

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ
СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА № 6
ИМЕНИ ЮРИЯ ВАСИЛЬЕВИЧА КОНДРАТЮКА
МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ КРЫЛОВСКИЙ РАЙОН
СТ. ОКТЯБРЬСКАЯ

УТВЕРЖДЕНО

Решение педсовета протокол № 1

от 30 августа 2016 года

председатель педсовета

Е.М. Давиденко



**Рабочая программа
внеурочной деятельности
по спортивно-оздоровительному
направлению
тип программы: комплексная
кружок «Казачьи забавы»
Срок реализации: 1 – 4 классы
Возраст обучающихся: 7 – 11 лет**

Автор-составитель: Проценко Е.Л.

1. Пояснительная записка

Современное, быстро развивающееся образование, предъявляет высокие требования к обучающимся и их здоровью. Тем самым, обязывая образовательное учреждение создавать условия, способствующие сохранению и укреплению здоровья, формированию ценностного отношения обучающихся к собственному здоровью и здоровью окружающих. При этом здоровье рассматривается как сложный, многоуровневый феномен, включающий в себя физиологический, психологический и социальный аспекты. Именно образовательное учреждение призвано вооружить ребенка индивидуальными способами ведения здорового образа жизни, нивелируя негативное воздействие социального окружения.

Игра – ведущая деятельность детей, ее первенство неоспоримо на всем протяжении младшего школьного возраста.

Подвижная игра – естественный источник радостных эмоций, обладавший во все века великой воспитательной силой, потому что повышенная двигательная активность - биологическая потребность детей, она необходима им для нормального роста и развития.

Спортивные игры дают первоначальное представление о правилах в спортивных играх, о системе взаимодействия между игроками, об игровой этике.

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

На современном этапе ученики имеют слабое представление о русских и казачьих народных играх, забавах, развлечениях, составляющих национальную культуру России, Кубани и физической подготовке их предков.

Именно поэтому для преодоления этого недостатка в программу внеурочной деятельности по спортивно-оздоровительному направлению «Казачьи забавы» наряду с подвижными и спортивными играми предлагаются русские и казачьи народные игры.

В основе данной программы лежит использование русских народных, казачьих народных игр и развлечений, спортивных, подвижных и настольных игр в физкультурном образовании младших школьников в сельской местности, основанное на реализации принципа сопряженности двигательного обучения и активизации познавательных процессов через формирование основ русской культуры.

Программа внеурочной деятельности по спортивно-оздоровительному направлению «Казачьи забавы» включает в себя знания, установки, личностные ориентиры и нормы поведения, обеспечивающие сохранение и укрепление физического и психического здоровья. Данная программа является комплексной программой по формированию культуры здоровья обучающихся, способствующая познавательному и эмоциональному развитию ребенка, достижению планируемых результатов освоения основной образовательной программы начального общего образования.

Цели и задачи обучения, воспитания и развития детей по спортивно-оздоровительному направлению внеурочной деятельности

Программа внеурочной деятельности по спортивно-оздоровительному направлению «Казачьи забавы» может рассматриваться как одна из ступеней к формированию культуры здоровья и неотъемлемой частью воспитательно-образовательного процесса в школе. Основная идея программы заключается в мотивации обучающихся на ведение здорового образа жизни, в формировании потребности сохранения физического и психического здоровья как необходимого условия социального благополучия и успешности человека.

Данная программа направлена на формирование, сохранение и укрепления здоровья младших школьников, в основу, которой положены **культурологический и личностноориентированный подходы**. Содержание программы раскрывает механизмы формирования у обучающихся ценности здоровья на ступени начального общего образования и спроектирована с учётом нивелирования вышеперечисленных школьных факторов риска, оказывающих существенное влияние на состояние здоровья младших школьников.

Программа внеурочной деятельности по спортивно-оздоровительному направлению «Казачьи забавы» носит образовательно-воспитательный характер и направлена на осуществление следующих **целей**:

- возрождение традиций русской, казачьей народной культуры через осознание роли народных игр в жизни людей;
- вооружение младших школьников необходимыми знаниями по физической культуре, формируемыми игровой деятельностью;
- содействие укреплению здоровья, разносторонней физической подготовленности, закаливанию растущего организма и профилактике заболеваний;
- создание предпосылок для успешного освоения спортивных игр.

Цели конкретизированы следующими **задачами**:

1. Формирование:

- представлений о: рациональной организации режима дня, учёбы и отдыха; двигательной активности; основных компонентах культуры здоровья и здорового образа жизни; влиянии эмоционального состояния на здоровье и общее благополучие;
- навыков конструктивного общения;

2. Обучение:

- осознанному выбору модели поведения, позволяющей сохранять и укреплять здоровье;
- правилам личной гигиены, готовности самостоятельно поддерживать своё здоровье;
- элементарным навыкам эмоциональной разгрузки (релаксации).

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

Программа внеурочной деятельности по спортивно-оздоровительному направлению «Казачьи забавы» предназначена для обучающихся 1-4 классов.

Занятия проводятся в учебном кабинете, закрепленном за классом, спортивном зале и на игровой площадке образовательного учреждения. Курс может вести как учитель физической культуры, так и любой другой учитель начальных классов.

Организация образовательного процесса предполагает использование форм и методов обучения, адекватных возрастным возможностям младшего школьника

Подобная реализация программы внеурочной деятельности по спортивно-оздоровительному направлению «Казачьи забавы» соответствует возрастным особенностям обучающихся, способствует формированию личной культуры здоровья обучающихся.

Количество часов программы внеурочной деятельности и их место в учебном плане

Программа внеурочной деятельности по спортивно-оздоровительному направлению «Казачьи забавы» предназначена для обучающихся 1-4 классов, с учётом реализации её учителями начальных классов, учителями физической культуры в возрасте от 7 до 11 лет. Данная программа составлена в соответствии с возрастными особенностями обучающихся и рассчитана на проведение 1 часа в неделю: 1 класс — 33 часа в год, 2-4 классы -34 часа в год. Продолжительность занятий 40 минут. Программа построена на основании современных научных представлений о физиологическом, психологическом развитии ребенка этого возраста, раскрывает особенности соматического, психологического и социального здоровья.

Программа внеурочной деятельности по спортивно-оздоровительному направлению «Казачьи забавы» состоит из 5 разделов:

- «Русские народные игры»;
- «Казачьи народные игры»;
- «Спортивные игры»;
- «Подвижные игры»;
- «Настольные игры» (интеллектуальные игры).

В содержании программы перечисленные разделы возобновляются на протяжении четырех лет, что способствует обобщению, расширению и систематизации знаний о здоровье, закреплению социально одобряемой модели поведения обучающихся, освоению норм и ценностей состояния и содержания культурных традиций.

Содержание программы внеурочной деятельности по спортивно-оздоровительному направлению «Казачьи забавы» отражает социальную, психологическую и соматическую характеристику здоровья. Реализация данной программы в рамках внеурочной деятельности соответствует предельно допустимой нагрузке обучающихся начальной школы.

Формы занятий: занятия полностью построены на игровых обучающих ситуациях с использованием спортивного инвентаря и без него.

2. Учебно – тематический план.

№	Наименование разделов, тем	Всего, час	Количество часов		Характеристика деятельности обучающихся
			Аудиторные	Внеаудиторные	
1 год обучения					
1	Русские народные игры	7	2	5	Воспроизводить заданный учителем образец выполнения алгоритма. Устанавливать взаимосвязь между установленными правилами и способами их выполнения. осознать внутреннюю
2	Казачьи народные игры	7	2	5	
3	Спортивные игры	4	1	3	
4	Подвижные игры	9	1	8	

					позицию на уровне положительного отношения к школе. Слушать и понимать речь других людей. Совместно договариваться с правилами общения с одноклассниками. Моделировать: использовать готовую модель (пример учителя) в целях умения применять алгоритм предложенных действий.
5	Настольные игры (интеллектуальные игры)	6	6	-	Соотносить заданное задание с возможными вариантами его исполнения, выбирая из предложенных способов. Устанавливать взаимосвязь между установленными правилами и способами их выполнения. Совместно договариваться с правилами общения с одноклассниками
Итого:		33 ч.	12 ч	21 ч.	
2 год обучения					
1	Русские народные игры	6	1	5	Воспроизводить заданный учителем образец выполнения алгоритма. Устанавливать взаимосвязь между установленными правилами и
2	Казачьи народные игры	6	1	5	
3	Спортивные игры	6	2	4	
4	Подвижные игры	10	1	9	

					способами их выполнения. осознавать внутреннюю позицию на уровне положительного отношения к школе. Слушать и понимать речь других людей. Совместно договариваться с правилами общения с одноклассниками. Моделировать: использовать готовую модель (пример учителя) в целях умения применять алгоритм предложенных действий.
5	Настольные игры (интеллектуальные игры)	6	6	-	Соотносить заданное задание с возможными вариантами его исполнения, выбирая из предложенных способов. Устанавливать взаимосвязь между установленными правилами и способами их выполнения. Совместно договариваться с правилами общения с одноклассниками
Итого:		34ч.	11 ч.	23 ч.	
3 год обучения					
1	Русские народные игры	6	1	5	Воспроизводить заданный учителем образец выполнения алгоритма. Устанавливать
2	Казачьи народные игры	6	1	5	
3	Спортивные игры	6	2	4	
4	Подвижные игры	10	1	9	

					<p>взаимосвязь между установленными правилами и способами их выполнения. осознавать внутреннюю позицию на уровне положительного отношения к школе. Слушать и понимать речь других людей. Совместно договариваться с правилами общения с одноклассниками. Моделировать: использовать готовую модель (пример учителя) в целях умения применять алгоритм предложенных действий.</p>
5	Настольные игры	6	6	-	<p>Соотносить заданное задание с возможными вариантами его исполнения, выбирая из предложенных способов. Устанавливать взаимосвязь между установленными правилами и способами их выполнения. Совместно договариваться с правилами общения с одноклассниками</p>
Итого:		34 ч.	11 ч.	23 ч.	
4 год обучения					
1	Русские народные игры	5	1	4	Воспроизводить заданный
2	Казачьи народные игры	5	1	4	

3	Спортивные игры	8	2	6	учителем образец выполнения алгоритма. Устанавливать взаимосвязь между установленными правилами и способами их выполнения. осознавать внутреннюю позицию на уровне положительного отношения к школе. Слушать и понимать речь других людей. Совместно договариваться с правилами общения с одноклассниками. Моделировать: использовать готовую модель (пример учителя) в целях умения применять алгоритм предложенных действий.
4	Подвижные игры	10	1	9	
5	Настольные игры	6	6	-	Соотносить заданное задание с возможными вариантами его исполнения, выбирая из предложенных способов. Устанавливать взаимосвязь между установленными правилами и способами их выполнения. Совместно договариваться с правилами общения с одноклассниками

Итого:	34 ч.	11 ч.	23 ч.	
--------	-------	-------	-------	--

3.Содержание программы.

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.

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.

«У медведя во бору», «Филин и пташка», «Горелки», «Цвет», «Ушки», «Золотые ворота», «Кот и мышь», «Пятнашки», «Запретный круг» и др.

Казачьи народные игры.

«Метелица», «Бобр», «Пицца», «Моргушки», «Чехарда», «Третий лишний», «Моргушки», «Ярочки», «Волк, овцы и собаки», «Ушки», «Заяц», «Коршун», «Колесо» и др. (смотри приложение)

Подвижные игры.

Простые и усложненные игры – догонялки, в которых одним приходится убежать, а другим догонять убегающих. Догонялки имеют много разновидностей, начиная с простых салок, в которых один ловит всех, и кончая сложными салками. «Салки – приседалки», «Салки с домом», «У медведя во бору», «Дедушка Мазай», «Третий лишний» и др.

Игры – поиски. Игры, направленные на развитие координации, скорости движения, умения соблюдать правила. «перемена мест», «Отгадай, кто подходил», «Яша и Маша», «Слепой и зрячий», «Холодно – горячо» и др.

Игры с мячом, игры с прыжками, веселые старты со скакалками, мячом. «Охотники и утки», «Волк во рву», «Попрыгунчики – воробушки», «Белки, волки, лисы» и др.

Зимние игры на снеговой площадке. В этот раздел входят игры на свежем воздухе в зимнее время. *Игра в снежки, лепка снежных баб, катание на санках.*

Спортивные игры

В этом разделе используются игры, содержащие элементы техники и тактики изучаемых спортивных игр - баскетбола, волейбола, футбола. «Мяч ловцу», «Мяч среднему», «Борьба за мяч», «Подбрось – поймай», «Мяч ловцу», «Гонки мячей по кругу», «Попади в кольцо», «Перестрелка», «Бой всадников», «Бой всадников» и др.

Настольные игры (интеллектуальные игры).

Игры, помогающие всестороннему развитию детей, способствующие развитию памяти, внимания, мышления, сообразительности, настойчивости, развитию речи. *Лото, шахматы, шашки, детское домино.*

Интеллектуальные игры, направленные на развитие интеллектуальных способностей, скорости реакции и т.д. *Викторины, математические эстафеты, конкурсы пословиц и поговорок и др.*

4.Предполагаемые результаты реализации программы.

К концу первого года занятий в кружке дети должны достичь прогнозируемых результатов:

- **Результаты первого уровня** (приобретение школьниками социальных знаний, понимания социальной реальности и повседневной жизни): приобретение школьниками знаний о правилах ведения здорового образа жизни, об основных нормах гигиены, о технике безопасности при занятии спортом; о русских и казачьих народных играх.

К концу третьего года занятий дети должны достичь следующих результатов:

Результаты второго уровня (формирование позитивных отношений школьника к базовым ценностям нашего общества и к социальной реальности в целом): развитие ценностных отношений школьника к своему здоровью и здоровью окружающих его людей, к спорту и физкультуре, к природе, к родному Отечеству и краю, его истории и народу, к труду, к другим людям.

К четвертому году обучения дети должны достичь следующих результатов:

Результаты третьего уровня – приобретение школьниками опыта самостоятельного действия. Взаимодействие школьника с социальными субъектами за пределами школы, в открытой общественной среде.

В результате четырехлетних занятий в кружке «Казачьи забавы»

Дети научатся:

- играть активно, самостоятельно и с удовольствием;
- в любой игровой ситуации самим регулировать степень внимания и мышечного напряжения, приспосабливаться к изменяющимся условиям окружающей среды;
- находить выход из критического положения, быстро принимать решение и приводить его в исполнение, проявлять инициативу, оказывать товарищескую поддержку, добиваться достижения общей цели.

Дети должны знать:

- о способах и особенностях движения человека;
- о системе дыхания, работе мышц при выполнении физических упражнений, о способах простейшего контроля за деятельностью этих систем;
- об общих и индивидуальных основах личной гигиены, о правилах использования закаливающих процедур, профилактике нарушения осанки;
- о причинах травматизма и правилах его предупреждения;

Дети должны уметь:

- составлять и правильно выполнять комплексы физических упражнений на развитие координации, на формирование правильной осанки;
- организовывать и проводить самостоятельно подвижные игры;
- уметь взаимодействовать с одноклассниками в процессе занятий.

Личностные, метапредметные и предметные результаты, которые будут достигнуты учащимися

Личностными результатами являются следующие умения:

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

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

1. Регулятивные УУД:

- **Определять и формулировать** цель деятельности на уроке с помощью учителя.
- **Проговаривать** последовательность действий на уроке.
- **Учиться** работать по определенному алгоритму.

2. Познавательные УУД:

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

3. Коммуникативные УУД:

- Умение донести свою позицию до других: оформлять свою мысль в устной и письменной речи (на уровне одного предложения или небольшого текста).
- **Слушать** и **понимать** речь других.
- Средством формирования этих действий служит технология проблемного диалога (побуждающий и подводящий диалог).
- Совместно договариваться о правилах общения и поведения в школе и следовать им.
- Учиться выполнять различные роли в группе (лидера, исполнителя, критика).

Оздоровительные результаты программы внеурочной деятельности:

- осознание обучающимися необходимости заботы о своём здоровье и выработки форм поведения, которые помогут избежать опасности для жизни и здоровья, а значит, произойдет уменьшение пропусков по причине болезни и произойдет увеличение численности обучающихся, посещающих спортивные секции и спортивно-оздоровительные мероприятия;
- социальная адаптация детей, расширение сферы общения, приобретение опыта взаимодействия с окружающим миром.

Первостепенным результатом реализации программы внеурочной деятельности будет сознательное отношение обучающихся к собственному здоровью во всем его проявлениях.

5. Формы контроля

Программа внеурочной деятельности по спортивно-оздоровительному направлению «Казачьи забавы», предполагает обучение на двух основных уровнях: первый - информативный; второй — освоение норм и ценностей состояния и содержания культурных традиций.

Наиболее рациональным способом будет подведение итогов каждого изучаемого раздела в игровой форме, при организации коллективного творческого дела.

Контроль и оценка результатов освоения программы внеурочной деятельности зависит от тематики и содержания изучаемого раздела. Продуктивным будет контроль в процессе организации следующих форм деятельности: викторины, творческие конкурсы, ролевые игры, школьная научно-практическая конференция.

Подобная организация учета знаний и умений для контроля и оценки результатов освоения программы внеурочной деятельности будет способствовать формированию и поддержанию ситуации успеха для каждого обучающегося, а также будет способствовать процессу обучения в командном сотрудничестве, при котором каждый обучающийся будет значимым участником деятельности.

6. Методические рекомендации

Рекомендации по проведению народных кубанских игр

Подготовка места для игр.

Народные казачьи игры не требуют специально оборудованного места. Местом для игр может служить открытая площадка, лужайка, спортзал и т.д.

Инвентарь.

Для проведения казачьих игр, как правило, не требуется специальный спортивный инвентарь. Помимо мячей, гимнастических палок, скакалок, инвентарем может служить подручный материал: камешки, палки, веревки, набитые опилками тряпичные шары, плотно скатанные комки шерсти и т.д.

Объяснение игр должно быть кратким, логичным и образным. Необходимо придерживаться плана изложения, включающего: название игры, цель, роль участников, ход игры, правила. Рассказ рекомендуется сопровождать показом.

Организация игр. В ходе организации важное значение имеют считалки, певалки или речитативы. Они дают возможность быстро организовать играющих, поделить их на команды, настроить на объективный выбор водящих.

Считалки (певалки, речитативы) произносятся четко, ритмично, нараспев. Участников игры целесообразно расположить по окружности. Произнося слова считалки, дети поочередно показывают на каждого из игроков. Водящим становится тот, на кого покажут играющие, произнося последнее слово считалки (приложение).

Помимо считалок традиционно использовалась жеребьевка, необходимая для распределения игроков на команды. Самый распространенный способ – жеребьевка при помощи палки: участники делятся на пары; один из игроков обхватывает рукой палку у основания, другой – выше его руки, рядом с ней и т.д.; тот, чья рука оказалась на верхнем конце палки, идет в одну команду, соперник – в другую. Также к варианту жеребьевки можно отнести следующий: двое играющих поочередно с размаху бросают назад за спину палку. Тот, чья палка после падения окажется дальше от линии броска, имеет право выбора команды (партии), в которой он будет играть.

Продолжительность игр находится в прямой зависимости от уровня физической подготовленности занимающихся. Чем она ниже, тем короче должна быть игра. Однако чем выше подготовленность играющих, тем меньше игр следует применить, увеличив их продолжительность.

7.Описание материально – технического обеспечения образовательного процесса.

№ п/п	Наименование объектов и средств материально – технического обеспечения	Количество
Спортивный инвентарь		
1	Мячи резиновые	8
2	Мячи волейбольные	2
3	Мячи баскетбольные	2
4	Мячи футбольные	2
5	Скакалки	10
6	Обручи	8
Настольные игры		
7	Шахматы	8
8	Шашки	8
9	Домино	8
10	Сюжетные настольные игры	8

Тематическое планирование на 1 год обучения

№	Тема занятия	Содержание занятия	УУД
Русские народные игры – 7 ч.			
1	ТБ во время занятий.		Коммуникативные: 1. Умение согласованно работать в группе. 2. Взаимодействие и сотрудничество. 3. Умение подчиняться правилам. 4. Разрешение конфликтов.
2	Особенности русских народных игр.		
3	Игра «У медведя во бору».	Игровые правила. Отработка игровых приемов. Игра.	
4	Игра «Филин и пташка».	Игровые правила. Выбор и ограничение игрового пространства. Проведение игры.	
5	Игра «Горелки».	Правила игры. Проведение игры.	
6	Игра «Кот и мышь».	Проведение игры. Правила игры.	
7	Игра «Блуждающий мяч».	Проведение игры. Правила игры.	
Казачьи народные игры – 7 ч.			
1	Воспитание детей в казачьей семье.	Познакомить с особенностями воспитания девочек и мальчиков в семье казака.	Познавательные: 1. Анализ объектов с целью выделения в них существенных признаков. Коммуникативные: 1. Умение согласованно работать в группе. 2. Взаимодействие и сотрудничество. 3. Умение подчиняться правилам. 4. Разрешение конфликтов
2	Разучивание считалок.	Правила игры. Проведение игры.	
3	Игра «Метелица».	Правила игры. Проведение игры.	
4	Игра «Бобр».	Правила игры. Проведение игры.	
5	Игра «Моргушки».	Правила игры. Проведение игры.	
6	Игра «Чехарда».	Правила игры. Проведение игры.	
7	Игра «Ярочки».	Правила игры. Проведение игры.	
Спортивные игры – 4 ч.			
1	Знакомство с ТБ во время игры.		Коммуникативные: 1. Умение согласованно работать в группе. 2. Взаимодействие и сотрудничество. 3. Умение подчиняться правилам. 4. Разрешение конфликтов
2	Игра «Мяч ловцу», «Мяч среднему».	Правила игры. Проведение игры.	
3	Игра «Перестрелка».	Правила игры. Проведение игры.	
4	Игра «Попади в мяч».	Правила игры. Проведение игры.	
Подвижные игры – 9 ч.			
1	Изучение ТБ во время проведения подвижных		

	игр.		
2	Игра на внимание «Класс, смирно», «За флажками».	Правила игры. Строчные упражнения: перестроение.	Коммуникативные: 1. Умение согласованно работать в группе. 2. Взаимодействие и сотрудничество.
3	Игра с элементами ОРУ. «Море волнуется – раз».	Правила игры. Комплекс утренней гимнастики.	
4	Игра с мячом «Охотники и утки».	Строчные упражнения с перестроением из колонны по одному в колонну по два.	
5	Веселые старты с мячом.	Гимнастические упражнения Эстафеты.	Коммуникативные: 1. Разрешение конфликтов. 2. Умение организовать деятельность внутри группы. Личностные: 1. Осознание здорового образа жизни, необходимости спортивных занятий. 2. Навыки безопасного образа жизни.
6	Игра «Волк во рву».	Игры с мячом, ловля, бросок, передача.	
7	Веселые старты со скакалкой.	Комплекс ОРУ со скакалкой.	
8	Игры на свежем воздухе «Два Мороза», «Метко в цель».	Разучивание и проведение игр. Игра в снежки.	
9	Итоговая эстафета.	Зачетное, итоговое мероприятие.	
Настольные игры – 6 ч.			
1	Игры на развитие памяти.	Проведение игр, помогающих всестороннему развитию детей, развитию речи, умению найти свое место в коллективе.	Познавательные: 1. Моделировать соответствующую ситуацию с помощью предложенных игр. 2. Воспроизводить способы выполнения действий с опорой на модели. 3. Устанавливать взаимосвязь между установленными правилами и способами их выполнения. Коммуникативные: 1. Совместно договариваться о правилах общения с одноклассниками.
2	Викторина «Собери пословицу».		
3	Игры на развитие мышления.		
4	Математическая эстафета.		
5	Игры на развитие внимания.		
6	Итоговое мероприятие.		

Тематическое планирование на 2 год обучения

№	Тема занятия	Содержание занятия	УУД
---	--------------	--------------------	-----

Русские народные игры – 6 ч.			
1	ТБ во время занятий. Особенности русских народных игр.		Коммуникативные: 1. Умение согласованно работать в группе. 2. Взаимодействие и сотрудничество. 3. Умение подчиняться правилам. 4. Разрешение конфликтов.
2	Игра «Капканы».	Игровые правила. Отработка игровых приемов. Игра.	
3	Игра «Коршун и наседка».		
4	Игра «Охотник и сторож».	Игровые правила. Выбор и ограничение игрового пространства. Проведение игры.	
5	Игра «Воробьи – попрыгунчики».	Правила игры. Проведение игры.	
6	Игра «Второй лишний».	Проведение игры. Правила игры.	
Казачьи народные игры – 6 ч.			
1	Воспитание детей в казачьей семье. Разучивание считалок.	Познакомить с особенностями воспитания девочек и мальчиков в семье казака.	Познавательные: 1. Анализ объектов с целью выделения в них существенных признаков. Коммуникативные: 1. Умение согласованно работать в группе. 2. Взаимодействие и сотрудничество. 3. Умение подчиняться правилам. 4. Разрешение конфликтов
2	Игра «Сон казака».	Правила игры. Проведение игры.	
3	Игра «Заплетайся плетень» (2 вариант).	Правила игры. Проведение игры.	
4	Игра «Горшки».	Правила игры. Проведение игры.	
5	Игра «Домовой за грубкой».	Правила игры. Проведение игры.	
6	Игра «Чур, у дерева».	Правила игры. Проведение игры.	
Спортивные игры – 6 ч.			
1	Знакомство с ТБ во время игры.	Повторить и закрепить правила ТБ во время проведения занятий.	Коммуникативные: 1. Умение согласованно работать в группе. 2. Взаимодействие и сотрудничество. 3. Умение подчиняться правилам. 4. Разрешение конфликтов
2	История спортивных игр (знакомство с основными видами игр).	Рассказать историю возникновения спортивных игр.	
3	Игра «Быстро по местам», «Подбрось – поймай».	Правила игры. Проведение игры с элементами баскетбола.	
4	Игра «Вызов номеров», «Скрытый пас».		
5	Игра «Мяч в кольцо».		
6	Игра «Обведи и прокати».		
Подвижные игры – 10 ч.			
1	Изучение ТБ во время	Повторить и закрепить	

	проведения подвижных игр.	правила ТБ во время проведения занятий.	
2	Игра на внимание «Три стихии».	Правила игры. Проведение игры.	Коммуникативные: 1. Умение согласованно работать в группе. 2. Взаимодействие и сотрудничество.
3	Игра «Братец Кролик, братец Лис».	Правила игры. Проведение игры.	
4	Игра с мячом «Вышибалы в квадрате».	Игры с мячом на развитие меткости.	
5	Игра с мячом «Жонглеры».	Игры с мячом на развитие меткости.	Коммуникативные: 1. Разрешение конфликтов. 2. Умение организовать деятельность внутри группы. Личностные: 1. Осознание здорового образа жизни, необходимости спортивных занятий. 2. Навыки безопасного образа жизни.
6	Игра «Лови – не лови».	Игры с мячом, ловля, бросок, передача.	
7	Игра «Передай – садись».		
8	Игры на свежем воздухе.	Разучивание и проведение игр. Игра в снежки.	
9	Эстафета с мячами.	Проведение эстафеты с использованием полученных навыков во время занятий.	
10	Итоговая эстафета.	Зачетное, итоговое мероприятие.	
Настольные игры – 6 ч.			
1	Игры на развитие памяти.	Проведение игр, помогающих всестороннему развитию детей, развитию речи, умению найти свое место в коллективе.	Познавательные: 1. Моделировать соответствующую ситуацию с помощью предложенных игр. 2. Воспроизводить способы выполнения действий с опорой на модели. 3. Устанавливать взаимосвязь между установленными правилами и способами их выполнения. Коммуникативные: 1. Совместно договариваться о правилах общения с одноклассниками.
2	Игры на развитие наблюдательности.		
3	Игры на развитие мышления.		
4	Математическая эстафета.		
5	Игры на развитие внимания.		
6	Итоговое мероприятие.		

Тематическое планирование на 3 год обучения

№	Тема занятия	Содержание занятия	УУД
Русские народные игры – 6 ч.			

1	ТБ во время занятий. Особенности русских народных игр.	Повторение считалок, дразнилок, закличек.	Коммуникативные: 1. Умение согласованно работать в группе. 2. Взаимодействие и сотрудничество. 3. Умение подчиняться правилам. 4. Разрешение конфликтов.
2	Игра «Жмурки».	Игровые правила. Отработка игровых приемов. Игра.	
3	Игра «Алёнушка и Иванушка».		
4	Игра «Красочки».	Игровые правила. Выбор и ограничение игрового пространства. Проведение игры.	
5	Игра «Удочка».	Правила игры. Проведение игры.	
6	Игра «Утки и гуси».	Проведение игры. Правила игры.	
Казачьи народные игры – 6 ч.			
1	Особенности казачьих игр. Разучивание считалок.	Познакомить с особенностями игр в казачьей семье. Узнать об играх в семье учеников.	Познавательные: 1. Анализ объектов с целью выделения в них существенных признаков. Коммуникативные: 1. Умение согласованно работать в группе. 2. Взаимодействие и сотрудничество. 3. Умение подчиняться правилам. 4. Разрешение конфликтов
2	Игра «Хваталки».	Правила игры. Проведение игры.	
3	Игра «Колесо».	Правила игры. Проведение игры.	
4	Игра «Побег».	Правила игры. Проведение игры.	
5	Игра «Передай подкову».	Правила игры. Проведение игры.	
6	Игра «Защити курень».	Правила игры. Проведение игры.	
Спортивные игры – 6 ч.			
1	ТБ во время занятий и игры.	Повторить и закрепить правила ТБ во время проведения занятий.	Коммуникативные: 1. Умение согласованно работать в группе. 2. Взаимодействие и сотрудничество. 3. Умение подчиняться правилам. 4. Разрешение конфликтов
2	Игра «Пионербол» (история, правила, особенности).	Рассказать историю возникновения, правила игры в пионербол.	
3	Игра «Не пропусти мяч».	Правила игры.	
4	Игра «Прими и передай».	Проведение игры с элементами пионербола,	
5	Игра «Мяч - партнеру».	баскетбола.	
6	Игра «Перехвати мяч».		
Подвижные игры – 10 ч.			
1	Изучение ТБ во время проведения подвижных игр.	Повторить и закрепить правила ТБ во время проведения занятий.	
2	Игра «Между двух огней».	Правила игры. Проведение игры.	Коммуникативные: 1. Умение согласованно

3	Игра «Мышки - завитушки».	Правила игры. Проведение игры.	работать в группе. 2. Взаимодействие и сотрудничество.
4	Игра с мячом «Снайперы».	Игры с мячом на развитие меткости.	
5	Игра с мячом «Ловкие и меткие».	Игры с мячом на развитие меткости.	Коммуникативные: 1. Разрешение конфликтов. 2. Умение организовать деятельность внутри группы. Личностные: 1. Осознание здорового образа жизни, необходимости спортивных занятий. 2. Навыки безопасного образа жизни.
6	Игра «Охота на лис».	Игры с мячом, ловля, бросок, передача.	
7	Эстафеты со скакалками.	Проведение эстафеты с использованием полученных навыков во время занятий.	
8	Эстафета с мячами.		
9	Командная эстафета на местности.	Зачетное, итоговое мероприятие.	
10			
Настольные игры – 6 ч.			
1	Игры на развитие памяти.	Проведение игр, помогающих всестороннему развитию детей, развитию речи, умению найти свое место в коллективе.	Познавательные: 1. Моделировать соответствующую ситуацию с помощью предложенных игр. 2. Воспроизводить способы выполнения действий с опорой на модели. 3. Устанавливать взаимосвязь между установленными правилами и способами их выполнения. Коммуникативные: 1. Совместно договариваться о правилах общения с одноклассниками.
2	Игры на развитие наблюдательности.		
3	Игры на развитие мышления.		
4	Математическая эстафета.		
5	Игры на развитие внимания.		
6	Итоговое мероприятие.		

Тематическое планирование на 4 год обучения

№	Тема занятия	Содержание занятия	УУД
Русские народные игры – 6 ч.			

1	ТБ во время занятий. Особенности русских народных игр.	Повторение считалок, дразнилок, закличек.	Коммуникативные: 1. Умение согласованно работать в группе. 2. Взаимодействие и сотрудничество. 3. Умение подчиняться правилам. 4. Разрешение конфликтов.
2	Игра «Горячая картошка».	Игровые правила. Отработка игровых приемов. Игра.	
3	Игра «Бабка - Ёжка».		
4	Игра «Бабки».	Игровые правила. Выбор и ограничение игрового пространства. Проведение игры.	
5	Игра «Салки на одной ноге».	Правила игры. Проведение игры.	
6	Игра «Двойные горелки».	Проведение игры. Правила игры.	
Казачьи народные игры – 6 ч.			
1	Особенности казачьих игр.	Познакомить с особенностями игр.	Познавательные: 1. Анализ объектов с целью выделения в них существенных признаков. Коммуникативные: 1. Умение согласованно работать в группе. 2. Взаимодействие и сотрудничество. 3. Умение подчиняться правилам. 4. Разрешение конфликтов
2	Игра «Золотые ворота».	Правила игры. Проведение игры.	
3	Игра «Конники».	Правила игры. Проведение игры.	
4	Игра «Не замай».	Правила игры. Проведение игры.	
5	Игра «Лихие наездники».	Правила игры. Проведение игры.	
6	Игра «Подсолнухи».	Правила игры. Проведение игры.	
Спортивные игры – 6 ч.			
1	ТБ во время занятий и игры.	Повторить и закрепить правила ТБ во время проведения занятий.	Коммуникативные: 1. Умение согласованно работать в группе. 2. Взаимодействие и сотрудничество. 3. Умение подчиняться правилам. 4. Разрешение конфликтов
2	Игра «Пионербол с двумя мячами» (история, правила, особенности).	Рассказать историю возникновения, правила игры в пионербол.	
3	Игра «Коснись, но не ошибись».	Правила игры. Проведение игры с элементами футбола.	
4	Игра «Обманный мяч».		
5	Игра «Перебежки».		
6	Игра «Челночная передача».		
Подвижные игры – 10 ч.			
1	Изучение ТБ во время проведения подвижных игр.	Повторить и закрепить правила ТБ во время проведения занятий.	
2	Игра «Охотники, волки и ёлки»..	Правила игры. Проведение игры.	Коммуникативные: 1. Умение согласованно

3	Игра «Рыжий кот».	Правила игры. Проведение игры.	работать в группе. 2. Взаимодействие и сотрудничество.
4	Игра с мячом «Снайперы».	Игры с мячом на развитие меткости.	
5	Игра с мячом «Самая меткая команда».	Игры с мячом на развитие меткости.	Коммуникативные: 1. Разрешение конфликтов. 2. Умение организовать деятельность внутри группы. Личностные: 1. Осознание здорового образа жизни, необходимости спортивных занятий. 2. Навыки безопасного образа жизни.
6	Игра «Прыгуны».	Игры с мячом, ловля, бросок, передача.	
7	Эстафеты со скакалками.	Проведение эстафеты с использованием полученных навыков во время занятий.	
8	Эстафета с мячами.		
9	Командная эстафета на местности.	Зачетное, итоговое мероприятие.	
10			
Настольные игры – 6 ч.			
1	Игры на развитие памяти.	Проведение игр, помогающих всестороннему развитию детей, развитию речи, умению найти свое место в коллективе.	Познавательные: 1. Моделировать соответствующую ситуацию с помощью предложенных игр. 2. Воспроизводить способы выполнения действий с опорой на модели. 3. Устанавливать взаимосвязь между установленными правилами и способами их выполнения. Коммуникативные: 1. Совместно договариваться о правилах общения с одноклассниками.
2	Игры на развитие наблюдательности.		
3	Игры на развитие мышления.		
4	Математическая эстафета.		
5	Игры на развитие внимания.		
6	Итоговое мероприятие.		

8. Литература

1. Александров С.Г. Народные казачьи игры: организационно – методические аспекты. // Педагогический вестник Кубани – 1999 - №2-С.17 – 20.
2. Антропова М.В., Кузнецова, Л.М. Режим дня школьника. М.: изд. Центр «Вентана-граф». 2002.- 205 с.
3. Бабкина Н.В. О психологической службе в условиях учебно-воспитательного комплекса // Начальная школа – 2001 – № 12 – С. 3–6.
4. Дереклеева Н.И. Двигательные игры, тренинги и уроки здоровья: 1-5 классы. – М.: ВАКО, 2007 г. - / Мастерская учителя.
5. Дереклеева Н.И. Справочник классного руководителя: 1-4 классы / Под ред. И.С. Артюховой. – М.: ВАКО, 2007 г., - 167 с. (Педагогика. Психология. Управление.)
6. Ковалько В.И. Школа физкультминуток (1-11 классы): Практические разработки физкультминуток, гимнастических комплексов, подвижных игр для младших школьников. – М.: ВАКО, 2007 г. – / Мастерская учителя.
7. Литвинова М. Ф. Русские народные подвижные игры. – М.: Просвещение, 2007г.
8. Патрикеев А.Ю. Подвижные игры.1-4 класса. М.: Вако, 2007. - 176с. - / Мозаика детского отдыха.
9. 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.
10. Якиманская И.С. Личностно-ориентированное обучение. – М.: 1991. – 120 с.

ПРИЛОЖЕНИЕ

КАЗАЧЬИ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

Горячее место (Кущевская станица). Обозначается чертою на земле «горячее» место. Играющие меряются на палочке, и верхний становится поодаль от горячего места и оберегает его. Все остальные играющие стараются проникнуть в горячее место; первый не допускает до этого и старается побить, т. е. ударить или поймать желающего попасть в горячее место. Побитый делается помощником первого и вместе с ним ловит остальных играющих. Проникнувший в горячее место может спокойно отдыхать там, сколько ему угодно, но все-таки когда выйдет оттуда, остальные играющие, сделавшиеся помощниками одного, его поймают. Когда все переловлены или побиты, игра начинается снова, и первый побитый остается, охранять горячее место.



Ушки (Новотитаровская станица). Играющие становятся в круг. Один из них называется селезнем, а другой уткой. Утка становится в круг, а селезень ловит ее. Играющие при этом поют: «Утка ниря, по полю лета, поспивай, селезень, за ней. Скорий, скорий, бо мали дити пищат, исти хотят». Утку свободно пропускают, а селезня стараются задерживать.

Волк, овцы и собаки (Надежинская станица). Играющие снимают с себя шапки; это — овцы; их пускают пастись; пастух и собаки стерегут их, а два волка крадут. Волк насккивает на овец, схватывает одну; собаки пускаются за ним и отбивают ее, а когда не догонят, то волк уносит с собою овцу.

Зяц (Уманская и Слепцовская станицы). Один из играющих, заяц, прячется под кустами, другие представляют собак и ловят зайца. Пойманный заяц делается собакой, а одна из собак, по желанию, — зайцем, и игра снова продолжается.

Зяц-месяц (Алхан-Юртовская станица). Играющие становятся в круг и считают следующим образом: «Пери, ери, чуха, луха, пята, сота, ива, дуба, жига, крест» или: «Шатан, батан, щамашур, самшура-кин, ветенвурх, он-бафилин, ворон, тыс, мы поедем во Тифлис, свинья в лавке танцевала, за каблукы поломала, сики-брыки, вареники, корм». Затем тот, на долю которого приходится слово «крест» или «корм», выходит, и так — все до тех пор, пока не останется один, который начинает ловить вышедших.

Когда этот последний поймает одного из вышедших, то они уже вдвоем начинают ловить, остальных. Когда переловят всех, то начинает ловить тот, которого поймали первым.

Бобр (Уманская станица). Один из играющих, изображает хозяина, один бобра, а остальные собак. Хозяин говорит: «Бобре, бобре, ховайся добре, як найду, так таки собаками растравлю». Бобр прячется, а собаки его ищут. Пойманный бобр делается собакой, а поймавший — бобром.

Коршун (Темижбекская и Слепцовская станицы). Играющие берутся сзади один за другого. Впереди самая взрослая девочка — матка, за нею — дочери. Один из играющих изображает коршуна. Коршун сидит на корточках и копает палочкой землю. Матка (наседка) спрашивает у него:

- Коршун, коршун, что ты делаешь?
- Ямочку копаю.
- На что ямочку?
- Кашу варить.

- На что кашу?

-Твоим детям глаза заливать.

-За что — про что?

- У меня был вот такой городочек (показывает рукою вокруг себя), они его разорили.

Затем он бросается на играющих, чтобы схватить, заднего; матка защищает его. Когда коршун схватит хоть одного, матка спрашивает его: - Коршун, коршун, покуль (до каких пор) наелся?

-Вот покуль (указывает он себе на живот).

-А напился?

-Вот покуль (тоже).

-А ну, подпрыгни (коршун прыгает). О, и матку съест! — с отчаянием произносит она. Коршун опять бросается на детей и т. д.

Пчелы (Надежинская станица). Двое из играющих становятся столбами, другие, взявшись за руки, сбиваются кругом них в кучу. Один, называемый маткою, поджигает столбы и убегает; пчелы бегут в погоню и, поймав, жужжат в уши.

Бешеный теленок (Кущевская, Новотитаровская; Надежинская и Темижбекская станицы). Играющие берутся за руки и, образуя замкнутый круг, вертятся то в одну, то в другую сторону. Если кто-нибудь оторвется от круга или упадет во время движения, то тот считается бешеным теленком. Он должен догнать или, по крайней мере, нанести удары остальным играющим, которые убегают от него. Пойманный становится помощником бешеного теленка; число их все увеличивается до тех пор, пока не будут переловлены все играющие.

В Уманской станице эта игра называется «Колесо» - оторвавшийся во время быстрого движения колеса лишается права продолжать игру.

«ПЕРЕДАЙ ПОДКОВУ»

На Кубани есть поверье старинное: «Кто найдет подкову, тому она счастье принесет».

Звучит музыка, дети стоят в круге и под музыку передают подкову друг другу. Как только музыка замолкает, тот у кого осталась подкова в руках, выходит в круг и танцует.

«СБЕЙ ШАПКУ»

Под музыку мальчики скачут, имитируя езду на коне по кругу, друг за другом. С окончанием музыки должны быстро сбить шапку с помощью шашки. Выигрывает тот, кому это удастся, тогда он приглашает казачку на танец и они пляшут. Затем игра повторяется.

«ПЛЕТЕНЬ»

Играющие стоят шеренгами у четырех стен комнаты, взявшись за руки крест-накрест. Дети первой шеренги подходят к стоящим напротив и кланяются. Отходят спиной на свое место. Движение повторяют дети второй, третьей и четвертой шеренги.

По сигналу (свисток) играющие расходятся по всей комнате, выполняя определенные движения под звуки бубна (подскоки, легкий бег, галоп и т.д.). По следующему сигналу свистка или остановке бубна все бегут на свои места и строятся шеренгами, соответственно взявшись за руки крест-накрест. Выигрывает та шеренга, которая первая построится.

«КРИВОЙ ПЕТУХ»

Дети стоят по кругу. Один в центре.

Дети: «Кривой петух, на чем стоишь? (На иголочках)

А как тебе, не колко? (На подковочках)

Дети идут по кругу и поют:

Ступай в кут,

Там блины пекут,

Там блины пекут,

Тебе блин дадут.

Ребенок стучит ногой об пол. (3 раза)

Дети: - Кто там?

- Это я, Тарас.

Дети: - Лови нас, не открывая глаз.

Кого поймал, должен угадать.

«ЗАЩИТИ КУРЕНЬ»

Подгруппа детей (8-10) стоят вокруг импровизированного куреня на расстоянии 1,5-2м. водящий в центре куреня, у него шашка. У каждого ребенка кольцо из полых резиновых трубок. По команде воспитателя «В курень попади!» дети быстро поочередно бросают кольца, стараясь попасть в курень.

«НАПОИ ЛОШАДКУ»

Ребенок становится за линию на расстоянии 2-3 м от игрушечной лошадки. Воспитатель дает ему в руки ведерко и завязывает глаза. Малыш должен подойти и напоить ее /подвести ведро к морде лошади/.

«РОМАН, РОМАН...»

Дети стоят в кругу лицом к центру. Говорят хором:

-Роман, Роман - на первое слово, наклонившись, обеими руками вырывают воображаемый сорняк, на второе слово- отбрасывают его в правую сторону от себя

Вырывай бурьян

Повторяются те же движения

Чтоб росла морковка

Воспроизводится посадка семян

Большая, как мутовка,

Чтоб росла репка

Сладкая и крепкая.

Чтоб вырос бобок

С большой горшок.

На первое ударение на каждой строке правой рукой берут из горсти левой руки семечко, а на второе ударение втыкают его в воображаемую грядку. Берутся за руки и водят хоровод

«ТЯНИ В КРУГ»

Участники становятся в круг и берутся за руки. Перед носками их ног(в 100см от них) чертится круг. Внутри этого круга чертится второй круг меньшего диаметра (50-60см). Пространство между внутренним и наружным кругом считается запретной зоной.

По сигналу ведущего игроки идут по кругу вправо или влево. По свистку или по команде «тяни» каждый игрок старается втянуть за черту большого круга своего соседа, находящегося справа или слева от него. Однако сам он может также в любой момент

оказаться за этой чертой. Поэтому, спасаясь. Игрок может перешагнуть через запрещенное пространство или перепрыгнуть через него, чтобы попасть одной рукой (ногой) или двумя ногами в меньшей круг. Это остров спасения, и вступивший внутрь этого круга не считается нарушившим правило.

Игрок, вступивший хотя бы одной ногой в пространство между большим и малым кругом, выбывает из игры. Та же участь постигает и тех игроков, которые расцепят руки.

Когда играющих станет меньше, и они не смогут окружить черту большого круга, все становятся перед чертой малого круга, и тогда игра продолжается. Здесь уже «острова безопасности» нет, и каждый заступивший за черту круга выбывает из игры.

«КОЛЕСО»

Все участники игры строятся в один большой круг и рассчитываются на шесть и семь. Ведущий выходит на середину круга и дает команду «Направо! Первые номера на меня, остальные за ними в затылок шагом марш!» Выполнив эту команду, участники выстраиваются колоннами лицом к центру круга, образуя как бы «спицы» большого колеса.

Один игрок-водящий. Он не имеет своего места в спице и выходит за пределы круга. Его задача занять место в любой шестерке или семерке (количество игроков в спицах не обязательно должно быть равным).

Чтобы занять место в одной из колонн, водящий бежит по кругу, огибая спицы. Затем останавливается возле одной из них и дотрагивается до плеча игрока, стоящего в спице последним. Тот передает касание дальше игроку, стоящему впереди, и т.д.

Когда первый игрок в колонне почувствует удар, он громко произносит: «Есть!» Водящий, услышав этот сигнал, может произнести слова «беги», или «за мной». Если он крикнул «беги», то игрок, стоящий во главе спицы, устремляется вправо или влево по кругу, огибая все спицы. Все остальные игроки, которые стояли сзади, бросаются за ним, стараясь не отстать, а по возможности и обогнать друг друга.

Задача каждого игрока оббежать круг и занять место в колонне, которая должна быть построена на том месте, где стояла раньше. Водящий тоже старается занять место в спице ближе к центру колеса. Тот из игроков, кто окажется последним, остается без места и идет водить.

«ПЕТУХ» («СОН КАЗАКА»)

Из играющих выбирается «казак», который становится в середине круга. «Казак» завязывают глаза, или он закрывает их сам. Дети двигаются по кругу со словами:

Кто с утра чертей гоняет,

Песни звонкие спивает,

Спать мешает казаку

И кричит «Ку-ка-ре-ку»?

Один из стоящих в кругу, кричит по-петушиному, стараясь изменить голос. Казак, открыв глаза, старается угадать, кто кричал. Если ему это удастся, - забирает кричащего в середину круга. Игра продолжается:

Все коровы во дворе

Размычались на заре.

Не понятно никому,

Почему «Му-Му, Му-Му».

Стоящий в кругу мычить, изображая корову. Казак угадывает его и забирает к себе в круг. Игра продолжается:

Вот казак заснул опять,
Но не долго ему спать.
Утка уточек не зря
Учит крякать «кря-кря-кря».
Действие повторяется – казак забирает «утку».
Надоело казаку
«кря-кря-кря» с «Ку-ка-ре-ку».
- Я не лягу больше спать,
Вас я буду догонять!

По окончании слов дети, образующие хоровод, поднимают руки – «воротники», а казак догоняет тех детей, которых он забирал в круг.

« КАМЕШКИ »

Для игры нужно 5 небольших более или менее круглых камешков такой величины, чтобы все они уместились в ладони.

Дети, желающие играть. В порядке очередности легким броском рассыпают эти камушки, потом, выбрав один из них, подбрасывают его вверх и в то время, пока он летит вверх и спускается вниз, быстро берут одной рукой камешек и ловят в эту же руку тот, который опускается.

Затем, отложив один камешек в сторону, снова бросают оставшийся в руке камушек вверх и берут со стола по одному камешку остальные.

Затем камешки раскладывают по 2 штуки и, подбросив один вверх, и берут уже каждый раз по два камешка. После этого ребенок раскладывает камешки так: три вместе и один в стороне. Снова бросает камешек вверх и, пока он летит, берет рукой один камешек, откладывает его, снова бросает находящийся на руке камешек и берет уже три камешка. Наконец он кладет все 4 камешка вместе, бросает пятый вверх и в это время захватывает все 4 камешка. Если ребенок роняет камешек или не успевает захватить лежащие на столе, игра передается следующему, который начинает игру с той фигуры, на которой он останавливается. Выигрывает тот, кто первый выполнит последнюю фигуру.

«ЩЕЛЧКИ»

От круглой палочки диаметром 1 см воспитатели отрезают 10-15 маленьких кусочков в 1-2 см длиной, которые разрезают вдоль пополам: получаются маленькие ровные кусочки дерева (половинки), которые хранятся в коробочке.

Дети в порядке очереди берут эти половинки в пригоршню и рассыпают их по столу. Затем играющий щелчком ударяет один кусочек дерева о другой, лежащий в одинаковом положении (тоже берутся). Тот кусок дерева, в который он попадает, считается выбитым и берется как выигрыш.

Половинки, упавшие друг на друга и лежащие в одинаковом положении тоже берутся как выигрыш. Если же во время щелчка половинка задевает за другие половинки или падает на лежащие в неодинаковом положении, то играющий передает очередь в следующем порядке, в том случае он не берет и половинки.

Игра продолжается до тех пор, пока все половинки не окажутся выигранными.

«ПЕРЕТЯЖКИ»

Участники делятся на две команды и становятся на крайних линиях лицом друг к другу. Затем они сходятся на средней черте и, не поворачиваясь, выстаиваются в одну шеренгу так, что каждый играющий одной команды занимает место между двумя играющими другой команды.

Участники игры берут друг друга за руки. По сигналу начинают «перетяжки». Каждая команда старается перетянуть всех противников за ту крайнюю черту, где они раньше стояли. Побеждает команда, которой удастся это сделать.

Если во время «перетяжки» цепь разорвется, то два человека, допустившие разрыв, выходят из игры.

«ЗОЛОТЫЕ ВОРОТА»

Играющие берутся за руки, образуя круг. В центре его встают двое играющих, берутся за руки и поднимают их вверх – делают «золотые ворота». Рядом с «воротами» втыкают ветку.

Один из участников игры – водящий. Он проходит через «золотые ворота», подходит к кругу и ребром ладони разрывает руки одной из стоящих там пар. При этом все говорят:

В золотые ворота проходите господа:

В первый раз – прощается,

Второй – запрещается,

А на третий раз не пропустим вас!

Играющие, руки которых разъединил ведущий, бегут в стороны по кругу к воткнутой в его центре ветке. Первый, выдернувший ветку, идет в «золотые ворота», а проигравший встает в пару с водящим в круг.

«РАЗБЕЙ КУВШИН»

Ведущий кладет колесо в центре игровой площадки. На палку, вставленную в спицу колеса, надевается глиняный кувшин. Можно заменить кувшин воздушным шариком, картонной коробкой и др. игрок берет в руки палку, отходит от кувшина на 5-6 шагов. Ему завязывают глаза. Делает несколько оборотов вокруг себя на месте, а затем направляется к кувшину, чтобы его разбить.

«ЛИХИЕ НАЕЗДНИКИ»

Оборудование: две детские лошадки и 12 резиновых колец.

Игра – шутка, в которой участвуют 6-12 человек. Участники делятся на две команды и становятся лицом друг к другу на расстоянии 6-8 шагов. На линии старта, между шеренгами команд, устанавливают коней, к ним привязывают шнур длиной 6-7 метров. Шнур от тележки каждой лошадки идет к катушке, которую держит «жокей» на линии финиша.

Остальным участникам раздают равное количество колец разного цвета- каждой команде свой цвет. По сигналу ведущего участники быстро ведут своих коней к финишу. Стоящие в шеренгах должны суметь набросить свои кольца на шею коня противника. Побеждает команда, приведшая к финишу своего коня и набросившая наибольшее количество колец.

«КУБАНКА – ШАПКА КАЗАКА»

Ребята делятся на равные две команды. Играющие по команде подбрасывают вверх шапку-кубанку. Надо попробовать ее во время падения одеть на голову или палку. Побеждает та команда, которая меньше уронит кубанок.

«СЕЛЕЗЕНЬ И УТКА»

Играющие становятся рядом, рука в руке. Двое, стоящих на одном краю вереницы, отрываются от нее (это «селезень» и «утка») и бегут, подныривая под руки стоящих в ряду то спереди, то сзади, причем «селезень» догоняет «утку». Стоящие в углу приговаривают:

Догони, селезень, утку,

Догони, молодой, утку.

Поди, утушка, домой,
У тебя семеро детей,
Восьмой – селезень,
Девятая – утка,
Десятая – гуска.

Та пара, под руками которой «селезень» поймал «утку», заменяет их, а они становятся на освободившееся место.

«БРЫЛЬ (СОЛОМЕННАЯ ШЛЯПА С ШИРОКИМИ ПОЛЯМИ)»

Игроки сидят по кругу. В центре круга на расстоянии 5-6 см от края начерчен еще один круг. По команде ведущего: «солнце», - все руками закрывают глаза. одному из игроков ведущий надевает на голову брыль и сразу говорит: «Тень». Все открывают глаза. Тот, у кого брыль на голове, по этой команде бежит к центру круга. Остальные игроки не должны пускать его во внутренний круг. Если забежал в круг, он становится ведущим, если не успел - выходит из игры.

«КОННИКИ»

Игроки – «конники» верхом на палках наперегонки устремляются от старта по свистку «атамана» к плетню, который надо преодолевать с помощью палки, пользуясь ее как шестом. Затем перепрыгивают водное препятствие «на коне», не замочив своих ног и «коня», достать палкой с шеста кубанку. Победит тот, кто успешно достигнет цели.

«СТОРОЖЕВЫЕ»

На площадке выкапывают круглую яму – центральную лунку, а вокруг на расстоянии 5-6 м от центральной лунки маленькие ямки – «лунки».

В игре принимают участие 8-10 человек - «сторожевые и один нападающий». «сторожевые» с палками выстраиваются по кругу возле каждой лунки. Находящийся находится за кругом с палкой и резиновым мячом. Его задача загнать мяч в центральную лунку. Задача сторожевых этот мяч не упустить.

Дается 3-5 попыток. Сторожевые отбивают мяч подальше от центральной лунки. При последней попытке нападающий может занять любую свободную лунку. Тот, чья лунка захвачена становится нападающим.

«ЛЯПТА»

Один из игроков – водящий, его называют ляптой. Водящий бежит за участниками игры, старается кого-то засалить, приговаривая: «На тебе ляпку, отдай ее другому!» Новый водящий догоняет игроков и старается кому-то из них передать. Водящий не должен преследовать одного и того же игрока.

«СТАДО»

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

Пастушок, пастушок!

Заиграй во рожок!

Травка мягкая,

Роса сладкая!

Гони стадо в поле

Погулять на воле!

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

«НЕ ЗАМАЙ (НЕ ТРОНЬ МЕНЯ)»

В игре принимают участие 10-15 человек. Все участники игры, кроме двух водящих, разбегаются по площадке. Водящие держат один другого за руки. Они стараются поймать кого-либо из играющих. Игроки, убегая, кричат: «Не замай!»

Пойманным считается тот, вокруг кого ведущие сомкнули руки, тогда этот игрок присоединяется к водящим. Теперь ловят трое, образовав одну цепь. Так цепь водящих постепенно увеличивается. Когда все играющие окажутся в одной цепи, игра заканчивается.

«ПОДСОЛНУХИ»

Игроки стоят в несколько рядов- это «подсолнухи». Один «земледелец» стоит в стороне и запоминает порядок расположения «подсолнухов». По команде ведущего: «Солнышко!», «земледелец» уходит. Два «подсолнуха» меняются местами. К началу считалки «земледелец» появляется перед «подсолнухами» и до конца считалки должен определить перемещение. Во время считалки «солнышко» ходит по кругу, а «подсолнухи» постоянно поворачиваются лицом к нему.

Считалка: Солнце: Солнце светит!

Все: Дождь идет!

Солнце: Семечко!

Все: Растет! Растет!

Солнце: К солнцу тянется росток!

Все: Тонкий, тонкий стебелек!

Солнце: Небосвод весь обегая,

Все: Солнце светит не мигая.

Солнце: Земледелец, не зевай,

Все: Перемены отгадай!

«ТОПОЛЕК»

В игре участвуют: ведущий- «тополь», игроки- «пушинки», 3 игрока- «ветры».

В центре площадки в кругу диаметром 2 м стоит ведущий «тополь», вокруг него кругами «пушинки» за кругом на любом расстоянии.

Ведущий: На Кубани пришла весна,

Распушила тополя!

Тополиный пух кружится,

Но на землю не ложится.

Дуйте, ветры, с кручи

Сильные, могучие!

После этих слов налетают «ветры» и «уносят», т.е. ловят «пушинки». «Пушинки» устремляются в круг к тополию. За чертой они недосыгаемы. Пойманные «пушинки» становятся «ветрами».

Выигрывают те, кто остается около тополя.

«ПТИЦЕЛОВ»

Играющие выбирают себе названия птиц, крику которых они могут подражать. Встают в круг, в центре которого – птицелов с завязанными глазами. Птицы ходят, кружатся вокруг птицелова и произносят нараспев:

В лесу, во лесочке,

На зеленом дубочке

Птицы песни поют.

Ай! Птицелов идет!

Он в неволю нас зовет.

Птицы, улетайте!

Птицелов хлопает в ладоши, играющие останавливаются на месте, и водящий начинает искать птиц. Тот, кого он нашел, подражает крику птиц, которую он себе выбрал.

Птицелов угадывает название птицы и имя игрока.

Угаданная птица становится птицеловом.

«МАЛЕЧЕНА – КАЛЕЧЕНА»

Играющие выбирают ведущего. Каждый игрок берет в руки небольшую палочку длиной 20-30 см. все произносят такие слова:

Малена – Калена,

Сколько часов осталось.

До вечера,

До зимнего?

После слов «до зимнего» дети ставят палочку на ладонь или любой палец правой или левой руки. Как только дети поставят палочки, ведущий считает: «Раз, два, три...десять!». Выигрывает тот, кто дольше продержит палочку. Ведущий может давать дополнительные задания: походить, присесть, поворачиваться направо, налево, вокруг себя. Детям желательно разойтись по всей площадке и встать как можно дальше друг от друга, чтобы удобнее было держать равновесие для палочки.

«ДОСТАНЬ ПЛАТОК»

Играющие ходят по кругу, выполняя любые танцевальные движения. В центре круга стоит водящий с шестом в руке, на конце которого – платок. По сигналу воспитателя или по окончании музыки нужно подпрыгнуть и достать платок. Кому это удастся, тот и победитель, который становится водящим. Игра продолжается.

«КАЗАЧЬЯ»

В игре участвуют только мальчики, они стоят в кругу. В центре круга стульчик – «боевой конь», верхом на «коне» - командир с красным флажком.

Дети скачут на воображаемых лошадках, ноги слегка пружинят в коленях. Левая рука каждого вытянута вперед, правая поднята вверх.

По сигналу воспитателя командир соскакивает с «коня», кладет флажок и становится в общий круг. Все остальные маршируют на месте, затем поворачиваются вправо и идут по кругу за командиром. Командир делает шаг внутрь круга, берет дудку, и, поворачиваясь кругом, дудит в нее. Двое мальчиков, около которых он остановился, поворачиваются спиной друг к другу и бегут в противоположные стороны вдоль круга. Каждый из них старается первым взять флажок и вскочить на «коня». Выигравший становится командиром.

«ГОРШКИ»

Играющие делятся на две равные команды. Одна команда становится «горшками» и садится на землю в кружок. Другая команда – «хозяевами». Они становятся за горшками. Один из играющих – водящий – изображает покупателя. Он подходит к одному из «хозяев» и спрашивает:

-Почем горшок?

Хозяин отвечает:

-По денежке.

А он не с трещиной?

- Попробуй.

Покупатель легко ударяет по «горшку» пальцем и говорит:

- Крепкий, давай сговор!

«Хозяин» и «покупатель» протягивают друг другу руки, напевая:

Чичары, чичары, собирайтесь гончары

По кусту, по насту, по лебедю горазду!

Вон!

Со словом «вон» и «хозяин» и «покупатель» бегут в разные стороны и вокруг горшков. Кто первым прибежит к купленному «горшку», тот «хозяин», а опоздавший – водящий.

«ЗАПЛЕТАЙСЯ ПЛЕТЕНЬ»

Выбирается водящий, который должен выйти в другую комнату или отвернуться от остальных играющих, чтобы не видеть их действий. Играющие образуют «плетень» - замкнутый руками круг. Кто – либо из участников хоровода проходит под руками детей противоположной стороны круга, затягивая за собой остальных, и так – до полного «заплетения», запутывания. Затем играющие зовут водящего, который должен распутать хоровод. Причем соединенные руки игроков должны находиться в правильном (не ломанном) соединении.

Подвижные игры для учащихся 1–4-х классов

Место проведения: спортивный зал.

Описание: участники перемещаются свободно по залу в стойке баскетболиста: прямо, правым боком, левым боком, спиной вперёд, стараясь при этом, не задеть друг друга. По сигналу учителя они выполняют остановку в два шага и принимают стойку баскетболиста.

Выигрывает тот, у кого стойка выполнена правильно.

Примечания: игроки, правильно выполнившие упражнение, могут далее оценить и других участников.

“Братец Кролик, братец Лис”.

Место проведения: малый зал или любая площадка.

Описание игры: все участники игры строятся в одну шеренгу. Учитель идет вдоль шеренги за спинами учеников и задевает одного из них – это “лиса”. Затем все участники (“кролики”) расходятся по залу и говорят такие слова: “Если миску уронить - разобьётся миска, если близко лисий хвост – значит близко Лиска.”

После этих слов “лиса” громко кричит “Здесь я!”, при этом одновременно подпрыгивает вверх и поднимает руки, после чего ловит “кроликов”. Тот, кого “лиса” поймала, уходит в “лисий дом”. После остановки игры все ее участники снова строятся в шеренгу, и выбирается новая “лиса”. Игра продолжается.

Примечание:

- при выборе “лисы” учащиеся стоят с закрытыми глазами и сложив руки “лодочкой” за спиной. Кого учитель задевает за руки – тот “лиса”;
- если ребенок не хочет быть водящим, он кладет руки на живот;
- если во время первого периода игры участник был пойман, то в следующем периоде он не может быть “лисой” (при выборе “лисы” он кладет руки на живот);
- по мере усвоения игры учитель должен объяснить, что “лиса” не только быстрая, но и хитрая, поэтому она должна обмануть “кроликов” – не выдать себя раньше времени и выбрать в зале такое место, где больше всего участников игры (чтобы можно было сразу кого-то из них задеть);
- если “лиса” не крикнула “Здесь я!”, или не подняла руки (т.е. ее не было видно и слышно) – игра прекращается и выбирается новая “лиса”;
- оценка ставится самой быстрой “лисе” – она хорошо поохотилась; самой “хитрой лисе” – за хитрость; “кроликам”, которые не попались за все время игры или попались, но перед этим очень долго и ловко уворачивались от “лисы”.

“Быстроногие олени”

Место проведения: спортивная площадка или большой зал.

Описание игры: учитель выбирает четырех водящих – это “волки”, остальные участники “быстроногие олени”. “Волки” делятся на две группы: два “волка” – “загонщики”, другие двое находятся в “засаде”. По сигналу учителя “олени” убегают от “волков” на другую сторону площадки. “Волки-загонщики” ловят “олений” по всей площадке, а “волки в засаде” – только на средней линии зала. После каждой перебежки подсчитывается количество пойманных “олений”, после чего они могут снова занять место на площадке. Игра продолжается.

Примечание:

- количество перебежек и “волков” зависит от размеров площадки и от количества участников игры;

- пойманные “олени” могут выбывать из игры и находиться в специально отведенном месте. В игру они встают тогда, когда выбирается новая группа “волков”;
- “волки” выбираются из тех участников, которые не были осалены;
- оценка ставится лучшей группе “волков” и тем “оленьям”, которые не были пойманы за все время игры.

“Вышибалы в квадрате”

Место проведения: спортивный зал, любая расчерченная площадка.

Описание: участники игры делятся на две команды, одна из которых будет находиться в квадрате 10 x 10 м, а другая за её пределами. По сигналу участники внешней команды начинают выбивать мячом своих соперников.

Примечания: игрок, которого выбили, садиться на скамейку.

Варианты:

1. Выигрывает команда, которая выбьет всех противников за более короткое время.
2. Выигрывает команда, выбившая большее количество игроков за определённое время.

“Жонглёры”

Место проведения: спортивный зал или любая площадка.

Описание: участники с маленькими мячами в руках располагаются по всему залу. По команде учителя дети выполняют подбрасывание и ловлю мяча: одной рукой, двумя, перебрасывая с руки на руку и т.п. Выигрывает тот участник (участники), который дольше всех останется на площадке.

Примечания: игрок, уронивший мяч, садиться на скамейку либо уходит “за кулисы” (специально отведённая для этого часть зала), и там продолжает выполнять упражнения с мячом.

“Команда быстроногих”.

Место проведения: спортивный зал.

Описание игры: две команды располагаются на волейбольной площадке, каждая на своей стороне. Участники строятся в колонну или шеренгу. На каждой стороне площадки находятся стойки, по одной или по две в каждой из зон волейбольной площадки, общее количество стоек соответствует количеству игроков в команде. Каждый участник команды знает, в какую зону он должен переместиться по сигналу. Участник должен добежать до стойки и вернуться обратно. Выигрывает команда, которая первой в полном составе построилась на линии старта. Линию старта, так же и расположение команды на ней, можно изменять. Возможно, также, выполнение определённых упражнений участниками около стойки. Кроме того, на каждом этапе игры игроки меняются зонами.

“Командная эстафета на местности”.

Место проведения: площадка вокруг школы.

Описание игры: участники делятся на две команды. Затем обе команды проводят осмотр местности, по которой будет проходить путь эстафеты, а также те препятствия, которые им необходимо будет преодолеть. По возможности на каждом этапе ставится судья. После этого команды проводят жеребьёвку, и одна из команд выходит на старт. Финиш

определяется по последнему игроку. Затем стартует вторая команда. Результаты обеих команд фиксируются по секундомеру и в конце эстафеты сравниваются с учётом штрафных очков.

Препятствия в эстафете определяются с учётом спортивного оборудования, находящегося на площадке.

Между препятствиями команда передвигается бегом.

“Мышки-завитушки”.

Место проведения: спортивный зал или любая площадка.

Описание: участники делятся на две команды, каждая из которых образует круг. Обязательное условие игры-участники крепко держатся за руки и не расцепляются до момента окончания игры. Обе команды находятся на средней линии. Учитель или специально выбранный водящий говорят следующие слова: “ушки, сушки, плюшки, мышки, завитушки”. На каждое из этих слов участники команды должны “закручиваться”, пролезая под руками друг друга. В результате получится круг-“завитушка”. Затем водящий начинает вести счёт, а команды делают по одному шагу под счёт в сторону стены либо каких-нибудь ориентиров. Выигрывает команда, первая достигшая цели.

Примечания:

- счёт ведётся медленно, для того чтобы каждый из участников успевал сделать шаг
- ориентиром может быть освобождённый от урока ученик (или двое учеников), которые стоят с вытянутыми руками. Как только он коснётся кого-либо из приближающейся команды - то поднимает руки вверх, т.е. эта команда побеждает.

“Охота на лис”

Место проведения: игра проводится около школы или на любой ограниченной площадке.

Описание игры: все участники делятся на 2 команды, после чего проводится жеребьевка. Одна из команд становится “охотниками”, другая – “лисами”. По сигналу учителя “лисы” убегают и прячутся на местности. Через 30-40 секунд за ними вслед убегают “охотники”. Задача “охотников” - догнать или найти “лису”, осалить ее и привести за руку к “охотничьему домику”. Игра заканчивается, когда “охотники” переловят всех “лис”.

Примечание:

- участники команды “лис” надевают нагрудные номера;
- “охотники” находятся в так называемом “охотничьем домике” и обязательно стоят спиной к “лисам”;
- стартовая линия для команды “лис” находится в 5-10 метрах от “охотничьего домика”;
- “лисам” запрещается: заходить за ограничительные линии (забор и т.п.), залезать на деревья, прятаться в здании школы и отказываться идти с “охотниками”, если тот его осалил. Во всех этих случаях игрок – “лиса” наказывается штрафными очками и считается пойманным;
- “охотникам” запрещается драться с “лисой”, если та не хочет идти. В этом случае нужно добежать до линии старта и назвать номер “лисы”, нарушившей правила;
- если “охотник” осалил “лису”, то ему нужно взять ее за руку и довести до “охотничьего домика”. Можно также передать “лису” другому “охотнику”, а самому бежать дальше “охотиться”. Таким же образом можно передать номер “лисы”, нарушившей правила;

- побеждает та команда, которая, будучи командой “охотников” поймала всех “лис” за меньшее время;
- штрафные очки переводятся в секунды и вычитаются из времени, затраченного на поимку “лис” противоположной командой.

“Охотники, волки и ёлки”.

Место проведения: спортивный зал или любая площадка.

Описание игры: выбирается один или несколько водящих, (в зависимости от величины площадки и количества участников), которые располагаются в углу зала или с краю площадки - это охотники. Остальные участники – волки. По сигналу охотники выбегают из своего убежища и стараются осалить волков (мячом или рукой). Пойманный волк не выходит из игры, а “трансформируется” в ёлку – останавливается на месте и поднимает руки как ветви. Рядом стоящие ёлки могут перемещаться друг к другу, братья за руки и образовывать лес. Те волки, которых ещё не осалили, могут прятаться за ёлками или за лесом, но и в этом случае их можно осаливать. Выигрывает волк или несколько волков, осаленные последними (они и становятся охотниками).

“Рыжий кот”

Место проведения: спортивный зал или площадка.

Описание игры: учитель выбирает одного водящего – это “Рыжий кот”. Он становится в центре зала, а остальные участники игры (“мыши”) располагаются вокруг “кота” и берутся за руки. Затем “кот” приседает и закрывает глаза ладонями, как будто он спит. “Мыши” обращаются к “коту” с такими словами:

“Лежебока рыжий кот отлежал себе живот.

Есть хочется, да лень ворочаться.

Вот и ждёт рыжий кот – может мышка подползёт!”.

После этих слов “мыши” разбегаются, а “кот” их ловит. Пойманные “мыши” садятся на скамейку и “горюют”, так как “кот” их съел. Игра продолжается 10-20 секунд, после чего “кот” выбирает нового “кота” из непойманных “мышей!”. Затем “съеденные мыши” вновь входят в игру, и она продолжается. Игра проводится 3-5 раз.

Примечание:

- “кот” закрывает глаза руками для того, чтобы он не смотрел заранее на “мышь”, которую собирается поймать. Но “коту” разрешается разводить пальцы рук и исподтишка подглядывать за “мышами”;
- можно выбрать двух “котов” и даже трех, если игра проводится в большом зале (в этом случае они располагаются спиной друг к другу);
- по мере усвоения игры действия “мышей” усложняются – они могут ходить по кругу (на пятках, на носках и т.п.) или выполнять в кругу какие-либо упражнения на внимание;
- оценка ставится тому “коту”, который наловил много “мышей”, или “коту”, который очень быстро выбежал и сразу поймал несколько “мышей”; или “мышам”, которые не были пойманы за все время игры

“Самая меткая команда”.

Место проведения: спортивный зал или любая площадка.

Описание: участники делятся на две команды. Затем они перестраиваются в две колонны, принимая при этом стойку ноги врозь, руки - на плечи стоящему впереди. Самый первый участник держит в руках мяч. По сигналу этот игрок наклоняется вперёд и как можно сильнее катит его назад. Последний игрок получает мяч, бежит с ним вперёд и продолжает действие первого участника. Выигрывает команда, в которой капитан с мячом в руках снова окажется впереди команды. За победу команде начисляется одно очко. После этого выбираются другие капитаны, но схема игры меняется: участники закрывают глаза (или сами или впереди стоящему игроку), а игроки с мячами меняют своё местоположение, но при этом стараются находиться рядом друг с другом. По сигналу остальные участники открывают глаза, бегут к своим капитанам, строятся в том же порядке и повторяют предыдущее упражнение.

Игра повторяется 5-6 раз, при этом капитаны каждый раз меняются. Расстояние, на которое отбегают игроки с мячами, не ограничивается, но они должны находиться в поле зрения остальных участников.

Выигрывает команда, набравшая большее количество очков.

Примечания: передача мяча осуществляется только после того, как в колонну встал последний её участник. Этот игрок должен подать впереди стоящему какую-либо звуковую команду или пароль: например - “ракета готова” или любую другую команду.

“Сыщики”

Место проведения: спортивный зал или любая спортивная площадка.

Описание: все участники располагаются лицом к стене. Учитель или водящий прячут в любом месте какой-либо небольшой предмет (например, ключ). По сигналу участники начинают искать спрятанный предмет. Кто найдёт первым - тот становится “лучшим сыщиком”.

Примечания: “лучший сыщик” может быть далее водящим.

“Хоровод”

Место проведения: спортивный зал или любая площадка.

Описание: все участники делятся на группы, в каждой из которых должны быть и мальчики и девочки. Группа берётся за руки и образует хоровод, стараясь при этом запомнить друг друга. Затем участники расходятся на противоположные края зала (отдельно: мальчики и девочки) и строятся в шеренгу. Далее все выполняют по команде учителя повороты либо какие-то другие упражнения, возможно с закрытыми глазами. По команде “Хоровод” участники должны соединиться в свои группы. Выигрывает та команда, которая сделает это быстрее других.

Примечания: место построения участников “Хоровода” желательно отметить фишками.

Тематическое планирование на 1 год обучения

№	План	Факт	Тема занятия	Содержание занятия	УУД
Русские народные игры – 7 ч.					
1			ТБ во время занятий.		Коммуникативные: 1. Умение согласованно работать в группе. 2. Взаимодействие и сотрудничество. 3. Умение подчиняться правилам. 4. Разрешение конфликтов.
2			Особенности русских народных игр.		
3			Игра «У медведя во бору».	Игровые правила. Отработка игровых приемов. Игра.	
4			Игра «Филин и пташка».	Игровые правила. Выбор и ограничение игрового пространства. Проведение игры.	
5			Игра «Горелки».	Правила игры. Проведение игры.	
6			Игра «Кот и мышь».	Проведение игры. Правила игры.	
7			Игра «Блуждающий мяч».	Проведение игры. Правила игры.	
Казачьи народные игры – 7 ч.					
1			Воспитание детей в казачьей семье.	Познакомить с особенностями воспитания девочек и мальчиков в семье казака.	Познавательные: 1. Анализ объектов с целью выделения в них существенных признаков. Коммуникативные: 1. Умение согласованно работать в группе. 2. Взаимодействие и сотрудничество. 3. Умение подчиняться правилам. 4. Разрешение конфликтов
2			Разучивание считалок.	Правила игры. Проведение игры.	
3			Игра «Метелица».	Правила игры. Проведение игры.	
4			Игра «Бобр».	Правила игры. Проведение игры.	
5			Игра «Моргушки».	Правила игры. Проведение игры.	
6			Игра «Чехарда».	Правила игры. Проведение игры.	
7			Игра «Ярочки».	Правила игры. Проведение игры.	
Спортивные игры – 4 ч.					
1			Знакомство с ТБ во время игры.		Коммуникативные: 1. Умение согласованно работать в группе. 2. Взаимодействие и сотрудничество. 3. Умение подчиняться правилам. 4. Разрешение
2			Игра «Мяч ловцу», «Мяч среднему».	Правила игры. Проведение игры.	
3			Игра «Перестрелка».	Правила игры. Проведение игры.	
4			Игра «Попади в	Правила игры.	

			мяч».	Проведение игры.	конфликтов
Подвижные игры – 9 ч.					
1			Изучение ТБ во время проведения подвижных игр.		
2			Игра на внимание «Класс, смирно», «За флажками».	Правила игры. Строевые упражнения: перестроение.	Коммуникативные: 1. Умение согласованно работать в группе. 2. Взаимодействие и сотрудничество.
3		Игра с элементами ОРУ. «Море волнуется – раз».	Правила игры. Комплекс утренней гимнастики.		
4		Игра с мячом «Охотники и утки».	Строевые упражнения с перестроением из колонны по одному в колонну по два.		
5		Веселые старты с мячом.	Гимнастические упражнения Эстафеты.		
6		Игра «Волк во рву».	Игры с мячом, ловля, бросок, передача.	Коммуникативные: 1. Разрешение конфликтов. 2. Умение организовать деятельность внутри группы. Личностные: 1. Осознание здорового образа жизни, необходимости спортивных занятий. 2. Навыки безопасного образа жизни.	
7		Веселые старты со скакалкой.	Комплекс ОРУ со скакалкой.		
8		Игры на свежем воздухе «Два Мороза», «Метко в цель».	Разучивание и проведение игр. Игра в снежки.		
9		Итоговая эстафета.	Зачетное, итоговое мероприятие.		
Настольные игры – 6 ч.					
1			Игры на развитие памяти.	Проведение игр, помогающих всестороннему развитию детей, развитию речи, умению найти свое место в коллективе.	Познавательные: 1. Моделировать соответствующую ситуацию с помощью предложенных игр. 2. Воспроизводить способы выполнения действий с опорой на модели. 3. Устанавливать взаимосвязь между установленными правилами и способами их выполнения. Коммуникативные: 1. Совместно договариваться о правилах общения с одноклассниками.
2			Викторина «Собери пословицу».		
3			Игры на развитие мышления.		
4			Математическая эстафета.		
5			Игры на развитие внимания.		
6			Итоговое мероприятие.		

