию игры, ему необходимо громко прокричать имя этого участника, который сразу становится «пятнашкой».

Тема 13 «Волки и овцы»

Выбирают ведущего — «волка». Остальные игроки — «овцы». «Овцы» отворачиваются и закрывают глаза, в это время «волк» прячется. Как только «волк» спрячется, он должен крикнуть: «Пора!» «Овцы» начинают повсюду искать «волка». «Овца», заметившая его, кричит: «Осторожно! Волк!», и все «овцы» бросаются в рассыпную. Задача «волка» — догнать какую-нибудь «овцу». Пойманная «овца» становится «волком».

Тема 14 «Намотай ленту»

Для игры понадобятся 2 разноцветные ленты длиной около 5 м каждая. Ведущий связывает ленты между собой, а свободные концы дает игрокам. Игроки натягивают ленту, а потом стараются как можно быстрее намотать на руку свою половину. Побеждает участник, намотавший на руку свою ленту полностью или даже захвативший часть ленты соперника.

Тема15 «Лапта»

Для игры понадобится небольшой мяч и крепкая палка (лапта). Игроки делятся на 2 команды. Играть нужно на ровной площадке, по краям которой параллельными линиями обозначают кон и город. Играющая команда забирает лапту и направляется в город. Задача команды — бить по мячу и бегать из города в кон и обратно. Игроки «служашей» команды становятся в поле. Они подбирают пробитые мячи и пятнают ими игроков, перебегающих из города и обратно. Один из игроков города — подающий, он всегда находится в городе. Его задача — подкидывать мяч под удары. А остальные игроки этой команды по очереди бьют лаптой по мячу, чтобы мяч как можно дальше улетел в поле. После удара каждый игрок обязан сбежать в кон и вернуться обратно. Право повторного удара дается только игроку, сбегавшему в кон. Игроки, стоящие в поле, стараются завладеть мячом — поймать его на лету и бросить в перебегающего игрока из города. Когда кто-нибудь из игроков «служашей» партии завладеет мячом, команды меняются местами. Цель игры — борьба за город.

Тема16 «Без соли соль»

Число участников не ограничено. По жребию выбирают участников, которые будут сидеть. Посередине игрового поля садятся 2 человека напротив друг друга с протянутыми ногами. Остальные встают по одну сторону от сидящих. Руки у сидящих игроков должны быть сомкнуты за спиной, глаза зажмурены. Участники, проходя через ноги сидящих, один за другим говорят: «Без соли соль». Сделав 3 перехода, они останавливаются. В это время участник мгновенно перепрыгивает через ноги сидящих, за ним все другие. Сидящие пытаются поймать матыхо. Пойманный участник подменяет одного из сидящих, игра начинается снова.

Тема17 «Чет-нечет»

Один из игроков берет в руки горсть камешков (игральных кубиков, пуговиц), бросает их вверх, развернув руку ладонью вниз, ловит их тыльной стороной одной руки. Прикрывая пойманные камешки другой рукой, спрашивает по очереди игроков: «Чет или нечет?» Игрок, который не угадал, отдает фант. Участник, у которого закончатся фанты, выбывает из игры.

Тема18 «Серый волк»

Путем жеребьевки выбирают «серого волка», остальные участники — «детки». «Волк» сидит в сторонке на бугорке, молчит. «Детки» ползают перед ним, будто собирая ягоды, и приговаривают:

Щипу, щипу, щипу по ягоду, П
очерную смородинку:
Батюшке в
ставчик, Матушке в ру
кавчик, Серому волку
—
Травки на лопату.
Дай бог
умыться, Дай бог
убраться, Дай бог
ежать!

После последних слов «детки» поднимаются, делают вид, что бросают в «волка» ягоды, и бегут. Разъяренный «волк» бросается за ними. «Детки» пытаются увернуться от «волка», а он ловит их. Первый пойманный участник становится «волком» вместо прежнего.

Тема19«Ловись,рыбка,большаяималенькая»

Дляигрыпонадобитсядлиннаяверевкаиискалкасгрузомнаконце—«удочка».Грузом

может послужить полотняный мешочек с каким-либо содержимым. Важно, чтобы удочка небыла травмоопасной. Выбирают ведущего — «рыбака», остальные игроки — «рыбки». «Рыбак» становится в центр круга, организованного «рыбками» (на удалении 2-3 м от «рыбака»). Расстояние между «рыбками» должно быть приблизительно одинаковым. «Рыбак» берет в руки удочку и начинает ее раскручивать, сначала проводя ею по земле, потом поднимая вышеивыше,ноне болеечемна20смнадземлей.А«рыбки»должны,подпрыгивая,ускользатьот «удочки» (через нее можно также перепрыгивать). Пойманная «рыбка» выбывает. Игра идетдо последнего игрока. «Рыбкам» запрещается менять местоположение во время игры, нужнопрыгать там, где встал первоначально. «Рыбак» может удлинять и укорачивать удочку, нама-тываяеенаруку,атакжеимеетправоменятьнаправлениевращения.

Тема20Профилактикатравматизма

ПравилапоТБ.

Тема21Нарушениеосанки

Упражненияукрепляющегохарактера.

Тема22 «Платок»

Все играющие встают в круг. Ведущий обегает за кругом 3 раза и бросает платок за одним изигроков. Этот игрок в свою очередь должен быстро поднять платок и погнаться за ведущим,чтобы постараться накинуть платок ему на шею, пока ведущий не успел обежать круг

3
раза.Есливедущийуспеваеобежатькруг,онсноваводит,еслинет,игрокименяютсяместами.

Тема23«Ктобоитсяколдуна?»

На земле чертят прямоугольник, справа и слева проводят еще по 1 черте — города. Один изучастников будет играть роль колдуна. «Колдун» живет в одном городе, люди — в городенапротив. «Колдун» спрашивает людей: «Боитесь ли вы колдуна?», они отвечают: «Нет!» — ибегут в город колдуна, он в это же время стремится им навстречу, стараясь осалить. Осален-ным считается игрок, которого «колдун» успеет 3 раза ударить по плечу. Этот игрок теперьпринадлежит «колдуну» и помогает ему ловить остальных игроков. Основное правило игры:никтонеможет бытьпойман вгороде.

Тема24«Догонялкинасанках»

Это зимний вариант классических догонялок. Для участия нужны несколько пар ребят и санки, одни на каждую пару. Игроки очерчивают на снегу квадрат — поле. За его пределы выезжать нельзя. Один игрок садится на санки, а второй его везет. Выбирается водящая пара, которая должна догнать какую-нибудь другую и дотронуться до сидящего на санках игрока,чтобы передать обязанности водящего. Та пара, которая выедет за пределы «поля», автоматическстановится догоняющей.

Тема25«Лучники»

Для участия всем ребятам следует разделить на 2 команды, у каждой должны быть лук истрелы. В 10 м от игроков нужно поставить 2 доски — мишени. Суть игры заключается в том,чтобынаибольшееколичество«слепышей»однойкомандыпопаливцель.Укогобудетбольше промахов, тот и проиграл. При игре нужно не забывать о безопасности, не следуетподходитьк мишеням, покавседетиневыстрелят из лука.

Тема26«Волк»

Для участия в этой игре нужно наибольшее количество ребят. Среди всех выбирают четырех: трое будут «волками», а один — «бараном». Остальные считаются «овцами». Во главе «стада» стоит «баран», за ним, держась за руки, выстраиваются «овцы». «Волки» должны украсть всех животных из стада. «Баран» должен водить за собой все стадо, выстроившееся в цепочку по какой-либо траектории и защищать своих «овечек», нападая на «волков» только тогда, когда они атакуют. В свою очередь «волки» могут «воровать» лишь «овец», оторвавшихся от цепочки. Игра длится 10 минут, после чего «волки» и «овцы» меняются местами.

Тема27«Камнепад»

Для игры нужно начертить линии старта и финиша. Между ними рассыпать камешки, чем больше, тем лучше. Все участники встают у линии старта и по сигналу одновременно начинают прыгать на одной ноге к финишной черте. По дороге игроки должны собирать рассыпанные камешки, но только в движении и не опуская ноги. За один наклон каждый из участников может взять не больше одного камешка. Ребята не должны мешать друг другу и толкаться. Побеждает тот игрок, который соберет больше всех камней и придет к финишу первым.

Тема28 «Шаровки»

Две команды: одна в «поле», а вторая бьет по шару шаровкой (битой). Основная цель тех, кто бьет по шару, чтобы он улетел дальше, и чтобы его не поймал игрок из «полевой команды». Если соперники ловят шары шаровкой, то команды меняются местами.

Тема29«Горелки»

Участники становятся парами, держась за руки, друг за другом — образуют колонну. Впереди колонны — водящий. По команде водящего последняя пара разъединяет руки и бежит вперед: один по правую, другой по левую сторону колонны. Задача игроков — увернуться от водящего и успеть взяться за руки. Если водящему удастся поймать одного из игроков, то он вместе с пойманным становится первой парой колонны. Если игроки сумеют перехитрить водящего и взяться за руки — они становятся в голову колонны, а водящий начинает игру сначала.

Тема30«Штандер»

Водящему вручается мяч. Игроки собираются вокруг водящего. Водящий подбрасывает мяч вверх и выкрикивает имя одного из играющих. Названный игрок ловит мяч на лету или поднимает его с земли и старается попасть им в кого-либо из разбегающихся в стороны остальных игроков. Поймав мяч на лету, игрок имеет право крикнуть: «Штандер!» Тогда все участники должны замереть, а игрок с мячом может спокойно прицелиться и запятнать мячом любого.

Пойманный в воздухе мяч дает также право сразу бросить мяч вверх и выкрикнуть имя кого-либо из играющих.

Если тот, кого пытались запятнать, сумеет поймать брошенный вне мяч, он получает право запятнать им другого игрока. Запятнанный выбывает из игры.

Правила игры разрешают замиравшим игрокам, в которых целятся мячом, приседать, уклоняться от мяча, но сходить с места они не имеют права.

Тема31 «Рыбки»

Игра напоминает салки, но у нее есть интересная особенность. Участники игры привязывают к поясу полутораметровую нитку с короткой палочкой (рыбкой) на конце. Задача играющих – наловить побольше рыбок, т. е. оборвать побольше волочащихся по земле палочек, наступая на них, сохранив свою. Игрок, потерявший рыбку, выбывает из игры. Побеждает тот, кто сумел собрать больше количество рыбок, сохранив свою.

Тема32 «Бабки»

Старая русская игра, напоминающая городки. В старые времена бабки делали из надкопытного сустава домашнего животного, остающегося после варки студня. Биток – самую крупную бабку – заливали изнутри свинцом и использовали в игре как битку.

В наше время костяные бабки можно с успехом заменить небольшими деревянными чурками, а для битка выбрать чурку потяжелее. Бабки ставят на линию кона и выбивают с расстояния 3–5 м.

Играющие делятся на две команды. Перед каждой командой за линией кона в определенной последовательности расставляют бабки – не менее 10 штук. Участники команд стремятся бить поставленные бабки меньшим количеством бросков.

Для каждой последовательности существуют свои правила: «забор» ставят вдоль линии кона, «гусек» в дваряд перпендикулярной. «Забор» можно сбивать с любого конца, но не более двух бабок за один бросок. «Гусек» начинают сбивать с последней от коновой линии пары бабок.

Если за один бросок бить более двух бабок или бабки выбиты не подряд, их ставят на место.

Игроки бросают биток по очереди. Побеждает команда, первой выбившая все бабки с кона.

Тема33 «Казак-разбойники»

Играющие разбиваются на команды, одна из которых – казаки, а другая – разбойники.

Разбойники разбегаются прятаться, а казаки находят и отмечают место для темницы, куда будут отводить пойманных разбойников. Темницей может быть лавочка, угол двора, песочница или просто место под деревом.

Казак выходит на поиск и ловит разбойников. Их задача – найти, догнать, запятнать и отвести в темницу разбойников. Казак отводит разбойника в темницу, держа его за руку или рукав. Пойманный и запятнанный разбойник не должен по правилам игры вырываться. Но если казак случайно рожал руку, разбойник может убежать. Разбойники могут выручать своих товарищей по дороге в темницу – неожиданно подбежать и осалить казака – тогда казак должен отпустить пленного, и оба разбойника убегают. Казак, в свою очередь, может первым запятнать разбойника, пытавшегося освободить пленного. Если ему это удастся, то он приведет уже двух пленников.

Кроме того, разбойники могут освобождать своих товарищей из темницы. Но для этого им надо, миновав сторожа, запятнать самого пленного в темнице. Сторож в это время может запятнать самих освободителей. Для ловли разбойников и охраны пленников можно разбиться на пары или на группы – это усложнит игру.

Игра заканчивается, когда все разбойники пойманы и находятся в темнице. После этого казаки и разбойники могут поменяться ролями.

Тема34 Эстафета

Соревнование двух команд в силе, ловкости, скорости.

<p>Тема13 Здоровый образ жизни Кого мы можем считать здоровым человеком (беседа).</p>
<p>Тема23 Здоровье в порядке – спасибо зарядке! Комплекс упражнений утренней гимнастики.</p>
<p>Тема3 Личная гигиена Правила личной гигиены.</p>
<p>Тема4 Профилактика травматизма Правила ТБ.</p>
<p>Тема5 Нарушение осанки Упражнения для укрепления осанки</p>
<p>Русские народные игры и забавы: Тема6 “Щука” Вариант салочек (пятнашек), осаленный прикрепляется к воде вместе с онисалят следующего, последний осаленный игрок становится водящим. “?” (без названия) Еще один вариант этой игры, но осаленные замирают на месте, раскрыв руки, они могут быть заново расколдованы, если водящий допустит к ним других игроков, водящим становится последний осаленный.</p>
<p>Тема7 “Водяной” Все встают в круг и ходят вокруг, водящего с закрытыми глазами : “Дедушка Водяной, что сидишь ты под водой! Выгляни на чуточку, на минуточку!” После чего водяной встает и вы-бирает наугад любого игрока, трогает и пытается угадать – кто это. Если угадал, то угаданный становится “Водяным”.</p>
<p>Тема8 “Третий лишний” Игроки встают в круг по двое (один за другим) водящий бежит за одним из свободных игроков по внешнему кругу, не пересекая его, игрок может встать перед одной из пар и тогда убежать придется тому, кто оказывается третьим и стоит спиной к границе круга. Осаленный становится водящим.</p>
<p>Тема9 “На золотом крыльце сидели...” Водящий крутится на месте и вокруг себя землю вращает прыгалками (если длинные, лучше сложить пополам), приговаривая (на каждый оборот по слову): “На золотом крыльце сидели царь, царица, король, королица, повар, портной, ... (далее не помню, но до этого редко дело доходило, если дойдете придумайте сами .Итак, игроки вокруг должны прыгать через скакалку, кто не успеет, тот водит и до следующей ошибки именуется словом, на котором он запутался в скакалке.</p>
<p>Тема10 “Кандалы” (Сокращенный вариант игры “Бояре”), эта игра отличается только диалогом играющих команд: –Кандалы. –Скованы. –Раскуйте. –Кем? –Другом моим. –Каким? Далее выбирается игрок, который разбивает чужую цепь.</p>
<p>Тема11 “Ворота” Вариант жмурок, где водит двое с закрытыми глазами – “стража”, между которых должны пройти-</p>

тиостальныеигроки,пойманныеменяютсяместамисостражей.

Тема12“Слон”

Играют две команды: “слоны” встают цепочкой, держась друг за друга в согнутом состоянии,наездники запрыгивают на них и “слон” пытается идти с этой ношей (на мой взгляд, не со-всембезобидная игра)

Тема13“Козел”

Игроки встают в круг, водят вокруг Водящего (“козла” или “короля”) хоровод со словами: – Шел _король_ по лесу, по лесу, по лесу, Нашёл себе принцессу, принцессу, принцессу, (козелиз хороводавыбираетпринцессу) Давай с тобой попрыгаем, попрыгаем, попрыгаем, (всемивыполняютсяуказанныедействия)Иножкамиподрыгаем,подрыгаем,подрыгаем,Иножкамипотопаем, потопаем, потопаем, И ручками похлопаем, похлопаем, похлопаем, Головкой покачаем,иснованачинаем...(выбратьпринцессулучшесзакрытыми глазами)

Тема14«Лягушкиицапля»

Границы болота (прямоугольник, квадрат или круг), где живут лягушки, отмечаются кубамисо стороной 20 см, между которыми протянуты верёвки. На концах верёвок мешочки с пес-ком. В стороне гнездо цапли. Лягушки прыгают, резвятся в болоте. Цапля (водящий) стоит всвоём гнезде. По сигналу воспитателя она, высоко поднимая ноги, направляется к болоту, пе-решагивает через верёвку и ловит лягушек. Лягушки спасаются от цапли, они выскакивают изболота. Пойманных лягушек, цапля уводит к себе в дом. (Они остаются там, пока не выберутновуюцаплю.)Есливселягушкиуспеютвыскочитьизболота,ицапляникогонепоймает,он авозвращаетсяк себевдомодна. После2-3 повторенийигрывыбираетсяновая цап-ля. Указания. Верёвки выкладываются на кубы так, чтобы они могли легко упасть, если ихзадетьприпрыжке.Упавшую верёвкусновакладутнаместо.Играющие(лягушки)должныравномернорасполагатьсяпоболоту.Че резверёвкилягушкимогуттолькоперепрыгивать.

Тема15 «Волкворву»

Поперёк площадки двумя параллельными линиями на расстоянии около 100 см одна от дру-гойобозначенров.Внёмнаходитсяводящий-волк.Остальныеиграющие -козы.Ониживутв доме (стоят за чертой вдоль границы зала). На противоположной стороне зала линией отде-лено поле. По словам воспитателя «Козы, в поле, волк во рву!» дети бегут из дома в поле иперепрыгиваютподорогечезров.Волкбегаетворву,стараясьосалитьпрыгающих коз. Осаленныйотходит в сторону.Воспитательговорит:«Козы, домой!» Козы бегут домой,перепрыгиваяпопутичезров.После2 -- 3пробежеквыбираетсяилиназначаетсядругойводящий. Указания.Козасчитаетсяпойманной,есливолккоснулсяеевтом момент, когда онаперепрыгивалачерез ров, илиеслионапопалавров ногой.

Тема16«Прыгунь»

На землю кладут три палки. Трое детей встают так, чтобы палки находились между их нога-ми. Под текст песни дети прыгают по очереди над палками, то, скрещивая, то, разводя ноги,задеваяпалку. Накаждоечетверостишиепрыгает другой ребенок, «Зайкабеленькийсидит,иушамивеелит,Во ттак,воттак, иушамивеелит. Зайке холодно сидеть, надо лапочки погреть.Хлоп-хлоп,хлоп-хлоп Надо лапочки погреть.Зайкехолодностоять,

Надо зайке
поскакать.Скок-скок,
скок-
скок,Надозайкепоскак
ать».

Указания: прыгать, не задевая и не сдвигая палки с места; соблюдать ритм прыжков, начинать заканчивать прыжки соответственно сначала и окончанием стихов.

Усложнение: во время прыжков выполнять хлопки перед собой, над головой, за спиной.

Тема17«Лошади»

На конюшне стоят лошади, недалеко от них сидят на скамейках конюхи с вожжами. Старший конюх - воспитатель подходит к дощечке, подвешенной на дерево, и отбивает примерно 15-18 ударов. За это время конюхи быстро выводит лошадей, запрягают их и выстраиваются друг

за другом. На сигнал «поехали» скачут галопом. По сигналу «лошади испугались» разбегаются в разн

ых направлениях. Конюхи ловят и отводят лошадей в конюшню. Дети меняются ролями, игра повторяется.

Указания: успеть построиться, пока слышны удары; правильно, ритмично выполнять галоп; ловить можно любую лошадь; лошадь не должна убегать из конюшни.

Усложнение: Каждый конюх делает себе «тройку».

Тема18Профилактика травматизма

Правила ТБ.

Тема19«Птички и клетка»

Дети делятся на две подгруппы. Одна образует круг в центре площадки (дети идут по кругу, держась за руки) – это «клетка», другая подгруппа – «птички». Воспитатель говорит: «Открыть клетку!» Дети, образующие клетку, поднимают руки. «Птички» вбегают «клетку» и тут же выбегают из неё. Воспитатель говорит: «Заккрыть клетку!» Дети опускают руки. «Птички», оставшиеся в «клетке», считаются пойманными. Они встают в круг. «Клетка» увеличивается, и игра продолжается, пока не останется 1-3 «птички». Затем дети меняются ролями.

Тема20«Северный и южный ветер»

Выбирают двух водящих. Одному на руку повязывают синюю ленту – это «северный ветер», другому красную – это «южный ветер». Остальные дети бегают по площадке. «Северный ветер» старается «заморозить» как можно больше детей – дотронуться до них рукой. Замороженные принимают какую-либо позу (руки в стороны, вверх, на поясе, стоят на одной ноге и т.д.).

«Южный ветер» стремится «разморозить» детей, также дотрагиваясь рукой и восклицая: «Свободен!» Через 2-3 минуты назначают новых водящих, и игра возобновляется.

Тема21«Бой петухов»

Играющие стараются вывести друг друга из равновесия, прыгая на одной ноге и толкая соперника правыми или левым плечом. Проигрывает тот, кто коснётся землёй второй ногой. Руки дети держат на поясе либо скрестно перед грудью; можно держаться одной рукой за носок согнутой ноги. Толкаться руками не разрешается. Побеждает тот, кто дольше продержится, прыгая на одной ноге.

Тема 22 «Караси и щука»

Однoгoрeбёнкaвыбирaют «щукoй». Oстaльныeигрaющии дeлaются нa двe пoдгруппы: oднa из них oбрaзует крyг – этo «кaмeшки», дрyгaя – «кaрaси», кoтoрыe плaвaют внyтри крyгa. «Щукa» нaхoдится зa пpeдeлaми крyгa. Пo cигнaлy вoспитaтeлa «Щукa!» рeбёнкo изoбрaжaющии ee, вбeгaeт в крyг и стaрaeтся пoймaть «кaрaсeй». «Кaрaси» пpячyтcя зa «кaмeшки» - пpисeдaют зa кeм-нибyдь из игpoкoв, стoящиx пo крyгy. «Щукa» лoвит тeх игpoкoв, кoтoрыe нe ycпeли cпpятaтьcя, и yвoдит их зa крyг. Пocлe 2-3 пoвтoрeний пoдcчитывaют кoличecтвo пoймaнныx игpoкoв. Выбирaют нoвyю «Щукy». Дeти, cтoящиe пo крyгy в внyтpи eгo, мeняютcя мeстaми, и игpa пpoдoлжaeтcя.

Тема 23 «Лиса в курятнике»

Гимнaстичecкиe cкaмeйки cтaвят квaдрaтoм – этo «нacecт». Нa cкaмeйкaх cтoят дeти – «кyры». Внyтри квaдрaтa («кyрyтникa») бeгaeт «лиcа». «Кyры» тo cпpыгивaют c «нacecтa» и бeгaют пo «кyрyтникy», тo зaлeзaют нa cкaмeйкe. «Лисa» стaрaeтся пoймaть (дoтpонyтьcя рyкoй) «кyрицy», кoтoрaя хoтa бy oднoй нoгoй кacaeтcя зeмли. Пocлe тoгo кaк вoдящии пoймaет 3-5 «кyр», из числa cамыx лoвких нaзнaчaeтcя нoвaя «лиcа». Игpa пoвтoряeтcя 4-5 рaз.

Тема 24 «Река и ров»

Дeти cтpоятcя нa cpeдинe плoщaдки в кoлoннy пo oднoмy. Cпpaвo oт кoлoнны нaхoдится «рoв», cлeвa – «рeкa». Чepeз «рeкy» нaдo «пepeплыть» - иди, имитиpyя рyкaми движeния плoвцa, чepeз «рoв» - пepeпpыгнyть. Пo cигнaлy вoспитaтeлa «Рoв – cпpaвa!» дeти пoвoрaчивaютcя нa пpaвo и пpыгaют впepeд. Тoт, ктo пpыгнyл в дpyгyю cтopoнy, cчитaeтcя yпaвшиm в рeкy, и eмy пoмoгaют выбpaтьcя, пoдaвaя рyкy. Зaтeм вce вoзвpaщaютcя к нaчaльнoмy пocтpoeнию.

Пo cигнaлy «Рeкa – cлeвa!» дeти пoвoрaчивaютcя нa лeвo и «плывyт нa дpyгoй бeрeг». Тoт, ктo oшибcя и пoпaл в «рoв», вoзвpaщaeтcя к тoвapищaм.

Тема 25 «Горячая картошка»

Кoличecтвo игpoкoв: нe мeнee тpex

Дeти cтaнoвятcя в кpуг

и пepeкидывaют дpyг дpyгy мяч, бyдтo этo гoрyчaя кaртoшкa. Игpoки дoлжны пepeкидывaть мяч быcтpo, чтo бy нe oбoбeжeтcя.

Тема 26 «Заяц без логова»

Кoличecтвo игpoкoв: лyбoe

Учacтники игpы cтoят пapaми лицoм дpyг к дpyгy, пoдняв cцeплeнныe рyки ввepx. Этo - лoгoвo зaйцa. Выбирaютcя двoe вoдящиx - зaяц и oхoтник. Зaяц дoлжeн yбeгaть oт oхoтникa, пpи этoм oн мoжeт cпpятaтьcя в лoгoвo, т.е. вcтaть мeждy игpaющими. Тoт, к кoмy oн вcтaл cпинoй, cтaнoвитcя зaйцeм и yбeгaeт oт oхoтникa.

Если oхoтник ocaлит зaйцa, тo oни мeняютcя рoлaми.

Тема 27 «Подвижная цель»

Кoличecтвo игpoкoв: лyбoe

Дeти oбрaзyют бoльшoй крyг, рacпoлoживши cьe 2-3 шaгaх дpyг oт дpyгa. Пepeд их нoгaми мoжнo пpoвecти линию. Выдeлaeтcя вoдящии, кoтoрый выхoдит нa cpeдинy крyгa. Пo cигнaлy дeти нaчинaют пepeбpacывaть дpyг дpyгy мяч, чтoбы выбpaть мoмeнт и пoпacть в вoдящeгo. Вoдящии, бeгaя пo крyгy, yвepтывaeтcя oт мячa. Тoт, ктo пoпaл мячoм в вoдящeгo, идeт нa eгo мecтo.

Тема 28 Профилактика травматизма

Пpавилa ТБ.

Тема29«Бредень»

Количество игроков:любое.

Играют две команды. Одна команда, взявшись за руки, образует

"бредень" и ловит свободно передвигающихся по площадке соперников "рыбу". Пойманные игроки выбывают из игры. Через некоторое время команды меняются ролями.

Выигрывает команда, поймавшая "рыбу" больше. "Рыба" считается пойманной в том случае, если рыбака удастся образовать вокруг нее круг. Игра повторяется несколько раз.

Тема30«Заколдованный замок»

Количество игроков:любое

Играющие делятся на две команды. Первые должны расколдовать замок, а вторая команда - помешать им в этом. Замок может служить дерево или стена. Около замка находятся главные ворота - двое ребят из второй команды с завязанными глазами. Вообще у всех игроков этой команды глаза должны быть завязаны. Они произвольно, так, как им хочется, располагаются на игровой площадке.

Игроки, которые должны расколдовать замок по команде ведущего начинают бесшумно двигаться к главным воротам. Их задача - незаметно дойти до ворот, пройти сквозь них и дотронуться до замка. При этом игра считается оконченной.

Тема31«Али-баба»

Количество игроков:любое

Играющие делятся на две команды и встают, взявшись за руки, лицом к команде противника, на расстоянии 5–7 метров. Игра начинается одна из команд словами:

- Али-баба!

Вторая команда хором отвечает:

- О чем слуга

Вновь говорит первая команда:

- Пятого, десятого, Сашу нам сюда!.

Тема32 «Два Мороза»

Количество игроков:любое

Перед детьми стоят два водящих, два Мороза.

- Мы Морозы удалые, братья молодые:

Я Мороз Красный

нос, Я Мороз

Синий нос.

Кто из вас решится в путь–

дороженьку пустится? Дети отвечают:

- Не боимся мы угрозы нестрашным Мороз.

После этого дети должны пробежать на другую сторону и не попасться Морозам.

Тема33"Жар-птица"

Участвуют 2 команды. В составе каждой 6 человек. Для игры из лоскутков материи изготавливается и красочно расписывается жар-птица. Одна команда (по жребию) образует круг. Игроки перекидывают жар-птицу друг другу так, чтобы ее не смог поймать водящий из команды соперников, находящийся в середине круга. Как только водящий поймает жар-птицу, его команде присуждается 1 очко, и игра возобновляется. По истечении условного времени команды меняются ролями. Побеждает команда, набравшая больше очков.

Тема34"Перетягивание веза"

Участвуют 2 команды по 4-8 человек. Они строятся в шеренги одна против другой. Между шеренгами проводится линия. По сигналу соперники, взяв друг друга за руки, стараются перетянуть один другого за линию. Команда, сумевшая перетянуть большее количество (число)

соперников, объявляется победителем. Игру можно усложнить, обозначив вместо одной линии двумя параллельными чертами коридор шириной 50 см. Перетянутым считается игрок, переступивший линию или коридор двумя ногами.

4

класс
«Русские игровые традиции»

Тема 1 Здоровый образ жизни

Кого мы можем считать здоровым человеком (беседа).

Тема 2 Здоровье в порядке – спасибо зарядке!

Комплекс упражнений для утренней гимнастики.

Тема 3 Личная гигиена

Что такое гигиена. Правила личной гигиены.

Тема 4 Профилактика травматизма

Инструкция по ТБ. Цели и задачи курса.

Тема 5 Нарушение осанки

Упражнения для укрепления осанки

Русские игровые традиции в подвижных играх
Тема 6 «Зазывалки»

Предыгровые зазывалки, как метод сбора участников будущей совместной игры при помощи специальной речевки, имеет давнюю традицию. *Зазывалки* использовались как зачин, призывающий потенциальных участников к игре:

*Чирик-
пырик воробушек, Пулоньк
е скачет,
Девиц
собирает Поиграть-
поплясать Себя показ
ать?.*

Призыв к игре сопровождался подпрыгиванием на месте или по кругу, а произносивший их должен был вытянуть вперед руку с отогнутым большим пальцем. Желаящие играть должны были схватить зазывалу за палец кулаком и в свою очередь отогнуть свой большой палец. Все это время зазывала произносил приговор с указанием названия игры. Когда набиралось достаточно количество игроков, зазывала заканчивала набор:

*Тай-тай,
налетай! Никого не пр
инимай!*

Так как в большинстве игр требуется водящий, нередко зазывалка использовалась заодно для его определения:

Последнему? водить!

В тех случаях, когда зазывалка не определяла водящего или такового не было в самой игре (например, в командных играх), использовали жребий или считалку.

Тема7«Жребий»

Жребий в игровой традиции выполняет функцию высшей справедливости. Его решению при распределении игровых ролей все обязаны подчиняться беспрекословно. Обычно же-ребьевка предназначена для тех игр, в которых предусмотрено две команды. Из числа са-мых ловких игроков выбираются две *матки (капитана)*, затем ребята, примерно равные по силам и возрасту, отходят парами в сторону, сговариваются, договорившись, подходят к *маткам*:

*Мати,
мати, Что вам
ати?*

испрашивают, кто из них кого выбирает:

*Какого коня? сивого И
ли златогривого?*

Или:

Запечкой заблудился

Или в стакане утопился? Ит.д.

Тема8«Волки ворву»

На земле чертятся коридор, шириной около метра обозначающий *ров*. Его можно было сделать различным по ширине и зигзагообразным. Во *рву* располагаются водящие, *волки*. Их немного, два или три и они не имеют права покидать *ров*. Остальные играющие ? *зай-цы*. *Зайцы* стараются перепрыгнуть через *ров* и не оказаться в *волках*. Если до *зайца* дотронулись, он выбывает из игры или сам становится *волком*. *Зайцы ров* не перебегают, а перепрыгивают. Если нога *зайца* коснулась территории *рва*, это значит, что он *провалился в ров* в этом случае также выбывает из игры.

Тема9«Волки и овцы»

На игровой поле отмежевываются площадки, имеющие 3 - 4 шага в ширину и называемые *загонами*.

Играющие назначают одного из участников *пастухом*, другого - *волком*, а остальные остаются *овцами*.

Пространство между *загонами*, называется *полем*. На одной из сторон его отделяют чертой небольшое пространство-*логовище волка*.

После этого *овцы* размещаются в одном из *загонов*, а сам *пастух* становится в поле вблизи *загона*.

Волк, предлагает *пастуху* погнать стадо *овец* в поле, а сам в это время старается схватить какую-нибудь из них и увлечь в свое *логовище*. *Пастух* старается оградить *овец*, направляющихся в противоположный *загон*, от *волка*. Пойманные *волком* становятся его помощниками. Помощники не могут ?ловить? *овец*, но могут их всячески задерживать, мешая вернуться в *загон*. После очередной поимки *волк* вновь обращается к *пастуху* со словами: ?*гони стадо в поле?*, и игра продолжается.

Число помощников *волка* постепенно увеличивается, и он каждый раз вместе с ними продолжает выходить на охоту за *овцами*.

Волк не должен оставлять *логовища* до тех пор, пока *овцы* не выйдут из своего *загона* и не двинутся по направлению к противоположному.

Волк может ловить *овец* лишь в поле.

Тема10«Медведьивожак»

Дляигрынеобходимаверевкадлинойв1,5-2метра.

Одного из участников назначают *медведем*, другого *вожаком*. Они берут в руки противоположные концы веревки, а остальные играющие группируются в 4-6 шагах от них.

Посигналу, данному *вожаком*, игра начинается, и все бросаются на *медведя*, стараясь запят-натьего.*Вожак*, охраняяпоследнего,всвоюочередь пытаетсязапятнатькаждогоприближающегосякакмедведю,преждечеммедведьполучит5-блегкихударов.

Если *вожаку* это удастся, запятнанный им игрок становится *медведем*. А в том же случае,если*медведь* получит вышеуказанное количество ударов, и *вожак* не успеет запятнать ко-го-либо,тоонсамстановится *медведем*, а нанесший последнийудар?*вожаком*. Пятнающие *медведя* должны вслух заявить о нанесенном ударе, причем удары могут бытьнаносимылишьпоочередно,анеодновременнодвумяили несколькимииграющими.

Вначалеивремяигры,прикаждойсменецентральныхдействующих лиц:*вожака*и*медведя*? остальныеучаствующиенедолжныподходитькнимближе,чемна4-бшагов,дотехпор,пока*вожак*недастсигнала.Занарушениепоследнегоправила,в наказаниеполагаетсяроль*медведя*.

Тема11 «Водяной»

Водяной(*водящий*) сидит в кругу с закрытыми глазами. Играющие водят вокруг него хороводсо словами:

*Дедушкаводяной,
Чтосидишьтыподводой?
Выгляни на
чуточку,Наоднумин
уточку.*

Круг останавливается и *водяной* встает и, не открывая глаз, подходит к одному из играющих.

Задача *водяного* - определить, кто перед ним. Если *водяной* угадал, он меняется ролью итеперьтот, чьеимя было названо,становится водящим.

*Водяной*можеттрогать стоящегопереднимигрока,ноглазаоткрывать нельзя.

Тема12 «Невод»

Игра проходит на ограниченной площадке, пределы которой нельзя пересекать никому изиграющих. Двое или трое игроков берутся за руки, образуя *невод*. Их задача ? поймать какможно больше *плавающих рыб*, т.е. остальных игроков. Задача *рыб* ? не попасться в *невод*.Если*рыбка* оказалась в *неводе*, то она присоединяется к водящим и сама становится ча-стью*невода*.

Игра продолжается до того момента, пока не определится игрок, оказавшийся са-мой *проворной рыбка*.

*Рыбки*неимеютправарвать*невод*,т.е.расцеплятьруки*водящих*

Тема13«Чехарда»

Один из игроков выбирается на роль *козла*. Оставшиеся по очереди должны через негоперепрыгивать. Кто не сумел перепрыгнуть через *козла*, или его свалил, или сам упал по-сле прыжка, становится на место *козла*, а бывший *козел* идет прыгать. Для сложности вме-сто одного*козла* можно выбирать нескольких, и прыгающий должен преодолеть без оши-бок всю цепочку.

*Козлу*запрещеноумышленнопрогибаться,уворачиватьсяилиинымспособоммешатьпрыгающ ему.

Тема14«Птицелов»

Играющие определяют одного игрока, который становится *птицеловом*. Оставшиеся вы-бираютсебеназвания птиц,крикукоторыхони могут подражатьистановят-ся *птицами*. *Птицы* встают в круг, в центре которого ? *птицелов* с завязанными глаза-ми.*Птицы* ходятвокругптицеловаипроизносят нараспев:

*В лесу, во
лесочке, На зеленом
дубочке. Птички
весело
поют, Ай! Птицелови
дет!
Он в неволю нас
возьмет, Птицы, улет
айте!*

Птицелов хлопает ладоши, играющие останавливаются на месте, и водящий начинает тискать птиц. Тот, кого он нашел, подражает крику птицы, которую он выбрал. Птицелов угадывает название птицы и имя пойманного. После чего этот игрок сам становится птицеловом. Если птицелов ошибается? игра продолжается в тех же ролях. Играющие не должны прятаться за предметы, встречающиеся на пути. Игроки обязаны останавливаться на месте точно по сигналу

Тема 15 «Жмурки»

С помощью считалки выбирают водящего? жмурку. Ему завязывают глаза, отводят на середину игровой площадки, заставляют несколько раз повернуться вокруг себя и спрашивают:

-Кот, кот, начем стоишь?

-На квашне.

-Что в квашне?

-Квас.

-Ловимышей, а не нас!

После этих слов участники игры разбегаются, а жмурка их ловит. Пойманный меняется ролями с водящим.

Жмурке запрещено сдвигать с глаз повязку, а убегающие не имеют права покидать площадку.

Тема 16 4 Профилактика травматизма

Инструкция по ТБ.

Тема 17 «Дуга»

Для игры натягивается веревочка и игроки по очереди должны пройти под ней, прогнувшись. При этом нельзя падать и задевать саму веревку. С каждым коном веревка опускается все ниже и ниже и в конце побеждает самый гибкий и упорный.

Тема 18 «Кот и мышь»

Игроки (не более пяти пар) встают в два ряда лицом друг к другу, берутся за руки, образуя небольшой проход - нору. В одном ряду стоят коты, в другом - мыши. Игру начинает первая пара: кот ловит мышку, а та бежит вокруг играющих. В опасный момент мышь может спрятаться в коридоре, образованном сцепленными руками игроков. Как только кот поймал мышку, игроки встают в ряд. Начинает игру вторая пара. Игра продолжается, пока кто-то не переловит всех мышей.

Правила игры. Коту нельзя забегать в нору. Кот и мыши не должны убежать далеко от норы.

Тема19 «Ляпка»

Один из играющих - водящий, его называют ляпкой. Водящий бежит за участниками игры, старается кого-то осалить, приговаривая: "На тебе ляпку, отдай ее другому!" Новый водящий догоняет игроков и старается кому-то из них передать ляпку. Так играют в Ки-ровской области. А в Смоленской области в этой игре водящий ловит участников игры и пойманного спрашивает: "У кого был?" - "У тетки".- "Что ел?" - "Клёцки".- "Кому отдал?" Пойманный называет по имени одного из участников игры, и названный становится водящим.

Правила игры. Водящий не должен преследовать одного и того же игрока. Участники игры внимательно наблюдают за сменой водящих.

Тема20 «Заря»

Дети встают в круг, руки держат за спиной, а один из играющих - заря - ходит за спиной и говорит:

Заря -

зарница, Красная

девица, По полю

ходила, Ключи

обронила, Ключи

золотые, Ленты

голубые, Кольца

обвитые -

Заводой пошла.

С последними словами водящий осторожно кладет ленту на плечо одному из играющих, который, заметив это, быстро берет ленту, и они оба бегут в разные стороны по кругу. Тот, кто останется без места, становится зарей. Игра повторяется.

Правила игры. Бегущие не должны пересекать круг. Играющие не поворачиваются, пока водящий выбирает, кому положить на плечо платок.

Тема21«Гуси»

На площадке чертят небольшой круг, в середине его сидит волк. Играющие, взяв - шись за руки, встают в большой круг. Между кругом, где сидит волк, и хороводом встаютв небольшой круг гусенята. Играющие в хороводе идут по кругу и спрашивают гусенят,которыетакже ходятпокругуи отвечают навопросы:

- Гуси,выгуси!
- Га-га-га,га-га-га!
- Вы,серыегуси!
- Га-га-га,га-га-га!
- Где,гуси,бывали?
- Га-га-га,га-га-га!
- Кого,гуси,видали?
- Га-га-га,га-га-га!

С окончанием последних слов волк выбегает из круга и старается поймать гусенка. Гусиразбегаются и прячутся за стоящих в хороводе. Пойманного гусенка волк ведет в середину круга-влогово. Гуси встают в круги отвечают:

Мы видели

волка, Унес волк гус

енка, Самого

лучшего. Самого бо

льшого

Далее следует переключки хоровода и гусей:

- А, гуси, вы гуси!

- Га-гага, гагага!

- Щиплите-ка

волка, Выручайте гус

енка!

Гуси машут крыльями, с криком га-га бегают по кругу, донимают волка. Пойманные гусенята в это время стараются улететь из круга, а волк их не пускает. Игра заканчивается, когда все пойманные гуси уходят от волка.

Игра повторяется, но играющие в хороводе становятся гусями, а гуси встают в хоровод. Волка выбирают.

Правила игры. Хоровод гусей и гусенята идут по кругу в разные стороны. Текст должны проговаривать все дружно. Пойманный гусенок может выйти из круга только тогда, когда кто-то из играющих коснулся рукой волка

Тема 22 «Удар по веревочке»

Для игры необходима замкнутая в круг веревочка. Игроки берутся обеими руками за веревочку с внешней стороны. Выбирается один водящий, который должен находиться в центре круга, образованного веревочкой. Цель водящего – посалить, т.е. ударить по руке одного из играющих находящихся с внешней стороны круга. Те, кто находятся с внешней стороны круга, во время атаки водящего могут отпустить от веревочки только одну руку. Если играющий отпускает от веревочки две руки или по одной из них попадает водящий, то уже именно он становится в круги игра продолжается дальше.

Тема23 «Зайки»

Игра проводится на открытом пространстве. Из всех игроков выбирается одиночник, все остальные изображают зайцев, стараясь прыгать на двух ногах. Задача охотника поймать самого не проворного зайца, осалив его рукой. Но в игре существует одно не маловажное условие, охотник не имеет права ловить зайца, если тот находится на "де-реве". В контексте данной игры деревом будет являться любая щепочка или же пенек. Это условие сильно усложняет охотнику жизнь, что часто во время игры приводит к его повреждению. Однако, как только удается осалить одного из зайцев, он тут же становится охотником, принимая на себя незавидную обязанность – ловить зайцев.

Тема24 «Прыганье с связанными ногами»

Всем участникам завязываются ноги плотной широкой веревкой или платком. После чего все становятся около исходной линии и по сигналу начинают прыгать в сторону финишной черты. Победителем является тот, кто быстрее всех преодолел расстояние. Расстояние не должно быть слишком большим, так как прыгать с связанными ногами достаточно тяжело.

Тема25 «У медведя в бору»

Игра для самых маленьких. Из всех участников игры выбирают одного водящего, которого называют "медведем". На площадке для игры чертят 2-й круг. 1-ый круг – это берлога "медведя", 2-ой – это дом, для всех остальных участников игры. Начинается игра,

и дети выходят из дома с словами:

У медведя во

бору Грибы, ягоды б

еру. А медведь не

спит, И на нас рычит.

После того, как дети произносят эти слова, "медведь" выбегает из берлоги и старается поймать кого-либо из деток. Если кто-то не успевает убежать в дом и "медведь" ловит его, то уже сам становится "медведем" и идет в берлогу.

Тема26 «Гуси»

Дети делятся на 2-е команды. В центре площадки чертится круг. Игроки, по одному от команды, выходят в круг, поднимают левую ногу назад, берутся за нее рукой, а правую руку вытягивают вперед. По сигналу игроки начинают толкаться ладонями вытянутых рук. Побеждает игрок, которому удастся вытолкнуть соперника за пределы круга или же если соперник встанет на обе ноги. Побеждает команда, набравшая большее количество индивидуальных побед.

Тема27«Бойпетухов»

Игра проводится практически по тем же правилам, что и игра Гуси. Основное отличие заключается в том, что игроки, прыгая на одной ноге, закладывают руки за спину и толкаются не ладошками, а плечо в плечо. Побеждает игрок, которому удастся вытолкнуть соперника за пределы круга или же если соперник встанет на обе ноги. Побеждает команда, набравшая большее количество индивидуальных побед.

Тема28 «Переездной конь»

В игре могут с успехом принимать участие, как взрослые, так и дети, особенно во время массовых праздников. Все участники делятся на две команды: одни – "кони", другие – "наездники". "Наездники" садятся на "коней" и образуют круг. Одному из "наездников" вручается мяч. "Наездники" передают мяч по кругу в ту или иную сторону, например, вправо. И нужно, чтобы мяч прошел несколько кругов, по договоренности до игры. После чего команды меняются местами, но, как правило, игра складывается иначе. Если во время переброски мяча он оказывается на земле, то команды моментально меняются местами: "кони" становятся "наездниками", а "наездники" – "лошадками".

Тема29«Зелёная репка»

Все играющие встают в круг, берутся за руки, поют песню: Зелёная репка

а, держись крепко,

кто оборвётся, тот не

вернётся. Раз, два, три.

На счёт «три» все проворачиваются вокруг себя кому как захочется, но руки стараются не расцеплять. Кто разорвёт руки, входит в круг, остальные повторяют песню. И так несколько раз.

Тема30 «Дударь»

Выбирается Дударь, становится в круг. Вокруг него идёт хоровод и поёт песню:

Дударь, Дударь,

Дударещестарый, старый ст

аричище.

Его подколоду, его под

сырую, его под гнилую.

– Дударь, Дударь, что болит?

Дударь показывает и называет, что у него болит (рука, голова, спина, коленка и т. д.), все кладут руки и друг друга на это место и снова начинают ходить по кругу успешней.

Дударь, Дударь,

Дударещестарый, старый старичи

ще. и т. д.

Когда надоест играть, Дударь говорит: «Выздоровел!»

Тема31 «Капустка»

Все берутся за руки, начинают петь песню:

Ах, капустка, рассадка

моя, только милому досадка

одна. Ах, капустка, легко

стелется – двое ходят – третий

сердится. Ах, капустка, золотой

орешок,

а мой милый – золотой женишок!

Сословами: Вейся, вейся, завивайся в круг в одном месте (возле ведущего) разрывается и в сеначинают, как спираль закручиваться в округ одного из концов (где нет ведущего).

Затем сословами: Вейся, вейся, развивайся ведущий начинает быстро раскручиваться спираль (можно – быстро, змейкой и восьмёркой, рывками).

Тема32«Солнышко»

По считалке выбирают водящего – «Солнышко». Остальные дети встают в круг. «Солнышко» стоит посередине круга, все поют:

Гори, солнце,

ярче! Лето будет

жарче, Азимат теплее

,

Авесна милее!

Первые две строчки идут хороводом, на последующие две поворачиваются лицом друг к другу, делают поклон, затем подходят ближе к «Солнцу», оно говорит «ГОРЯЧО!» и догоняет детей. Догнав играющего, дотрагивается до него, ребенок замирает и выбывает из игры.

Тема33«Вкруги»

Выбирается водящий. Игроки образуют круг. В центре закрытыми глазами стоит водящий. Все ходят вокруг него и поют:

Отгадай, чей голосок,

Становисявокругок

И скорей кого-

нибудь своей полочкой

снись. Отвечай поскорей,

Отгадать поторопись!

Затем останавливаются, а водящий ошупывает всех головы. Тот, кого он верно назовет по имени, идет в круг водящим.

Тема34«Медом или сахаром»

Играющие делятся на две команды: выбирают, кем быть – медом или сахаром. Затем берут палку и тянут ее за оба конца. Соревнуются, на чей стороне больше меда или сахара.

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
	Раздел 1 Современные подвижные игры. 1 класс		
1.1.	Здоровый образ жизни	1	Детские электронные презентации и клипы: https://viki.rdf.ru Единая коллекция ЦОР: http://school-collection.edu.ru
1.2.	Здоровье в порядке-спасибо зарядке	1	Детские электронные презентации и клипы: https://viki.rdf.ru Единая коллекция ЦОР: http://school-collection.edu.ru
1.3.	Личная гигиена	1	http://www.nachalka.com/biblioteka
1.4.	Профилактика травматизма	4	https://viki.rdf.ru/ http://www.museum.ru/
1.5.	Нарушение осанки	2	http://school-collection.edu.ru/
1.6	Современные подвижные игры	24	https://viki.rdf.ru/
	Итого по разделу	33	
	Раздел 2 Старинные подвижные игры 2 класс		
2.1.	Здоровый образ жизни (1ч)	1	https://viki.rdf.ru/
2.2.	Здоровье в порядке- спасибо зарядке!	1	http://www.nachalka.com/biblioteka
2.3.	Личная гигиена	1	http://www.nachalka.com/biblioteka
2.4.	Профилактика травматизма	3	http://school-collection.edu.ru/ http://www.museum.ru/
2.5.	Нарушение осанки	2	http://www.nachalka.com/biblioteka
2.6	Старинные подвижные игры. Культура и этикет	26	http://www.nachalka.com/biblioteka
	Итого по разделу	34	
	Раздел 3 Русские народные игры и забавы 3 класс		https://viki.rdf.ru/
3.1.	Здоровый образ жизни	1	https://viki.rdf.ru/ http://www.nachalka.com/biblioteka
3.2.	Здоровье в порядке- спасибо зарядке!	1	https://viki.rdf.ru/ http://www.nachalka.com/biblioteka
3.3.	Личная гигиена	1	https://viki.rdf.ru/
3.4.	Профилактика травматизма	3	http://festival.1september.ru/
3.5.	Нарушение осанки	1	http://festival.1september.ru/
3.6	Русские народные игры и забавы	27	https://viki.rdf.ru/
	Итого по разделу	34	https://viki.rdf.ru/
	Раздел 4		https://viki.rdf.ru/

	Русские игровые традиции 4 класс		
4.1	Здоровый образ жизни	1	http://school-collection.edu.ru/
4.2	Тема 2 Здоровье в порядке- спасибо зарядке!	1	https://viki.rdf.ru/ http://www.nachalka.com/biblioteka
4.3	Личная гигиена	1	https://viki.rdf.ru/
4.4	Профилактика травматизма	2	https://viki.rdf.ru/
4.5	Нарушение осанки	1	http://school-collection.edu.ru/
4.6	Русские игровые традиции	26	https://viki.rdf.ru/
	Итого по разделу	34	
	ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ	135	

Календарно-тематическое планирование

1 класс

«Современные подвижные игры»

№	Тема	Теория	Практически занятия	Дата	
				по плану	фактически
1	Здоровый образ жизни	1			
2	Здоровье в порядке-спасибо зарядке!		1		
3	Личная гигиена	1			
4	Профилактика травматизма	1			
5	Нарушение осанки		1		
6	Современные подвижные игры: «Мяч по кругу»		1		
7	«Поймай рыбку»		1		
8	«Цепикованы»		1		
9	Профилактика травматизма	1			
10	«Змейка на асфальте»		1		
11	«Бег шариком»		1		
12	«Нас не слышно и не видно»		1		
13	«Третий лишний»		1		
14	«Ворота»		1		
15	«Чужая палочка»		1		
16	«Белки, шишки и орехи»		1		
17	Профилактика травматизма	1			
18	Нарушение осанки		1		

19	«След вслед»		1		
20	Эстафета		1		
21	«Мишень»		1		
22	«С кочкинакочку»		1		
23	«Безпары»		1		
24	«Веревочка»		1		
25	«Плетень»		1		
26	Профилактикатравматизма	1			
27	«Ктобольше»		1		
28	«Успевай,незевай»		1		
29	«Деньи ночь»		1		
30	«Наперегонкипарами»		1		
31	«Ловушки-перебежки»		1		
32	«Вызовномеров»		1		
33	Эстафета		1		

2 класс
«Старинные подвижные игры»

№	Тема	Теория	Практические занятия	Дата	
				по плану	фактически
1	Здоровый образ жизни	1			
2	Здоровье в порядке-спасибо зарядке!	1			
3	Личная гигиена	1			

4	Профилактика травматизма	1			
5	Нарушение осанки		1		
6	Старинные подвижные игры «Двенадцать палочек»		1		
7	«Катание яиц»		1		
8	«Чижик»		1		
9	Профилактика травматизма	1			
10	«Пустое место»		1		
11	«Городки»		1		
12	«Пятнашки»		1		
13	«Волки и овцы»		1		
14	«Намотай ленту»		1		
15	«Лапта»		1		
16	«Без соли соль»		1		
17	«Чет-нечет»		1		
18	«Серый волк»		1		
19	«Ловись, рыбка, большая и маленькая»		1		
20	Профилактика травматизма	1			
21	Нарушение осанки		1		
22	«Платок»		1		
23	«Кто боится колдуна?»		1		
24	«Догонялки на санках»		1		
25	«Лучники»		1		
26	«Волк»		1		

27	«Камнепад»		1		
28	«Шаровки»		1		
29	«Горелки»		1		
30	«Штандер»		1		
31	«Рыбки»		1		
32	«Бабки»		1		
33	«Казаки-разбойники»		1		
34	Эстафета		1		

3 класс
«Русские народные игры и забавы»

№	Тема	Теория	Практические занятия	Дата	
				по плану	фактически
1	Здоровый образ жизни	1			
2	Здоровье в порядке – спасибо зарядке!		1		
3	Личная гигиена	1			
4	Профилактика травматизма	1			
5	Нарушение осанки	1			
6	Русские народные игры и забавы “Щука”		1		
7	“Водяной”		1		
8	“Третий лишний”		1		
9	“На золотом крыльце сидели...”		1		
10	“Кандалы”		1		
11	“Ворота”		1		
12	“Слон”		1		

13	“Козел”		1		
14	«Лягушкии цапля»		1		
15	«Волк ворву»		1		
16	«Прыгуны»		1		
17	«Лошади»		1		
18	Профилактикатравматизма		1		
19	«Птичкииклетка»		1		
20	«Северныйиюжныйветер»		1		
21	«Бой петухов»		1		
22	«Карасиищука»		1		
23	«Лисав курятнике»		1		
24	«Рекаиров»		1		
25	«Горячая картошка»		1		
26	«Заяцбезлогова»		1		
27	«Подвижнаяцель»		1		
28	Профилактикатравматизма	1			
29	«Бредень»		1		
30	«Заколдованныйзамок»		1		
31	«Али-баба»		1		
32	«ДваМороза»		1		
33	"Жар-птица".		1		
34	"Перетягиваниевоза".		1		

4 класс
«Русские игровые традиции»

№	Тема	Теория	Практические занятия		Дата
1	Здоровый образ жизни	1			
2	Здоровье в порядке-спасибо зарядке!		1		
3	Личная гигиена	1			
4	Профилактика травматизма	1			
5	Нарушение осанки	1			
6	Русские игровые традиции в подвижных играх. «Зазывалки»		1		
7	«Жребий»		1		
8	«Волки во рву»		1		
9	«Волки и овцы»		1		
10	«Медведь и вожак»		1		
11	«Водяной»		1		
12	«Невод»		1		
13	«Чехарда»		1		
14	«Птицелов»		1		
15	«Жмурки»		1		
16	Профилактика травматизма		1		
17	«Дуга»		1		
18	«Кот и мышь»		1		
19	«Ляпка»		1		
20	«Заря»		1		
21	«Гуси»		1		
22	«Удар по веревочке»		1		
23	«Зайки»		1		
24	«Прыганье с связанными ногами»		1		
25	«У медведя в борю»		1		
26	«Гуси»		1		
27	«Бой петухов»		1		
28	«Перездной конь»		1		
29	«Зелёная репка»		1		
30	«Дударь»		1		

31	«Капустка»		1		
32	«Солнышко»		1		
33	«Вкруги»		1		
34	«Медомилисахаром»		1		

Литература

1. Аранская О.С. Игра как средство формирования здорового образа жизни.-2002.-№5.- с.54.
2. Маюров А.Н. Уроки культуры здоровья. В здоровом теле – здоровый дух. Уч. пособие для учителя. М.: Педагогическое общество России, 2004.
3. Организация и оценка здоровьесберегающей деятельности образовательных учреждений. Руководство для работников системы общего образования. - М.: 2004.
4. ФГОС Примерные программы начального образования. – «Просвещение», Москва, 2009. ФГОС Планируемые результаты начального общего образования. – «Просвещение», Москва, 2017.
5. Антропова, М.В., Кузнецов Смирнов И.К. Здоровьесберегающие образовательные технологии в современной школе. М., 2002
6. Трофимова Г.В. Помогите себе сам. Минск, 2003.
7. Тихомирова Л.Ф. 1. Зимние подвижные игры: 1–4 классы./ Авт.-сост. А.Ю. Патрикеев.– М.: ВАКО, 2016.
8. Клуб здоровья и долголетия. <http://www.100let.net/index.htm> Уроки здоровья. М., 2002
9. Обухова Л.А., Лемякина Н.А., Жиренко О.Е. Новые 135 уроков здоровья, или Школа докторов природы (1-4 классы). – М.: ВАКО, 2017.
10. Подвижные игры: 1–4 классы./ Авт.-сост. А.Ю. Патрикеев.– М.: ВАКО, 2007.
11. <http://collegu.ucoz.ru/publ/6>
12. Дереклеева, Н.И. Двигательные игры, тренинги и уроки здоровья: 1-5 классы. – М.: ВАКО 2007 г. - / Мастерская учителя.
13. Дереклеева, Н.И. Справочник классного руководителя: 1-4 классы / Под ред. И.С. Артюховой.– М.: ВАКО, 2007 г., - 167 с. (Педагогика. Психология. Управление.)
14. Ковалько, В.И. Школа физкультминуток (1-11 классы): Практические разработки физкультминуток, гимнастических комплексов, подвижных игр для младших школьников.– М.: ВАКО, 2007 г. – / Мастерская учителя.
15. Невдахина, З.И. Дополнительное образование: сборник авторских программ / ред.-сост. З.И. Невдахина. - Вып. 3.- М.: Народное образование; Ставрополь: Ставрополь-сервисшкола, 2007. – 134 с.
16. Патрикеев, А.Ю. Подвижные игры. 1-4 класса. М.: Вако, 2007. - 176 с. - / Мозаика детского отдыха.
17. Синягина, Н.Ю. Как сохранить и укрепить здоровье детей: психологические установки и упражнения [Текст] / Н.Ю. Синягина, И.В. Кузнецова. – М.: Владос, 2003. – 112 с.
18. Смирнов, Н.К. Здоровьесберегающие образовательные технологии в работе учителя Школы. М.: АРКТИ, 2003. – 268 с.

ОБЯЗАТЕЛЬНЫЕ УЧЕБНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ УЧЕНИКА

Физическая культура, 1 класс/Матвеев А.П., Акционерное общество «Издательство «Просвещение»;

МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ УЧИТЕЛЯ

Лях В.И. Комплексная программа по физическому воспитанию. 1-11 класс. М.: Просвещение/Матвеев А.П. Физическая культура 1-11 классов. Примерная программа. – М.: Дрофа/Матвеев А.П. Физическая культура. Программа для учащихся 1-11 классов, отнесенных по состоянию здоровья к специальной медицинской группе. – М.: Дрофа

ЦИФРОВЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕСУРСЫ И РЕСУРСЫ СЕТИ ИНТЕРНЕТ

<https://resh.edu.ru/subject/9/1/>

МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА

УЧЕБНОЕ ОБОРУДОВАНИЕ

Музыкальный центр

Аудиозаписи

ОБОРУДОВАНИЕ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРАКТИЧЕСКИХ РАБОТ

Козел гимнастический/Перекладина

гимнастическая/Стенка

гимнастическая/Скамейка гимнасти

ческая

Комплект навесного оборудования (мишени, баскетбольный

щит) Мячи: набивные, малые, баскетбольные, волейбольные, футбольные. Палка

гимнастическая

Скакалка

детская/Мат гимнастическ

ий

Гимнастический подкидной мостик

Кегли

Обруч пластиковый

Планка для прыжков в

высоту/Стойка для прыжков в

высоту

Рулетка

Волейбольная стойка/Сетка волейбольная/Форма футбольная/Шашки (с доской)

Аптечка