

Пояснительная записка

Рабочая программа учебного курса внеурочной деятельности «Подвижные игры» направлена на устранение недостатка в двигательной активности обучающихся. Реализация курса позволяет удовлетворить физиологическую потребность в движении, способствует развитию основных двигательных качеств и поддержанию работоспособности на высоком уровне в течение учебного дня, недели, года.

Подвижная игра — естественный спутник жизни ребенка, источник радостных эмоций, обладающий великой воспитательной силой. Народные подвижные игры являются традиционным средством педагогики. Испокон веков в них ярко отражался образ жизни людей, их быт, труд, национальные устои, представления о чести, смелости, мужестве, желании обладать силой, ловкостью, выносливостью, быстротой и красотой движений, проявлять смекалку, выдержку, творческую выдумку, находчивость, волю и стремление к победе. Кроме того, создается эмоционально положительная основа для развития патриотических чувств: любви и преданности Родине.

Общая характеристика учебного курса

Играть для детей - это, прежде всего, двигаться, действовать. Во время подвижных игр у детей совершенствуются движения, развиваются такие качества, как инициатива и самостоятельность, уверенность и настойчивость.

Говоря о влиянии игры на умственное развитие, следует отметить, что она вынуждает мыслить наиболее экономично, укрощать эмоции, мгновенно реагировать на действия соперника и партнера. Развивая привычку к волевому действию, игры создают почву для произвольного поведения, вне игровой деятельности приводя к развитию способности к элементарной самоорганизации, самоконтролю.

Игра является эффективным средством формирования личности школьника, его морально-волевых качеств, в игре реализуется потребность воздействия на мир. Играя, дети усваивают жизненно необходимые двигательные привычки и умения, у них вырабатывается смелость и воля, сообразительность. Большинство подвижных игр требует от участников быстроты. Это игры, построенные на необходимости мгновенных ответов на звуковые, зрительные, тактильные сигналы, игры с внезапными остановками, задержками и возобновлением движений, с преодолением небольших расстояний в кратчайшее время.

Постоянно изменяющаяся обстановка в игре, быстрый переход участников от одних движений к другим способствуют развитию ловкости.

Для воспитания силы и выносливости используются игры, требующие проявления умеренных по нагрузке, кратковременных скоростно-силовых напряжений. Совершенствование гибкости происходит в играх, связанных с частым изменением направления движений.

Увлекательный игровой сюжет вызывает у участников положительные эмоции и побуждает к тому, чтобы они с неослабевающей активностью многократно проделывали те или иные приемы, проявляя необходимые волевые качества и физические способности. Для возникновения интереса к игре большое значение имеет путь к достижению игровой цели - характер и степень трудности препятствий, которые надо преодолевать для получения конкретного результата, для удовлетворения игрой. Подвижная игра, требующая творческого подхода, всегда будет интересной и привлекательной для ее участников.

Соревновательный характер коллективных подвижных игр также активизирует действия игроков, вызывает проявление решительности, мужества и упорства для достижения цели. В подвижных играх у детей развиваются и совершенствуются основные движения, формируются такие качества, как смелость, находчивость, настойчивость, организованность.

Подвижные игры имеют большое значение в воспитании сознательной дисциплины у детей, которая является непременным условием каждой коллективной игры.

Данный курс призван помочь учащимся находить общий язык со сверстниками, пробудить интерес к многонациональной культуре и искусству своего края через игры, увидеть, что у каждого народа есть свои уникальные игры, не похожие на игры остальных народов, но есть и универсальные игры, хорошо известные детям всего мира. Дети часто сами являются авторами игр.

В программу учебного курса включены не только мероприятия для организации и проведения спортивных и подвижных игр, но и информационно-практический материал по истории происхождения и развития различных спортивных видов деятельности, комплексные

гимнастические упражнения, комплекс упражнений дыхательной гимнастики, корригирующие упражнения для нормализации осанки. Программой предусматривается знакомство с историей появления, развития игр народов России, что дает представление о самобытности народных культур в играх.

Вводятся понятия структуры игры, правил игры, правил общения, правил безопасности. В программу включены беседы о правилах общения и безопасного поведения во время игры, правила личной гигиены. Программа предусматривает работу над проектом «Как появляются новые игры».

Ожидаемый результат:

- действенная поддержка у младших школьников должного запаса «адаптационной энергии» (Г. Селье) – тех ресурсов, которые помогают противодействовать стрессовым ситуациям, повышают неспецифическую устойчивость организма к воздействию окружающей среды, способствуя снижению заболеваемости;
- стимуляция процессов роста и развития, что благоприятно сказывается на созревании и детского организма, на его биологической надежности;
- наличие положительных эмоций, что способствует охране и укреплению психического здоровья;
- влияние на своевременное формирование двигательных умений и навыков и стимулирование развития основных физических качеств младших школьников (силы, быстроты, ловкости, выносливости, равновесия и координации движения), что обеспечивает их высокую физическую и умственную работоспособность.

Цели и задачи изучения учебного курса

Цель: создание условий для удовлетворения физиологической потребности обучающихся в двигательной активности, укрепления здоровья, формирования гармонически развитой, активной личности, сочетающей в себе духовное богатство, моральную чистоту и физическое совершенство.

Задачи:

- познакомить с играми своего народа, воспитывать уважительное отношение к культуре родной страны;
- познакомить с разнообразием игр различных народов, проживающих в России;
- воспитывать толерантность при общении в коллективе;
- формировать у обучающихся представления о ценности здоровья и необходимости бережного отношения к нему, способствовать осознанному выбору здорового стиля жизни;
- развивать основные физические качества младших школьников (силу, быстроту, ловкость, выносливость, равновесие и координацию движения), что обеспечивает их высокую физическую и умственную работоспособность;
- развивать коммуникативные навыки;
- стабилизировать эмоции, обогатить детей новыми ощущениями, представлениями, понятиями;
- развивать самостоятельность и творческую инициативность младших школьников, способствовать успешной социальной адаптации, умению организовать свой игровой досуг;
- воспитывать волевые качества, дисциплину, самоорганизацию, коллективизм, честность, скромность;
- возрождать традиции русской народной культуры через осознание роли народных игр в жизни людей.

Достижение поставленных задач возможно при выполнении следующих условий:

- формирование у обучающихся начальных классов положительной мотивации к двигательной деятельности;
- учет готовности обучающихся к разным формам сотрудничества;
- эмоционально-стимулирующее общение учителя с обучающимися и обучающихся друг с другом;
- занимательность процесса;
- расширение возможности самостоятельного выбора в решении двигательных заданий.

Место учебного курса в учебном плане

Программа учебного курса рассчитана на 1 год.

Общее число часов, отведённых на изучение учебного курса «Подвижные игры» для 4 классов – 34 ч в год (1ч в неделю).

Содержание учебного курса

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 обучающегося автоматически выполнять действия, подчиненные какому-то алгоритму. Игры – это не только важное средство воспитания, значение их шире –это неотъемлемая часть любой национальной культуры.

Формирование системы элементарных знаний о ЗОЖ (включается во все занятия).

Значение ЗОЖ. Средства, способствующие физическому, духовному и социальному здоровью: режим дня, личная гигиена, физические упражнения, отказ от вредных привычек, самостоятельные занятия физической культурой и спортом.

Техника безопасности. Правила игр, соревнований, места занятий, инвентарь (включается во все занятия). Правила проведения игр и соревнований. Определение допустимого риска и правил безопасности в различных местах занятий: спортивная площадка, спортивный зал. Оборудование и инвентарь для занятий различными видами спорта.

«Русские народные игры».

Знакомство с историей русской игры. Игры «Гори, гори ясно», «Ляпка», «Пятнашки», «Охотники и зайцы», «Штандр», «Фанты», «Картошка»

«Игры народов России». Бурятская народная игра «Ищем палочку», дагестанские народные игры «Выбей из круга», «Подними платок», кабардино-балкарская народная игра «Под буркой», калмыцкие народные игры «Прятки», «Альчик!», башкирские народные игры «Юрта», «Медный пень», карельские народные игры «Мяч», «Я есть!», игры народов Коми «Невод», «Стой, олень!», марийская народная игра «Катание мяча», чечено-ингушская игра «Чиж», чувашская игра «Рыбки», тувинские народные игры «Стрельба в мишень», «Борьба», якутские народные игры «Сокол и лиса», «Пятнашки», татарская народная игра «Серый волк», игра народов Сибири и Дальнего Востока «Льдинки, ветер и мороз»

«Как играли в старину»

Игры, в которые играли наши бабушки и дедушки. Многотысячная история игр: они сохранились до наших дней со времен глубокой старины, передавались из поколения в поколение, вбирая в себя лучшие национальные традиции. Игры «Бирюльки», «Поймай рыбку», «Горячее место», «Краски», «Горелки», «Казачки – разбойники», «Гуси – лебеди», «Городки» (Рюхи), «Лапта»

«Современные подвижные игры».

Игры «Классы», «Перестрелка», «Серсо», «Хали – хало»

Проектная деятельность обучающихся по теме «Как появляются новые игры».

Планируемые результаты освоения учебного курса внеурочной деятельности

Личностные универсальные учебные действия:

У обучающегося будут сформированы умения:

- оценивать поступки людей, жизненные ситуации с точки зрения общепринятых норм и ценностей; оценивать конкретные поступки как хорошие или плохие;
- выражать свои эмоции;
- понимать эмоции других людей, сочувствовать, сопереживать;

Метапредметные универсальные учебные действия:

Регулятивные УУД:

Обучающийся научится:

- определять и формировать цель деятельности с помощью учителя;
- проговаривать последовательность действий во время занятия;
- учиться работать по определённому алгоритму.

Коммуникативные УУД:

У обучающегося будут сформированы:

- планирование учебного сотрудничества с учителем и сверстниками - определение цели, функций участников, способов взаимодействия;
- постановка вопросов - инициативное сотрудничество в поиске и сборе информации;
- разрешение конфликтов - выявление, идентификация проблемы, поиск и оценка альтернативных способов разрешения конфликта, принятие решения и его реализация;
- управление поведением партнёра-контроль, коррекция, оценка его действий;
- умение с достаточной полнотой и точностью выражать свои мысли в соответствии с задачами и условиями коммуникации;
- формировать навыки позитивного коммуникативного общения.

Познавательные УУД:

Обучающийся научится:

- умение делать выводы в результате совместной работы класса и учителя;

Предметными результатами изучения курса в 4-м классе является формирование следующих умений:

- выполнение игровых действий и упражнений из подвижных игр разной функциональной направленности;
- соблюдение правил безопасности и профилактики травматизма на занятиях физическими упражнениями, оказывать первую помощь при травмах и несчастных случаях;
- сознательное применение подвижных игр для повышения работоспособности, организации отдыха и укрепления здоровья;
- обобщение и углубление знаний об истории, культуре народных игр

Тематическое планирование с указанием количества академических часов, отводимых на освоение каждой темы учебного курса внеурочной деятельности с возможностью использования по этой теме электронных (цифровых) образовательных ресурсов, в том числе с учетом рабочей программы воспитания

№п/п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов	Дата изучения		Виды внеурочной деятельности	Формы внеурочной деятельности	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы	Деятельность учителя с учётом программы воспитания
			Всего	План				
Раздел 1. «Русские народные игры»		5 часов						
1	ЗОЖ, ТБ. Знакомство с историей русской игры. Игра «Гори, гори ясно»	1			Спортивно-оздоровительная, игровая	Подвижные игры	https://resh.edu.ru/subject/9/1/	3, 5, 6, 7, 8, 9, 10
2	ЗОЖ, ТБ. Русские народные игры «Ляпка», «Пятнашки»	1			Спортивно-оздоровительная, игровая	Подвижные игры	https://resh.edu.ru/subject/9/1/	3, 5, 6, 7, 8, 9, 10
3	ЗОЖ, ТБ. Русские народные игры «Охотники и зайцы», «Штандр»	1			Спортивно-оздоровительная, игровая	Подвижные игры	https://resh.edu.ru/subject/9/1/	3, 5, 6, 7, 8, 9, 10
4	ЗОЖ, ТБ. Русские народные игры «Фанты», «Картошка»	1			Спортивно-оздоровительная, игровая	Подвижные игры	https://resh.edu.ru/subject/9/1/	3, 5, 6, 7, 8, 9, 10
5	ЗОЖ, ТБ. «Веселые старты»	1			Спортивно-оздоровительная, игровая	Соревнования	https://resh.edu.ru/subject/9/1/	3, 5, 6, 7, 8, 9, 10
Раздел 2. «Игры народов России»		12 часов						
1	ЗОЖ, ТБ. «День здоровья»	1			Спортивно-оздоровительная, игровая	Соревнования, подвижные игры	https://resh.edu.ru/subject/9/1/	3, 5, 6, 7, 8, 9, 10
2	ЗОЖ, ТБ. Бурятская народная игра «Ищем палочку», игра народов Сибири и Дальнего Востока «Льдинки, ветер и мороз»	1			Спортивно-оздоровительная, игровая	Подвижные игры	https://resh.edu.ru/subject/9/1/	3, 5, 6, 7, 8, 9, 10
3	ЗОЖ, ТБ. Дагестанские народные игры «Выбей из круга», «Подними платок»	1			Спортивно-оздоровительная, игровая	Подвижные игры	https://resh.edu.ru/subject/9/1/	3, 5, 6, 7, 8, 9, 10
4	ЗОЖ, ТБ. Кабардино-балкарская народная игра «Под буркой», калмыцкие народные игры «Прятки», «Альчик!»	1			Спортивно-оздоровительная, игровая	Подвижные игры	https://resh.edu.ru/subject/9/1/	3, 5, 6, 7, 8, 9, 10

5	ЗОЖ, ТБ. Башкирские народные игры «Юрта», «Медный пень»	1			Спортивно-оздоровительная, игровая	Подвижные игры	https://resh.edu.ru/subject/9/1/	3, 5, 6, 7, 8, 9, 10
6	ЗОЖ, ТБ. Карельские народные игры «Мяч», «Я есть!»	1			Спортивно-оздоровительная, игровая	Подвижные игры	https://resh.edu.ru/subject/9/1/	3, 5, 6, 7, 8, 9, 10
7	ЗОЖ, ТБ. Игры народов Коми «Невод», «Стой, олень!»	1			Спортивно-оздоровительная, игровая	Подвижные игры	https://resh.edu.ru/subject/9/1/	3, 5, 6, 7, 8, 9, 10
8	ЗОЖ, ТБ. Марийская народная игра «Катание мяча», чечено-ингушская игра «Чиж»	1			Спортивно-оздоровительная, игровая	Подвижные игры	https://resh.edu.ru/subject/9/1/	3, 5, 6, 7, 8, 9, 10
9	ЗОЖ, ТБ. Чувашская игра «Рыбки», татарская народная игра «Серый волк»	1			Спортивно-оздоровительная, игровая	Подвижные игры	https://resh.edu.ru/subject/9/1/	3, 5, 6, 7, 8, 9, 10
10	Тувинские народные игры «Стрельба в мишень», «Борьба»	1			Спортивно	Подвижные игры	https://resh.edu.ru/subject/9/1/	
11	Якутские народные игры «Сокол и лиса», «Пятнашки»,	1			Спортивно	Подвижные игры	https://resh.edu.ru/subject/9/1/	
12	ЗОЖ, ТБ. «Зимний День здоровья»	1			Спортивно-оздоровительная, игровая	Подвижные игры	https://resh.edu.ru/subject/9/1/	3, 5, 6, 7, 8, 9, 10
Раздел 3. «Как играли в старину»		11 часов						
1	ЗОЖ, ТБ. «Бирюльки», «Поймай рыбку»	1			Спортивно-оздоровительная, игровая	Подвижные игры	https://resh.edu.ru/subject/9/1/	3, 5, 6, 7, 8, 9, 10
2	ЗОЖ, ТБ. «Горячее место»	1			Спортивно-оздоровительная, игровая	Подвижные игры	https://resh.edu.ru/subject/9/1/	3, 5, 6, 7, 8, 9, 10
3	ЗОЖ, ТБ. «Краски»	1			Спортивно-оздоровительная, игровая	Подвижные игры	https://resh.edu.ru/subject/9/1/	3, 5, 6, 7, 8, 9, 10
4	ЗОЖ, ТБ. «Горелки»	1			Спортивно-оздоровительная, игровая	Подвижные игры	https://resh.edu.ru/subject/9/1/	3, 5, 6, 7, 8, 9, 10
5	ЗОЖ, ТБ. «Казачи – разбойники»	1			Спортивно-оздоровительная, игровая	Подвижные игры	https://resh.edu.ru/subject/9/1/	3, 5, 6, 7, 8, 9, 10

6	ЗОЖ, ТБ. «Казачи – разбойники»							
7	ЗОЖ, ТБ. «Гуси – лебеди», «Городки» (Рюхи)»	1			Спортивно-оздоровительная, игровая	Подвижные игры	https://resh.edu.ru/subject/9/1/	3, 5, 6, 7, 8, 9, 10
8	ЗОЖ, ТБ. «Лапта»	1			Спортивно-оздоровительная, игровая	Подвижные игры	https://resh.edu.ru/subject/9/1/	3, 5, 6, 7, 8, 9, 10
	Раздел 4. «Современные подвижные игры»	9 часов						
1	ЗОЖ, ТБ. Проект по теме «Как появляются новые игры»	1			Спортивно-оздоровительная, игровая	Поиск информации, подвижные игры	https://resh.edu.ru/subject/9/1/	3, 5, 6, 7, 8, 9, 10
2	ЗОЖ, ТБ. Проект по теме « Как появляются новые игры»	1			Спортивно-оздоровительная, игровая	Обсуждение результатов, презентация, подвижные игры	https://resh.edu.ru/subject/9/1/	3, 5, 6, 7, 8, 9, 10
3	ЗОЖ, ТБ. Проект по теме « Как появляются новые игры»	1			Спортивно-оздоровительная, игровая	Презентация, подвижные игры	https://resh.edu.ru/subject/9/1/	3, 5, 6, 7, 8, 9, 10
4	ЗОЖ, ТБ. «Классы»	1			Спортивно-оздоровительная, игровая	Подвижные игры	https://resh.edu.ru/subject/9/1/	3, 5, 6, 7, 8, 9, 10
5	ЗОЖ, ТБ. «Перестрелка»	1			Спортивно-оздоровительная, игровая	Подвижные игры	https://resh.edu.ru/subject/9/1/	3, 5, 6, 7, 8, 9, 10
6	ЗОЖ, ТБ. «Серсо»	1			Спортивно-оздоровительная, игровая	Подвижные игры	https://resh.edu.ru/subject/9/1/	3, 5, 6, 7, 8, 9, 10
7	ЗОЖ, ТБ. «Хали – хало»	1			Спортивно-оздоровительная, игровая	Подвижные игры	https://resh.edu.ru/subject/9/1/	3, 5, 6, 7, 8, 9, 10
8	ЗОЖ, ТБ. «Весенний День здоровья»	1			Спортивно-оздоровительная, игровая	Подвижные игры	https://resh.edu.ru/subject/9/1/	3, 5, 6, 7, 8, 9, 10
9	ЗОЖ, ТБ. «Праздник любимых игр»	1			Спортивно-оздоровительная, игровая	Подвижные игры	https://resh.edu.ru/subject/9/1/	3, 5, 6, 7, 8, 9, 10
8	ЗОЖ, ТБ. Веселые старты (на параллели)	1			Спортивно-оздоровительная, игровая	Соревнования	https://resh.edu.ru/subject/9/1/	3, 5, 6, 7, 8, 9, 10
	Итого:	34 часа						

http://azbuka-igr.ru/category/world_game/armyanskie
http://azbuka-igr.ru/category/world_game/gruzinskie
http://azbuka-igr.ru/category/world_game/kabardino-balkarskie
http://azbuka-igr.ru/category/world_game/severo-osetinskie
http://azbuka-igr.ru/category/world_game/checheno-ingushskie
http://azbuka-igr.ru/category/world_game/kazachi

Целевым приоритетом на уровне **НОО** является создание благоприятных условий для усвоения обучающимися социально значимых знаний – знаний основных норм и традиций того общества, в котором они живут:

1. быть любящим, послушным и отзывчивым сыном (дочерью), братом (сестрой), внуком (внучкой); уважать старших и заботиться о младших членах семьи; выполнять посильную для ребёнка домашнюю работу, помогая старшим;
2. быть трудолюбивым, следуя принципу «делу — время, потехе — час» как в учебных занятиях, так и в домашних делах, доводить начатое дело до конца;
3. знать и любить свою Родину – свой родной дом, двор, улицу, город, село, свою страну;
4. беречь и охранять природу (ухаживать за комнатными растениями в классе или дома, заботиться о своих домашних питомцах и, по возможности, о бездомных животных в своем дворе; подкармливать птиц в морозные зимы; не засорять бытовым мусором улицы, леса, водоёмы);
5. проявлять миролюбие — не затевать конфликтов и стремиться решать спорные вопросы, не прибегая к силе;
6. стремиться узнавать, что-то новое, проявлять любознательность, ценить знания;
7. быть вежливым и опрятным, скромным и приветливым;
8. соблюдать правила личной гигиены, режим дня, вести здоровый образ жизни;
9. уметь сопереживать, проявлять сострадание к попавшим в беду; стремиться устанавливать хорошие отношения с другими людьми; уметь прощать обиды, защищать слабых, по мере возможности помогать нуждающимся в этом людям; уважительно относиться к людям иной национальной или религиозной принадлежности, иного имущественного положения, людям с ограниченными возможностями здоровья;
10. быть уверенным в себе, открытым и общительным, не стесняться быть в чём-то непохожим на других ребят; уметь ставить перед собой цели и проявлять инициативу, отстаивать своё мнение и действовать самостоятельно, без помощи старших.

Приложение

«Русские народные игры»

Русская народная игра «Краски»

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

Покупатель стучит:

Тук! Тук!

- Кто там?

- Покупатель.

- Зачем пришел?

- За краской.

- За какой?

- За голубой.

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

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

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

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

«Игры народов России»

Чеченская народная игра «Игра в башню»

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

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

Правила игры: Промах считается потерей хода.

Дагестанская народная игра «Достань шапку»

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

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

Бурятская народная игра «Волк и ягнята»

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

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

Казахская народная игра «Конное состязание»

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

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

Приложение 4

Любимые игры детей

«Увернись от мяча»

На площадке на расстоянии 10-15 м. чертятся две линии. Игроки одной команды встают за этими линиями, игроки другой – посередине. Находящиеся в середине игроки стараются увернуться и не дать попасть в себя мячом игрокам другой команды. Игрок, в которого попал мяч, выбывает из игры. Когда все игроки из середины выбиты, то команды меняются ролями. Побеждает та команда, которая быстрее выбьет соперников.

«Сильный бросок»

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

«Космонавты»

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

«Второй лишний»

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

«Два Мороза»

Играющие располагаются по одной стороне площадки, на середине двое водящих – два Мороза. Морозы обращаются к ребятам со словами: «Мы два брата молодые, два Мороза удалые!» Один из них, указывая на себя, говорит: «Я Мороз – синий нос». Другой: «Я Мороз – красный нос». И вместе: «Кто из вас решится в путь-дорожку пуститься?» Все ребята отвечают: «Не боимся мы угроз, и не страшен нам мороз!» После этих слов дети перебегают на другую сторону площадки. Водящие стараются «осалить» перебегающих, «осаленные» остаются на том месте, где их «заморозил Мороз». Во время следующих перебежек играющие могут выручить «замороженных» ребят, дотрагиваясь до них руками. После нескольких перебежек назначаются другие Морозы. Отмечаются те дети, которые не попали к Морозам ни разу, а также лучшая пара водящих.

«Большой мяч»

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

«Шлепанки»

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

«Прятки»

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

Поймай рыбку

Чтобы победить в этой игре нужно обладать хорошей реакцией и скоростью. Смысл этой забавы в том, что участники образуют круг, в центре которого стоит «вода» с веревкой и вращает ее по полу вокруг своей оси. Задача участников — подпрыгивать над веревкой. Тот игрой, который зацепится за нее, выбывает из игры.

Горячее место

Эта забава прекрасно подходит для тех, кто любит играть в догонялки. Ее смысл заключается в том, что в центре площадки обозначается место, которое будет называться горячим. «Вода» должен стараться поймать участников, стремящихся попасть в это место. Тот, кого ловят, помогает «воде». Если игроку удастся достигнуть «горячего места», он может там отдыхать сколько пожелает, однако, выйдя за его пределы, вновь должен будет убегать от «воды». Игра длится до тех пор, пока не поймают всех игроков.

Краски

Это очень подвижная и веселая игра. Согласно ее правилам, нужно выбрать двух участников: «монаха» и «продавца». Другие игроки становятся в шеренгу, а продавец говорит им шепотом любой цвет. После этого, происходит следующий диалог:

Монах заходит в магазин красок и говорит продавцу:

- Я монах в синих штанах, пришел за краской. - За какой?

Монах называет цвета (например, красный). В случае, если такого цвета нет, продавец отвечает:

- Нет такой! Скачи по красной дорожке, на одной ножке, найдешь сапожки, поноси, да назад принеси!

При этом, монаху дается задание: пройтись уточкой или попрыгать на одной ноге. Если, такой цвет есть, то продавец отвечает:

- Есть такая! - Сколько стоит? - Пять рублей

После этого, монах хлопает по ладони продавца пять раз). Как только прозвучал последний хлопок, участник «краска» вскакивает и бежит вокруг шеренги. Если монах его догоняет, то сам становится «краской», а тот, кого поймали становится на его место.

Гуси-лебеди

Эта забава для тех, кто любит активные игры. Ее смысл состоит в том, что из всех участников выбирается два волка и один вожак. Все остальные становятся гусями. Вожаку нужно находиться на одной стороне площадки, а лебедям на другой. Волки стоят поодаль «в засаде». Вожак произносит следующие слова:

- Гуси-лебеди, домой!

- Зачем?

- Бегите, летите домой, стоят волки за горой!

- А чего волкам надо?

- Серых гусей щипать да косточки глотать!

Когда закончится песня, гуси должны добежать до вожака и постараться не быть пойманными волками. Те, кого поймали, выходят из игры, а остальные возвращаются обратно. Игра заканчивается тогда, когда будет пойман последний гусь.

Репка

Название этой игры произошло от старинной русской сказки «Репка», поэтому ее смысл несколько похож на это произведение. Она прекрасно подходит для развития реакции и координации движений.

Правила игры таковы: все участники становятся в круг и начинают водить хоровод. В его центре находится ребенок-«репка», а за кругом «мышка». Все игроки во время хоровода напевают такую песню:

«Расти				ре-понь-ка!
Расти				кре-понь-ка!
Ни	мала,		ни	велика,

До мышиноного хвоста!»

Пока звучит песня, репка постепенно «растет», то есть поднимается. После окончания песни мышка должна постараться проникнуть в круг и поймать репку. Остальные участники могут ей либо мешать, либо помогать. После того, как мышка поймает репку, выбираются новые игроки.

Существует еще одна вариация этой игры.

Игроки становятся друг за другом и обхватывают руками талию предыдущего участника. Первый из игроков должен крепко держаться за ствол дерева. Игра начинается тогда, когда «дед» пытается отцепить крайнего участника от остальной команды и так, пока «репка» не будет полностью «вытянута».

Салки

Это одна из распространенных вариаций подвижной и физически развивающей игры. Ее участники расходятся по площадке, закрывают глаза, а руки при этом держат за спиной. Ведущий кладет одному из игроков в руку предмет на счет «раз, два, три» все открывают глаза. Руки участников при этом остаются за спиной. Тот игрок, у которого оказывается предмет говорит: «Я салка». Остальные участники должны от него убежать, прыгая на одной ноге. Тот, кого коснулся «салка» сам становится «водой». Важным условием является то, что и «салка» тоже должен прыгать на одной ноге.

Удар по веревке

Эта нехитрая игра поможет развить скорость реакции и хорошо повеселиться. Смысл ее заключается в том, что берется плотная веревка, которая связывается в кольцо. Все игроки становятся снаружи и берутся за него одной рукой. В центре кольца стоит «вода». Он должен успеть «засалить» одного из игроков, который затем становится на его место.

Казачи-разбойники

Эта старая русская забава, правила которой наизусть знают наши родители, бабушки и дедушки. Ее смысл заключается в том, что все участники делятся на две команды «казаки» и «разбойники». Казаки выбирают себе место, в котором будут обустраивать «темницу» и выбирают сторожа. Разбойники в это время разбегаются и прячутся, оставляя на своем пути стрелочки и другие подсказки. Казаки должны найти каждого разбойника и привести в темницу. С каждым пойманным игроком остается сторож, однако, другие разбойники могут помочь партнеру по команде и, схватив сторожа, освободить пленника. Игра заканчивается тогда, когда все разбойники будут пойманы.

Разбойники для того, чтобы их как можно дольше не могли найти, вначале убегают все вместе, а затем разделяются.

По одной из версий этой игры, разбойники загадывают секретное слово-пароль, а казаки должны его узнать. Поэтому игра длится даже после поимки всех разбойников, пока не узнают пароль.

«Тише едешь»

Эта шумная и веселая игра требует не только сноровки, но и находчивости. Перед началом необходимо нарисовать на земле две линии на расстоянии 5 метров друг от друга. Перед одной из линий стоит «вода», перед другой — остальные игроки. Задача участников добежать до «воды». Кто первым это сделает становится на его место. Сложность заключается в том, что «вода» периодически говорит: «Тише едешь — дальше будешь. Замри!». После этой фразы все игроки должны замереть, а цель ведущего — постараться рассмешить каждого из участников, не дотрагиваясь до него. Можно строить гримасы, пристально глядеть в

глаза, рассказывать смешные истории. Если кто-то из игроков рассмеялся или улыбнулся, он возвращается обратно к линии.

Медвежонок

Это очень подвижная и веселая игра. Вначале необходимо нарисовать на земле два круга. В одном из них будет находиться «берлога» с «медвежонком», а в другой — дом для остальных участников. Игроки выходят из «домика» и напевают: «Грибочки, ягодки беру. А медведь не спит и на нас рычит». После того, как они допели, медвежонок с рычанием выбегает из своей берлоги и старается догнать остальных игроков. Тот, кого поймают, сам становится медвежонком.

Горелки

Эта игра была очень популярной в старину. Она прекрасно развивает внимание и скорость. Смысл ее заключается в том, что игроки в количестве 11 человек выбирают воду, а затем разбиваются на пары и образуют колонну. «Вода» становится спиной к участникам и не смотрит назад. Перед ним в двадцати метрах рисуется линия.

Участники напевают следующую песню:

«Гори-гори		ясно,
Чтобы	не	погасло.
Глянь	на	небо:
Птички		летят,
Колокольчики звенят!»		

После ее окончания, последняя пара разъединяет руки и бежит по разные стороны от колонны к «воде». Поравнявшись с ним, они кричат: «Раз, два, не воронь, беги, как огонь!». После этого, «вода» начинает гнаться за этой парой и должен «засалить» одного из них, до того, как они добежат до линии и возьмутся за руки. Если ему это удалось, то он становится в пару с оставшимся участником, а тот, кого догнали выполняет обязанности «воды». Если догнать не удалось, то пара становится во главу колонны, а «вода» продолжает «гореть».

Эта игра отличается тем, что в нее можно играть очень долго, пока участники не устанут.

Старинные русские игры люди придумывали с заботой о своих детях, с мыслями о том, чтобы они не только весело и энергично проводили время, но и учились общаться друг с другом, узнавали цену дружбы и знали, что такое честность и взаимовыручка. Нет ничего лучше забав на свежем воздухе, которые помогают не только выбраться из знакомой духоты закрытых комнат, но и найти верных друзей, увидеть мир во всех его завораживающих красках, а также дать свободу собственной фантазии.

Современные дети считают старинными и игры, в которые с удовольствием играли мы - современные взрослые, в своем детстве. Это "Колечко", "Море волнуется", "Вышибалы", "Классики", "Резиночка" и другие.

«Серсо» Материал. Кольца, палки. Ход игры. Двое детей становятся друг против друга на небольшом расстоянии (2 — 3 м). Один из них бросает в сторону другого кольца, а тот ловит их на палку. При большом числе участников дети, разделившись на пары, становятся друг против друга на расстоянии 3—4 м. У одного из них (по договоренности) в руках палка, у другого — палка и несколько колец (вначале 2, позже 3—4). Последний надевает на кончик палки кольца и пускает их по одному в сторону своего партнера, который ловит кольца на свою палку. Когда все кольца брошены, производится подсчет пойманных колец, после чего дети меняются ролями. Выигрывает тот, кто поймает большее число колец. Указание к игре. Когда серсо дается детям впервые, они играют с одним кольцом: дети перебрасывают его друг другу. Воспитатель показывает, как надо встать, как держать палку, кольцо и т. д. В первое время кольца можно ловить на руку.

«Хали-Хало»

Дети встают в круг и выбирают ведущего с помощью считалки.

Ведущий берет мяч в руки и сначала загадывает всем игрокам слово. Говорит его описание и первую букву. Например, «Животное, которое любит малину. Первая буква М».

Игроки предлагают свои варианты. Как только кто-то из детей отгадает правильное слово, ведущий кричит «Хали-Хало», бросает мяч как можно выше и убегает.

Ребенок, отгадавший правильный ответ бежит за мячом. Поймав его, он должен крикнуть «Смон!». Ведущий останавливается.

Теперь игрок должен отгадать, сколько ему нужно сделать шагов до ведущего. Но шаги непростые.

