

государственное бюджетное общеобразовательное учреждение Самарской области средняя общеобразовательная школа с. Екатериновка муниципального района Красноярский Самарской области

РАССМОТРЕНО  
на заседании МО  
учителей начальных классов  
Протокол №1  
«28» августа 2024 г.

ПРОВЕРЕНО  
Заместитель директора по УВР  
Невзорова Т. В.  
от «28» августа 2024 г.

УТВЕРЖДЕНО  
Директор ГБОУ СОШ с.  
Екатериновка  
Захарова И. А.  
№ 152-од от «28» августа 2024 г.

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

Возраст: 2-4 классы

2024 год

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Спортивная студия.

Данная программа составлена на основе Федерального Государственного Образовательного стандарта начального общего образования и направлена на физическое развитие детей, формирование здорового образа жизни и нравственного здоровья.

**Цель программы:** удовлетворить потребность младших школьников в движении, стабилизировать эмоции, научить владеть своим телом, развить физические, умственные и творческие способности, нравственные качества.

Основными **задачами** данного курса являются:

- Ученик узнает историю возникновения русских народных игр, игр других национальностей, познакомится с традициями, обычаями и развлечениями разных народов.

Ученик научится:

- управлять своей деятельностью, контролировать и корректировать ее;
- проявлять инициативность и самостоятельность;
- применять навыки сотрудничества;
- работать с информацией.
- определять свою внутреннюю позицию;
- получит возможность формирования и развития самоидентификации; развития самоуважения и способности адекватно оценивать себя и свои достижения, видеть сильные и слабые стороны своей личности
- получит возможность сформировать социальную мотивацию;
- научится ориентироваться на выполнение морально-нравственных норм;
- давать оценку своим поступкам;

### Место курса в учебном плане

Курс внеурочной деятельности «Любимые игры» рассчитан на 34 часа в год – 1 час в неделю

### 1. Планируемые результаты освоения курса внеурочной деятельности

В результате освоения содержания материала на занятиях физическими упражнениями во внеурочное время учащиеся должны достигнуть следующего уровня развития:

- начнут понимать значение занятий физической культурой для укрепления здоровья; начнут осознанно использовать знания, полученные во время подвижных игр;

- освоят первичные навыки и умения по организации и проведению утренней зарядки, физкультурно-оздоровительных мероприятий в течение учебного дня, во время подвижных игр в помещении и на открытом воздухе;

- освоят правила поведения и безопасности во время занятий физическими упражнениями, правила подбора одежды и обуви в зависимости от условий проведения занятий;

- научатся наблюдать за изменением собственного роста, массы тела и показателей развития основных физических качеств;

- соблюдать правила поведения и предупреждения травматизма при занятиях физическими упражнениями;

- научатся выполнять комплексы специальных упражнений, направленных на формирование правильной осанки, профилактику нарушения зрения;

- приобретут жизненно важные двигательные навыки и умения, необходимые для жизнедеятельности каждого человека: бегать различными способами, метать мячи, лазать и перелезать через препятствия;

- научатся выполнять акробатические и гимнастические упражнения, простейшие комбинации;

- научатся передвигаться на лыжах;

- научатся сохранять правильную осанку;

- освоят навыки организации и проведения подвижных игр, элементы и простейшие технические действия игр в процессе игровой и соревновательной деятельности;

- приобретут навыки коллективного общения и взаимодействия.

Ученик получит возможность научиться: выполнять организующие строевые команды и приёмы; выполнять легкоатлетические упражнения (бег, прыжки, метания и броски мяча); выполнять игровые действия и упражнения из подвижных игр разной функциональной направленности.

### **Требования к уровню подготовки учащихся**

### **Метапредметные:**

- формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации; определять наиболее эффективные способы достижения результата;
- формирование умения понимать причины успеха/неуспеха в учебной деятельности и способности конструктивно действовать даже в ситуациях неуспеха;
- определение общей цели и путей ее достижения; умение договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности; осуществлять взаимный контроль в совместной деятельности, адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих;
- формирование умения конструктивно разрешать конфликты посредством учета интересов сторон и сотрудничества.

### **Предметные :**

- формирование первоначальных представлений о значении физической культуры для укрепления здоровья человека (физического, социального и психологического), о ее позитивном влиянии на развитие человека (физическое, интеллектуальное, эмоциональное, социальное), о физической культуре и здоровье как факторах успешной учебы и социализации;
- формирование навыка систематического наблюдения за своим физическим состоянием, величиной физических нагрузок, данными мониторинга здоровья (длины и массы тела и др.), показателями основных физических качеств (силы, быстроты, выносливости, координации, гибкости)
- взаимодействие со сверстниками по правилам проведения подвижных игр и соревнований;
- выполнение технических действий из базовых видов спорта, применение их в игровой и соревновательной деятельности.

## **2. Содержание учебного предмета 2-4 классы**

### **1 четверть: 9ч.**

1. « Игры для развития сотрудничества и навыков общения»:(3ч) правила игр «Выбери друга», «Вызов номера», Зайцы в огороде», «Лисы и куры», « Паутинка», «Паровозик», «Вспомни слова приветствия», « Иголочка и ниточка»

2. «Осенние игры разных народов»: (6ч) правила игр «Волки во рву», «К своим флажкам», «Попади в мяч», «Кто дальше бросит», «Прыгающие воробушки», Точный расчёт», «Совушка», «Чай-чай выручай», «Статуя» (армянская игра), «Жмурки обыкновенные», «Звонари» (разновидность «Жмурок обыкновенных»), «Вытащи платок» (азербайджанская игра); использование простых упражнений, необходимых для проведения игр; национальные традиции, обычаи, костюмы Армении и Азербайджана.

## **2 четверть: 7ч.**

1 «Игры для развития координации движений» (3ч) правила игр « Делай как я», «Следы», « Зеваки», «Зеркало», «На одной руке».

2 «Любимые игры зимой»: (4ч) правила игр «Зайка беленький сидит», «Башни», «Два Мороза», «Белые медведи», «Юла», «Не потеряй снежок», «Льдинка», «Охотники и зайцы», «Гонки снежных комов», «Охота на куропаток», «Салки со снежками», использование простых упражнений, необходимых для проведения игр.

## **3 четверть: 10ч.**

1. «Народные игры в зимнее время»: (5) правила игр «Засада», « Снежки», «Царь горы», «Медведи», «Мороз», «Палочку в снег», «Цепи», « Снежный тир», «Льдинка», « Санный поезд», «Коровка», «Горячий снег», « На санки!», «Зимний котёл»

2.«Весенние игры»: (5 ч) правила игр «Птицы», «Лягушата», «Пчелки и ласточки» (игра на благовещение), «Сова», «Кот идет», «Перепрыгни ручеёк», «Гуси и гусыни» (игры на Масленицу), «Маша-растеряша» (игра-хоровод на

Масленицу); традиции празднования Масленицы, традиции празднования Благовещения; национальные традиции, обычаи, костюмы татарского народа.

#### **4 четверть: 8ч.**

1. «Игры - эстафеты» (4ч) правила игр « Команда быстроногих», «Разгрузи машину», «Перетягивание через черту», «Пройди че-рез обручи», «Художники», «Перенеси арбузы», «Эстафета с карточками»

2. «Летние игры»:( 4 ч) правила игр «Штандер-стоп», «Классики», «Третий лишний», «Угадай и догони» («Читанме, бузме») (татарская игра), «Не ходите, зайцы, в огород!», «Ленты тянутся», «Рыбаки и рыбки», «Наседка и коршун», «Дед Мазай»;

- использование простых упражнений, необходимых для проведения игр; «Скакалка», «Горелки», «Двойные горелки», «Шведские горелки», «Продаём горшки» («Чулмак уены») (татарская игра);

- русская обрядовая игра «А мы просо сеяли», «Кострома»;

- использование простых упражнений, необходимых для проведения игр.

### 3. Тематическое планирование по внеурочной деятельности «Подвижные игры»

Название раздела	Количество часов	Тема	Количество часов
Раздел 1 – Игры для развития сотрудничества и навыков общения	3	Выбери друга. «Вызов номера»	1
		«Зайцы в огороде». «Лисы и куры»	1
		«Паутинка». «Паровозик»	1
<b>Раздел 2 Осенние игры разных народов</b>	6		
		«Волки во рву». Подвижная игра «К своим флажкам».	1
		«Попади в мяч». «Кто дальше бросит»	1
		«Прыгающие воробушки». «Точный расчёт».	1
		«Совушка». «Чай-чай, выручай!»	1
		«Статуя» (армянская игра). «Жмурки обыкновенные»	1
		«Звонари»(разновидность «Жмурок обыкновенных»). «Вытащи платок» (азербайджанская игра)	1
<b>Раздел 3. Игры для развития координации движений</b>	3		
		«Делай как я»»	1
		«Следы»	1
		«Зеваки». «Зеркало»	1
<b>Раздел 4. Любимые игры зимой</b>	4		
		«Зайка беленький сидит». «Башни»	1

		«Два мороза». «Белые медведи»	1
		«Юла». «Не потеряй снежок». «Охота на куропаток»	1
		«Льдинка». «Охотники и зайцы». «Гонки снежных комов»	1
<b>Раздел 5. Народные игры в зимнее время</b>	5		
		«Засада». «Снежки». «Царь горы».	1
		«Медведи». «Мороз». «Палочку в снег»	1
		«Цепи». «Снежный тир». «Льдинка»	1
		«Санный поезд». «Коровка». «Горячий снег»	1
		«На санки!». «Зимний котёл»	1
<b>Раздел 6. Весенние игры</b>	5		
		«Птицы»	1
		«Лягушата»	1
		«Пчёлки и ласточки»	1
		«Сова»	1
		«Кот идёт». «Перепрыгни ручеек»	1
<b>Раздел 7. Игры-эстафеты</b>	4		
		«Команда быстроногих»	1
		«Разгрузи машину». «Художники»	1
		«Перетягивание через черту»	1
		«Пройди через обручи». «Перенеси арбузы»	1
<b>Раздел 8. Летние игры</b>	4		
		«Штандер - стоп». «Классики». «Наседка и коршун»	1
		«Кострома». «Третий лишний»	1
		«Угадай и догони». «Не ходите, зайцы, в огород!». «Дед Мазай»	1
		«Ленты тянутся». «Рыбаки и рыбки»	1



#### 4. Календарно – тематическое планирование

№	Тема занятия	Всего часов	Из них		Содержание Предметные умения	Форма занятия	Форма контроля
			Теор.	Практ.			
<b>Игры для развития сотрудничества и навыков общения 3ч</b>							
1 1	Выбери друга. Вызов номера.	40	10 мин	30мин	– формирование первоначальных представлений о значении физической культуры для укрепления здоровья человека (физического, социального и психологического), о ее позитивном влиянии на развитие человека (физическое, интеллектуальное, эмоциональное, социальное), о физической культуре и здоровье как факторах успешной учебы и социализации (предметные УУД); – формирование установки на безопасный, здоровый образ жизни (личностные УУД).	Познавательная, игровая	Контроль пульса. Анкетирование «Мои предпочтения в играх»
2 2	Зайцы в огороде. Лисы и куры.	40	5мин	35мин	- понимание и принятие цели. Сформулированной педагогом; Принимать и сохранять учебную задачу; учитывать	Познавательная, игровая	

					<p>выделенные учителем ориентиры действия в новом учебном материале в сотрудничестве с учителем;</p> <p>- Договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности;</p> <p>использовать речь для регуляции своего действия;</p>		
3 3	Паутинка. Паровозик	40	5	35мин	<p>– формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации;</p> <p>определять наиболее эффективные способы достижения результата (метапредметные УУД);</p> <p>– формирование умения понимать причины успеха/неуспеха учебной деятельности и способности конструктивно действовать даже в ситуациях неуспеха (метапредметные УУД).</p>	Познавательная, игровая	Контроль пульса.
<b>Осенние игры разных народов бч.</b>							
4 1	Волки во рву. Подвижная игра «К своим флажкам».	40	5 мин	35 мин	– формирование уважительного отношения к	Познавательная, игровая	Контроль пульса.

					<p>иному мнению, истории и культуре других народов (личностные УУД).</p> <p>- понимание и принятие цели. включаться в творческую деятельность под руководством учителя;</p>		Контроль пульса
5 2	Попади в мяч. Кто дальше бросит	40	5 мин	35 мин	<p>– формирование уважительного отношения к иному мнению, истории и культуре других народов (личностные УУД).</p> <p>- понимание и принятие цели. включаться в творческую деятельность под руководством учителя;</p>	<p>Познавательная, игровая</p> <p>Познавательная, игровая</p>	<p>Контроль пульса.</p> <p>Контроль пульса</p>
6 3	Прыгающие воробушки. Точный расчёт.	40	10 мин	30 мин	<p>– формирование умения понимать причины успеха/неуспеха учебной деятельности и способности конструктивно действовать даже в ситуациях неуспеха (метапредметные УУД).</p>	Познавательная, игровая	<p>Контроль пульса.</p> <p>Мониторинг личностных качеств</p>
7 4	Совушка. Чай-чай, выручай!	40	5 мин	35 мин	<p>-формирование умения использовать наглядные модели; Находить ответы на вопросы, используя свой собственный опыт и различную</p>	Познавательная, игровая	Контроль пульса

					информацию;		
8 5	Статуя (армянская игра). Жмурки обыкновенные	40	5 мин	35 мин	– формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации; определять наиболее эффективные способы достижения результата (метапредметные УУД).	Познавательная, игровая	Контроль пульса. Методика «Нравственная самооценка»
9 6	Звонари (разновидность «Жмурок обыкновенных»). Вытащи платок (азербайджанская игра)	40	5 мин	35 мин	– формирование умения понимать причины успеха/неуспеха учебной деятельности и способности конструктивно действовать даже в ситуациях неуспеха (метапредметные УУД).	Познавательная, игровая	Контроль пульса. Мониторинг личностных качеств
<b>Игры для развития координации движений 3ч</b>							
10 1	Делай как я	40	5мин	35 мин	–формирование установки на безопасный, здоровый образ жизни (личностные УУД).	Познавательная, игровая	Контроль пульса. Методика «Нравственная мотивация»
11 2	Следы	40	5мин	35мин	–формирование умения понимать причины успеха/неуспеха учебной деятельности и способности конструктивно действовать даже	Познавательная, игровая	Контроль пульса.

					в ситуациях неуспеха (метапредметные УУД).		
12 3	Зеваки. Зеркало	40	5 мин	35 мин	– формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации; определять наиболее эффективные способы достижения результата (метапредметные УУД); – готовность конструктивно разрешать конфликты посредством учета интересов сторон и сотрудничества (метапредметные УУД).	Познавательная, игровая	Контроль пульса. Мониторинг с помощью шкалы самооценки личности по методике Дембо-Рубинштейн в модификации А.М.Прихожан
<b>Любимые игры зимой 4 ч.</b>							
13 1	Зайка беленький сидит. Башни	40	5 мин	35 мин	– формирование умения понимать причины успеха/неуспеха учебной деятельности и способности конструктивно действовать даже в ситуациях неуспеха (метапредметные УУД).	Познавательная, игровая	Контроль пульса. Тест на оценку коммуникативных и организаторских склонностей (КОС-2)
14 2	Два мороза. Белые медведи	40	5 мин	35 мин	– формирование чувства гордости за свою Родину, формирование	Познавательная, игровая	Контроль пульса

					ценностей многонационального российского общества (личностные УУД); – формирование эстетических потребностей, ценностей и чувств (личностные УУД).		
15 3	Юла. Не потеряй снежок. Охота на куропаток	40	5 мин	35 мин	– формирование чувства гордости за свою Родину, формирование ценностей многонационального российского общества (личностные УУД); – формирование эстетических потребностей, ценностей и чувств (личностные УУД).	Познавательная, игровая	Контроль пульса. Тестирование по традициям празднования Масленицы
16 4	Льдинка. Охотники и зайцы. Гонки снежных комов	40	5 мин	35 мин	– формирование уважительного отношения к иному мнению, истории и культуре других народов (личностные УУД); – готовность конструктивно разрешать конфликты посредством учета интересов сторон и сотрудничества (метапредметные УУД).	Познавательная, игровая	Контроль пульса
<b>Народные игры в зимнее время 5ч</b>							
17 1	Засада. Снежки. Царь горы.	40	5 мин	35 мин	– формирование установки на	Познавательная,	Контроль

					<p>безопасный, здоровый образ жизни (личностные УУД);</p> <p>– формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации; определять наиболее эффективные способы достижения результата (метапредметные УУД).</p>	игровая	<p>пульса. Мониторинг личностных качеств</p>
18 2	Медведи. Мороз. Палочку в снег	40	5мин	35мин	<p>–формирование установки на безопасный, здоровый образ жизни (личностные УУД);</p> <p>– формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации; определять наиболее эффективные способы достижения результата (метапредметные УУД).</p>	Познавательная, игровая	<p>Контроль пульса. Мониторинг личностных качеств</p>
19/3	Цепи. Снежный тир. Лыдинка	40	5мин	35 мин	–формирование чувства гордости за свою Родину,	Познавательная, игровая	Контроль пульса

					формирование ценностей многонационального российского общества (личностные УУД); – формирование эстетических потребностей, ценностей и чувств (личностные УУД).		
20 4	Санный поезд. Коровка. Горячий снег	40	5 мин	35 мин	– формирование чувства гордости за свою Родину, формирование ценностей многонационального российского общества (личностные УУД); – формирование эстетических потребностей, ценностей и чувств (личностные УУД).	Познавательная, игровая	Контроль пульса
21 5	На санки!. Зимний котёл	40	5 мин	35 мин	– определение общей цели и путей ее достижения; умение договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности; осуществлять взаимный контроль в совместной деятельности, адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих	Познавательная, игровая	Контроль пульса. Тест на оценку коммуникативных и организаторских склонностей



					(метапредметные УУД); – готовность конструктивно разрешать конфликты посредством учета интересов сторон и сотрудничества (метапредметные УУД).		
<b>Весенние игры 5ч</b>							
22 1	Дед Мазай	40	5мин	35 мин	– формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации; определять наиболее эффективные способы достижения результата (метапредметные УУД).	Познавательная, игровая	Контроль пульса
23 2	Лягушата	40	5мин	35мин	- выполнение технических действий из базовых видов спорта, применение их в игровой и соревновательной деятельности (предметные УУД); – развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками, умения не создавать конфликтов и находить выходы	Познавательная, игровая	Контроль пульса

					из спорных ситуаций (личностные УУД).		
24 3	Птицы	40	5мин	35 мин	-взаимодействие со сверстниками по правилам проведения подвижных игр и соревнований (предметные УУД); – формирование умения понимать причины успеха/неуспеха учебной деятельности и способности конструктивно действовать даже в ситуациях неуспеха (метапредметные УУД).	Игровая	Контроль пульса. Тестирование по правилам весенних игр
25 4	Сова	40	5мин	35 мин	- выполнение технических действий из базовых видов спорта, применение их в игровой и соревновательной деятельности (предметные УУД); – развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций (личностные УУД).	Игровая	Контроль пульса
26 5	Научился сам – научи другого. Перепрыгни ручеёк	40	5	35мин	- выполнение технических действий из	Досугово-развлекательная	Контроль пульса.

					<p>базовых видов спорта, применение их в игровой и соревновательной деятельности (предметные УУД);</p> <p>– развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций (личностные УУД).</p>	(игры с ребятами детского сада)	Выполнение нормативов
<b>Игры-эстафеты 4ч</b>							
27 1	Команда быстроногих	40	5 мин	35 мин	<p>– формирование установки на безопасный, здоровый образ жизни (личностные УУД);</p> <p>– формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации; определять наиболее эффективные способы достижения результата (метапредметные УУД).</p>	Познавательная, игровая	Контроль пульса. Методика «Диагностика отношений к жизненным ценностям»
28 2	Разгрузи машину. Перетягивание через черту	40	5мин	35ми	- выполнение технических действий из базовых видов	Познавательная, игровая	Контроль пульса

						<p>спорта, применение их в игровой и соревновательной деятельности (предметные УУД);</p> <p>– развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций (личностные УУД).</p>		
29 3	Пройди через обручи	40	5 мин	35 мин	<p>– формирование умения понимать причины успеха/неуспеха учебной деятельности и способности конструктивно действовать даже в ситуациях неуспеха (метапредметные УУД).</p>	Познавательная, игровая	Контроль пульса. Тест на оценку коммуникативных и организаторских склонностей	
30 4	Эстафета с карточками. Перенеси арбузы	40	5 мин	35 мин	<p>– формирование уважительного отношения к иному мнению, истории и культуре других народов (личностные УУД);</p> <p>– формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и</p>	Познавательная, игровая	Контроль пульса	

					условиями ее реализации; определять наиболее эффективные способы достижения результата (метапредметные УУД).			
<b>Летние игры 4ч</b>								
31 1	Штандер - стоп. Классики. Наседка и коршун	40	5 мин	35мин	– формирование уважительного отношения к иному мнению, истории и культуре других народов (личностные УУД); – формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации; определять наиболее эффективные способы достижения результата (метапредметные УУД).	Познавательная, игровая	Контроль пульса.	
32 2	Кострома. Третий лишний	40	5мин	35 мин	–формирование чувства гордости за свою Родину, формирование ценностей многонационального российского общества (личностные УУД).	Познавательная, игровая	Контроль пульса	
33 3	Угадай и догони. Не ходите, зайцы, в огород!. Дед Мазай	40	5 мин	35 мин	– формирование чувства гордости за свою Родину, формирование	Познавательная, игровая	Контроль пульса. Монито	

					ценностей многонационального российского общества (личностные УУД).		ринг личностных качеств
34 4	Ленты тянутся. Рыбаки и рыбки	40	5 мин	35 мин	-взаимодействие со сверстниками по правилам проведения подвижных игр и соревнований (предметные УУД); – развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций (личностные УУД).	Познавательная, игровая	Контроль пульса

**Осенние игры**

**«Волки во рву».**

По правилам игры на площадке рисуется коридор (ров) шириной 1 метр. Ров можно начертить зигзагообразный, где уже, где шире.

Во рву располагаются водящие - волки двое или трое игроков. Все остальные играющие - зайцы - стараются перепрыгнуть через ров и не оказаться пойманными. Если до зайца дотронулись, он выбывает из игры или становится волком.

Волки могут поймать зайцев только находясь во рву. Зайцы ров не перебегают, а перепрыгивают. Если нога зайца коснулась территории рва, это значит, что он провалился в ров и в этом случае также выбывает из игры.

**«Чай-Чай-Выручай».**

В начале определяют границу игровой зоны, за которую нельзя забегать и водящего.

Водящий догоняет игроков и тот кого он догнал должен замереть на месте и кричать: «Чай-чай-выручай!» до тех пор, пока его не выручат.

Выручить его может любой из участников, кроме, конечно, водящего, просто дотронувшись до него. При этом задача водящего становится очень непростой, так как он сможет передать свою роль другому только тогда, когда догонит всех остальных игроков, и при условии, что их никто не выручит. В противном случае игра может никогда не закончиться.

**«Статуя»**

**Статуя** - армянская игра для 5 - 20 человек.

Игроки делятся на ловцов и убегающих. На каждые 5 человек назначают одного ловца, на 20 человек — четверых ловцов. По назначению ведущего ловцы выходят за пределы поля, а убегающие свободно располагаются на площадке. По сигналу ловцы преследуют остальных игроков, стремясь одного из них поймать.

Пойманный должен тут же остановиться замереть на месте в том положении, в котором его поймали. Того, кто замер, может «освободить» любой игрок, коснувшись его. Игра заканчивается, когда будут пойманы все игроки. После этого выбирают новых ловцов, и игра продолжается.

Убегающий, по инерции выбежавший за пределы поля, считается выбывшим из игры.

**«Жмурки**

Детская игра, в которой один из участников с завязанными глазами ловит других.

Для игры потребуется платок, чтобы завязать глаза игроку (жмурке), который будет всех ловить. Далее его крутят несколько раз вокруг своей оси, чтобы он немного потерял ориентацию в пространстве.

Он должен поймать кого-нибудь из игроков и опознать. Если он правильно опознал игрока, то они меняются местами.

Если жмурка близко подходит к каким-либо выступающим предметам, то игроки должны крикнуть "Огонь!", но нельзя так делать чтобы отвлечь жмурку от игрока.

**«Вытащи платок».**

Вытащи платок - это азербайджанская игра, в которую играют 10 и более человек.

Инвентарём служат платки. Две команды выстраиваются друг против друга на некотором расстоянии. Между ними проводится черта. У каждого сзади за пояс заткнут

носовой платок или косынка. По жребью одна из команд становится водящей. По команде судьи дети двигаются вперед (водящие стоят на месте), переходят черту, и тут судья кричит: «Огонь!» Игроки бегут обратно, а противники (водящие) стремятся их догнать, чтобы вытащить из-за пояса платок. Затем команды меняются ролями.

### **Зимние игры** **«Зайка беленький сидит»**

Играющие подражая зайчикам бегают, веселятся на площадке-полянке, а потом, приседают на корточки.

Взрослый вместе с детьми произносит следующие слова:

Зайка беленький сидит  
И ушами шевелит.  
Вот так, вот так,  
Он ушами шевелит.

Дети поднимают руки к голове и шевелят руками, как зайцы ушами. Взрослый продолжает:

Зайке холодно сидеть,  
Надо лапочки погреть.  
Хлоп-хлоп, хлоп-хлоп,  
Надо лапочки погреть.

Дети встают и хлопают в ладоши, а потом, скрестным движением рук, хлопают себя по плечам, делают вид, что греются.

Зайке холодно стоять,  
Надо зайке поскакать.  
Скок-скок, скок-скок,  
Надо зайке поскакать.

На эти слова дети подпрыгивают на двух ногах на месте. Наконец, взрослый говорит: Мишка зайку испугал.

Зайка прыг... и ускакал.

Он пугает детей, изображая мишку, они разбегаются по площадке кто куда.

### **«Два Мороза»**

Подготовка. На противоположных сторонах площадки отмечаются два города. Играющие, разделившись на две группы, располагаются в них. В середине площадки помещаются "братья Морозы": "Мороз Красный Нос" и "Мороз Синий Нос".

Содержание игры. По сигналу руководителя они обращаются к играющим со словами:

Мы - два брата молодые,  
Два Мороза удалые:  
Я - Мороз Красный Нос,  
Я - Мороз Синий Нос.  
Кто из вас решится  
В путь-дороженьку пуститься?  
Ребята хором отвечают:  
Не боимся мы угроз,  
И не страшен нам мороз! –

и начинают перебегать из одного города в другой. "Морозы" их ловят. Тот, кого им удастся запятнать, считается замороженным. Он остаётся на том месте, где был пойман, и должен с распростёртыми руками преграждать путь играющим при следующих перебежках. Когда замороженных окажется так много, что пробегать станет трудно, игра прекращается. Победителями считаются те, кого ни разу не заморозили.



- Правила игры: 1. Начинать бег можно только после окончания речитатива.  
2. Осаливание за линией города не считается.  
3. Осаленных ребят можно выручить: для этого остальные играющие должны коснуться их рукой.

### **«Юла»**

Название, впрочем не единственное. Так называлась игра в Астрахани. Но там же — и иначе; «Купи бычка». В Москве и Симбирске она бытовала под названием «Коровка», а в Тульской губернии ее звали «Ласы».

Юла, бычок, ласа — это кусочек льдинки. Водящий, стоящий в центре круга, образованного играющими, прыгает на одной ноге, а другой старается поддать льдинку так, чтобы она ударилась о чью-нибудь ногу, и при этом приговаривает: «Купи коровку!» или «Купи бычка!». Ребята, стоящие кружком, не зевают, подпрыгивают, избегая удара льдинкой. Если же, наоборот кто-либо оплошал и дал себя ударить, то первое, что он должен теперь делать,— это на одной ноге скакать до льдинки, которая меж тем уже далеко отлетела, а остальные игроки в это время с шумом, хохотом... провожают его до льдинки.

После того опять все становятся в кружок и опять начинается пуганье льдинкой. Водящему, однако, не всегда удается легко избавиться от льдинки. Промажнулся — сам скачи за ней на одной ноге и начинай все сначала. Чаще всего водящему приходится уставать прыгать на одной ноге: тогда ему изредка дозволяется переменить одну ногу на другую.

### **«Гуси и гусыни»**

Это старая народная игра. Почти в каждой стране мира она известна под разными названиями. Правила игры очень просты: все игроки становятся в круг лицом в центр. Со стороны спины за ними ходит ведущий и каждому, дотрагиваясь до спины, дает имя «гусь» или «гусыня». Если он дотрагивается до игрока и называет его гусыней, то игрок стоит на месте, но если называет игрока «гусем», то тогда игрок покидает свое место и старается обежать весь круг собравшихся и занять свое место. Сложность в том, что ведущий тоже обегает круг, но бежит в противоположную сторону, и в итоге свободное место занимает или игрок, или ведущий. Тот, кто остался без места, становится ведущим, и игра повторяется.

### **«Маша-растеряша»**

Дети, принимающие участие в этой игре, становятся в один ряд, берутся за руки, образуя тем самым цепочку. По правую сторону цепочки назначается вожак, который по команде начинает бег со сменой направления, и вся цепочка начинает движение за ним. Однако никто кроме вожака не знает направления движения, поэтому достаточно сложно удержать равновесие и не рассоединить цепочку. Чем дальше игрок находится от вожака, тем ему сложнее удержать равновесие, не упасть или не разорвать цепь. Тот, кто падает — выходит из игры. Главное в этой игре продержаться до конца.

### **Весенние игры**

#### **«Птицы»**

Дети по считалке выбирают «хозяйку» и «ястреба», остальные — птицы. Хозяйка тайком от ястреба даёт название каждой птице: « Ты — кукушка, ты — ласточка....» Прилетает ястреб. Хозяйка спрашивает:

-Зачем пришёл?

-За птицей.

-За какой?

Ястреб называет, например, кукушку. Если названной ястребом птицы нет, хозяйка прогоняет ястреба. Игра продолжается, пока ястреб не поймает всех птиц.

#### **«Пчелки и ласточки»**

### (Игры на благовещение)

Играющие дети – цветочки - сидят на корточках. Выбирают из числа играющих 5 пчел и ласточку. Пчелки сидят на полянке и поют:

Пчелки летают, медок собирают!

Зум, зум, зум, зум, зум, зум!

Ласточка в своем гнезде слушает их песенку. По окончании песни ласточка говорит: «Ласточка встанет, пчелок поймает». Она вылетает из гнезда и ловит пчел, пойманный становится ласточкой.

Правила: Пчелы летают по всей площадке, гнездо ласточки находится на возвышении.

### «Кот идет»

Среди играющих выбирается «кот». Он в углу зала в своём «доме». Остальные игроки – «мыши», они размещаются по залу в «норах».

Руководитель выходит на середину зала и говорит:

Мышки, мышки, выходите,

Поиграйте, попляшите,

Выходите поскорей,

Спит усталый кот – злодей.

Мышки выбегают на середину площадки и начинают приплясывать со словами:

Тра – та – та, тра – та – та,

Не боимся мы кота.

По сигналу руководителя «Кот идёт!» все мыши застывают. Если кто –нибудь из мышек шелохнулся, кот забирает её к себе в дом. Кот ловит мышек до тех пор пока руководитель не скажет «Кот ушёл». Пойманные мышки не принимают участия в игре до смены нового кота.

### Игра «Штандер-стоп»

Для игры нужно не меньше четырех игроков и мяч. Ещё эта игра называлась "Стоп-коли-кола". Выбираем водящего. Он берет мяч и становится в центр круга, который образуют остальные игроки.

Водящий подбрасывает мяч и называет имя любого игрока (например, "Штандер-Паша"; еще вариация - "Хали-хало Паша"). Тот, чьё имя назвали, должен поймать мяч, в это время все остальные разбегаются как можно дальше от него. Как только мяч пойман, игрок кричит: "Штандер-стоп!" (Хали-Хало стоп! Стоп-коли-кола!)

Все замирают на месте.

Игрок с мячом выбирает любого игрока, до которого ему нужно будет дотронуться мячом. Дальше игрок начинает говорить, сколько и каких шагов ему понадобится для того чтобы достать до игрока. Шаги были такие:

\*гигантские - шаг на весь размах ноги

\*человеческие - обычные шаги

\*лилипутские - когда пятка одной ноги ставится сразу перед носком другой

\*муравьиные - на носочках делают маленькие шажки (один шажок сразу перед другим)

\*зонтики - кружок вокруг себя на одной ноге

\*утиные - шаги вприсядку

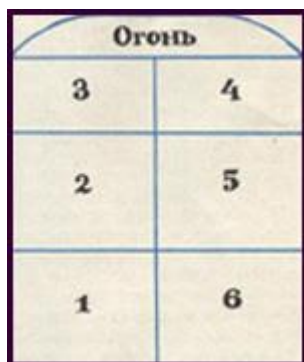
\*лягушка - прыжок

\*верблужьи - нужно было шагать туда, куда доплюнул

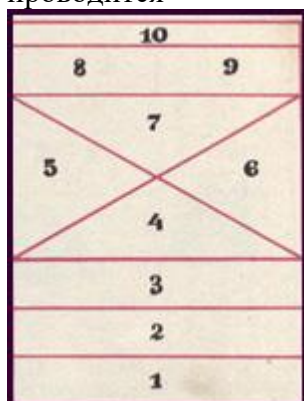
Интересно, конечно, было назвать кучу "развлекательных" шажков, чтоб было веселее. Например, говорилось: "До Маши 7 гигантских, три зонтика, два лилипутских..."

После того, как названы все шаги, игрок с мячом выполняет их и должен кинуть мяч в сторону загаданного игрока. Если игрок мяч поймал или увернулся, водящий снова подкидывает мяч вверх и все повторяется сначала. Если попал, то игрок становится водящим.

## «Классики»

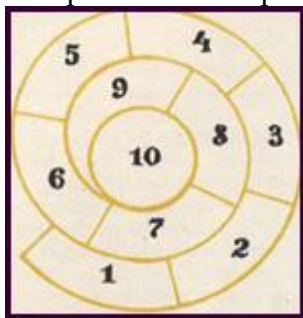


Эта игра давно распространена среди девочек не только в России, но и в других странах. Раньше она называлась у нас игрой «В цари», «В короли» и по-другому. В настоящее время название ее, видимо, связано со школой: играющие переходят из класса в класс. Играют в нее обычно весной и летом (девочки младшего и среднего школьного возраста и очень редко мальчики). Количество участников 2—4 человека. Рисуют прямоугольник и делят его на «классы». Они расчерчиваются по-разному. Чаще всего прямоугольник делят на 10 «классов», иногда — на 6—8 «классов». Редко используют фигуру улитки, разделенную на «классы». Для каждого играющего нужен маленький камешек (плоская баночка из-под крема, консервная маленькая банка или другой мелкий предмет типа шайбы). Игра проводится детьми самостоятельно.



Описание. Согласно договоренности или жеребьевке устанавливается очередь участников. Первая играющая, находясь в 1 м от передней черты прямоугольника, бросает свой камешек (шайбочку) в 1-й «класс» (первое отделение в прямоугольнике или в «улитке»). Если попадает, то впрыгивает туда на одной ноге и выбивает этой же ногой камешек из 1-го «класса» наружу через переднюю линию прямоугольника, затем выпрыгивает. Далее снова бросает камешек, но уже во 2-й «класс». Если попадает, то прыгает на одной ноге в 1-й «класс», перепрыгивает во 2-й и оттуда выбивает ногой камешек в 1-й «класс» и затем наружу и так далее до 5-го «класса». Попав в 5-й «класс», играющий имеет право стать на обе ноги и немного отдохнуть. Попав в 6-й «класс», отдыхает, расставив ноги на 5-й и 6-й «классы». Каждый раз возвращается, прыгая на одной ноге и подталкивая камешек из одного «класса» в другой. Далее бросает в 7-й «класс», по дороге отдыхая в 5-м и 6-м «классах», затем в 8-й и так до 10-го «класса». Каждый раз, бросая камешек и прыгая за ним из «класса» в «класс», отдыхает в 5-м и 6-м «классах» и последовательно выталкивает его ногой, на

которой прыгает, в 1-й «класс» и наружу.



Когда закончит 10 «классов», получает новое задание (как бы экзамен): должна пройти с завязанными глазами по всем «классам», не наступив нигде на черту. Считается, после выполнения этого задания она закончила игру. Выполнить все эти задания за один раз не удастся. Поэтому, совершив ошибку (неправильно бросила камешек, не попала в соответствующий «класс», наступила на черту при прыганий из «класса» в «класс», пропустила «класс» на обратном пути), играющая передает свою очередь следующему, запомнив, на каком этапе она остановилась, с тем чтобы при следующей своей очереди начать с этого этапа, то есть с того «класса», в котором произошла ошибка. И так каждый раз: следующая очередная участница начинает играть с того «класса», в котором была допущена ошибка.

Если играют с дополнением пройти по всем «классам» с закрытыми глазами, то каждый раз, когда игрок наступает ногой в очередной «класс», он спрашивает: «Чет» или «Нечет»? Если он попал в нужный «класс», играющие отвечают ему: «Чет», и он продолжает идти дальше; если же не попал, то ему отвечают: «Нечет», и он, открыв глаза и убедившись в своей ошибке, передает очередь следующему. Побеждает в этой игре тот, кто раньше закончит

ее.  
Правила. Они зависят от фигуры, построения «классов», но во всех случаях соблюдать надо следующее:

1). Находясь в любом «классе», нельзя наступать на черту. 2). Камешек или другой предмет, с которым играют, должен переходить последовательно из одного «класса» в другой (без пропуска!). 3). Если играющая попадает ногой или камешком в полукруг у начала прямоугольника (в «огонь»), то все «классы», которые она преодолела, «сгорают» и нужно начинать партию сначала. 4). Если в игре использована фигура «улитки», то отдыхать можно только в центральном кружке (10-й или 7-й «класс» — по желанию играющих).

### **«Угадай и догони» («Читанме, бузме») (татарская игра)**

Цель игры: развитие внимательности, ловкости.

Играющие садятся на скамейку или на траву в один ряд. Впереди садится водящий. Ему завязывают глаза.

Один из игроков подходит к водящему, кладет руку на плечо и называет его по имени. Водящий должен угадать, кто это. Если водящий назвал имя игрока правильно, то быстро снимает повязку и догоняет убегающего. Если водящий не угадал имя игрока, тогда подходит другой игрок.

Правила игры:

- если имя названо правильно, игрок задевает водящего по плечу, давая понять, что нужно бежать;
- как только водящий поймает игрока, он садится в конец колонны, а пойманный игрок становится водящим.

### **Игра «Ленты тянутся».**

Ход игры: Ведущая и дети идут друг за другом и поют:

Я по травке шла, по муравке шла.

Клубок ленты нашла.

Клубок катится, ленты тянутся.  
Тут и речка протекла,  
Речка тиновая, вся рябиновая.  
А рябинушки густы,  
Клубок катится в кусты.  
Я за ленту взялась –  
Моя лента порвалась.

Постепенно ведущая убыстряет шаги, переходя на бег. Некоторые из детей, не успевая за быстрым движением цепи, падают со словами: “Моя лента порвалась”. Цепочка разрывается. Игра завершается.

### **Игра «Дед Мазай»**

Водящий (дед Мазай) отходит в сторону или выходит из комнаты, остальные договариваются о том, что они будут изображать. Когда водящий возвращается, происходит следующий диалог:

- Дед Мазай, вылезай!
- Здравствуйте, ребятки! Где вы были? Что вы делали?
- Где мы были, мы не скажем, а что делали — покажем.

Дети показывают, что они делали, а водящий должен это действие отгадать.

### **Летние игры** **«Скакалка»**

Двое стоят, раскручивают скакалку, приговаривают:  
Чтоб был долог колосок, чтобы вырос лён высок,  
Прыгайте повыше, можно прыгать выше крыши!

Играющие прыгают через скакалку: чем выше, тем больше доход и богатство.

### **«Горелки»**

**Правила игры:** Для игры выбирается открытое место — лужайка, поляна, широкая улица перед домом, просторный двор.

Играющие встают парами друг за другом. Впереди всех на расстоянии двух шагов спиной к играющим стоит водящий — *горельщик (горелка)*.

Играющие нараспев говорят слова:

Гори, гори ясно,  
Чтобы не погасло.  
Стой подоле,  
Гляди на поле,  
Едут там трубачи  
Да едят калачи.  
Погляди на небо:  
Звёзды горят,  
Журавли кричат:  
— Гу, гу, убегу.  
Раз, два, не воронь,  
А беги, как огонь!

#### **Вариант:**

Гори, гори ясно, чтобы не погасло!  
Глянь на небо — птички летят,  
Колокольчики звенят,  
Гляди — не воронь, беги, как огонь!

После этих слов стоящие в последней паре бегут с двух сторон вдоль колонны. Горельщик старается запятнать одного из них. Если бегущие игроки успели взять друг друга

за руки, прежде чем он запяtnает одного из них, то они встают впереди первой пары, а горельщик вновь водит. Игра повторяется.

Если горельщику удаётся запяtnать одного из бегущих в паре, то он встаёт с ним впереди всей колонны, а тот, кто остался без пары, горит.

Условия:

- Горельщик догоняет убегающих игроков, только когда они пробегут мимо него. Он не имеет права оглядываться и подсматривать, какая пара собирается бежать мимо него. В противном случае приготовившаяся бежать пара может поменяться очередью с другой парой или местами друг с другом.
- Никто не должен начинать бег прежде, чем прозвучит последнее слово.
- Горельщик может салить бегущих только до того момента, как они возьмутся за руки.
- Метрах в пятнадцати-двадцати впереди горельщика заранее отмечается место, до которого бегущая пара не должна снова соединять руки.
- Играющие могут договориться, что горельщик должен гнаться не за любым из бегущих, а обязательно за парнем и, догнав его, может встать в пару с девушкой, пойманный же идёт «гореть» — либо наоборот.

### Виды горелок

#### «Двойные горелки»

Игроки встают по четыре человека в ряд. «Горит» одна пара. На счет три последняя четверка разбегается парами (при этом руки в парах разъединять нельзя) и старается соединиться впереди водящей пары. Если любой из «горящих» поймал какую-нибудь пару, то она присоединяется к водящим, и вчетвером они становятся в первый ряд.

#### «Шведские горелки»

Игроки встают парами, но не держась за руки, а на расстоянии друг от друга, образуя «коридор». Каждой паре назначается порядковый номер. Водящий встаёт впереди, на расстоянии десяти шагов от первой пары, в руках он держит две палочки. Когда он называет номер пары, вызванные игроки бегут к нему между шеренгами, выхватывают у него по палочке, обегают стоящие пары с внешней стороны и возвращают палочки водящему. Тот, кто вернул палочку первым, приносит своей шеренге очко. В конце игры баллы подсчитываются и объявляется команда-победительница.

#### «Продаём горшки» («Чулмак уены») (татарская игра)

**Цель игры:** развитие ловкости, быстроты двигательной реакции, укрепление мышц опорно-двигательного аппарата.

Играющие разделяются на две группы: дети-горшки и игроки—хозяева горшков. Дети-горшки образуют круг, встав на колени или усевшись на траву. За каждым горшком стоит игрок—хозяин горшка, руки у него за спиной. Водящий стоит за кругом.

Водящий подходит к одному из хозяев горшка и начинает разговор:

— *«Эй, дружок, продай горшок!»*

— *Покупай!*

— *Сколько дать тебе рублей?*

— *Три отдай.*

Водящий три раза (или столько, за сколько согласился продать горшок его хозяин, но не более трех рублей) касается рукой хозяина, и они начинают бег по кругу навстречу друг другу (круг обегают три раза). Кто быстрее добежит до свободного места в кругу, тот занимает это место, а оставший становится водящим.

**Правила игры:**

- бегать разрешается только по кругу, не пересекая его;
- бегущие не имеют права задевать других игроков;

- водящий может начинать бег в любом направлении. Если он начал бег влево, запятанный должен бежать вправо.

### Русская обрядовая игра «А мы просо сеяли»

На **Красную горку** (период трёх праздников: [Лельник](#), [Живин день](#), [День всходов](#)) во время обряда происходит символический переход вышедших недавно замуж девушек в круг замужних женщин. Разделившись на две группы – девушки и молодушки. Они становятся в две линии друг против друга и поют «**А мы просо сеяли**». Линия, поющая очередной куплет, приближается к противоположной, а затем отходит на исходное место.

- А мы просо сеяли, сеяли,  
Ходим ладом, сеяли, сеяли.

- А мы просо вытопчем, вытопчем,  
Ходим ладом, вытопчем, вытопчем.

- А чем же вам вытоптать, вытоптать,  
Ходим ладом, вытоптать, вытоптать?

- А мы ее конями, конями,  
Ходим ладом конями, конями.

- А мы коней в плен возьмем, в плен возьмем,  
Ходим ладом, в плен возьмем, в плен возьмем.

- А мы коней выкупим, выкупим,  
Ходим ладом, выкупим, выкупим.

- А чем же вам выкупить, выкупить,  
Ходим ладом, выкупим, выкупим?

- А мы дадим сто рублей, сто рублей,  
Ходим ладом, сто рублей, сто рублей.

- Нам не надо тысячу, тысячу,  
Ходим ладом, тысячу, тысячу.

- А чего же вам надобно, надобно,  
Ходим ладом, надобно, надобно?

- А нам надо девицу, девицу,  
Ходим ладом, девицу, девицу,

- А каку ж вам девицу, девицу,  
Ходим ладом девицу, девицу?

- А нам надо Валечку, Валечку,  
Ходим ладом, Валечку, Валечку.

- Она у нас вшивая, вшивая,  
Ходим ладом, вшивая, вшивая.

- А мы ее вычешем, вычешем,

Ходи ладом, вычешем, вычешем.

- А чем же вам вычесать, вычесать,  
Ходим ладом, вычесать, вычесать?

- А мы ее гребешком, гребешком,  
Ходим ладом, гребешком, гребешком.

- Она у нас дурочка, дурочка,  
Ходим ладом, дурочка, дурочка.

- А мы ее выучим, выучим,  
Ходим ладом, выучим, выучим.

- А чем же вам выучить, выучить,  
Ходим ладом, выучить, выучить?

- А мы ее плеточкой, плеточкой,  
Ходим ладом, плеточкой, плеточкой.

- Открывайте ворота, принимайте девицу!  
- В нашем полку прибыло, прибыло,  
Ходим ладом, прибыло, прибыло.

- В нашем полку убыло, убыло,  
Ходим ладом, убыло, убыло.

- В нашем полку пиво пьют, пиво пьют,  
Ходим ладом, пиво пьют, пиво пьют.

- В нашем полку слезы льют, слезы льют,  
Ходим ладом, слезы льют, слезы льют.

### Русская народная игра "Кострома"

Ах, где ты моя, Кострома,

Ах, где государыня моя?

-Дома Кострома?

-Дома!

-Что делаешь?

-Нитки пряду!

*(Дети ходят в хороводе и пальчиками показывают, как-будто прядут)*

Ах, где ты моя, Кострома,

Ах, где государыня моя?

-Дома Кострома?

-Дома!

-Что делаешь?

-Клубки мотаю!

*(Дети ходят в хороводе и показывают, как мотают клубки - как наши большие вьюшки)*

Ах, где ты моя, Кострома,

Ах, где государыня моя?



-Дома Кострома?

-Дома!

-Что делаешь?

-Поработала - пообедаю!

*(Дети ходят в хороводе и показывают, как едят ложкой)*

Ах, где ты моя, Кострома,

Ах, где государыня моя?

-Дома Кострома?

-Дома!

-Что делаешь?

-Легла, да уснула...

*(Дети ходят в хороводе, сложили ладошки и как-будто спят)*

*(Тихо)* Ах, где ты моя, Кострома,

Ах, где государыня моя?

-Дома Кострома?

-Дома!

-Что делаешь?

-Проснулась - попрыгаю!

*(Все дети прыгают)*

Ах, где ты моя, Кострома,

Ах, где государыня моя?

-Дома Кострома?

-Дома!

-Что делаешь?

-Сейчас догонять вас буду!

*(Все разбежались кто куда).*