

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Ирбейская средняя общеобразовательная школа №1»
имени Героя Советского Союза С.С. Давыдова
663650, Красноярский край, Ирбейский район, с.Ирбейское, ул.Ленина, 2А
Тел.(39174) 31-5-98 E-mail: irbey1@irbruo.ru

Рассмотрено
на заседании МС учителей
Протокол № 1
«28» 08 2024.
Руководитель МС 
О.П.Свахина

Согласовано
«29» 08 2024

Зам. директора по ВР 
О.Н.Жукова

Утверждено
Приказ № 03-02 от 30.08.2024 № 347/19

03 09 2024

Ирбейская
Директор школы
С.В.Демченко



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ
ПРОГРАММА

«Спортивные игры»

Физкультурно-спортивная направленность

Возраст 8-9 лет

Срок реализации программы 1 год

Автор и составитель:

Педагог дополнительного образования

Кощеев А.Г.

2024 год

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Ирбейская средняя общеобразовательная школа №1»
имени Героя Советского Союза С.С. Давыдова
663650, Красноярский край, Ирбейский район, с.Ирбейское, ул.Ленина, 2А

Рассмотрено
на заседании МС учителей
Протокол № _____
«__» _____ 20__ г.
Руководитель МС _____

(ФИО)

Согласовано
«__» _____ 20__ г.
Зам. директора по ВР _____

(ФИО)

Утверждено
Приказ № _____ от
«__» _____ 20__ г.
Директор школы _____

(ФИО)

Дополнительная
общеобразовательная общеразвивающая программа

курса «Спортивные Игры»
для обучающихся 3 классов
(спортивно-оздоровительное направление)

Возраст обучающихся: 8 – 9 лет

Срок реализации: 1 год

ID в Навигаторе

Автор-составитель: Кощеев Алексей Геннадьевич

Педагог дополнительного образования

с. Ирбейское

2024 год

1.1.ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная программа «Подвижные народные игры» разработана согласно требованиям следующих нормативных документов:

- Федеральный Закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 № 273-ФЗ.
- Концепция развития дополнительного образования детей (утверждена распоряжением Правительства РФ от 04.09.2014 № 1726-р).
- СанПин к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей (утверждено постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 04.07.2014 № 41)
- Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам (утвержден приказом Министерства образования и науки РФ от 29.08.2013 № 1008).
- Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (утверждена Распоряжением Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. N 996-р)

Данная программа имеет физкультурно-спортивную направленность.

Актуальность программы

Дополнительная общеобразовательная программа соотносится с тенденциями развития дополнительного образования и согласно Концепции развития дополнительного образования способствует:

- созданию необходимых условий для личностного развития обучающихся, позитивной социализации и профессионального самоопределения;
- удовлетворению индивидуальных потребностей обучающихся в движении при занятиях физической культурой и спортом;
- выявлению, дальнейшему развитию и поддержке спортивно одаренных учащихся;
- обеспечению духовно-нравственного, физического воспитания учащихся;
- формированию культуры здорового и безопасного образа жизни, укреплению здоровья учащихся.

Образовательный процесс в современной школе постоянно усложняется, и это требует от обучающихся значительного умственного и нервно-психического напряжения. Детский организм по своим анатомо-физиологическим особенностям более чувствителен к неблагоприятным влияниям окружающей среды, а потому нуждается в таких внешних условиях обучения и воспитания, которые исключили бы возможность вредных влияний и способствовали бы укреплению здоровья, улучшению физического развития, повышению успешности учебной деятельности и общей работоспособности.

Внеурочная деятельность создает возможность для дифференцированного и вариативного образования, позволяет реализовать маршруты индивидуального развития в соответствии с потребностями и интересами ребенка.

Народная игра – естественный спутник жизни, ребенка, источник радостных эмоций, обладающий великой воспитательной силой.

Народные игры являются одним из традиционных средств педагогики. Народные игры являются частью патриотического, эстетического и физического воспитания детей. У них формируются устойчивое, заинтересованное, уважительное отношение к культуре родной страны, создаются эмоционально положительная основа для развития патриотических чувств: любви к Родине; ее культуре и наследию. По содержанию все народные игры классически лаконичны, выразительны и доступны детям.

Отличительные особенности Отличительной особенностью данной дополнительной общеобразовательной программы «Игры в движении» (от уже существующих) является то, что программа не предусматривает жесткий объем содержания образования. Программа предназначена для дополнительного образования школьников. Планирование занятий в игровой форме, в основе которой лежит партнерская позиция взрослого, личностно-ориентированное отношение к ребенку и непринужденная форма организации физкультурно-оздоровительной деятельности. Игровые приемы обеспечивают динамичность процесса обучения, максимально удовлетворяют потребности ребенка в двигательной активности. Применение упражнений, движений и игры в движении поднимает настроение, побуждает детей к самовыражению творчества в движениях, повышает его самооценку. Использование здоровьесберегающих технологий благоприятно действует на психофизическое состояние ребенка.

Каждое занятие по физической культуре должно приносить радость ребенку, пробуждать у него интерес, стимулировать творческую активность, развивать потребность в разных видах упражнений и подвижных играх.

Адресат программы Программа ориентирована на детей 8-9 лет (2-3 классы) не имеющих противопоказаний по состоянию здоровья. Дети принимаются с различным уровнем исходной базы подготовки. Количество обучающихся в каждой группе не менее 15 человек.

Объем и срок освоения программы Программа в объеме 34 часов рассчитана на 1 учебный год.

Формы обучения очная, дистанционная.

Особенности организации образовательного процесса в соответствии с индивидуальными учебными планами в объединениях по интересам, сформированных в группы учащихся одного возраста или разных возрастных категорий (разновозрастные группы), являющиеся основным составом объединения (например, клубы, секции, кружки, лаборатории, студии, оркестры, творческие коллективы, ансамбли, театры) (далее - объединения), а также индивидуально); состав группы (постоянный, переменный и др.)

Режим занятий: занятия проводятся 1 раз в неделю по 40 минут.

1.2 ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ

Цель программы: изучение содержания народных игр в условиях двигательной активности младших школьников.

Задачи:

- укреплять здоровье учащихся, приобщать их к занятиям физической культурой и здоровому образу жизни, содействовать гармоническому, физическому развитию;
- обучать жизненно важным двигательным умениям и навыкам;
- воспитывать дисциплинированность, доброжелательное отношение к одноклассникам, формировать коммуникативные компетенции;
- расширять представления школьников о народных традициях, о способах активного время проведения в народных обычаях прошлых лет.

1.3 СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Учебный план

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Здоровый образ жизни	4	2,5	1,5	опрос, беседа
5	Русские народные игры и забавы	13	1,5	11,5	опрос, беседа, правила, игра
6	Русские игровые традиции в играх	17	2	15	опрос, беседа, правила, игра
Итого		34	6	28	

Содержание учебного плана

Здоровый образ жизни: понятие «ЗОЖ», комплекс упражнений утренней гимнастики, правила личной гигиены, режим дня, упражнения и игры для укрепления осанки.

Русские народные игры и забавы: правила безопасности во время игры в спортзале и на открытой площадке, игры, подводящие и подготовительные упражнения и технические приёмы.

Русские игровые традиции в играх: правила безопасности во время игры в спортзале и на открытой площадке, подводящие и подготовительные упражнения и технические приёмы, игры, скороговорки, присказки, зазывалки, обряды.

1.4 ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Планируемыми результатами в итоге изучения курса «Подвижные народные игры», является формирование следующих умений:

- будут владеть основами первоначальных знаний истории развития подвижных народных игр в России;
- школьники активно будут включаться в общение и взаимодействие со сверстниками на принципах уважения и доброжелательности, взаимопомощи и сопереживания во время выполнения игровых упражнений;
- будут проявлять положительные качества личности и управлять своими эмоциями в различных (нестандартных) ситуациях и условиях игровой тематической деятельности;
- будут проявлять дисциплинированность, трудолюбие и упорство в выполнении поставленных целей;
- планировать собственную деятельность, распределять нагрузку и отдых в процессе ее выполнения;
- анализировать и объективно оценивать результаты собственного труда, находить возможности и способы их улучшения;
- будут представлять игру как средство укрепления здоровья, физического развития и физической подготовки человека;
- смогут организовывать и проводить со сверстниками подвижные народные игры с элементами соревнования;
- бережно обращаться с инвентарём и оборудованием, соблюдать требования техники безопасности к местам проведения подвижной деятельности;

Применять жизненно важные двигательные навыки и умения различными способами, в различных изменяющихся, вариативных условиях двигательной активности.

2.1 КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

№	Дата (месяц, число)	Тема занятия	Кол-во часов	Время проведения занятия	Форма занятия	Место проведения	Форма контроля
1		Беседы на тему: «Кого мы можем считать здоровым человеком», «ЗОЖ»	1	16.25 –17.05	Учебное занятие	Аудитория, спортзал	Беседа, опрос
2		Комплекс упражнений утренней гимнастики.	1	16.25 –17.05	Учебное занятие	Аудитория, спортзал, площадка	Беседа, опрос, демонстрация
3		Правила личной гигиены. Режим дня.	1	16.25 –17.05	Учебное занятие	Аудитория, спортзал, площадка	Беседа, опрос
4		Упражнения и игры для укрепления осанки.	1	16.25 –17.05	Учебное занятие	Спортзал, площадка	Беседа, опрос, демонстрация
5		Профилактика травматизма. Инструктаж по ТБ на занятиях «Подвижные игры». Игра «Щука»	1	16.25 –17.05	Учебное занятие	Аудитория, спортзал, площадка	Беседа, опрос, игра
6		«Водяной»	1	16.25 –17.05	Учебное занятие	Спортзал, площадка	Беседа, опрос, игра
7		«Третий лишний»	1	16.25 –17.05	Учебное занятие	Спортзал, площадка	Беседа, опрос, игра
8		Здоровье в порядке - спасибо зарядке!	1	16.25 –17.05	Учебное занятие	Спортзал, площадка, аудитория	Беседа, опрос, игра
9		«На золотом крыльце сидели...»	1	16.25 –17.05	Учебное занятие	Спортзал, площадка	Беседа, опрос, игра
10		«Кандалы»	1	16.25 –17.05	Учебное занятие	Спортзал, площадка	Беседа, опрос, игра
11		«Ворота»	1	16.25 –17.05	Учебное занятие	Спортзал, площадка	Беседа, опрос, игра

12		«Слон». «Козел»	1	16.25 –17.05	Учебное занятие	Спортзал, площадка	Беседа, опрос, игра
13		Соревнования «Детская легкая атлетика»	1	16.25 –17.05	Учебное занятие	Спортзал, площадка	Беседа, опрос, игра
14		«Лягушки и цапля»	1	16.25 –17.05	Учебное занятие	Спортзал, площадка	Беседа, опрос, игра
15		«Волк во рву»	1	16.25 –17.05	Учебное занятие	Спортзал, площадка	Беседа, опрос, игра
16		«Прыгуны»	1	16.25 –17.05	Учебное занятие	Спортзал, площадка	Беседа, опрос, игра
17		«Лошади»	1	16.25 –17.05	Учебное занятие	Спортзал, площадка	Беседа, опрос, игра
18		«Зазывалки»	1	16.25 –17.05	Учебное занятие	Спортзал, площадка	Беседа, опрос, игра
19		«Жребий»	1	16.25 –17.05	Учебное занятие	Спортзал, площадка	Беседа, опрос, игра
20		«Волки во рву»	1	16.25 –17.05	Учебное занятие	Спортзал, площадка	Беседа, опрос, игра
21		Здоровье в порядке - спасибо зарядке!	1	16.25 –17.05	Учебное занятие	Спортзал, площадка, аудитория	Беседа, опрос, игра
22		«Волки и овцы»	1	16.25 –17.05	Учебное занятие	Спортзал, площадка	Беседа, опрос, игра
23		«Медведь и вожак»	1	16.25 –17.05	Учебное занятие	Спортзал, площадка	Беседа, опрос, игра
24		«Водяной»	1	16.25 –17.05	Учебное занятие	Спортзал, площадка	Беседа, опрос, игра
25		«Невод»	1	16.25 –17.05	Учебное занятие	Спортзал, площадка	Беседа, опрос, игра
27		«Чехарда»	1	16.25 –17.05	Учебное занятие	Спортзал, площадка	Беседа, опрос, игра
28		«Птицелов»	1	16.25 –17.05	Учебное занятие	Спортзал, площадка	Беседа, опрос, игра
29		«Жмурки»	1	16.25 –17.05	Учебное занятие	Спортзал, площадка	Беседа, опрос, игра
30		«Дуга»	1	16.25 –17.05	Учебное	Спортзал,	Беседа, опрос,

					занятие	площадка	игра
31		«Кот и мышь»	1	16.25 –17.05	Учебное занятие	Спортзал, площадка	Беседа, опрос, игра
32		Здоровый образ жизни	1	16.25 –17.05	Учебное занятие	Спортзал, площадка, аудитория	Беседа, опрос, игра
33		«Ляпка»	1	16.25 –17.05	Учебное занятие	Спортзал, площадка	Беседа, опрос, игра
34		«Заря»	1	16.25 –17.05	Учебное занятие	Спортзал, площадка	Беседа, опрос, игра

2.2. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Материально-техническое обеспечение программы

- спортивный зал,
- мячи для настольного тенниса,
- скакалки,
- секундомер,
- гимнастическая скамейка,
- лапта (бита),
- свисток.

информационное обеспечение

аудио-, видео-, фото-, интернет источники.

кадровое обеспечение

К реализации данной программы может приступить педагог, имеющий специальное педагогическое образование физкультурного профиля, желательно имеющий опыт работы с подростками и детьми.

2.3. ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ

Опрос, беседа, игры.

2.4 МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

№ п/п	Содержание. Правила проведения игр
1	<p>Русские народные игры и забавы: “Щука”</p> <p>Вариант салочек (пятнашек), осаленный прицепляется к воде и вместе они селят следующего, последний осаленный игрок становится водящим.</p> <p>Еще один вариант этой игры, но осаленные замирают на месте, раскрыв руки, они могут быть заново расколдованы, если водящий допустит к ним других игроков, водящим становится последний осаленный.</p>
2	<p>“Водяной”</p> <p>Все встают в круг и ходят вокруг, водящего с закрытыми глазами : “Дедушка Водяной, что сидишь ты под водой! Выгляни на минутку, на минуточку!” После чего водяной встает и выбирает наугад любого игрока, трогает и пытается угадать – кто это. Если угадал, то угаданный становится “Водяным”.</p>
3	<p>“Третий лишний”</p> <p>Игроки встают в круг по двое (один за другим) водящий бежит за одним из свободных игроков по внешнему кругу, не пересекая его, игрок может встать перед одной из пар и тогда убежать придется тому, кто оказывается третьим и стоит спиной к границе круга. Осаленный становится водящим.</p>
4	<p>“На золотом крыльце сидели...”</p> <p>Водящий крутится на месте и вокруг себя у земли вращает прыгалками (если длинные, лучше сложить пополам), приговаривая (на каждый оборот по слову): “На золотом крыльце сидели царь, царица, король, королица, повар, портной, ... (далее не помню, но до этого редко дело доходило, если дойдете придумайте сами .Итак, игроки вокруг должны прыгать через скакалку, кто не успеет, тот водит и до следующей ошибки именуется словом, на котором он запутался в скакалке.</p>
5	<p>“Кандалы”</p> <p>(Сокращенный вариант игры “Бояре”), эта игра отличается только диалогом играющих команд: – Кандалы. – Скованны. – Раскуйте. – Кем? – Другом моим. – Каким? Далее выбирается игрок, который разбивает чужую цепь.</p>
6	<p>“Ворота”</p> <p>Вариант жмурок, где водит двое с закрытыми глазами – “стража”, меж которых должны пройти остальные игроки, пойманные меняются местами со стражей.</p>
7	<p>“Слон”</p> <p>Играют две команды: “слоны” встают цепочкой, держась друг за друга в согнутом состоянии, наездники запрыгивают на них и</p>

	“слон” пытается идти с этой ношей (на мой взгляд, не совсем безобидная игра)
8	<p>“Козел”</p> <p>Игроки встают в круг, водят вокруг Водящего (“козла” или “короля”) хоровод со словами: – Шел король по лесу, по лесу, по лесу... Нашёл себе принцессу, принцессу, принцессу, (козел из хоровода выбирает принцессу) Давай с тобой попрыгаем, попрыгаем, попрыгаем, (всеми выполняются указанные действия)</p> <p>И ножками подрыгаем, подрыгаем, подрыгаем, И ножками потопаем, потопаем, потопаем, И ручками похлопаем, похлопаем, похлопаем, Головкой покачаем, и снова начинаем... (выбирать принцессу лучше с закрытыми глазами)</p>
9	<p>«Лягушки и цапля»</p> <p>Границы болота (прямоугольник, квадрат или круг), где живут лягушки, отмечаются кубами со стороной 20 см, между которыми протянуты верёвки. На концах верёвок мешочки с песком. В стороне гнездо цапли. Лягушки прыгают, резвятся в болоте. Цапля (водящий) стоит в своём гнезде. По сигналу воспитателя она, высоко поднимая ноги, направляется к болоту, перешагивает через верёвку и ловит лягушек. Лягушки спасаются от цапли, они выскакивают из болота. Пойманных лягушек, цапля уводит к себе в дом. (Они остаются там, пока не выберут новую цаплю.) Если все лягушки успеют выскочить из болота, и цапля никого не поймает, она возвращается к себе в дом одна. После 2 -3 повторений игры выбирается новая цапля. <i>Указания.</i> Верёвки выкладываются на кубы так, чтобы они могли легко упасть, если их задеть при прыжке. Упавшую верёвку снова кладут на место. Играющие (лягушки) должны равномерно располагаться по болоту. Через верёвки лягушки могут только перепрыгивать.</p>
10	<p>«Волк во рву»</p> <p>Поперёк площадки двумя параллельными линиями на расстоянии около 100 см одна от другой обозначен ров. В нём находится водящий - волк. Остальные играющие - козы. Они живут в доме (стоят за чертой вдоль границы зала). На противоположной стороне зала линией отделено поле. По словам воспитателя «Козы, в поле, волк во рву!» дети бегут из дома в поле и перепрыгивают по дороге через ров. Волк бегает во рву, стараясь осалить прыгающих коз. Осаленный отходит в сторону. Воспитатель говорит: «Козы, домой!» Козы бегут домой, перепрыгивая по пути через ров. После 2 --3 пробежек выбирается или назначается другой водящий. <i>Указания.</i> Коза считается пойманной, если волк коснулся её в тот момент, когда она перепрыгивала через ров, или если она попала в ров ногами.</p>
11	<p>«Прыгуны»</p> <p>На землю кладут три палки. Трое детей встают так, чтобы палки находились между их ногами. Под текст песни дети прыгают по очереди над палками, то, скрещивая, то, разводя ноги, задевая палку. На каждое четверостишие прыгает другой ребенок, «Зайка беленький сидит, и ушами шевелит, Вот так, вот так, и ушами шевелит. Зайке холодно сидеть, надо лапочки погреть.</p>

	<p>Хлоп-хлоп, хлопок-хлоп Надо лапочки погреть. Зайке холодно стоять, Надо зайке поскакать. Скок-скок, скок-скок, Надо зайке поскакать».</p> <p><u>Указания:</u> прыгать, не задевая и не сдвигая палки с места; соблюдать ритм прыжков, начинать и заканчивать прыжки в соответствии с началом и окончанием чтения стихов.</p> <p><u>Усложнение:</u> во время прыжков выполнять хлопки перед собой, над головой, за спиной.</p>
12	<p>«Лошади»</p> <p>На конюшне стоят лошади, недалеко от них сидят на скамейках конюхи с вожжами. Старший конюх - воспитатель подходит к досочке, подвешенной на дерево, и отбивает примерно 15-18 ударов. За это время конюхи быстро выводит лошадей, запрягают их и выстраиваются друг за другом. На сигнал «поехали» скачут галопом. По сигналу «лошади испугались» разбегаются в разных направлениях. Конюхи ловят и отводят лошадей в конюшню. Дети меняются ролями, игра повторяется.</p> <p><u>Указания:</u> успеть построиться, пока слышны удары; правильно, ритмично выполнять галоп; ловить можно любую лошадь; лошадь не должна убегать из конюшни.</p> <p><u>Усложнение:</u> Каждый конюх делает себе «тройку».</p>
13	<p>Русские игровые традиции в подвижных играх</p> <p>«Зазывалки»</p> <p>Предыгровые <u>зазывалки</u>, как метод сбора участников будущей совместной игры при помощи специальной речевки, имеет давнюю традицию. <i>Зазывалки</i> использовались как зачин, призывающий потенциальных участников к игре:</p> <p style="text-align: center;"><i>Чижик-пыжик воробушек, По улоньке скачет, Девиц собирает Поиграть-поплясать Себя показать?</i></p> <p>Призыв к игре сопровождался подпрыгиванием на месте или по кругу, а произносивший их должен был вытянуть вперед руку с отогнутым большим пальцем. Желаящие играть должны были схватить зазывалу за палец кулаком и в свою очередь отогнуть свой большой палец. Все это время зазывала произносил приговор с указанием названия игры. Когда набиралось достаточное количество игроков, зазывала заканчивал набор:</p> <p style="text-align: center;"><i>Тай-тай, налетай! Никого не принимай!</i></p>

	<p>Так как в большинстве игр требуется <u>водящий</u>, нередко <u>зазывалка</u> использовалась заодно и для его определения: <i>Последнему - водить!</i></p> <p>В тех случаях, когда <u>зазывалка</u> не определяла <u>водящего</u> или такового не было в самой игре (например, в командных играх), использовали <u>жеребий</u> или <u>считалку</u>.</p>
14	<p>«Жребий»</p> <p>Жребий в игровой традиции выполняет функцию высшей справедливости. Его решению при распределении игровых ролей все обязаны подчиняться беспрекословно. Обычно жеребьевка предназначена для тех игр, в которых предусмотрено две команды. Из числа самых ловких игроков выбираются две <u>матки</u> (<u>капитана</u>), затем ребята, примерно равные по силам и возрасту, отходят парами в сторону, сговариваются и, договорившись, подходят к <u>маткам</u>:</p> <p style="text-align: center;"><i>Мати, мати, Что вам дати?</i></p> <p style="text-align: center;">и спрашивают, кто из них кого выбирает:</p> <p style="text-align: center;"><i>Какого коня? сивого Или златогривого?</i></p> <p style="text-align: center;">Или:</p> <p style="text-align: center;"><i>За печкой заблудился Или в стакане утопился? И т.д.</i></p>
15	<p>«Волки во рву»</p> <p>На земле чертится коридор, шириной около метра обозначающий <u>ров</u>. Его можно было делать различным по ширине и зигзагообразным. Во <u>рву</u> располагаются <u>водящие</u>, <u>волки</u>. Их немного, два или три и они не имеют права покидать <u>ров</u>. Остальные играющие ? <u>зайцы</u>. <u>Зайцы</u> стараются перепрыгнуть через <u>ров</u> и не оказаться осаленными <u>волками</u>. Если до <u>зайца</u> дотронулись, он выбывает из игры или сам становится <u>волком</u>.</p> <p><u>Зайцы</u> <u>ров</u> не перебегают, а перепрыгивают. Если нога <u>зайца</u> коснулась территории <u>рва</u>, это значит, что он <u>провалился в ров</u> и в этом случае также выбывает из игры.</p>
16	<p>«Волки и овцы»</p> <p>На игровой поле отмежевываются площадки, имеющие 3 - 4 шага в ширину и называемые <u>загонами</u>.</p> <p>Играющие назначают одного из участников <u>пастухом</u>, другого - <u>волком</u>, а остальные остаются в роли <u>овец</u>.</p> <p>Пространство между <u>загонами</u>, называется <u>полем</u>. На одной из сторон его отделяют чертой небольшое пространство - <u>логовище волка</u>.</p> <p>После этого <u>овцы</u> размещаются в одном из <u>загонов</u>, а сам <u>пастух</u> становится в поле вблизи <u>загона</u>.</p> <p><u>Волк</u>, предлагает <u>пастуху</u> погнать стадо <u>овец</u> в поле, а сам в это время старается схватить какую-нибудь из них и увлечь в свое <u>логовище</u>. <u>Пастух</u> старается оградить <u>овец</u>, направляющихся в противоположный <u>загон</u>, от <u>волка</u>. Пойманные <u>волком</u> становятся его помощниками. Помощники не могут ?ловить? <u>овец</u>, но могут их всячески задерживать, мешая вернуться в <u>загон</u>. После очередной</p>

	<p>поимки <i>волк</i> вновь обращается к <i>пастуху</i> со словами: <i>Гони стадо в поле?</i>, и игра продолжается.</p> <p>Число помощников <i>волка</i> постепенно увеличивается, и он каждый раз вместе с ними продолжает выходить на охоту за <i>овцами</i>.</p> <p><i>Волк</i> не должен оставлять <i>логовища</i> до тех пор, пока <i>овцы</i> не выйдут из своего <i>загона</i> и не двинутся по направлению к противоположному.</p> <p><i>Волк</i> может ловить <i>овец</i> лишь в <i>поле</i>.</p>
17	<p>«Медведь и вожак»</p> <p>Для игры необходима веревка длиной в 1,5-2 метра.</p> <p>Одного из участников назначают <i>медведем</i>, другого <i>вожаком</i>. Они берут в руки противоположные концы веревки, а остальные играющие группируются в 4-6 шагах от них. По сигналу, данному <i>вожаком</i>, игра начинается, и все бросаются на <i>медведя</i>, стараясь запятнать его. <i>Вожак</i>, охраняя последнего, в свою очередь пытается запятнать каждого приближающегося к <i>медведю</i>, прежде чем <i>медведь</i> получит 5-6 легких ударов.</p> <p>Если <i>вожаку</i> это удастся, запятнанный им игрок становится <i>медведем</i>. А в том же случае, если <i>медведь</i> получит вышеуказанное количество ударов, и <i>вожак</i> не успеет запятнать кого-либо, то он сам становится <i>медведем</i>, а нанесший последний удар <i>вожаком</i>.</p> <p>Пятнающие <i>медведя</i> должны вслух заявить о нанесенном ударе, причем удары могут быть наносимы лишь поочередно, а не одновременно двумя или несколькими играющими.</p> <p>В начале и во время игры, при каждой смене центральных действующих лиц: <i>вожака</i> и <i>медведя</i>, остальные участвующие не должны подходить к ним ближе, чем на 4-6 шагов, до тех пор, пока <i>вожак</i> не даст сигнала. За нарушение последнего правила, в наказание полагается роль <i>медведя</i>.</p>
18	<p>«Водяной»</p> <p><i>Водяной</i> (<i>водящий</i>) сидит в кругу с закрытыми глазами. Играющие водят вокруг него хоровод со словами:</p> <p style="text-align: center;"><i>Дедушка водяной, Что сидишь ты под водой? Выгляни на минуточку, На одну минуточку.</i></p> <p>Круг останавливается и <i>водяной</i> встает и, не открывая глаз, подходит к одному из играющих.</p> <p>Задача <i>водяного</i> - определить, кто перед ним. Если <i>водяной</i> угадал, он меняется ролью и теперь тот, чье имя было названо, становится <i>водящим</i>.</p> <p><i>Водяной</i> может трогать стоящего перед ним игрока, но глаза открывать нельзя.</p>
19	<p>«Невод»</p> <p>Игра проходит на ограниченной площадке, пределы которой нельзя пересекать никому из играющих. Двое или трое игроков берутся за руки, образуя <i>невод</i>. Их задача? поймать как можно больше <i>плавающих рыб</i>, т.е. остальных игроков. Задача <i>рыб</i> - не попасться в <i>невод</i>. Если <i>рыбка</i> оказалась в <i>неводе</i>, то она присоединяется к <i>водящим</i> и сама становится частью <i>невода</i>.</p>

	Игра продолжается до того момента, пока не определится игрок, оказавшийся самой <i>проворной рыбкой</i> . <i>Рыбки</i> не имеют права рвать <i>невод</i> , т.е. расцеплять руки у <i>водящих</i>
20	<p>«Чехарда» Один из игроков выбирается на роль <i>козла</i>. Оставшиеся по очереди должны через него перепрыгивать. Кто не сумел перепрыгнуть через <i>козла</i>, или его свалил, или сам упал после прыжка, становится на место <i>козла</i>, а бывший <i>козел</i> идет прыгать. Для сложности вместо одного <i>козла</i> можно выбирать нескольких, и прыгающий должен преодолеть без ошибок всю цепочку. <i>Козлу</i> запрещено умышленно прогибаться, уворачиваться или иным способом мешать прыгающему.</p>
21	<p>«Птицелов» Играющие определяют одного игрока, который становится <i>птицеловом</i>. Оставшиеся выбирают себе названия птиц, крику которых они могут подражать и становятся <i>птицами</i>. <i>Птицы</i> встают в круг, в центре которого - <i>птицелов</i> с завязанными глазами. <i>Птицы</i> ходят вокруг <i>птицелова</i> и произносят нараспев:</p> <p style="text-align: center;"><i>В лесу, во лесочке, На зеленом дубочке. Птички весело поют, Ай! Птицелов идет! Он в неволю нас возьмет, Птицы, улетайте!</i></p> <p><i>Птицелов</i> хлопает в ладоши, играющие останавливаются на месте, и <i>водящий</i> начинает искать <i>птиц</i>. Тот, кого он нашел, подражает крику <i>птицы</i>, которую он выбрал. <i>Птицелов</i> угадывает название <i>птицы</i> и имя пойманного. После чего этот игрок сам становится <i>птицеловом</i>. Если <i>птицелов</i> ошибается ? игра продолжается в тех же ролях. Играющие не должны прятаться за предметы, встречающиеся на пути. Игроки обязаны останавливаться на месте точно по сигналу.</p>
22	<p>«Жмурки» С помощью считалки выбирают <i>водящего</i> - <i>жмурку</i>. Ему завязывают глаза, отводят на середину игровой площадки, заставляют несколько раз повернуться вокруг себя и спрашивают:</p> <p style="text-align: center;">- <i>Кот, кот, на чем стоишь?</i> - <i>На квашне.</i> - <i>Что в квашне?</i> - <i>Квас.</i> - <i>Лови мышей, а не нас!</i></p> <p>После этих слов участники игры разбегаются, а <i>жмурка</i> их ловит. Пойманный меняется ролями <i>сводящим</i>. <i>Жмурке</i> запрещено сдвигать с глаз повязку, а <i>убегающие</i> не имеют права покидать площадку.</p>
23	<p>«Дуга» Для игры натягивается веревочка и игроки по очереди должны пройти под ней, прогнувшись. При этом нельзя падать и задевать саму веревку. С каждым коном веревка опускается все ниже и ниже и в конце побеждает самый гибкий и упорный.</p>
24	<p>«Кот и мыш» Игроки (не более пяти пар) встают в два ряда лицом друг к другу, берутся за руки, образуя небольшой проход - <i>нору</i>. В одном ряду</p>

	<p>стоят коты, в другом - мыши. Игру начинает первая пара: кот ловит мышь, а та бегаёт вокруг играющих. В опасный момент мышь может спрятаться в коридоре, образованном сцепленными руками игроков. Как только кот поймал мышь, игроки встают в ряд. Начинает игру вторая пара. Игра продолжается, пока коты не переловят всех мышей.</p> <p>Правила игры. Коту нельзя забегать в нору. Кот и мыши не должны убежать далеко от норы.</p>
25	<p>«Ляпка»</p> <p>Один из играющих - водящий, его называют ляпкой. Водящий бегаёт за участниками игры, старается кого-то осалить, приговаривая: "На тебе ляпку, отдай её другому!" Новый водящий догоняет игроков и старается кому-то из них передать ляпку. Так играют в Кировской области. А в Смоленской области в этой игре водящий ловит участников игры и у пойманного спрашивает: "У кого был?" - "У тетки".- "Что ел?" - "Клёцки".- "Кому отдал?" Пойманный называет по имени одного из участников игры, и названный становится водящим.</p> <p>Правила игры. Водящий не должен преследовать одного и того же игрока. Участники игры внимательно наблюдают за сменой водящих.</p>
26	<p>«Заря»</p> <p>Дети встают в круг, руки держат за спиной, а один из играющих - заря - ходит сзади с лентой и говорит:</p> <p>Заря-зарница, Красная девица, По полю ходила, Ключи обронила, Ключи золотые, Ленты голубые, Кольца обвитые - За водой пошла.</p> <p>С последними словами водящий осторожно кладёт ленту на плечо одному из играющих, который, заметив это, быстро берёт ленту, и они оба бегут в разные стороны по кругу. Тот, кто останется без места, становится зарей. Игра повторяется.</p> <p>Правила игры. Бегущие не должны пересекать круг. Играющие не поворачиваются, пока водящий выбирает, кому положить на плечо платок.</p>

- наглядные пособия,
- таблицы, схемы, плакаты,
- картины, фотографии,
- дидактические карточки,
- видеозаписи, презентации
- аудиозаписи, фонотека
- электронные образовательные ресурсы (ЭОР)
- другие материалы, необходимые для проведения занятий.

2.6. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Детские народные подвижные игры: Кн. Для воспитателей дет. сада и родителей /Сост. А. В. Кенеман, Т. И. Осокина – 2-е изд., дораб. – М.: Просвещение; Владос, 1995. – 224 с., илл.
2. Литвинова М. Ф. Русские народные подвижные игры – М. 1986
3. Лямина Л. А. Народные игры в детском саду. М., 2008.- 84с.
4. Меньщикова Е. «Бояре! А мы к вам пришли!» Русские народные игры-забавы / Дошкольное воспитание. – 2003. - № 12. – с. 60-62.
5. Осокина Т. И. Детские подвижные игры - М.: Просвещение, 2003.-143с.
6. Степаненкова Э. Я. Методика проведения подвижных игр. Пособие для педагогов дошкольных учреждений
7. Тимофеева Е. А. Подвижные игры с детьми дошкольного возраста - М.: Просвещение, 1979.- 96с.
8. Титова О. Я. Обрядовые праздники в России - Издательство ТЦ СФЕРА, 2003 г.
9. Шангина И. И. Русские дети и их игры - М.: Издательский дом «Искусство», 2000. – 296 с.
10. Якуб С. К. Вспомним забытые игры – М., «Детская литература» 1988 -158 с.