**Комитет по образованию и молодёжной политике**

**Администрации Павловского района Алтайского края**

**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение**

**«Первомайская средняя общеобразовательная школа»**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| РАССМОТРЕНО  Руководитель МО  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  Ерёменко А.В .  Протокол №1 от «23» 08 2024 г. | СОГЛАСОВАНО  Зам.директора по ВР  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  Иванова Г.А .  Протокол №1 от «23» 08 2024 г. | УТВЕРЖДЕНО  Директор  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  Чистякова. НН.  Приказ № 103 от «23» 08 2024 г. |

**Рабочая программа**

**курса внеурочной деятельности**

**«Подвижные игры»**

**1-2 класс**

**2024-2025 учебный год**

Учитель: Петрова А.С.

Учитель первой квалификационной категории

С.Черемное, 2024г

1. **Пояснительная записка**

Нормативно-правовую основу рабочей программы курса внеурочной деятельности «подвижные игры» составляют следующие документы:

**Федеральный закон от 29.12.2012 №273-ФЗ** «Об образовании в Российской Федерации» (с изменениями и дополнениями);

Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования, утверждённый приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 31 мая 2021 г. №286;.

**Письмо Минпросвещения России** от 05.07.2022 №ТВ-1290/03 «Методические рекомендации по организации внеурочной деятельности в рамках реализации обновлённых федеральных государственных образовательных стандартов начального общего и основного общего образования»;

Примерная рабочая программа воспитания,протокол от 23 июня 2022г №3-22.

18.05.2023 № 372 «Об утверждении федеральной образовательной программы начального общего образования»(Зарегистрирован 12.07.2023 № 74229)

- программы внеурочной деятельности под редакцией Н. Ф. Виноградовой Издательство Москва, Вентана – Граф, 2011 год.

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

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

Программа внеурочной деятельности «Подвижные игры» составлена в соответствии с возрастными особенностями обучающихся и рассчитана на проведение в 1 классе - 33 часа в год, 2-класс- 34 часа в году.

**Цель** программы:

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

**Задачи:**

   -   укреплять здоровье учащихся, приобщать их к занятиям физической культурой и здоровому образу жизни, содействовать гармоническому, физическому развитию;

    - обучать жизненно важным двигательным умениям и навыкам;

    -   воспитывать дисциплинированность, доброжелательное отношение к

**Планируемые результаты освоения курса**

**Личностными результатами** программы внеурочной деятельности «Подвижные игры» является формирование следующих умений:

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

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

***Регулятивные УУД:***

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

***Познавательные УУД:***

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

***Коммуникативные УУД****:*

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

Формы проведения- игра

**Содержание курса внеурочной деятельности**

Программа помогает улучшить физические, физиологические и психические возможности ребенка с помощью правильного планирования занятий, дополняющих уроки физической культуры.

Теоретический раздел: беседы на темы: «Мир движений и здоровье», «Красивая осанка», «Утренняя гимнастика», «Чтоб здоровыми остаться надо….», « Я сильный, ловкий, быстрый»

Практический раздел. Русские народные игры: , «Кот и мышь», «Горелки», «Верёвочка», Городки»,  «Колечко», «Мяч по кругу», «У медведя во бору» , « Цепи кованые», « Казаки разбойники»

Подвижные игры: “Волки и овцы,” “Салки”, Пятнашки,  “Запрещенное движение,  ”, «с кочки на кочку» ,«Охотники и утки», «Метко в цель», «Шишки, желуди, орехи», «Совушка», «Ловись рыбка»,«Космонавты", «Ловишки-перебешки», « Пятнашки»,» Хвост дракона», «Перестрелка», «Круговая охота»»

Игры на развитие памяти, внимания, воображения: «Два мороза», « Третий лишний», «Нас не слышно и не видно», «День,ночь», «Чёт-Нечет» ,»Хитрая лиса» « Камнепад»

Игры  и эстафеты с элементами легкой атлетики, спортивных игр. Подвижные игры на материале легкой атлетики (бег, прыжки, метание);

**Календарно-тематическое планирование**

**«Подвижные игры» 1 класс**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № **п/п** | **Тема** |  |
| 1 | Знакомство с целями и задачами. Инструктаж по ТБ. | 1 |
| 2 | Правила поведения в команде. | 1 |
| 3 | Мяч по кругу. | 1 |
| 4 | Поймай рыбку. | 1 |
| 5 | Цепи кованы. | 1 |
| 6 | Змейка на полу. | 1 |
| 7 | Бег с шариком. | 1 |
| 8 | Нас не слышно и не видно. | 1 |
| 9 | Третий-лишний. | 1 |
| 10 | Ворота. | 1 |
| 11 | Чужая палочка. | 1 |
| 12 | Белки, шишки и орехи. | 1 |
| 13 | Пустое место. | 1 |
| 14 | Салки. | 1 |
| 15 | Круговая охота. | 1 |
| 16 | Команда быстроногих. | 1 |
| 17 | Два Мороза. | 1 |
| 18 | День ночь | 1 |
| 19 | Эстафета. | 1 |
| 20 | Красочки. | 1 |
| 21 | С кочки на кочку. | 1 |
| 22 | Без пары. | 1 |
| 23 | Веревочка. | 1 |
| 24 | Плетень. | 1 |
| 25 | Хитрая лиса. | 1 |
| 26 | Ловля обезьян. | 1 |
| 27 | Колечко. | 1 |
| 28 | Кто подходил? | 1 |
| 29 | Караси и щука. | 1 |
| 30 | Ловишки-перебежки. | 1 |
| 31 | Охотники и утки. | 1 |
| 32 | Мяч соседу. | 1 |
| 33 | Весёлые старты. | 1 |

**Календарно-тематическое планирование**

**«Подвижные игры» 2 класс**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № п/п | Тема |  |
| 1 | Движение- это жизнь. Инструктаж по ТБ. | 1 |
| 2 | Правила поведения в команде. Правила игры. | 1 |
| 3 | Двенадцать палочек. | 1 |
| 4 | Чижик. | 1 |
| 5 | Пустое место. | 1 |
| 6 | Городки. | 1 |
| 7 | Пятнашки. | 1 |
| 8 | Намотай ленту. | 1 |
| 9 | Капканы | 1 |
| 10 | Без соли соль. | 1 |
| 11 | Чет-нечет. | 1 |
| 12 | Ловись, рыбка. | 1 |
| 13 | Платок. | 1 |
| 14 | Кто боится колдуна? | 1 |
| 15 | Камнепад. | 1 |
| 16 | Горелки. | 1 |
| 17 | Волки и овцы. | 1 |
| 18 | Казаки-разбойники. | 1 |
| 19 | Эстафета. | 1 |
| 20 | Пятнашки со скакалкой. | 1 |
| 21 | Кот и мыши. | 1 |
| 22 | Птица и клетка. | 1 |
| 23 | Али-баба. | 1 |
| 24 | Белки, зайцы, мышки. | 1 |
| 25 | Штандер. | 1 |
| 26 | У медведя во бору | 1 |
| 27 | Светофор. | 1 |
| 28 | Хвост дракона. | 1 |
| 29 | Чай-чай-выручай. | 1 |
| 30 | Северный и Южный ветер | 1 |
| 31 | Вышибалы. | 1 |
| 32 | Машина едет, едет, стоп! | 1 |
| 33 | Колечко. | 1 |
| 34 | Перестрелка | 1 |

**Учебно – методическое и материально – техническое обеспечение**

**Интернет – ресурсы:**

http://school-collection.edu.ru/- Единая коллекция цифровых образовательных ресурсов http://www.100let.net/index.htm-Уроки здоровья. Клуб здоровья и долголетия http://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/- Социальная сеть работников образования

http://www.prodlenka.org/novosti-obrazovaniia/blog.html - Дистанционный Образовательный Портал «Продлёнка

**1 класс**

**«Мяч по кругу»**Дети стоят по кругу на расстоянии одного шага один от другого. Ведущий стоит за кругом. Игроки передают мяч то вправо, то влево, но обязательно соседу. Задание ведущего – коснуться мяча. Если ведущему это удалось, то игрок у кого был мяч, стает ведущим.

**«Поймай рыбку»**Играют две команды. Одна команда, взявшись за руки, образует "бредень" и ловит свободно передвигающихся по площадке соперников "рыбу". Пойманные игроки выбывают из игры. Через некоторое время команды меняются ролями. Выигрывает команда, поймавшая "рыбы" больше. "Рыба" считается пойманной в том случае, если рыбакам удается образовать вокруг нее круг. Игра повторяется несколько раз.

**«Цепи кованы»**2 команды встают в шеренги лицом друг к другу на расстояние 10 - 30 м. Расстояние между отдельными игроками 1 м. Играющие держатся за руки. По сигналу учителя одна из команд начинает игру словами: - Цепи кованы - Раскуйте нас. Вторая команда отвечает: - Кем из нас? и посылает игрока к команде - сопернице. Он должен попытаться разорвать цепь игроков этой команды. Если это игроку удается, то он забирает с собой двух игроков, образовавших порванное им звено цепи. Если же нет, то он сам становится "пленником". Игроки обеих команд по очереди повторяют свои попытки.

**«Змейка на полу»**Начертить прямую и изогнутую линию и учиться ходить по ней, тренируя координацию.

**«Бег с шариком»**Игроки от каждой команды получают по одному шарику и ложке. По сигналу учителя игроки должны взять ложку с шариком и начать бег, стараясь не уронить шарик. Выигрывает та команда, которая справится с заданием первая.

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

**«Третий лишний»**Все становятся парами в круг. Двое водящих - в стороне. По команде учителя один убегает, другой догоняет. Убегающий подбегает к какой-нибудь паре и берет одного под руку. Тот, кто остался без пары начинает убегать. И так до тех пор, пока кого - то не поймают.

**«Ворота»**Двое игроков встают друг напротив друга и, взявшись за руки, поднимают руки вверх. Получаются «ворота». Остальные дети встают друг за другом и к берутся за руки. Получившаяся цепочка должна пройти под воротами.  
«Ворота» произносят:  
Наши ворота,  
Пропускают не всегда!  
Первый раз прощается,  
Второй запрещается,  
А на третий раз,  
Не пропустим вас!  
После этих слов «ворота» резко опускают руки, и те дети, которые оказались пойманными, тоже становятся «воротами». Постепенно количество «ворот» увеличивается, а цепочка уменьшается. Игра заканчивается, когда все дети становятся «воротами».

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

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

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

**«Салки»**Играющие разбегаются по площадке (она должна быть ограничена линиями), а водящий ловит их. Пойманный становится водящим. При большом количестве играющих можно выделить двух-трех водящих. В дальнейшем игру можно усложнить, оговорив способ передвижения. Например, игрокам разрешается передвигаться только спиной к щиту, на половине поля которого они находятся, т. е. бегать и ходить спиной вперед, приставными шагами, боком.

**«Круговая охота»**Игроки, распределенные на две команды, образуют два круга - внешний и внутренний. По сигналу педагога игроки начинают двигаться приставными шагами или скачками в разные стороны. По второму сигналу игроки внешнего 1 круга разбегаются, а игроки внутреннего круга стараются их поймать.

**«Команда быстроногих»**Играющие образуют четыре команды, стоящие в колоннах по одному перед линией старта. В 10-15 м от линии старта чертят кружки, в которые кладутся кубики. По сигналу педагога первые четверо бегут к кубикам, берут их, ударяют о пол и возвращаются на свое место. Игрок, прибежавший первым, получает 4 очка, вторым - 3 очка, третьим - 2 очка и четвертым - одно очко. Выигрывает команда, набравшая наибольшее количество очков

.**«Два Мороза»**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"

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

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

**Эстафета**Команды становятся в одну линию друг за другом, и каждый участник получает по одному снежку (снежки можно изготовить на уроках художественного труда из фольги.) По команде учителя игрок бросает первый снежок, а второй ребенок бежит к месту падения «снежного снаряда» и оттуда запускает свой снежок. Таким же образом поступают и все остальные игроки из команды. Когда все участники сделали бросок, победа присуждается той команде, которая отошла дальше от стартовой линии, то есть побеждают те, чьи броски в сумме оказались самыми дальними.

**«Встречная эстафета с мячом»**Играющих делят на две команды и выстраивают в колоннах. Каждую колонну делят на две группы, которые располагаются друг против друга на расстоянии 12-15 м. У первых двух игроков по мячу. По сигналу они передают мяч игроку в противоположную группу, а сами становятся в конец своих колонн. Выигрывает команда, быстрее закончившая передачу.

В этой игре возможны варианты: после передачи бежать в противоположную группу и там встать в конец колонны; передавать мяч одной рукой, с отскоком от пола; вместо передачи вести мяч и передавать мяч после остановки перед игроком, стоящим напротив.

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

побеждает. Можно усложнить игру, если предложить игрокам бежать спиной вперед, боком, приставными шагами или поставить на пути препятствия

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

**«Красочки»**Игра проходит следующим образом: среди участников выбираются водящий - "монах" и ведущий - "продавец". Все оставшиеся игроки загадывают каждый для себя втайне от "монаха" цвета, причем они — цвета — не должны повторяться. Только "продавцу" известно, какие краски есть в его магазине. Далее начинается непосредственно игра. Водящий приходит в "магазин" и говорит: "Я, монах в синих штанах, пришел к вам за красочкой". Продавец спрашивает его: "За какой?". Монах в ответ называет любой цвет, например: "За голубой". Тогда, если такой краски нет, "продавец" говорит: "Иди по голубой дорожке, найдешь голубые сапожки, поноси да назад принеси!". "Монах" уходит, возвращается и начинает игру с начала. В случае если "монах" попросит ту краску, цвет которой есть среди загаданных участниками игры, то этот игрок старается убежать от "монаха". Задача "монаха" — догнать беглеца. Если у него это получается, то водящий и пойманный игрок меняются ролями. Если этого не происходит, то игра продолжается дальше.

**«С кочки на кочку»**Учитель чертит на снегу круги диаметром 30-40 сантиметров. Расстояние между кругами - 40-50 сантиметров. Ребенку нужно прыгать с кочки на кочку (то есть из круга в круг), стараясь побыстрее перебраться с первой кочки на последнюю. Отталкиваться надо обязательно обеими ногами: присесть, согнув ноги в коленях, затем прыжок.

**«Без пары»**Взявшись за руки дети образуют два круга, один внутри, другой снаружи, при этом во внешнем круге на одного человека должно быть меньше. Дети двигаются по кругу. По сигналу учителя дети берут друг друга за руки, образуя пары. Тот, кто остался без пары, пляшет либо рассказывает стих, отгадывает загадку и т.д.

**«Верёвочка»** Играющие образуют круг, держась руками за веревку. Водящий, передвигаясь произвольно внутри круга, старается ударить кого-либо по руке. Кто не успел отдернуть руку, становится водящим

**«Плетень»**Играющие разбиваются на две команды и встают напротив друг друга, образуя плетень, для этого надо скрестить руки перед собой и взяться за руки с соседями. Построившись, ребята двигаются навстречу другой команде со словами:

Раз, два, три, четыре.

Выполнять должны приказ-

Нет, конечно, в целом мире

Дружбы крепче, чем у нас!

По команде учителя дети разбегаются в разные стороны, а по второму сигналу должны вернуться на свои места и образовать плетень. Выигрывает та команда, которая сделает это быстрее.

**«Хитрая лиса»**Дети стоят в кругу плечо к плечу, заложив руки за спину. Воспитатель проходит сзади них и не заметно дотрагивается до любого ребенка. Ребенок, к которому дотронулся воспитатель, становится «хитрой лисой». Воспитатель предлагает кому-нибудь из детей внимательно посмотреть на своих товарищей, поискать глазами хитрую лису. Если ребенок сразу не найдет, то все дети спрашивают: «Хитрая лиса, где ты?» и внимательно следят за лицом каждого, покажется ли лисичка. После трех вопросов лиса отвечает: «Я тут!» и начинает ловить. Дети разбегаются в разные стороны. Когда лиса поймает 2-3 ребенка, игра заканчивается. При повторении выбирают другую лисичку.

**«Ловля обезьян»**Изображающие обезьян дети располагаются на пособиях для лазанья по одну сторону площадки. В противоположной стороне находятся ловцы обезьян (4-6 детей). Они хотят сманить обезьян с деревьев и поймать их. Ловцы договариваются, какие движения они будут делать. Они выходят на середину площадки и показывают задуманные движения. Обезьяны в это время быстро влезают на стенку и наблюдают оттуда за движениями ловцов. Проделав движения, ловцы уходят в конец площадки, а обезьяны слезают с деревьев, приближаются к тому месту, где были ловцы, и подражают их движениям. По сигналу воспитателя "ловцы" обезьяны бегут к деревьям и влезают на них. Ловцы ловят тех обезьян, которые не успели влезть на дерево. Пойманных они уводят к себе. После 2-3 повторений дети меняются ролями.

Указания. Надо следить, чтобы дети не спрыгивали со стены, а спускались вниз до последней перекладины. При повторении игры движения ловцов должны быть новыми

**«Колечко»**Играющие садятся на стулья, которые стоят в ряд. Ладони у всех сложены вместе и лежат на коленях. Выбирается водящий.

Водящий подходит к каждому игроку с кольцом (предметом), обходит всех участников игры и делает движение, точно кладёт кольцо каждому из них в руки. Один из игроков действительно незаметно получает от водящего колечко (любой предмет). Водящий отходит от ребят и говорит: «Колечко, колечко, выйди на крылечко!». Тот игрок, у которого предмет, выбегает. Сидящие игроки должны угадать, у кого предмет и задержать его. Тот игрок, которому удалось выбежать, становится водящим.

Правила: Колечко кладётся незаметно. Игрок с кольцом не должен выбегать раньше слов

**«Кто подходил?»**Все играющие образуют круг, водящий с завязанными глазами стоит в центре.

Руководитель указывает на кого-либо из играющих, и тот подходит к водящему, слегка дотрагивается до его плеча, подаёт голос какого-либо животного или называет его по имени, изменив свой голос.

Водящий открывает глаза по указанию руководителя, когда подходивший займёт свое место. Он должен отгадать, кто к нему подходил. В случае, если водящий отгадал того, кто к нему подходил, игроки меняются ролями. Побеждает тот, кто ни разу не был водящим.

Водящий не должен раньше времени открывать глаза. 2. Голос подаёт только тот, на кого укажет руководитель. 3. Первый водящий не считается проигравшим.

**«Караси и щука»**На одной стороне площадки находятся "караси", на середине "щука".

Содержание игры. По сигналу "караси" перебегают на другую сторону. "Щука" ловит их. Пойманные "караси" (четыре-пять) берутся за руки и, встав поперёк площадки, образуют сеть.

Теперь "караси" должны перебегать на другую сторону площадки через сеть (под руками). "Щука" стоит за сетью и подстерегает их. Когда пойманных "карасей" будет восемь-девять, они образуют корзины - круги, через которые нужно пробегать. Такая корзина может быть и одна, тогда её изображают, взявшись за руки, 15-18 участников. "Щука" занимает место перед корзиной и ловит "карасей".

Когда пойманных "карасей" станет больше, чем непойманных, играющие образуют верши - коридор из пойманных карасей, через который пробегают непойманные. "Щука", Находящаяся у выхода из верши, ловит их.

Победителем считается тот, кто остался последним. Ему и поручают роль новой "щуки".

Игра начинается по сигналу руководителя. Все "караси" обязаны при перебежке пройти сеть, корзину и верши. Стоящие не имеют права задерживать их. Игроки, образующие корзину, могут поймать "щуку", если им удастся закинуть сплетенные руки за спину "щуки" и загнать её в корзину или захлопнуть верши. В этом случае все "караси" отпускаются, и выбирается новая "щука".

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

**«Охотники и утки»**Играющие в двух командах. «Охотники» образуют круг. Перед ними проводят черту, за которую переступать нельзя. «Утки» произвольно располагаются внутри круга. По сигналу охотники, перебрасывая мяч, стараются неожиданно бросить мячом в уток. Осаленная мячом утка выбывает из игры. Когда все утки осалены, учитель отмечает затраченное время. Затем играющие меняются ролями. Выигрывает команда, которая быстрее осалила всех уток.

**«Мяч соседу»**Играющие стоят в кругу на расстоянии 1 м один от другого. У двух игроков, стоящих на двух противоположных сторонах круга, по волейбольному мячу. По сигналу играющие начинают передавать мячи друг другу вправо или влево так, чтобы один мяч догнал другой. Проигрывает игрок, у которого окажутся два мяча. Играют 3-4 мин., после чего отмечают игроков, которые лучше передавали мяч. Эту игру можно проводить в шеренгах, передавая мяч перед собой, или в колоннах, передавая мяч над головой и под ногами. В этом случае игру проводят как эстафету. Побеждает команда, быстрее всех закончившая передачу.

**2 класс**

**«Двенадцать палочек»**Эта игра является одним из вариантов пряток. Для игры понадобится 12 палочек и дощечка. Дощечку укладывают на бревнышко или камень так, чтобы один ее край упирался в землю, а другой был приподнят. На нижний край доски укладывают палочки. По жребию выбирается ведущий. Он подходит к дощечке и наступает на свободный ее край, палочки разлетаются, ведущий начинает их собирать, в это время остальные участники должны спрятаться. Ведущий ищет игроков, найденный игрок выбывает из игры. Пока ведущий разыскивает участников, один из игроков незаметно пробирается к дощечке и ударяет по ней ногой со словами: «Двенадцать палочек летят!» Палочки снова разлетаются, а ведущий опять должен их собрать. Участники в это время имеют возможность перепрятаться.

**«Чижик»**Для игры вам понадобится 2 палки разной длины, короткая — чижик, длинная — бита. На площадке, где будет проходить игра, рисуют кон — квадрат со стороной, равной длине биты. Кон устраивается ближе к одному из краев площадки. Площадка должна быть ровной, с твердой поверхностью. Перед игрой определяется, кто идет на кон, а кто остается водить в поле. Игроки заранее договариваются, до какого количества очков идет игра. Водящий уходит в поле и встает, где хочет. Бьющий кладет чижик в середину кона, направляя его одним кольцом в поле. Затем ударяет битой по этому концу, чтобы чижик подскочил вверх — очко уже заработано. Вторым ударом игрок старается отбить чижа как можно дальше в поле — второе очко. Таким образом, очко дается за каждый удар битой. Водящий поднимает чижик, упавший в поле, и старается забросить его обратно в кон. Если кон плохо виден издалека, бьющий обозначает кон для водящего, установив посреди него биту. Если же чижик попадает в кон, водящий и бьющий меняются местами.

**«Пустое место»**В этой игре должны участвовать не менее 10 человек. Путем жеребьевки выбирается ведущий, остальные игроки становятся в круг, взявшись за руки. Ведущий несколько раз медленно обходит круг с внешней стороны. Потом неожиданно хлопает кого-нибудь из участников по плечу и мигом бежит вперед. Тот игрок, которого выбрал ведущий, отцепляется от соседей и старается быстрее обежать круг навстречу водящему. Важно первым занять пустое место. В круге остается игрок, занявший пустое место первым и успевший взяться за руки с соседями. Опоздавший становится водящим. Необходимо помнить о следующих правилах:

водящий ходит шагом до тех пор, пока не «вызовет» кого-то ударом по плечу;

во время бега запрещено касаться участников, стоящих в круге;

если ведущий прибегает на пустое место вторым, в следующий раз он не имеет права вызывать на состязание того же участника.

**«Городки»**Чертят квадрат, в котором выстраивают «городки» из круглых брусочков. «Городки могут быть любой формы. Каждый игрок по очереди кидает палку и старается сбить «городок». Если игрок сбил городок, считают, сколько брусочков вылетело из зоны квадрата. Они и приносят очки. Потом палка передаётся другому игроку, и он выполняет то же самое. В случае, если игрок промахнулся, он должен передать палку (биту) следующему. Выигрывает тот, кто больше всех наберёт очков.

**«Пятнашки»**Количество игроков не ограничено. Чем больше участников, тем интереснее и веселее играть. После того как выберут «пятнашку», все игроки должны разбежаться. «Пятнашка» старается кого-нибудь догнать и запятнать. Дотрагиваясь до игрока, ему необходимо назвать имя запятнанного, чтобы все узнали, от кого им теперь убегать. Убегая от «пятнашки», можно кричать слова, подзадоривающие ведущего: «Не боюсь я пятны!» Существует 2 основных правила, которыми в игре лучше не пренебрегать: новому «пятнашке» нельзя пятнать того, который его только что запятнал; если «пятнашка» заметил игрока, убежавшего за условную территорию игры, ему необходимо громко прокричать имя этого участника, который сразу становится «пятнашкой».

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

**«Капканы»**Описание игры: Шесть играющих встают парами, взявшись за обе руки и подняв их вверх. Это капканы, они располагаются на незначительном расстоянии друг от друга. Все остальные играющие берутся за руки, образуя цепочку. Они должны двигаться через капканы.

По хлопку ведущего капканы захлопываются, т.е. ребята, изображающие капканы, опускают руки. Те играющие, кто попался в капкан, образуют пары и тоже становятся капканами. В этой игре выявляется самый ловкий и быстрый из ребят — тот, кто сумел до конца игры не угодить ни в один капкан

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

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

**«Ловись, рыбка, большая и маленькая»**Для игры понадобится длинная веревка или скакалка с грузом на конце — «удочка». Грузом может послужить полотняный мешочек с каким-либо содержимым. Важно, чтобы удочка не была травмоопасной. Выбирают ведущего — «рыбака», остальные игроки — «рыбки». «Рыбак» становится в центр круга, организованного «рыбками» (на удалении 2-3 м от «рыбака »). Расстояние между «рыбками » должно быть приблизительно одинаковым. «Рыбак» берет в руки удочку и начинает ее раскручивать, сначала проводя ею по земле, потом поднимая выше и выше, но не более чем на 20 см над землей. А «рыбки» должны, подпрыгивая, ускользать от «удочки» (через нее можно также перепрыгивать). Пойманная «рыбка» выбывает. Игра идет до последнего игрока. «Рыбкам» запрещается менять местоположение во время игры, нужно прыгать там, где встал первоначально. «Рыбак» может удлинять и укорачивать удочку, наматывая ее на руку, а также имеет право менять направление вращения.

**«Платок»**Все играющие встают в круг. Ведущий обегает за кругом 3 раза и бросает платок за одним из игроков. Этот игрок в свою очередь должен быстро поднять платок и погнаться за ведущим, чтобы постараться накинуть платок ему на шею, пока ведущий не успел обежать круг 3 раза. Если ведущий успевает обежать круг, он снова водит, если нет, игроки меняются местами.

**«Кто боится колдуна?»**На земле чертят прямоугольник, справа и слева проводят еще по 1 черте — города. Один из участников будет играть роль колдуна. «Колдун» живет в одном городе, люди — в городе напротив. «Колдун» спрашивает людей: «Боитесь ли вы колдуна?», они отвечают: «Нет!» — и бегут в город колдуна, он в это же время стремится им навстречу, стараясь осалить. Осаленным считается игрок, которого «колдун» успеет 3 раза ударить по плечу. Этот игрок теперь принадлежит «колдуну» и помогает ему ловить остальных игроков. Основное правило игры: никто не может быть пойман в городе.

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

**«Горелки»** Участники становятся парами, держась за руки, друг за другом – образуют колонну. Впереди колонны – водящий. По команде водящего последняя пара разъединяет руки и бежит вперед: один по правую, другой по левую сторону колонны.

Задача игроков – увернуться от водящего и успеть взяться за руки. Если водящему удается поймать одного из игроков, то он вместе с пойманным становится первой парой колонны. Если игроки сумеют перехитрить водящего и взяться за руки – они становятся в голову колонны, а водящий начинает игру сначала.

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

**«Казаки-разбойники»** Играющие разбиваются на команды, одна из которых – казаки, а другая – разбойники.

Разбойники разбегаются прятаться, а казаки находят и отмечают место для темницы, куда будут отводить пойманных разбойников. Темницей может быть лавочка, угол двора, песочница или просто место под деревом.Казаки выходят на поиск и ловят разбойников. Их задача – найти, догнать, запятнать и отвести в темницу разбойников. Казак отводит разбойника в темницу, держа его за руку или рукав. Пойманный и запятнанный разбойник не должен по правилам игры вырываться. Но если казак случайно разжал руку, разбойник может убежать. Разбойники могут выручать своих товарищей по дороге в темницу – неожиданно подбежать и осалить казака – тогда казак должен отпустить пленного, и оба разбойника убегают. Казак, в свою очередь, может первым запятнать разбойника, пытавшегося освободить пленного. Если ему это удастся, то он приведет уже двух пленных.

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

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

**Эстафеты «С мячом»** **Перенеси мяч.**Для эстафеты необходимо: на каждую команду по 3 волейбольных мяча и 2 обруча.

Игроки делятся на несколько команд (от 2-4). Становятся в колонну по одному за линией старта. Перед каждой командой лежит обруч, а в нем 3 мяча. В 10-15 метрах перед командой лежит второй обруч.

По сигналу ведущего первый участник команды берет все мячи в руки и переносит их в свободный обруч, бегом возвращается назад и передает эстафету за линией старта, касаясь ладонью плеча второго участника. Второй бежит к своему обручу, берет мячи и переносит их в обруч, лежащий перед командой. Следующий игрок относит мячи снова и и т.д.

Игра продолжается до тех пор, пока первый участник снова не станет первым.

Если во время игры упал мяч, участник должен сам его поднять и продолжать бег с того места, где упал мяч.

Выигрывает команда, первой закончившая эстафету.

Можно проводить эстафету и с одним обручем. Тогда участники с мячами в руках обегают стойку в 10-15 метрах от старта и возвращают мячи в тот же обруч.

**Эстафеты зверей.**Играющие делятся на 2 - 4 равные команды и выстраиваются в колонны по одному. Играющие в командах принимают названия зверей. Стоящие первыми называются "медведями", вторыми - "волками", третьими - "лисами", четвертыми - "зайцами". Перед впереди стоящими проводится стартовая линия. По команде воспитателя участники команд должны пропрыгать до заданного места так, как это делают настоящие звери. Команда "волков" бегут как волки, команда "зайцев" - как зайцы и т. д.

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

**Эстафета «Весёлые старты**эстафета – команда стоит в колонну по одному, передать мяч в колонне по верху из рук в руки от первого до последнего + между ног

2 эстафета – по ходу движения разложить кегли в обручи (3 шт), оббежать конус, на обратном пути собрать кегли и передать эстафету следующему

3 эстафета – оббежать конус с одетыми на себя 3-мя обручами, передать эстафету, обязательно надев обручи на следующего.

4 эстафета – «змейкой» оббежать конусы, расставленные по ходу дистанции, назад вернуться по прямой и передать эстафету следующему участнику.

5 эстафета – докатить г/б мяч теннисной ракеткой до конуса по полу, обежать конус, обратно вернуться также и передать эстафету следующему.

6 эстафета – оббежать конус, по ходу движения пролезая в обручи, которые держат помощники.

7 эстафета – добежать до конуса с ракеткой в руке, удерживая на ней мяч для большого тенниса, обратно вернуться, неся ракетку и мяч в руках, передать эстафету следующему.

**«Эстафета с обручами»**На дорожке проводятся две линии на расстоянии 20 - 25 м одна от другой. Каждый игрок должен прокатить обруч от первой до второй линии, вернуться обратно и передать обруч своему товарищу. Выигрывает та команда, которая раньше завершит эстафету**.**

**Встречная эстафета с обручем и скакалкой**Команды строятся как на встречной эстафеты. У направляющего первой подгруппы - гимнастический обруч, а у направляющего второй подгруппы - скакалка. По сигналу игрок с обручем устремляется вперед, прыгая через обруч (как через скакалку). Как только игрок с обручем пересечет линию старта противоположной колонны, стартует игрок со скакалкой, который продвигается вперед, прыгая через скакалку. Каждый участник после выполнения задания передает инвентарь очередному игроку в колонне. Так продолжается до тех пор, пока участники не выполнят задание и не поменяются местами в колоннах. Пробежки запрещены.

**Три прыжка**Участники делятся на две команды. На расстоянии 8-10 м. от линии старта положить скакалку и обруч. После сигнала 1-ый, добежав до скакалки, берет ее в руки, делает на месте три прыжка, кладет и бежит назад. 2-ой берет обруч и делает через него три прыжка и идет чередование скакалки и обруча. Чья команда быстрее справится, та и победит.

**Снайперы**Дети встают в две колонны. На расстоянии 3м перед каждой колонной положить по обручу. Дети по очереди бросают мешочки с песком правой и левой рукой, стараясь попасть в обруч. Если ребенок попал, то его команде засчитывается 1 балл. Итог: у кого больше баллов, та команда и выиграла.

**Игольное ушко.**Вдоль линии эстафеты на земле лежат 2 или 3 обруча. Стартуя, первый должен добежать до первого обруча, поднять его и продеть через себя. Затем со следующими обручами также. И так на обратном пути.

**Эстафеты «Быстрые и ловкие».**Стоя на расстоянии 1 - 2 м. от веревки, натянутой на стойках на высоте 2 м., перебросить через нее мяч и, перебежав под веревкой на другую сторону, поймать его. Затем задание выполняется с расстояния 2,5 м. и 3 м.

Подвижные игры-эстафеты для детей.

Веселые соревнования.

Огородники.

Перевозка урожая.

Эстафета парами.

Кто скорее?

Догони!

Быстрые и меткие.

Быстрые и ловкие.

Преодолей полосу препятствий.

**«Пятнашки»**Количество игроков не ограничено. Чем больше участников, тем интереснее и веселее играть. После того как выберут «пятнашку», все игроки должны разбежаться. «Пятнашка» старается кого-нибудь догнать и запятнать. Дотрагиваясь до игрока, ему необходимо назвать имя запятнанного, чтобы все узнали, от кого им теперь убегать. Убегая от «пятнашки», можно кричать слова, подзадоривающие ведущего: «Не боюсь я пятны!» Существует 2 основных правила, которыми в игре лучше не пренебрегать: новому «пятнашке» нельзя пятнать того, который его только что запятнал; если «пятнашка» заметил игрока, убежавшего за условную территорию игры, ему необходимо громко прокричать имя этого участника, который сразу становится «пятнашкой».

**«Кот и мышь»**Игроки (не более пяти пар) встают в два ряда лицом друг к другу, берутся за руки, образуя небольшой проход - нору. В одном ряду стоят коты, в другом - мыши. Игру начинает первая пара: кот ловит мышь, а та бегает 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. Правила игры. Коту нельзя забегать в нору. Кот и мыши не должны убегать далеко от норы.

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

**«Али – баба»**Дети делятся на две команды, которые встают в две шеренги напротив друг друга (расстояние между командами — 5-7 м). Участники каждой команды держатся междусобой за руки,

образуя цепь. Из каждой команды по очереди начинают звать игроков.

— Али-баба! — зовет первая команда, — О чем слуга? — отвечает им вторая команда. - Пятого, десятого подайте (после чего называют имя игрока, например «Вику нам сюда! »)

Названная выходит из шеренги и бежит к зовущим, а подбежав, старается прорвать образуемую цепь. Если ей это удалось, она уводит одного игрока в свою команду, если нет, то сама остается в команде соперников. Игра продолжается до тех нор, пока в одной из команд не останется 2-3 игрока.

**«Белки, зайцы, мышки»**Назначается один водящий, а остальные игроки делятся на 3 команды по 5—6 человек, и инструктор дает им названия: «белки», «зайцы», «мышки». На площадке на полу кладут 3 обруча на расстоянии 5 м друг от друга — это домики зверей, каждая команда занимает один из них. Инструктор командует: «Мышки! Зайцы! » Названные группы должны поменяться местами-домиками. Если во время перебежки водящий поймал кого-либо из участников, то пойманный становится водящим, а водящий присоединяется к игрокам той команды, участника которой он поймал. Инструктор может подать сигнал сразу трем командам: «Белки, зайцы, мышки! ». Тогда все группы покидают свои домики и бегут занимать любой другой.

**«Штандер»** Водящему вручается мяч. Игроки собираются вокруг водящего. Водящий подбрасывает мяч вверх и выкрикивает имя одного из играющих**.**

Названный игрок ловит мяч на лету или поднимает его с земли и старается попасть им в кого-либо из разбегающихся в стороны остальных игроков. Поймав мяч на лету, игрок имеет право крикнуть: «Штандер!» Тогда все участники должны замереть, а игрок с мячом может спокойно прицелиться и запятнать мячом любого.

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

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

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

**«Пятнашки»**Количество игроков не ограничено. Чем больше участников, тем интереснее и веселее играть. После того как выберут «пятнашку», все игроки должны разбежаться. «Пятнашка» старается кого-нибудь догнать и запятнать. Дотрагиваясь до игрока, ему необходимо назвать имя запятнанного, чтобы все узнали, от кого им теперь убегать. Убегая от «пятнашки», можно кричать слова, подзадоривающие ведущего: «Не боюсь я пятны!» Существует 2 основных правила, которыми в игре лучше не пренебрегать: новому «пятнашке» нельзя пятнать того, который его только что запятнал; если «пятнашка» заметил игрока, убежавшего за условную территорию игры, ему необходимо громко прокричать имя этого участника, который сразу становится «пятнашкой».

**«Светофор»**Подготовка к игре:

Чертится посередине линия. Выбирается водящий. Он встаёт около линии. Остальные игроки располагаются на одном конце площадки.

Водящий называет определённый цвет. Те игроки, у которых есть на одежде такой цвет, показывают и переходят на другую сторону площадки. А те, у кого нет, должны попытаться перебежать линию. Водящие могут осалить их, и они выходят из игры на определённое время. В игру можно внести изменения: те игроки, у которых нет такого цвета, вспоминают строки песен, где упоминается нужный цвет, и проходят линию

**«Хвост дракона»**Игроки встают друг за другом, взяв впереди стоящего за талию (как бы образуя дракона/змейку). Стоящий впереди — голова дракона, задний — хвост.

«Голова» дракона пытается поймать свой «хвост», а «хвост» должен увернуться от «головы», при этом все остальные звенья дракона/змейки не должны расцепляться.

Когда передний игрок поймает заднего, пойманный становится «головой». Остальные меняются местами по желанию.

Игра продолжается.

Правила игры

1. Игроки строятся друг за другом, держась за талию впереди стоящего, образуя дракона.

2. Первый игрок - «голова» пытается поймать последнего - «хвост», при этом остальные не должны расцепляться.

3. Когда первый игрок поймает последнего, пойманный становится «головой».

**«Чай – чай - выручай**» В начале определяют границу игровой зоны, за которую забегать нельзя.

Правила игры отличаются от обычных салочек тем, что когда водящий догонит и осалит какого-либо игрока, тот не становится салкой, а замирает на месте и кричит: «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 салки 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.

1. Игроки определяют границы игровой зоны, за нельзя забегать.

2. Тот, кого осалили, должен остановиться и кричать: «Чай-чай-выручай!» до тех пор, пока его не выручат.

3. Выручить может любой из участников, просто дотронувшись до осаленного.

4. Салка может передать свою роль другому только, когда догонит всех участников и их при этом никто не выручит.

**«Северный и южный ветер»**Выбирают двух водящих. Одному на руку повязывают синюю ленту – это «северный ветер», другому красную – это «южный ветер». Остальные дети бегают по площадке. «Северный ветер» старается «заморозить» как можно больше детей – дотронутся до них рукой. Замороженные принимают какую-либо позу (руки в стороны, вверх, на поясе, стоят на одной ноге и т.д.). «Южный ветер» стремится «разморозить» детей, также дотрагиваясь рукой и восклицая: «Свободен!» Через 2-3 минуты назначают новых водящих, и игра возобновляется.

**«Вышибалы»**Инвентарь: Волейбольный мяч.

Описание игры: Игровое поле длиной 8-10 метров очерчено с двух сторон линиями, за которыми стоят вышибалы (водящие), их задача — выбить мячом игроков с поля, мяч подается поочередно от одного вышибалы к другому

**«Машина едет, едет. Стоп!»**Подготовка к игре: Все играющие выстраиваются на одном конце площадки в одну шеренгу. На другом конце площадки, спиной играющим, становится водящий.

Водящий закрывает лицо руками и говорит: «Машина едет, едет. Стоп!» Пока водящийговорит, все играющие стараются как можно быстрее приблизиться к нему. Но при команде « Стоп!» они должны немедленно остановиться и замереть на месте. Водящий быстро оглядывается. Если он заметит движение, водящий посылает его назад, на исходную линию. После этого водящий опять становится к стенке и произносит те же слова. Так продолжается до тех пор, пока кому-то играющим не удастся приблизиться к водящему и запятнать его раньше, чем тот успеет оглянуться. После этого игроки идут на исходную линию и игра повторяется.

**«Колечко»**Играющие садятся на стулья, которые стоят в ряд. Ладони у всех сложены вместе и лежат на коленях. Выбирается водящий.

Водящий подходит к каждому игроку с кольцом (предметом), обходит всех участников игры и делает движение, точно кладёт кольцо каждому из них в руки. Один из игроков действительно незаметно получает от водящего колечко (любой предмет). Водящий отходит от ребят и говорит: «Колечко, колечко, выйди на крылечко!». Тот игрок, у которого предмет, выбегает. Сидящие игроки должны угадать, у кого предмет и задержать его. Тот игрок, которому удалось выбежать, становится водящим.

Правила: Колечко кладётся незаметно. Игрок с кольцом не должен выбегать раньше слов

**«Перестрелка»**Площадка делится пополам средней линией. Играющие делятся на две команды, которые располагаются на своей половине поля в произвольном порядке. Каждая команда выбирает капитана.

В центре поля разыгрывают игроки мяч, который подбрасывают руководитель. Капитаны стараются отбить мяч своим игрокам. По команде игроки, завладевшие мячом, стараются попасть им в противника, не заходя за среднюю линию. Осаленный игрок идёт на скамейку.

Играющая команда старается выручить своих пленных, перебрасывая им мяч по воздуху. Если мяч попал пленному каким-либо образом, тот может осаливать игроков противника. Играют в 2 тайма до тех пор, пока не будут выбиты все игроки одной из команд.

Правила:

Игрок, поймавший мяч с воздуха, осаленным не считается. Участник игры, в которого попал мяч, отскочивший от земли, осаленным не считается тоже. Игрок считается вырученным, если ему перебросили мяч, и он поймал его.

**Лист индивидуальных достижений курса внеурочной деятельности**

**«Подвижные игры» 1-2 кл**

**1 «А»**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№** | **ФИО** | **Теоретический раздел:** | **Подвижные игры** | **Весёлые старты** | **Весёлые старты**  **1 «А» и 1 «Б»** |
| **1** | Брагина Екатерина | **+** | **+** | **побед** |  |
| **2** | Бусс Степан | **+** | **+** | **побед** |  |
| **3** | Воробьева Мария | **+** | **+** | **участн** |  |
| **4** | Еремина Ульяна | **+** | **+** | **участ** |  |
| **5** | Захарова Маргарита | **+** | **+** | **побед** |  |
| **6** | Ионин Александр | **+** | **+** | **участ** |  |
| **7** | Карпухин Макар | **+** | **+** | **участ** |  |
| **8** | Клюев Глеб | **+** | **+** | **побед** |  |
| **9** | Ковалевский Егор | **+** | **+** | **побед** |  |
| **10** | Косинова Василиса | **+** | **+** | **побед** |  |
| **11** | Кровякова Александрин | **+** | **+** | **участ** |  |
| **12** | Малахова Виктория | **+** | **+** | **участ** |  |
| **13** | Мелентьев Павел | **+** | **+** | **побед** |  |
| **14** | Петляк Андрей | **+** | **+** | **учас** |  |
| **15** | Попов Тимофей | **+** | **+** | **учас** |  |
| **16** | Репин Егор | **+** | **+** | **побед** |  |
| **17** | Салангин Максим | **+** | **+** | **участ** |  |
| **18** | Стюфляева Варвара | **+** | **+** | **участ** |  |
| **19** | Тонкачёва Анастасия | **+** | **+** | **побед** |  |
| **20** | Чеснокова Александра | **+** | **+** | **участ** |  |
| **21** | Юшков Владимир | **+** |  | **побед** |  |

**Лист индивидуальных достижений курса внеурочной деятельности**

**«Подвижные игры» 1-2 кл**

**1 «Б»**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№** | **ФИО** | **Теоретический раздел:** | **Подвижные игры** | **Весёлые старты** | **Весёлые старты**  **1 «А» и 1 «Б** |
| **1** | Алтметс Тимур | **+** | **+** | **участ** |  |
| **2** | Воржев Максим | **+** | **+** | **побед** |  |
| **3** | Ганусяк Никита | **+** | **+** | **побед** |  |
| **4** | Горелова Ульяна | **+** | **+** | **участ** |  |
| **5** | Журавлёва Виктория | **+** | **+** | **побед** |  |
| **6** | Журенкова Таисия | **+** | **+** | **участ** |  |
| **7** | Зяблов Сергей | **+** | **+** | **побед** |  |
| **8** | Королев Лев | **+** | **+** | **побед** |  |
| **9** | Костылева Анастасия | **+** | **+** | **участн** |  |
| **10** | Кубасов Тимофей | **+** | **+** | **побед** |  |
| **11** | Кулычев Иван | **+** | **+** | **участ** |  |
| **12** | Маркова Милана | **+** | **+** | **участ** |  |
| **13** | Новокрещенова Варвара | **+** | **+** | **участ** |  |
| **14** | Побережникова Василиса | **+** | **+** | **побед** |  |
| **15** | Святкина Кристина | **+** | **+** | **побед** |  |
| **16** | Стукова Елизавета | **+** | **+** | **побед** |  |
| **17** | Сухоруков Сергей | **+** | **+** | **участ** |  |
| **18** | Тонкачева Елизавета | **+** | **+** | **побед** |  |
| **19** | Шлягова Ксения | **+** | **+** | **участ** |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |

**Лист индивидуальных достижений курса внеурочной деятельности**

**«Подвижные игры» 1-2 кл**

**2 «Б»**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **№** | **ФИО** | **Теоретический раздел:** | **Подвижные игры** | **Весёлые старты**  **2 « А» и 2 «Б»** |
| **1** | Бондаренко Ульяна | **+** | **+** | **побед** |
| **2** | Губарева Аксинья | **+** | **+** | **побед** |
| **3** | Губарева Кира | **+** | **+** | **побед** |
| **4** | Жаркова Алиса | **+** | **+** | **+** |
| **5** | Казначеев Николай | **+** | **+** | **побед** |
| **6** | Костырин Лев | **+** | **+** | **побед** |
| **7** | Кривашкин Артём | **+** | **+** | **+** |
| **8** | Ли Кристина | **+** | **+** | **+** |
| **9** | Назаренко Степан | **+** | **+** | **побед** |
| **10** | Новинькова Светлана | **+** | **+** | **побед** |
| **11** | Савченко Григорий | **+** | **+** | **побед** |
| **12** | Самойленко Корней | **+** | **+** | **побед** |
| **13** | Фаллер Анастасия | **+** | **+** | **побед** |
| **14** | Горбунова Арина | **+** | **+** | **+** |
| **15** |  |  |  |  |

**Лист индивидуальных достижений курса внеурочной деятельности**

**«Подвижные игры» 1-2 кл**

**2 «А»**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **№** | **ФИО** | **Теоретический раздел:** | **Подвижные игры** | **Весёлые старты**  **2 «А» и 2 «Б»** |
| **1** | Вагнер Егор | **+** | **+** | **+** |
| **2** | Горнеева Елена | **+** | **+** | **+** |
| **3** | Гребенникова Мария | **+** | **+** | **участ** |
| **4** | Карпешин Данил | **+** | **+** | **участ** |
| **5** | Квакова Алёна | **+** | **+** | **участ** |
| **6** | Киль Арсений | **+** | **+** | **участ** |
| **7** | Киселев Андрей | **+** | **+** | **участ** |
| **8** | Наумова Арина | **+** | **+** | **участ** |
| **9** | Опарин Андрей | **+** | **+** | **+** |
| **10** | Скляр Никита | **+** | **+** | **+** |
| **11** | Степанов Максим | **+** | **+** | **участ** |
| **12** | Стуков Роман | **+** | **+** | **участ** |
| **13** | Шабалина Виктория | **+** | **+** | **участ** |
| **14** | Шкарупина Валентина | **+** | **+** | **участ** |
| **15** |  |  |  |  |

**Лист корректировки**

**По внеурочной деятельности « Подвижные игры» для 1-2 кл**

**2024-2025 учебный год**

**Учитель :Петрова А.С**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Дата по плану** | **Номер и тема занятия** | **Дата по факту** | **Тема занятия** | **Основание** |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |