Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Гуманитарно-эстетическая гимназия №11 г. Дубны Московской области»

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
платных образовательных услуг
по курсу «Организации досуговой деятельности»

1 класс

Педагоги: Башкатова С.В.,
Завьялова Е.М.,
Лазарева О.В.,
Шилкина Н.Н.

г. Дубна

2023 - 2024 год

Пояснительная записка

Рабочая программа платной образовательной услуги «Организация досуговой деятельности» (далее – ОДД) для обучающихся 1 классов составлена с учётом требований ФГОС, направленных на достижение планируемых личностных, метапредметных и предметных результатов учащихся, получающих платную образовательную услугу, на формирование учебных действий.

Цель: максимальное развитие личности каждого ребенка. Воспитание сознательного, здорового члена общества, инициативного, думающего. Формирование детского интеллекта, целенаправленное развитие познавательных психических процессов: внимания, воображения, восприятия, памяти, мышления, раскрытие творческого потенциала каждого ребенка.

Основная цель первых месяцев работы ОДД в 1 классе - помочь ребятам адаптироваться к новому для них статусу школьника.

Задачи:

- воспитывать у детей ответственное отношение к учебе, интерес к занятиям,
- развивать навыки самостоятельной работы.
- расширять нравственное представление детей о своем поведении в школе, о своей гражданской позиции по отношению к Родине.
- создать для детей комфортную обстановку, благоприятный климат в коллективе.

Программа составлена на основе, проводимой в школе внеклассной работы, с учетом возрастных особенностей младших школьников.

Основные направления деятельности:

- физкультурно-оздоровительная работа;
- нравственное и право воспитание;
- гражданское и патриотическое воспитание;
- эстетическое и экологическое воспитание;
- культурно-просветительская работа;
- развитие национально-культурных традиций;
- экскурсионно-туристическая работа;
- профилактика правонарушений и преступлений среди несовершеннолетних;
- взаимодействие с учреждениями дополнительного образования и культуры;
- социологические и психолого-педагогические исследования по вопросам воспитания учащихся, выявление и оценка уровня их воспитанности и др.

ОСНОВНЫЕ КОМПОНЕНТЫ СОДЕРЖАНИЯ

Недельная допустимая нагрузка в группе ОДД составляет 10 часов.

Педагогический процесс предусматривает, чтобы режим групп ОДД способствовал укреплению здоровья учащихся, обеспечивал высокий уровень работоспособности, хорошее физическое и нравственно-эстетическое самочувствие детей.

В гимназии разрабатываются различные варианты режимов в соответствии с конкретными условиями каждой группы, с учетом возрастных особенностей учащихся, тщательно продуманным чередованием умственной, трудовой и досуговой деятельности, занятий физкультурой и спортом.

Эффективность работы групп ОДД во многом зависит от отношения ребенка к школе, от его желания посещать группу. Хорошее настроение - залог физического и нравственного здоровья ребенка, его успехов в учебе и труде. Задача педагога группы ОДД состоит в том, чтобы не только занять ребенка, заполнить его свободное время, но и организовать такие мероприятия, которые бы стали интересны и полезны школьнику соответствующего возраста,

способствовали его интеллектуальному и физическому развитию, обогащали его эмоционально.

Учебно-воспитательную работу в группе ОДД можно поделить на 2 вида: самостоятельную детскую деятельность (самостоятельной ее можно назвать только условно) и деятельность, которую полностью проводит и организует учитель.

1 класс

«Бытовая деятельность». Практическая работа по уходу за комнатными растениями. Работа над проектом по окружающему миру. «Рыхление и полив растений». «Во главе угла – аккуратность и чистота», «Руки человека-помощники в работе», «Содержи в порядке книжки и тетрадки», «Как нужно одеваться и ухаживать за одеждой».
Наблюдение за всходами рассады цветов. Подсадка растений.

«Досуговая деятельность». «Путешествие по морю занятий», «Путешествие в космос», «Юный пешеход», «Города», «Восстанови порядок», «Планета друзей», «Наборщики», «Серпантин одной фразы». Оформление стенгазет «Ко Дню учителя!», «Скоро Новый год», «Золотые мамы!, выставки рисунков «Родная природа», «До свидания, Осень!», «В гости к Весне». Разгадывание загадок, шарад. Составление ребусов.Настольные игры. Викторины: «Узнай дерево по листочку», «Мы крутим глобус». Спортивный час: «Скакалка», «Ловишки», игры малой подвижности, игры на развитие внимания, ловкости. Час общения: «Неправда – ложь» в пословицах и поговорках, «Взаимоотношения в семье», «Народная плясовая», «Что такое хорошо…», «Советы Доктора Воды», «Доброе слово и кошке приятно», «Азбука безопасного поведения на улице зимой», «Хочу быть…», «Как вести себя за столом», «Мальчики и девочки», «Осторожно сосульки!», «Где можно играть на улице», «Правила поведения у водоема».Чтение: «Как люди научились считать?», подготовка к викторине по произведениям Н. Носова, «О чем рассказывают детские журналы», чтение рассказов о ВОВ.

«Экскурсии». Познай мир «Город в котором я живу». «Путешествие в осень». Сбор природного материала. Посещение школьной библиотеки. Экскурсия в городскую библиотеку. Возложение цветов к памятнику. Экскурсия в парк.

«Прогулка». «Мяч ловцу», «Доброе утро охотник», «Третий лишний», «Космонавты», «Вызови по имени», «Второй лишний», «У медведя в бору», «Белые медведи», «Компас», «Пустое место», «Быстро и точно», «Охотники», «Из рук в руки», «Перестрелки», «Гонка мячей по кругу», «Веселые старты».

ОБЩИЕ ВОПРОСЫ ОРГАНИЗАЦИИ УЧЕБНО-ВОСПИТАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА

Режим группы ОДД складывается из следующих форм деятельности учащихся: бытовой, досуговой и др.

Очень важно спланировать работу так, чтобы начиная с первого класса дети переходили от одних видов деятельности к более сложным.

Переход к игровым и самодеятельным формам занятий, физические нагрузки, многообразие связей при общении, как правило, способствуют снятию утомления.

Ежедневно в группе проводится одно занятие на воздухе (если погодные условия позволяют), другое - в помещении.

Бытовая деятельность вкрапливается во все основные виды деятельности. Она как бы цементирует весь режим учебно-воспитательной работы, создает его комфортность. Уход за телом, за одеждой, обувью, помещением, местами отдыха и т. д. осуществляется регулярно с целью выработки устойчивых привычек содержать всё в порядке. Эта работа выполняется учениками как индивидуально, так и коллективно. Для интеллектуального, нравственного, эстетического, а в целом для социального становления личности этот вид деятельности имеет огромное значение.

Досуговая деятельность призвана заполнить свободное время содержательным активным отдыхом. Она организуется в индивидуальной и коллективной формах. Ученики

сами выбирают вид отдыха, чтение, спортивные игры, игра в настольные игры, шахматы и т. д. На эту работу ежедневно приходится до 20 % времени. Коллективная же досуговая деятельность в разные дни недели занимает 20-30% времени режима дня. По своему содержанию эта деятельность многогранна. В различных сочетаниях она включает интеллектуальную, трудовую, художественно-эстетическую, спортивную и игровую. С точки зрения всестороннего воспитания детей она богата разнообразием содержания и форм. Педагог, организующий коллективную досуговую деятельность, получает в свое распоряжение мощное средство воздействия на детей во внеурочное время. Среди форм организации воспитательного процесса в практике работы групп ОДД довольно широко используются мероприятия и сравнительно реже - занятия.

Организация деятельности детей на воздухе предусматривает экскурсионные, прогулочные, игровые, спортивные, трудовые занятия. В помещении же лучше проводить кратковременные занятия: занятия по изучению правил поведения, читательские, музыкальные, занятия по искусству. Другим важным условием, ведущим к успеху воспитательной работы с детьми, является создание соответствующей материальной базы, в том числе организация зоны труда и отдыха для групп ОДД.

- Зона труда и отдыха - это комплекс специально подобранных и оборудованных мест для разнообразной, содержательной деятельности детей.
- Учебные кабинеты могут быть использованы для демонстрации фильмов, диафильмов, телепередач.
- Спортивный, актовый залы - подходящее место для занятий в отдельные ненастные дни. В спортивном зале можно разучивать подвижные игры, в актовом зале поставить импровизированный концерт, проводить конкурсы стихов, загадок, викторины, можно провести различные групповые занятия.
- Территория гимназии – место для организации детского труда (озеленение, уход за растениями и т. д.).

Опыт работы показывает, что после уроков для учащихся во много раз полезнее побывать на воздухе, чем в помещении. Отдых на воздухе включает в себя экскурсионные, прогулочные, спортивные, игровые занятия, физический труд.

Учебный труд с присущими только ему видами и формами деятельности играет важную роль в жизни школьников. Как любой труд, он требует физического и умственного напряжения, затрат сил и энергии.

Экскурсионные занятия в группах ОДД преследуют оздоровительно-воспитательные цели. Этим они отличаются от учебных экскурсий, содержание которых определено учебными программами. Их нужно рассматривать как одну из форм отдыха, поэтому на них применяются методы и средства организации досуга.

Учебные экскурсии - это одна из форм учебного труда, в ходе которой учитель пользуется методическими приемами, характерными для организации учебной работы. На учебной экскурсии недопустим отход от запланированной темы. На экскурсионных занятиях в группах реальность таких отступлений всегда существует, так как во время занятия может сообщаться материал разнообразного содержания. Изучение и освоение знаний на учебной экскурсии обязательно для всех учеников. В дополнение ко всему большое значение при проведении экскурсионного занятия придается продолжительности маршрута с целью увеличения физической нагрузки при ходьбе и развлечениях.

Все экскурсионные занятия по содержанию познавательного материала подразделяются на обществоведческие и природоведческие.

На обществоведческих экскурсиях очень важно показать школьникам, как на практике происходит разделение общественного труда, раскрыть специфику массовых профессий, помочь учащимся определить свое место в общественном труде. В результате этой работы должны быть сформированы общественно ценные отношения к труду и людям труда.

Природоведческие экскурсии знакомят школьников с многообразием окружающей природы, преобразующей природу деятельностью человека. Учитель приучает воспитанников по-хозяйски относиться к ее богатствам и приумножать их. Экскурсионные занятия достаточно удовлетворяют потребности организма детей в отдыхе, благотворно влияют на формирование

такого важного для учебной работы качества, как наблюдательность, обогащают учащихся новыми представлениями и понятиями об окружающем мире. Прогулка - это одна из форм активного отдыха детей. Существует довольно много видов прогулок, что дает возможность разнообразить их в течение всего года. Каждый вид прогулки обусловлен своей целью и своими прав илам и, которым необходимо следовать. Прогулка в зависимости от обстановки и настроения группы может прерываться остановками для кратковременного спокойного отдыха, быть насыщенной играми, развлечениями.

Педагогическая ценность прогулок не исчерпывается двигательным содержанием. В ходе ее идет интенсивное обогащение школьников разнообразной информацией: они знакомятся с окружающим миром путем непосредственных наблюдений, общаются с товарищами и воспитателем. Общение как средство взаимного информирования действует безотказно на протяжении всего занятия. Готовясь к экскурсии, учитель лишь в общих чертах планирует то, что должно быть усвоено школьниками, так как не может предусмотреть всего, что будет воспринято детьми. На прогулке ребята сами выбирают объекты наблюдения, сами выделяют интересующую их информацию. Прогулка в сравнении с экскурсией проигрывает лишь в одном - в системности полученных знаний. В объеме же их, как правило, прогулка превосходит экскурсию. Пестрота и кажущаяся бессистемность знаний, приобретенных на прогулке, не должна смущать учителя. Усвоенные в процессе прогулки представления и понятия обычно не уступают тем, что приобретены на экскурсии. Со временем они могут быть использованы школьниками в качестве иллюстраций к определенным занятиям. Находя таким образом место в их системе, опытные педагоги очень высоко оценивают эту форму занятия за возможность ознакомить учащихся с окружающей действительностью во всем ее многообразии.

Физический труд - форма активного отдыха в группе ОДД. В учебно-воспитательный процесс он вводится с двоякой целью: с одной стороны, он преследует воспитательные задачи, с другой - способствует решению оздоровительных задач. Физическая работа требует от школьников умения пользоваться различными инструментами и приспособлениями. Занятие дает достаточную физическую нагрузку, обеспечивает смену рабочих поз, вызывает физическую усталость. В группах ОДД, где занятия физическим трудом проводятся систематически, наблюдается бережное отношение учеников к школьному имуществу. Трудовая работа в составе группы или бригады исключает размолвки и конфликты между детьми. Воспитатель, организующий физический труд учащихся, должен провести четкий инструктаж о порядке выполнения задания и о мерах безопасности, распределить учеников по бригадам и назначить бригадиров, снабдить всем необходимым инструментом, проследить за качеством выполнения задания, отметить старательность, усердие, добросовестность учеников. Большое внимание во время труда школьников он уделяет бережному отношению ребят к своей одежде, обуви, требует привести их в порядок после работы.

Занятия по правилам поведения предусматривают организованное изучение учащимися правил поведения в гимназии и вне ее. Знакомясь с тем, что разрешается или запрещается делать, ученики постепенно приучаются согласовывать свои поступки с нормами поведения, установленными обществом. Занятия помогают им осознать значение гражданских прав и обязанностей. В группе ОДД на проведение подобных занятий обычно затрачивается немного времени, отчего важно умело их организовать. К примеру, разыгрывая разного рода жизненные ситуации, учитель упражняет учащихся в следовании тем или иным правилам поведения. Игры, инсценировки, практикумы создают обстановку, по своему содержанию близкую к жизненной, предписывающую соблюдение определенных требований. Учитель сосредоточивает внимание учеников не только на нравственной, но и правовой стороне содержания правил. Разграничивая и противопоставляя «добро» и «зло» в поступках человека, педагог ориентирует учащихся на правильное поведение в любой обстановке. Нравственные идеи, заложенные во всех правилах, пройдя через чувственное восприятие учеников, становятся их убеждениями. Знания о правилах и обязанностях усваиваются в младших классах через осознание понятий «можно» и «нельзя». Каждое занятие включает полезную информацию о том, что можно и нужно или запрещено делать. Постепенно у школьников формируется правильное отношение к правилам и обязанностям в жизни людей. Учителя знакомят детей также с правилами и поведения в общественных местах.

При систематическом ознакомлении с правилами и у учеников довольно успешно формируются привычки правомерного поведения, резко снижается количество серьезных нарушений порядка. Эти занятия способствуют осознанию учащимися ответственности за свое поведение.

Руководство детским чтением - это одно из самых ценных занятий в группе ОДД. Его ни в коем случае нельзя превращать в простое чтение книг или в урок внеклассного чтения. Как занятие оно имеет целью пропагандировать, направлять и руководить чтением детей. Задача учителя - развить у своих учеников положительное отношение к чтению как средству самообразовательной деятельности и активного отдыха, сформировать у них устойчивую потребность в чтении, способствовать работе с разными книгами. В ходе занятия учитель создает условия, стимулирующие читательскую активность учеников (рассказывая о той или иной книге, показывая рисунки детей), указывает пути ее притяжения, обеспечивая, таким образом, организованное общение каждого ученика с книгой. С помощью таких занятий школьники приучаются избирательно относиться к выбору книг и журналов для чтения, приобретают навыки систематизированного чтения.

Во время детского чтения каждый ученик в индивидуальном порядке или в составе группы может что-то почитать, посмотреть, познакомиться с выбранной книгой, обсудить с товарищем.

Музыкальные занятия - это одна из форм организованного отдыха в группе ОДД. Их содержание, составляющее прослушивание музыкальных произведений, пение, танцы, требует от учеников разносторонней музыкально-эстетической деятельности, в ходе которой учащиеся активно приобщаются к музыкальной культуре. У них формируется положительное отношение к музыке, потребность в ней, умение выбирать музыкальные произведения для содержательного отдыха. Знакомя школьников с лучшими образцами музыкальной культуры, педагог помогает им испытывать радость от общения с прекрасным, ощутить неизмеримое богатство песенного и танцевального искусства. Очень важно дать ученикам общее представление и о танцах. Детям нравится разнообразная исполнительская деятельность, требующая танцевальных ритмичных движений, пения, игры на простейших ритмических музыкальных инструментах. Организация такой деятельности на занятиях дает возможность воспитателю мобилизовать творческую активность ребят, обеспечить им эмоциональную и физическую разгрузку.

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Личностными результатами являются:

- *Оценивать* жизненные ситуации (поступки людей) с точки зрения общепринятых норм и ценностей: учиться отделять поступки от самого человека.
- *Объяснять* с позиции общечеловеческих нравственных ценностей, почему конкретные простые поступки можно оценить как хорошие или плохие.
- Самостоятельно *определять* и *высказывать* самые простые общие для всех людей правила поведения (основы общечеловеческих нравственных ценностей).
- В предложенных ситуациях, опираясь на общие для всех правила поведения, *делать выбор*, какой поступок совершить.

Метапредметными результатами является формирование следующих универсальных учебных действий:

Регулятивные УУД:

- Самостоятельно формулировать цели занятий после предварительного обсуждения.
- Совместно с учителем ОДД обнаруживать и формулировать учебную проблему.
- Составлять план решения проблемы (задачи) совместно с учителем ОДД

- Работая по плану, сверять свои действия с целью и, при необходимости, исправлять ошибки с помощью учителя ОДД.
- Средством формирования этих действий служит технология проблемного диалога на этапе повторения материала.
- В диалоге с учителем вырабатывать критерии оценки и определять степень успешности выполнения своей работы и работы всех, исходя из имеющихся критериев.

Средством формирования этих действий служит технология оценивания образовательных достижений (учебных успехов).

Познавательные УУД:

- Ориентироваться в своей системе знаний: самостоятельно предполагать, какая информация нужна для решения учебной задачи в один шаг.
- Отбирать необходимые для решения учебной задачи источники информации среди предложенных учителем словарей, энциклопедий, справочников.
- Добывать новые знания: извлекать информацию, представленную в разных формах (текст, таблица, схема, иллюстрация и др.).

Коммуникативные УУД:

- Доносить свою позицию до других: оформлять свои мысли в устной и письменной речи с учётом своих учебных и жизненных речевых ситуаций.
- Доносить свою позицию до других: высказывать свою точку зрения и пытаться её обосновать, приводя аргументы.
- Слушать других, пытаться принимать другую точку зрения, быть готовым изменить свою точку зрения.

Средством формирования этих действий служит технология проблемного диалога (побуждающий и подводящий диалог).

- Читать вслух и про себя тексты учебников и при этом: вести «диалог с автором» (прогнозировать будущее чтение; ставить вопросы к тексту и искать ответы; проверять себя); отделять новое от известного; выделять главное; составлять план.

Средством формирования этих действий служит технология продуктивного чтения.

- Договариваться с людьми: выполняя различные роли в группе, сотрудничать в совместном решении проблемы (задачи).
- Учиться уважительно относиться к позиции другого, пытаться договариваться.

Средством формирования этих действий служит работа в малых группах.

Предметными результатами является формирование следующих умений:

- изучать нравственные нормы поведения в школе, в семье, в общественных местах;
- выполнять правила поведения в школе, правила дорожного движения,
- участвовать в играх, викторинах по ПДД, ЗОЖ, конкурсах рисунков;
- воспитывать чувство уважения к людям любой профессии, выполнять правила бережного отношения к природе, к школьному имуществу, к личным вещам.
- развивать чувство гражданского отношения к эстетической стороне жизни общества, к искусству как составной части духовной культуры;
- поддерживать стремление к сохранению и внесению прекрасного (принимать участие в конкурсах рисунков, уроках творчества);
- выполнять условия для сохранения и укрепления здоровья учащихся с целью воспитания стремления к здоровому образу жизни;
- знать и выполнять правила личной гигиены младших школьников;
- формировать убеждение в важности и красоте физической культуры;

- развивать личностные качества: быстроту, ловкость, находчивость, смелость, коллективизм, дисциплинированность.

Приложение.

КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ
группы «Организация досуговой деятельности». 1 класс

	Дата	Количество часов	Прогулка. Подвижные игры.	Досуговая деятельность. Бытовая деятельность. Развивающие игры и упражнения	Досуговая деятельность. Занятия по интересам. Экскурсия. Реализация индивидуальных маршрутов развития.
1.	02.10.2023	1	«Мяч ловцу».	Игра «Путешествие по морю занятий».	«Неправда – ложь» в пословицах и поговорках.
2.	03.10.2023	2	«Доброе утро охотник».	Работа над проектом по окружающему миру. Рыхление и полив растений.	Уход за комнатными цветами в классе и рекреации.
3.	04.10.2023	2	«Третий лишний».	Определи дорогу в лабиринте!	Час общения «Взаимоотношения в семье».
4.	05.10.2023	2	«Космонавты».	Ролевая игра «Путешествие в космос. Изготовление моделей из «Лего».	Оформление газеты ко Дню Учителя.
5.	06.10.2023	2	«Вызови по имени».	Коллективная игра с конструктором «Лего»	Викторина «Узнай дерево по листочку».
6.	16.10.2023	1	«Доброе утро охотник».	Оформление выставки рисунков в классе на тему «Родная природа».	Уход за комнатными цветами в классе.
7.	17.10.2023	2	«Мяч ловцу».	Разгадывание шарад.	Музыкальный час: «Народная плясовая».
8.	18.10.2023	2	«Мяч ловцу».	Разгадывание загадок.	Час нравственного разговора «Что такое хорошо…»
9.	19.10.2023	2	«Второй лишний».	Викторина «Мы крутим глобус».	Спортивный час. Скакалка.
10.	20.10.2023	2	«Мяч ловцу».	Коллективная игра с конструктором «Лего»	Познай мир. Город в котором я живу.

11.	23.10.2023	1	«У медведя в бору».	Разгадывание загадок.	Уход за комнатными цветами в классе и рекреации.
12.	24.10.2023	2	«Компас».	Составление ребусов.	«Подготовительная работа над проектами по окружающему миру.
13.	25.10.2023	2	«Мяч ловцу».	Коллективная игра с конструктором «Лего»	Интегрированный час «В гостях у геометрических фигур»».
14.	26.10.2023	2	«Вызови по имени».	Викторина «Птицы, рыбы, звери».	Путешествие в осень. Сбор природного материала.
15.	27.10.2023	2	«Доброе утро охотник».	Разгадывание шарад.	Чтение рассказа «Как люди научились считать?»
16.	30.10.2023	1	«Компас».	Работа с природным материалом.	Уход за комнатными цветами в классе и рекреации.
17.	31.10.2023	2	«У медведя в бору».	Коллективная игра с конструктором «Лего»	Беседа «Руки человека» фразеологизмы.
18.	01.11.2023	2	«Мяч ловцу».	Разгадывание загадок.	Спортивная переменка Ловишки.
19.	02.11.2023	2	«Доброе утро охотник».	Настольные игры «Шагалки»	Уход за комнатными цветами в классе и рекреации.
20.	03.11.2023	2	«Вызови по имени».	Презентация «Музыка осени».	Прослушивание композиций П. Чайковского из альбома «Времена года» «Сентябрь»
21.	07.11.2023	2	«Мяч ловцу».	Разгадывание загадок.	Урок здоровья «Советы Доктора Воды».
22.	08.11.2023	2	«У медведя в бору».	Презентация «Картины и художники».	Беседа: «Как договариваться с другом!»

23.	09.11.2023	2	«Доброе утро охотник».	Коллективная игра с конструктором «Лего»	Прослушивание композиций П. Чайковского из альбома «Времена года» «Октябрь»
24.	10.11.2023	2	«Вызови по имени».	Работа с природным материалом.	Прослушивание композиций П. Чайковского из альбома «Времена года» «Ноябрь»
25.	13.11.2023	1	«Доброе утро охотник».	Коллективная игра с конструктором «Лего»	Конкурс рисунков «До свидания, Осень!».
26.	14.11.2023	2	«Белые медведи».	Коллективная игра с конструктором «Лего»	Минутка здоровья. Как отучить себя от вредных привычек?
27.	15.11.2023	2	«У медведя во бору».	Посещение школьной библиотеки.	Спортивная переменка Третий лишний.
28.	16.11.2023	2	«Космонавты».	Разгадывание загадок.	Подготовка к выполнению работы «Новогодняя фантазия»
29.	17.11.2023	2	«Пустое место».	Игра «Города».	Уход за комнатными цветами в классе и рекреации.
30.	27.11.2023	1	«Доброе утро охотник».	Игра «Юный пешеход».	Час общения «Доброе слово и кошке приятно».
31.	28.11.2023	2	«Белые медведи».	Вместе весело играть. Настольные игры.	Уход за комнатными цветами в классе и рекреации.
32.	29.11.2023	2	«Вызови по имени».	Разгадывание загадок.	Изготовление коллективной поделки к Новому году.
33.	30.11.2023	2	«Вызови по имени».	Разгадывание кроссвордов.	Изготовление коллективной поделки к Новому году.
34.	01.12.2023	2	«Пустое место».	Коллективная игра с конструктором «Лего»	Музыкальная шкатулка П. Чайковский «Времена года». Зимние месяцы.

35.	04.12.2023	1	«Мяч ловцу».	Игра «Серпантин одной фразы».	Спортивная час. Подвижные игры с обручами.
36.	05.12.2023	2	«Космонавты».	Составление ребусов.	Уход за комнатными цветами в классе и рекреации.
37.	06.12.2023	2	«Быстро и точно».	Составление кроссвордов о зиме для газеты.	Изготовление коллективной поделки к Новому году1
38.	07.12.2023	2	«Белые медведи».	Вместе весело играть. Настольные игры.	Изготовление коллективной поделки к Новому году1
39.	08.12.2023	2	«Охотники».	Разгадывание определение дороги в лабиринте.	Неделя здоровья «Быть здоровым — это здорово!»
40.	11.12.2023	1	«Пустое место».	Коллективная игра с конструктором «Лего»	Спортивный переменка. Ловишки.
41.	12.12.2023	2	«Мяч ловцу».	Игра «Восстанови порядок».	Уход за комнатными цветами в классе и рекреации.
42.	13.12.2023	2	«Пустое место».	Посещение школьной библиотеки.	Подготовка к викторине. По произведениям Н. Носова
43.	14.12.2023	2	«Космонавты».	Рисунок- вопрос к викторине.	Мастер – класс «Искусство оригами».
44.	15.12.2023	2	«Вызови по имени».	Коллективная игра с конструктором «Лего»	Минутка здоровья. Я дарю подарки.
45.	18.12.2023	1	«Пустое место».	Викторина имен.	Подготовка к викторине. По произведениям Н. Носова
46.	19.12.2023	2	«Мяч ловцу».	Игра «Путешествие по морю любимых занятий».	Изготовление новогодней газеты.
47.	20.12.2023	2	«Доброе утро охотник».	Посещение школьной библиотеки.	Литературный час. О чем рассказывают детские журналы.
48.	21.12.2023	2	«Белые медведи».	Коллективная игра с конструктором «Лего»	Час общения «Взаимоотношения в классе».
49.	22.12.2023	2	«Космонавты».	Ролевая игра «Планета друзей».	Изготовление новогодней газеты.
50.	25.12.2023	1	«Вызови по имени».	Коллективная игра с конструктором «Лего»	Уход за комнатными цветами в классе и рекреации.

51.	26.12.2023	2	«Доброе утро охотник».	Викторина «Родная природа». «Зима»	Минутка здоровья. Как нужно одеваться.
52.	27.12.2023	2	«Мяч ловцу».	Нарядим ёлочку сами.	Спортивная перемена. Упражнения на развитие ловкости.
53.	28.12.2023	2	«Мяч ловцу».	Разгадывание загадок.	Беседа «Что такое хорошо…»
54.	29.12.2023	2	«Вызови по имени».	Коллективная игра с конструктором «Лего»	Спортивная перемена. «Попади в цель»
55.	09.01.2024	2	«Мяч ловцу».	Оформляем класс к Новому году.	Уход за комнатными цветами в классе и рекреации.
56.	10.01.2024	2	«Белые медведи».	Оформляем класс к Новому году.	Спортивная перемена. «Попади в цель»
57.	11.01.2024	2	«Доброе утро охотник».	Оформляем класс к Новому году.	Практикум. «Азбука безопасного поведения на улице зимой».
58.	12.01.2024	2	«Мяч ловцу».	Подготовка к празднику.	«Мастерская деда Мороза» «Сказочная снежинка».
59.	15.01.2024	1	«Вызови по имени».	Настольная игра «Времена года».	Беседа по правилам поведения у замёрзшего водоёма.
60.	16.01.2024	2	«Пустое место».	Игра «Наборщики».	Спортивная перемена. Игры на развитие ловкости.
61.	17.01.2024	2	«Доброе утро охотник».	Игра «Из одного слова».	Уход за комнатными цветами в классе и рекреации.
62.	18.01.2024	2	«Белые медведи».	Смена книг в школьной библиотеке.	Литературный час. Подготовка к литературной викторине.
63.	19.01.2024	2	«Вызови по имени».	Ремонт учебников.	Беседа

					«Содержи в порядке книжки и тетрадки».
64.	22.01.2024	1	«Пустое место».	Настольные игры. «Шагалки»	Минутка здоровья. Как вести себя за столом.
65.	23.01.2024	2	«Мяч ловцу».	Игра «Собери слова».	Спортивная перемена. Игры на развитие выносливости.
66.	24.01.2024	2	«Быстро и точно».	Подготовка к творческой Мастерской.	Уход за комнатными цветами в классе и рекреации.
67.	25.01.2024	2	«Космонавты».	Рисуем на тему Мастерской.	Спортивная перемена. Игры на развитие наблюдательности.
68.	26.01.2024	2	«Белые медведи».	Разыгрывание сценки.	Минутка здоровья. Как вести себя за столом.
69.	29.01.2024	1	«Доброе утро охотник».	Разыгрывание сценки.	Час общения «Мальчики и девочки».
70.	30.01.2024	2	«Пустое место».	Игра «Лего».	Спортивная перемена. Игры на развитие скорости.
71.	31.01.2024	2	«Из рук в руки».	Игра «Лего».	Уход за комнатными цветами в классе и рекреации.
72.	01.02.2024	2	«Мяч ловцу».	Игра «Восстанови порядок».	Интеллект – шоу знатоков.
73.	02.02.2024	2	«Космонавты».	Разгадывание кроссвордов.	Мастер – класс «Поделки из ваты».
74.	05.02.2024	1	«Вызови по имени».	Подготовка к Мастерской.	Минутка здоровья. Как вести себя в гостях.

75.	06.02.2024	2	«Пустое место».	Викторина имен.	Беседа «Осторожно сосульки!»
76.	07.02.2024	2	«Доброе утро охотник».	Подготовка к литературной викторине.	Уход за комнатными цветами в классе и рекреации.
77.	08.02.2024	2	«Мяч ловцу».	Оформление выставки рисунков.	Спортивный час. Игры на развитие ловкости.
78.	09.02.2024	2	«Белые медведи».	Рисунок-загадка.	Час общения. Комплименты.
79.	12.02.2024	1	«Космонавты».	Игры с конструктором «Лего»».	Минутка здоровья. Как вести себя в общественных местах.
80.	13.02.2024	2	«Вызови по имени».	Дискуссия «Хочу быть…»	Викторина «Мы крутим глобус».
81.	14.02.2024	2	«Мяч ловцу».	Коллективная игра в географическое лото.	Уход за комнатными цветами в классе и рекреации.
82.	15.02.2024	2	Веселые старты.	Загадай загадку.	Рисуем военных.
83.	16.02.2024	2	«Белые медведи».	Конструирование из «Лего» кораблей.	Спортивная перемена. Игры на развитие внимания.
84.	26.02.2024	1	«Мяч ловцу».	Узнай «Реки России» на географической карте.	Мастер – класс. «Животные из бумаги».
85.	27.02.2024	2	«Вызови по имени».	Викторина «Птицы, рыбы, звери».	Беседа по правилам дорожного движения.
86.	28.02.2024	2	«Вызови по имени».	Презентация «Символика России».	Наблюдение за всходами рассады цветов. Подсадка растений.
87.	29.02.2024	2	«Мяч ловцу».	Разгадывание загадок про Масленицу.	Изготовление из пластилина «Жаворонков»
88.	01.03.2024	2	«Доброе утро охотник».	Подготовка к празднику.	Чтение рассказов к викторине..

89.	04.03.2024	1	«Белые медведи».	Презентация «Картины и художники».	Музыкальная гостиная.
90.	05.03.2024	2	«Вызови по имени».	Составление загадок.	Уход за комнатными цветами в классе и рекреации.
91.	06.03.2024	2	«Доброе утро охотник».	Составление ребусов.	Рассказываем сказки по памяти.
92.	07.03.2024	2	«Белые медведи».	Подготовка к конкурсу проектов.	Минутка здоровья. Чем заняться после школы.
93.	11.03.2024	1	«Доброе утро охотник».	Музыка весны просмотр видео.	Музыкальная гостиная. Игра «Угадай мелодию».
94.	12.03.2024	2	«Белые медведи».	Работа с материалами для проекта.	Уход за комнатными цветами в классе и рекреации.
95.	13.03.2024	2	«Доброе утро охотник».	Составление ребусов.	Спортивная перемена.
96.	14.03.2024	2	«Космонавты».	Разгадывание шарад.	Подготовка к выставке рисунков «В гости к Весне».
97.	15.03.2024	2	«Пустое место».	Настольные игры.	Спортивная перемена. Упражнения на выносливость.
98.	18.03.2024	1	«Доброе утро охотник».	Разгадывание кроссвордов.	Музыкальная гостиная. Игра «Угадай мелодию».
99.	19.03.2024	2	«Доброе утро охотник».	Игры на развитие внимания.	Уход за комнатными цветами в классе и рекреации.
100.	20.03.2024	2	«Вызови по имени».	Разгадывание кроссвордов.	Просмотр мультфильма.
101.	21.03.2024	2	«Пустое место».	Рассматривание почек веток растений.	Минутка здоровья. Что такое дружба.
102.	22.03.2024	2	«Мяч ловцу».	Подготовка ко Дню Земли.	Спортивная перемена. Игры на развитие меткости.
103.	25.03.2024	1	«Быстро и точно».	Рисование плаката ко Дню Земли.	Вырезание деталей из бумаги для плаката.
104.	26.03.2024	2	«Быстро и точно»	Наблюдение, рассматривание рассады.	Уход за комнатными цветами в классе и рекреации.

105.	27.03.2024	2	«Космонавты».	Групповая игра в настольные игры.	Спортивная перемена.
106.	28.03.2024	2	«Белые медведи».	Разгадывание анаграмм.	ПДД «Где можно играть на улице»
107.	29.03.2024	2	«Доброе утро охотник».	Смена книг в школьной библиотеке.	Час свободного общения.
108.	01.04.2024	2	«Пустое место».	Увлекательные задания по математике.	Изготовление сигнальных карточек.
109.	02.04.2024	2	«Пустое место»	Лабиринты, узнай героя сказки.	Уход за комнатными цветами в классе и рекреации.
110.	03.04.2024	2	«Мяч ловцу».	Игра «Восстанови порядок».	Интеллектуальная игра.
111.	04.04.2024	2	«Вызови по имени».	Чтение рассказов о ВОВ.	Рисование плаката, посвященному «Дню Победы»
112.	05.04.2024	2	«Космонавты».	Чтение рассказов о ВОВ.	Мастер – класс «Искусство оригами».
113.	15.04.2024	1	«Вызови по имени».	Чтение рассказов о ВОВ.	Рисование плаката, посвященному «Дню Победы»
114.	16.04.2024	2	«Пустое место».	Смена книг в школьной библиотеке.	Уход за комнатными цветами в классе и рекреации.
115.	17.04.2024	2	«Мяч ловцу».	Игры с «Лего».	Спортивная перемена.
116.	18.04.2024	2	«Компас».	Работа с загадками (учимся составлять).	Минутка здоровья. Как помочь больным и беспомощным.
117.	19.04.2024	2	«Белые медведи».	Рисуем шаржи на своих друзей.	Час общения «Взаимоотношения в классе».
118.	22.04.2024	2	«Третий лишний».	Настольные игры.	Мастер – класс «Искусство витража».

119.	23.04.2024	2	«Вызови по имени».	Черенкование комнатных растений.	Уход за комнатными цветами в классе и рекреации.
120.	24.04.2024	2	«Доброе утро охотник».	Подготовка открыток к 1 мая.	Час свободного чтения художественной литературы.
121.	25.04.2024	2	«Мяч ловцу».	Высадка рассады цветов на клумбу перед школой.	Уход за цветами.
122.	26.04.2024	2	«Мяч ловцу».	Высадка рассады цветов на клумбу перед школой.	Уход за цветами.
123.	27.04.2024	2	«Мяч ловцу».	Чтение книг о ВОВ.	Час свободного чтения.
124.	02.05.2024	2	«Вызови по имени».	Возложение цветов к памятнику.	Беседа по правилам дорожного движения.
125.	03.05.2024	2	«Доброе утро охотник».	Игры в «Лего», географическое лото.	Уход за комнатными цветами в классе и рекреации
126.	06.05.2024	1	«Перестрелки».	Экскурсия к цветущим плодовым деревьям в школьный сад.	Выполнение аппликации цветущей ветки яблони.
127.	07.05.2024	2	«Белые медведи».	Смена книг в школьной библиотеке.	Выполнение аппликации цветущей ветки яблони.
128.	08.05.2024	2	«Гонка мячей по кругу».	Ремонт школьных учебников.	Литературный час. Детские комиксы.
129.	13.05.2024	1	«Пустое место».	Ремонт школьных учебников.	Спортивная перемена.
130.	14.05.2024	2	«Доброе утро охотник».	Игра «Из одного слова».	Час общения «Моя семья».
131.	15.05.2024	2	Веселые старты.	Растения лечат. Чтение статьи.	Уход за комнатными цветами в классе и рекреации.
132.	16.05.2024	2	«Белые медведи».	Составление пословиц и поговорок.	Литературный час. Рассказы о путешественниках.
133.	17.05.2024	2	«Вызови по имени».	Разгадывание кроссвордов.	Беседа ПДД «Правила движения для велосипедистов».

134.	20.05.2024	1	«Пустое место».	Игра «Морской бой».	Беседа «Почему нельзя жечь сухую траву весной»
135.	21.05.2024	2	«Мяч ловцу».	Игра «Серпантин одной фразы».	Спортивная перемена. Игры на развитие выносливости.
136.	22.05.2024	2	«Вызови меня по имени»	Настольные игры.	Лепка из пластилина.
137.	23.05.2024	2	«Мяч ловцу».	Ремонт школьных учебников.	Уход за комнатными цветами в классе и рекреации.
138.	24.05.2024	2	«Пустое место».	Игра «Из одного слова».	Литературный час. Рассказы о путешественниках.
139.	27.05.2024	1	«Мяч ловцу».	Растения лечат. Чтение статьи.	Беседа ПДД «Где можно играть».
140.	28.05.2024	2	«Компас».	Составление пословиц и поговорок.	Беседа «Почему нельзя жечь сухую траву весной»
141.	29.05.2024	2	«Доброе утро охотник».	Разгадывание кроссвордов.	Спортивная перемена. Игры на развитие выносливости.
142.	30.05.2024	2	«Пустое место»	Игры на развитие внимания.	Рисование мелками на асфальте.
143.	31.05.2024	2	«Вызови меня по имени»	Экскурсия в парк.	Беседа «Правила поведения у водоема».
ИТОГО:		261			

Приложение

Игры, используемые при организации занятий

«Шерлок Холмс»
Выбирается ведущий («Шерлок Холмс») и 3-5 «преступников». Чем меньше возраст детей, тем меньше «преступников». «Преступники» встают перед «Шерлоком Холмсом». «Шерлок Холмс» внимательно в течение нескольких секунд (20-30) внимательно разглядывает «преступников» и выходит из помещения. «Преступники» делают пять изменений в своей одежде и позе. Возвратившийся «Шерлок Холмс» должен найти у каждого его пять изменений. Тот игрок, у которого «сыщик» нашел все пять изменений, должен выполнить какое-либо желание «Шерлока Холмса». Тот, у которого не определено хотя бы одно изменение, сам становится «Шерлоком Холмсом».

«Путаница»
Выбирают водящего. Все остальные игроки становятся в комнате, взявшись за руки. Водящий выходит из комнаты, а остальные игроки начинают передвигаться относительно друг друга, но не отрывая рук (запутываться). Затем приглашают в комнату водящего. Он должен определить, в каком порядке стояли игроки изначально. Повторяют игру несколько раз, меняя водящего.

Кривое зеркало
Цель игры: развитие двигательных, коммуникативных способностей, ловкости.
Атрибуты: 6 скакалок.
Ход игры: игра начинается с того, что ведущий показывает разные прыжки со скакалкой: прыжки со скрещенными ногами, прыжки с высоко поднятыми коленями, двойные прыжки и т. д. Затем игроки встают попарно, друг напротив друга, и пытаются повторить все показанные движения ведущего. Игрок, который ошибся, выходит из игры, и его заменяет следующий.
Особые замечания: новым водящим становится игрок, не совершивший ни одной ошибки.

«Пятнашки» – подвижная игра в помещении или на улице. Одинаково интересна мальчикам и девочкам в возрасте 4-8 лет. Оптимальный состав участников - от четырех до двенадцати детей. Проводить игру можно на любой небольшой площадке или в зале. Правила «Пятнашек» очень напоминают игру в салочки. Точно также как и в «Салках» выбираем, или назначаем водящего. На площадке мелом или флажками размечаем игровое поле размером 5-7 метровв ширину и столько же в длину.
Водящий или «Пятнашка» встает в центре площадки. Остальные игроки располагаются по всему игровому полю, кто где захочет. Выбегать за пределы поля во время игры участникам нельзя.
Игра начинается по команде воспитателя. Водящий пытается догнать и «запятнать» любого игрока, коснувшись его рукой. Остальные участники стараются убежать или увернуться от «Пятнашки». «Запятнанный» игрок немедленно покидает пределы площадки, а водящий старается осалить следующего соперника.
Игра прекращается, как только будет пойман последний участник. Другой вариант завершения игры: «Пятнашка» должен осалить заранее оговоренное количество игроков. Например, пятерых.
После окончания кона можно повторить партию с другим водящим.

«Третий лишний»
По цели и характеру является одной из разновидностей игры «Пятнашки».
Из общего числа играющих выбирают двоих: один из них — водящий. Остальные играющие становятся попарно друг за другом лицом к образовавшемуся кругу (круг можно начертить на игровой площадке диаметром 5—6 м).
Первый играющий отходит от водящего на 3—4 шага начинает убегать. Водящий должен догнать его и «запятнать», Чтобы не быть «запятнанным», убегающий игрок может стать впереди любой пары и сказать: «Третий лишний!» («Много троих, хватит двоих!»).
После этих слов стоящий последним в паре начинает убегать от водящего. Если водящему удалось

догнать и «осалить» убегающего игрока, то они меняются ролями.
Правила игры: бегать можно только по кругу, но нельзя перебегать через него.

«Земля, вода, воздух»
В начале игры выбирается водящий, а оставшиеся игроки становятся в линию или вокруг него.
Водящий начинает идти перед игроками и дотрагиваться до каждого рукой по очереди. При этом он говорит: «**Вода**», «**земля**», «**воздух**» (в любом порядке). Перед каким-то игроком он останавливается.
Если водящий остановился на слове «**Воздух**», то игрок должен назвать птицу или летающего зверя. Если остановился на слове «**Земля**», то нужно назвать животное-земного обитателя. Если «**Вода**» — то рыбу или живущее в воде животное. Конечно же, названия не должны
повторяться. Если игрок не назвал слово до счёта «три», или если такое слово уже называлось, то он становится водящим.

«Съедобное-несъедобное»
Другой вариант игры является разновидностью игры «**Съедобное-несъедобное**». Для него понадобится мяч. Игроки становятся в круг, а водящий — в его центре. Водящий бросает участникам мяч, произнося одно из слов: «**Рыба**», «**птица**» или «**зверь**». Участник должен назвать соответствующее животное, не повторяясь и бросить мяч обратно. Тот кто не сказал, ошибся или повторился, выбывает из круга. Последний оставшийся становится победителем. В этом варианте игры можно обойтись без водящего. В таком случае игроки просто бросают мяч друг другу.

«Я знаю пять имён»
Ребята договариваются об очередности перехода мяча и о последовательности тем.
Первый игрок начинает **чеканить** одной рукой мячик об землю (на манер ведения мяча в баскетболе), приговаривая:
— Я знаю пять имен девочек. Аня -раз, Катя — два, Поля — три, Маша — четыре, Настя — пять.
Игрок должен соблюдать ритм ударов, произнося при одном ударе по мячу одно слово.
Если игрок справился с задачей он переходит к следующей теме, заранее определенной, например:
Я знаю пять имен мальчиков (названий городов, животных, насекомых, птиц, стран, городов и т.д)

«Чай-чай-выручай»
Это усложненные «догонялки» или «салки». Тот, кого во время игры осалил вода, должен замереть на месте, расставить руки в стороны и с криками «чай-чай-выручай» ждать, когда его «выручит» (дотронувшись) кто-то из убегающих.

«Али-баба»
Две команды выстраиваются друг напротив друга в две шеренги. Одна команда вызывает игрока из другой команды, а другая команда отвечает:

— Али-баба!

— О чём, слуга?

— Пришить рукава!

— На чьи бока?

— Пятого-десятого, Петю к нам сюда!

Названный игрок разбегается и пытается прорвать шеренгу противоположной команды. Если ему это удаётся, он забирает с собой в свою команду одного человека. Если нет — сам остаётся в команде противников. Игра идёт пока в одной из команде не останется два игрока.

«Вороны и воробьи»

На линиях в 3 – 5 м. друг от друга команды располагаются шеренгами спиной друг к другу. Одна команда – «Вороны», другая – «Воробьи». По сигналу «вороны» одноименная команда убегает, а другая старается догнать и «осалить» убегающих до определенной отметки. Побеждает команда, «осалившая» большее число игроков другой команды.

«Свободное место»

Цель игры: развитие скоростных качеств, ловкости, внимания.
Из числа играющих выбирается водящий. Остальные дети становятся в круг, очерчивая к тому же небольшой круг (диаметром 40 см) вокруг своих ног. Водящий подбегает к одному из стоящих и дотрагивается до него рукой. После этого водящий бежит в одну сторону, и игрок — в другую. Каждый из них стремится быстрее обежать круг и занять освободившееся место. Оставшийся из двоих без места становится водящим, и игра продолжается.
Правила игры: пробегать через круг запрещается.

Шишки, желуди, орехи

Подвижная игра, которая очень сильно нравится детям.
Дети встают тройками и, взявшись за руки, образуют круг. Каждый из тройки имеет название: «шишки», «желуди», «орехи». Ведущий находится за пределами круга.
Ведущий произносит слово «орехи» (или «шишки», «желуди»), и все игроки, которые имеют это название, меняются местами, а ведущий старается занять чье-то место.
Если это ему удается, то он стает орехом («желудем», «шишкой»), а тот, кто остался без места, стает на место ведущего.

«Штандр»

Цель игры: развивать выносливость, меткость, воспитывать честность.
Материалы необходимые для игры: мяч, лучше волейбольный, но можно и резиновый.
Правила игры: Для начала игры необходимо выбрать водящего, это можно сделать с помощью считалочки. Водящий в руках держит мяч. Все играющие собираются возле водящего. Водящий подбрасывает мяч как можно выше. В этот момент все играющие разбегаются в разные стороны. Водящий должен поймать мяч и как только мяч будет в его руках, он кричит: «Штандр!». Все играющие должны остановиться на месте, где их застала эта команда. Водящий должен мячом осалить кого-либо из играющих. Осаленный игрок становится водящим, а водящий становится играющим, и игра продолжается. Игра может идти до тех пор, пока она не надоест.

Скакалки

Цель игры: развить физическую силу и выносливость.
Необходимые материалы и наглядные пособия: скакалки.
Ход игры
Игроки прыгают через скакалку различным образом: на 2 ногах, на 1 ноге и т. д. Выигрывает тот, кто продержится дольше других.

Классики

Цель игры: развить физическую силу и выносливость.
Необходимые материалы и наглядные пособия: мел, бита.
Ход игры
На игровой площадке чертятся классики. Игроки должны, прыгая на 1 ноге и толкая биту перед собой, пропрыгать с 1 -го по 10-й класс. Если бита вылетает за пределы классиков, игрок уступает место следующему. Выигрывает тот игрок, который первым пропрыгает все классы.

«С кочки на кочку»

По цели и характеру она напоминает игру «Через ручеек».
На игровой площадке чертятся две ровные или извилистые линии на расстоянии 3-5 м. Это берега,

между которыми располагается болото. На поверхности болота начерчены на расстоянии 20-30 см друг от друга кочки-кружки. Дети становятся на одном берегу болота. Их задача, перепрыгивая с кочки на кочку, перебраться на другой берег болота. Прыгать можно на одной или на двух ногах. Кто из играющих детей оступится и попадет ногой в болото, тот выбывает из игры.
Вариант игры: каждый из играющих вместо нарисованных кочек получает по две дощечки, переставляя которые и становясь на них, можно перебраться на другой берег.
Категория: Игры на свежем воздухе и в помещении
Развивает: внимание, умения действовать по сигналу

«Через ручеёк»
Цель игры: развить физическую силу и выносливость.
Необходимые материалы и наглядные пособия: мел.
Ход игры
На игровой площадке рисуют ручеек, который к концу' постепенно расширяется. Игрокам предлагается перепрыгнуть через ручеек: сначала через узкое его место, затем там, где он шире и шире. Если игрокам это удается, их необходимо хвалить.

«Из рук в руки»
Правила игры.
Игроки садятся в ряд и складывают ладони лодочкой. Водящий держит в кулаке или сложенных ладонях мелкий предмет, например монетку, пуговицу, колечко. По очереди обходит каждого игрока, вкладывая в его «лодочку» свою и произнося считалку: «Я ношу-ношу колечко и кому-то подарю». Задача водящего — незаметно вложить «колечко» одному из игроков и произнести «Колечко-колечко, выйди на крылечко!» После этого игрок, которому достался предмет, вскакивает и пытается убежать. Задача остальных участников — задержать убегающего

«Компас»

Подготовка. На земле рисуют круг диаметром 2—3 м. На расстоянии примерно 3 м от круга пишут согласно направлению буквы «С» (север), «Ю» (юг), «З» (запад), «В» (восток). Дети становятся спиной к центру круга и слушают команду руководителя: «Юг!», «Север!», «Запад!», «Восток!»
Содержание игры. По команде руководителя «Юг!» все должны повернуться в одну сторону. Игрок, стоящий лицом к северу, поворачивается на 180°. Другим в это время достаточно сделать полоборота направо или налево, чтобы выполнить команду руководителя. Это зависит от того, в каком положении находится тот или иной игрок. Руководитель подает различные команды, и дети принимают соответствующие положения. Тот, кто ошибся (повернулся не в ту сторону), получает штрафное очко.
Победителем считается тот, кто за время игры набрал меньше штрафных очков.

«Космонавты»

Играющие идут по кругу, взявшись за руки, и произносят: "Ждут нас быстрые ракеты, для прогулок по планетам, на какую захотим, на такую полетим. Но в игре один секрет - опоздавшим места нет!" После этих слов все бегут к ракетодрому и занимают места в любой из ракет. Оставшиеся без места, идут в центр площадки. Затем все опять становятся в круг вместе с опоздавшими и снова начинают игру. Побеждают те участники, которые ни разу не остались без мест в ракете. Игру начинать только по сигналу воспитателя.

Правила игры

1. Играющие идут по кругу, взявшись за руки, и произносят: "Ждут нас быстрые ракеты, для прогулок по планетам, на какую захотим, на такую полетим. Но в игре один секрет - опоздавшим места нет!"
2. После этих слов все бегут к ракетодрому и занимают места в любой из ракет. Оставшиеся без места, идут в центр площадки.
3. Оставшиеся без места, идут в центр площадки.
4. Затем все опять становятся в круг вместе с опоздавшими и снова начинают игру.
5. Побеждают те участники, которые ни разу не остались без мест в ракете.

Примечание
Игру начинать только по сигналу воспитателя.

«У медведя во бору»
Определяется берлога медведя (на конце площадке) и дом детей на другой. Дети идут в лес гулять и выполняют движения соответственно стиху, который произносят хором:
У медведя во бору,
Грибы, ягоды беру,
А медведь не спит
И на нас рычит.
Как только дети закончили говорить стихотворение медведь с рычанием встаёт и ловит детей, они бегут домой.

«Доброе утро, охотник!»
Игроки становятся в круг, выбирают «охотника», который ходит за кругом. Неожиданно он прикасается к плечу одного из игроков, тот поворачивается и произносит: «Доброе утро, охотник!», - продолжая идти по кругу в направлении, противоположном движению «охотника». Пройдя полкруга, они встречаются, игрок вновь говорит: «Доброе утро, охотник!», - после чего оба начинают бежать каждый в своём направлении, чтобы занять оставшееся пустое место. Не успевший занять место становится «охотником».

«Белые медведи»
Очерчивают, площадку для игры - море примерно 10—12 м. В стороне ограничевается небольшое место- льдина. Из играющих выбирается водящий”Белый медведь, остальные –медвежата. Медведь идет на льдину, медвежата размещаются произвольно по всей площадке. Медведь кричит Выхожу на ловлю1 бежит со льдины в море и начинает ловить медвежат. Как только поймает кого-либо, отводит его на льдину. Затем ловит второго медвежонка.,они берутся за руки и начинают ловить остальных играющих. Игра продолжается до тех пор, пока будут переловлены все медвежата.”
<u>Правила</u>
Пары могут ловить играющих ,только окружив их руками. Запрешается при ловле хватать игроков.

«Пустое место»

Играющие встают в круг, выбирают водящего. Начиная игру, он пробегает мимо игроков, одного из них пятнает и продолжает бежать дальше по кругу. Запятнанный быстро бежит в противоположную сторону от водящего. Кто из них первый добежит до свободного места в круге, тот и занимает его, а опоздавший становится водящим.

Игра в "Пустое место"

Правила

1. Участники бегают только за кругом.
2. Стоящие в кругу не должны задерживать бегущих.
3. Если участники прибегают к свободному месту одновременно, то они оба встают в круг, и выбирается новый водящий.

Указания к проведению

Играют в эту игру в любое время года на большой площадке, где можно бегать без помех. Участники игры встают по кругу на расстоянии одного шага друг от друга, руки у всех опущены. Если детей много, лучше организовать два круга играющих.

«У ребят порядок строгий»

Играющие в шеренге. По сигналу учителя они разбегаются по площадке и произносят (поют): « У ребят порядок строгий, знают все свои места. Ну, трубите веселее: Тра-та-та, тра-та-та!».

Сигнал учителя. Играющие быстро строятся в шеренгу в указанном месте. Места построения меняются. Строится можно не только в шеренгу, но и в колонну, круг.

«Салки-догонялки».

Играющие свободно располагаются по площадке. Один- водящий. По сигналу водящий старается догнать перебегающих и запятнать.Пойманный становиться водящим. Он останавливается, поднимает руку и громко говорит: «Я- салка-догонялка!», после чего игра продолжается.

«Ловкие ребята»

Играющие, взявшись за руки, образуют круг. В центре круга водящий. По сигналу учителя дети говорят: «Мы- веселые ребята, любим бегать и играть, ну, попробуй нас догнать! Раз, два, три- лови!». После слов «лови» дети бегут к границам площадки. Пойманный становится водящим.

Варианты: дети разбегаются по площадке; пойманный помогает водящему; пойманные подсчитываются; играющие во время произнесения слов передвигаются по кругу.

«Космонавты»
Играющие идут по кругу, взявшись за руки, и произносят: "Ждут нас быстрые ракеты, для прогулок по планетам, на какую захотим, на такую полетим. Но в игре один секрет - опоздавшим места нет!" После этих слов все бегут к ракетодрому и занимают места в любой из ракет. Оставшиеся без места, идут в центр площадки. Затем все опять становятся в круг вместе с опоздавшими и снова начинают игру. Побеждают те участники, которые ни разу не остались без мест в ракете. Игру начинать только по сигналу воспитателя.
Правила игры

1. Играющие идут по кругу, взявшись за руки, и произносят: "Ждут нас быстрые ракеты, для прогулок по планетам, на какую захотим, на такую полетим. Но в игре один секрет - опоздавшим места нет!"
2. После этих слов все бегут к ракетодрому и занимают места в любой из ракет. Оставшиеся без места, идут в центр площадки.
3. Оставшиеся без места, идут в центр площадки.
4. Затем все опять становятся в круг вместе с опоздавшими и снова начинают игру.
5. Побеждают те участники, которые ни разу не остались без мест в ракете.
   Примечание
   Игру начинать только по сигналу воспитателя.

ИГРЫ С МЯЧОМ

«Вышибалы»
Активная игра с мячом. Выбираются два водящих игрока, которые встают с мячом на расстоянии друг от друга на 10 — 15 метров. Остальные игроки перебегают между водящими от одного к другому. Водящие, перекидывая друг другу мяч, стараются попасть в одного из игроков. Тот, в кого попадут, выбывает из игры. Однако игроки могут попытаться поймать мяч. Каждый пойманный мяч возвращает в игровое поле одного из выбывших. Задача водящих — «выбить» из игры всех игроков.

«Перейди мячи»
Пять-шесть набивных мячей разместить на одной линии с интервалами 0,5-1,5 м. Играющий запоминает расположение мячей, поворачивается кругом и движется спиной вперед. Задача – обойти и не задеть мячи. Кто выполнит задание, тот победитель. Расположение мячей каждый раз меняется.
Варианты. 1. Увеличить количество мячей (для старших школьников). 2. Продвигаться спиной вперед, перешагивая через мячи. 3. Продвигаться спиной вперед с завязанными глазами.

«Проведи мяч»
Играющий, двигаясь по полу, должен провести мяч баскетбольным дриблингом по рейке гимнастической скамейки. Побеждает игрок, которому удалось это сделать.
Варианты: то же, но игрок двигается по рейке, а мяч ведет по полу.

«Попади в мяч»
Играющие делятся на две команды и становятся в шеренги, лицом друг к другу. Расстояние между шеренгами 8-10 м. Посередине табуретки лежит волейбольный мяч. У каждого из игроков по малому мячу. По сигналу учителя игроки одной команды выполняют броски, стараясь сбить волейбольный мяч. Если кому-нибудь удастся сбить мяч, то команде засчитывается 1 очко. Затем начинает броски другая команда. Выигрывает команда, набравшая больше очков.

«Сбей отскоком»
В 2-5 м от стены (дистанция зависит от возраста и опыта играющих) ставят городок, кеглю,

надувную игрушку. Задача: бросить мяч о стену так, чтобы, отскочив, он сбил установленный предмет. У кого будет больше успешных попыток из пяти? Кому потребуется меньше попыток, чтобы сбить предмет пять раз?
Бросать мяч можно с любой точки.
Вариант: поставить на некотором расстоянии от стены ящик, коробку, корзину, положить обруч. Задача: попасть мячом в цель.

«Охотники»
Для игры необходимы три небольших мячика (возможно использовать также сосновые шишки). Выбираются трое водящих — “охотники”, каждый из них берет по мячику. По команде ведущего все игроки (в том числе и “охотники”) свободно прогуливаются по площадке. Как только ведущий говорит: “Стоп”, игроки должны замереть на месте, а “охотники” (тоже не сходя с места) пытаются попасть мячиком в кого-нибудь из игроков. Те охотники, которым это удается, меняются с осаленными игроками ролями. Затем игра повторяется.
Кроме того, можно играть на маленькой площадке на выбывание. Игроки, осаленные “охотниками”, покидают площадку. Охотник, который промахнулся, тоже выбывает из игры. Выигрывает последний участник, оставшийся в игре. В этом варианте игры количество “охотников” можно увеличить.

«Из рук в руки»

Игроки садятся в ряд и складывают ладони лодочкой. Водящий держит в кулаке или сложенных ладонях мелкий предмет, например монетку, пуговицу, колечко. По очереди обходит каждого игрока, вкладывая в его «лодочку» свою и произнося считалку: «Я ношу-ношу колечко и кому-то подарю». Задача водящего — незаметно вложить «колечко» одному из игроков и произнести «Колечко-колечко, выйди на крылечко!» После этого игрок, которому достался предмет, вскакивает и пытается убежать. Задача остальных участников — задержать убегающего

«Перестрелки»
Проводится игра на волейбольной площадке. Отступив на 1,5 метра от лицевой линии внутрь зала, проводится параллельная ей линия, чтобы образовалось нечто вроде коридора. На другой стороне также проводится дополнительная линия.

Участники делятся на две команды, каждая из которых размещается на своей половине площадки от средней линии коридора. В обоих командах необходимо выбрать капитана. Заходить на территорию соперника нельзя. Каждый игрок, у которого оказался мяч, старается попасть им в своего соперника, не заходя при этом за среднюю линию. Засаленный игрок отправляется в плен и находится там до тех пор, пока игроки его команды не перекинут ему в руки мяч. После этого игрок возвращается в команду.

«Мяч ловцу»
Игра напоминает баскетбол. Играют две команды. Каждая старается овладеть мячом и бросить его по цели. Цель – свой игрок (ловец), стоящий в круге. Ловя мяч, ловец не имеет право выходить за круг. Круг опоясывает нейтральная зона (1 метр). В эту зону не разрешается заходить игрокам обеих команд. За это и другие технические нарушения мяч передается противоположной команде. За грубую игру – штрафной с 6 метров от ловца. Бросающему может мешать перехватчик, располагающийся перед ловцом, возле нейтральной зоны. Каждый меткий бросок ловцу 1 очко. Играют 2 тайма по 10 минут.

На площадке три круга: первый круг диаметром 1 м, второй – 3 и третий - 5 м. В первом кругу стоит ловец, второй свободный, в третьем становятся защитники (4-6 человек),

остальные игроки в поле. Они же ведут мяч, стараясь передать его ловцу. Защитники противодействуют, не давая ловцу поймать мяч. Если ловец поймает мяч, он становится защитником, один из защитников переходит игрокам в поле, а передавший мяч игрок становится ловцом. Вариант: игру проводить навремя, например, побеждает ловец, который за 1 мин. поймает больше мячей. На площадке три круга: первый круг диаметром 1 м, второй – 3 и третий - 5 м. В первом кругу стоит ловец, второй свободный, в третьем становятся защитники (4-6 человек), остальные игроки в поле. Они же ведут мяч, стараясь передать его ловцу. Защитники противодействуют, не давая ловцу поймать мяч. Если ловец поймает мяч, он становится защитником, один из защитников переходит игрокам в поле, а передавший мяч игрок становится ловцом. Вариант: игру проводить навремя, например, побеждает ловец, который за 1 мин. поймает больше мячей

«Вызови меня по имени»

Команды из 5-7 человек образуют круг. В центре каждого руга- водящий с мячом, он бросать мяч вверх, и называет имя того, кто должен поймать мяч до того, как он упадет на землю. Поймавший мяч бросает его вверх и так же называет кого-либо из своей команды. Выигрывает команда, меньше количество раз уронившая мяч на землю. Диаметр круга, по которому стоят дети постепенно увеличивают. Участники делятся на несколько групп по 5 человек и образуют круги. У двух участников в руках мячи. По сигналу они выполняют передачи мяча в одну и ту же сторону (сначала вправо, затем влево) через одного стоящего в кругу игрока. Скорость передачи постепенно увеличивают. Варианты;1) Со сменой способа передачи мяча; 2) с использованием одного резинового мяча, второго - волейбольного (футбольного или баскетбольного); 3) задание выполнять в и.п. сед ноги врозь, затем в замедленной ходьбе по кругу. Стоя в парах на расстояние 2 метра друг от друга. По сигналу игроки начинают передавать друг другу заданным способом. Побеждает пара, раньше других сделавшая 10 передач и не допустившая падения мяча на землю.

«Быстро и точно»

Играющие стоят за линией. С правой стороны от учителя –пять игроков одной команды, слева –пять игроков другой команды. Игроки рассчитываются по порядку номеров,, и каждый запоминает свой номкр. На другой стороне находится помощник учителя с мячом в руках Он бросает мяч вперед – вверх или ударяет о пол перед собой (на 3 – 5 м).В это время учитель называет любую цифру. Два игрока под этим номером (от каждой команды) устремляются к мячу с задачей овладеть им и передать помощнику. В случае удачи команде засчитывается очко После этого игроки возвращаются в свои команды и вызывается следующая пара. Игра длится 10 минут. Выигрывает команда набравшая большее количество очков

Выбегать только по указанию учителя.

«Охотники»

Для игры необходимы три небольших мячика (возможно использовать также сосновые шишки). Выбираются трое водящих — “охотники”, каждый из них берет по мячику. По команде ведущего все игроки (в том числе и “охотники”) свободно прогуливаются по площадке. Как только ведущий говорит: “Стоп”, игроки должны замереть на месте, а “охотники” (тоже не сходя с места) пытаются попасть мячиком в кого-нибудь из игроков. Те охотники, которым это удается, меняются с осаленными игроками ролями. Затем игра повторяется.

Кроме того, можно играть на маленькой площадке на выбывание. Игроки, осаленные “охотниками”, покидают площадку. Охотник, который промахнулся, тоже выбывает из игры. Выигрывает последний участник, оставшийся в игре. В этом варианте игры количество “охотников” можно увеличить

«Не урони мячик»
На линии старта каждый участник игры получает две палочки. Затем играющие становятся парами и палочками зажимают мяч, чтобы он не упал. Каждая пара должна пробежать быстрее своих соперников, не уронив мячик. Если же мячик упал, надо остановиться, поднять его, положить на палочки и снова бежать. Дистанция бега 15-20 м.
«Брось и поймай»!Играющий держит мяч за спиной двумя руками. Наклоняясь вперед, он бросает мяч через голову вверх и вперед. Теперь надо успеть распрямиться и поймать падающий мяч. Каждому дается, скажем, по пять попыток. Победит тот, у кого больше попыток успешных.
Варианты игры: мяч можно бросить о стенку (если нет окон) с расстояния в несколько метров – и ловить его, когда он отскочит; можно забрасывать мяч на покатую крышу (сарай, гараж, навес) – и ловить его, когда он скатится.
В игру можно вносить усложнения. Например, дается задание: перед тем как поймать мяч, надо несколько раз хлопнуть в ладоши. Или сделать полный поворот кругом (когда мяч бросают о стенку или кидают на крышу).

«Охотники и утки»
Цель игры: развитие глазомера, ловкости.
На игровой площадке чертится круг диаметром 5— 8 м (в зависимости от возраста игроков и их числа).
Все играющие делятся на две команды: «утки» и «охотники». «Утки» располагаются внутри круга, а «охотники» за кругом. «Охотники» получают мяч.
По сигналу или по команде учителя «охотники» начинают мячом выбивать «уток». «Убитые утки», в которых попал мяч, выбывают за пределы круга. Игра продолжается до тех пор, пока не будут выбиты все «утки» из круга. Во время броска мяча «охотникам» нельзя переступать черту круга.
Когда будут выбиты все «утки», команды меняются местами.
Вариант игры: из числа играющих выбираются 3— 4 «охотника», которые стоят в разных концах площадки. У каждого «охотника» по малому мячу. Играющие разбегаются по площадке, но не выходят за ее пределы.
По сигналу или команде учителя все играющие останавливаются на своих местах, а «охотники» целятся и бросают в них мячи. Играющие могут уклоняться от летящего мяча, но им нельзя сходить со своего места.
Выбитые «утки» выходят из игры. Выигрывает «охотник» выбивший наибольшее число «уток».

Лови – бросай!
По цели и характеру повторяет игру «Лови мяч».
На игровой площадке дети образуют круг, стоя на расстоянии вытянутых рук друг от друга. В центре круга стоит воспитатель, который по очереди бросает мяч детям, а потом ловит его от них, произнося при этом рифмовку:«Лови, бросай,Упасть не давай!..»
Ведущий произносит текст не спеша, чтобы за это время ребенок успел поймать и бросить обратно мяч.
Игру начинают с небольшого расстояния (радиус круга 1 м), а потом постепенно это расстояние увеличивается до 2—2,5 м.
Ведущий отмечает детей, ни разу не уронивших мяч.

«Краски»
Участники игры выбирают хозяина и двух покупателей. Остальные игроки-краски. Каждая краска придумывает себе цвет и тихо называет хозяину. Когда все краски выбрали себе цвет и назвали его хозяину, он приглашает одного из покупателей.
Покупатель стучит:
Тук! Тук!

- Кто там?
- Покупатель.
- Зачем пришел?
- За краской.
- За какой?
- За голубой.
Если голубой краски нет, хозяин говорит: «Иди по голубой дорожке, найди голубые сапожки».
Если же покупатель угадал цвет краски, то краску забирает себе.
Идет второй покупатель, разговор с хозяином повторяется. И так они подходят по очереди и разбирают краски. Выигрывает покупатель, который набрал больше красок.
Правила игры: Хозяином становится покупатель, который угадал больше красок.

"Колечко"
Выбирают водящего, ему дают "колечко" – любой маленький предмет. Участники становятся в ряд, держа перед собой ладони "лодочкой". Водящий проходит через весь ряд, вкладывая свои ладони в ладони каждого участника. При этом незаметно оставляет "колечко" в ладонях какого-либо участника. Пройдя всех, водящий говорит: "Колечко, колечко, выйди на крылечко". Задача обладателя "колечка" – выбежать вперёд, задача всех остальных детей – постараться предугадать обладателя "колечка" и не выпустить его из ряда.

"Ручеёк"
В произвольном порядке разбиться на пары. Пары располагаются друг за другом, взявшись за руки, подняв сомкнутые руки вверх, как бы образуя крышу. Водящий проходит под сомкнутыми руками и выбирает себе партнёра. Новая пара становится сзади, а освободившийся участник игры заходит в ручеёк и ищет себе пару и т.д.

«У медведя во бору»
Медведь, выбранный жеребьевкой, живет в лесу. Дети идут в лес за грибами, напевая песенку:
У медведя во бору
Грибы ягоды беру!
Медведь постыл
На печи застыл!
Когда играющие произнесли последние слова, медведь, до сих пор дремавший, начинает ворочаться, потягиваться и неохотно выходит из берлоги. Но вот медведь неожиданно бежит за играющими и старается кого-нибудь поймать. Пойманный становится медведем. Правила игры: Медведь выходит из берлоги только после произнесения последних слов песни. Дети, в зависимости от поведения медведя, могут не сразу бежать в свой дом, а подразнить его песней.

«Филин и пташки»
Перед началом игры дети выбирают для себя названия птиц, голосу которых они смогут подражать. Например: голубь, ворона, гусь, утка, кукушка. Играющие выбирают филина. Он уходит в свое гнездо, а играющие тихо, чтобы не услышал филин, какими птицами они будут в игре. Птицы летают, кричат, останавливаются и приседают. Каждый игрок подражает крику и движениям той птицы, которую он выбрал. На сигнал «Филин» все птицы стараются занять места в своем доме. Если филин успеет кого-то поймать, он должен угадать, что это за птица. Только верно названная птица становится филином.
Правила игры: дома птиц и дом филина надо располагать на возвышении. Птицы летят в дом по сигналу или как только филин поймает одну из них.

Эстафета 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 ведущего 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.

Бег «сороконожек»
Играющие делятся на две-три команды по 10-20 человек и выстраиваются в затылок друг другу. Каждая команда получает толстую веревку (канат), за которую все игроки берутся правой или левой рукой, равномерно распределяясь по обе стороны веревки. По сигналу организатора «сороконожки» бегут вперед 40-50 метров до «финиша», все время держась за веревку. Победа присуждается команде, которая первой прибежала к финишу, при условии, что ни один из ее участников не отцепился от веревки во время бега.

«Фигуры»
Цель игры: развитие внимания, умения реагировать на сигнал.
Из общего числа участников игры выбирается ведущий. Остальные игроки разбегаются по площадке. Водящий ходит и говорит:
«Море волнуется — раз,
Море волнуется — два,
Море волнуется — три,
Все фигуры на месте — замри!»
После этих слов все играющие останавливаются и замирают в той позе, в которой их застала команда водящего. Водящий обходит играющих и старается найти того, кто пошевелится. Этот игрок занимает место водящего, а остальным фигурам дается команда: «Отомри!», и игра продолжается.
Вариант игры: пошевелившиеся игроки выбывают из игры, а игра продолжается с прежним водящим до тех пор, пока не останется 3—4 играющих.

«С кочки на кочку»
По цели и характеру она напоминает игру «Через ручеек».
На игровой площадке чертятся две ровные или извилистые линии на расстоянии 3—5 м. Это берега, между которыми располагается болото. На поверхности болота начерчены на расстоянии 20—30 см друг от друга кочки-кружки. Дети становятся на одном берегу болота. Их задача, перепрыгивая с кочки на кочку, перебраться на другой берег болота. Прыгать можно на одной или на двух ногах.
Кто из играющих детей оступится и попадет ногой в болото, тот выбывает из игры.
Вариант игры: каждый из играющих вместо нарисованных кочек получает по две дощечки, переставляя которые и становясь на них, можно перебраться на другой берег.

«Кто быстрее?»
Цель игры: обучение ходьбе на лыжах (в младших классах) разными способами.
На игровой площадке, покрытой снегом, отмечают линии «старта» и «финиша» с расстоянием между ними 25—30 м.
На линии старта выстраиваются 3—5 играющих на расстоянии 1,5—2 м друг от друга и по сигналу или команде учителя начинают бег на лыжах. Побеждает тот участник, кто первым пересечет линию финиша.
Варианты игры:
- забеги можно осуществлять с помощью палок или скользящим шагом без них, определяя победителя по итогам двух заездов;
- можно проводить игру, разделив детей на 2—4 команды с равным числом участников, в виде эстафеты.

«Перестрелки»
Проводится игра на волейбольной площадке. Отступив на 1,5 метра от лицевой линии внутрь зала, проводится параллельная ей линия, чтобы образовалось нечто вроде коридора. На другой стороне также проводится дополнительная линия.
Участники делятся на две команды, каждая из которых размещается на своей половине площадки от средней линии коридора. В обоих командах необходимо выбрать капитана. Заходить на территорию соперника нельзя. Каждый игрок, у которого оказался мяч, старается попасть им в своего соперника, не заходя при этом за среднюю линию.

Засаленный игрок отправляется в плен и находится там до тех пор, пока игроки его команды не перекинут ему в руки мяч. После этого игрок возвращается в команду.

«Гонка мячей по кругу»
Место, инвентарь.Зал, площадка, большая комната. Два волейбольных или баскетбольных мяча разного цвета.
Подготовка.Играющие становятся в круг на расстоянии вытянутых в стороны рук и рассчитываются на первые и вторые номера. Первые номера — одна команда, вторые — другая.
Двух игроков, стоящих рядом, назначают капитанами и дают им по мячу.
Описание игры.По сигналу капитаны начинают передавать (перебрасывать) мячи по кругу, один вправо, другой влево, своим ближайшим игрокам, т. е. через одного. Мячи перекидывают до тех пор, пока они не возвратятся к капитанам.
Выигрывает команда, сумевшая быстрее провести мяч по всему кругу. Получив мяч, капитаны поднимают руки с мячом вверх. Игру можно проводить несколько раз подряд.
Правила. 1.Мяч обязательно перекидывать или передавать своему ближайшему соседу. Каждый пропуск игрока засчитывается как штрафное очко. 2. Если мячи столкнулись в воздухе, то игроки, после броска которых они столкнулись, должны быстро взять свои мячи и" встав на место, продолжать гонку мяча

Подвижные игры зимой

Полоса препятствий

Полосу препятствий обычно делают одну и соревнуются на время ее прохождения, кто быстрее всех прошел, тот и победил. Зимой ее можно сделать очень разнообразной. Построить снежные валы, которым надо пробегать, сделать снежные кочки, по которым надо или прыгать, или переходить с риском оступиться, снежные лабиринты, снежные туннели. И ведь ничего для этого не потребуется, только снег и немного лепки, в которой дети с удовольствием участвуют.

Построй туннель

Игроки делятся на две команды. Каждая команда строится в две колонны попарно (игроки в парах берутся за руки или кладут руки на плечи). Чтобы туннель был пониже, можно положить руки на плечи партнеру и обоим игрокам наклониться вперед. Пары, стоящие рядом, образуют туннель. По сигналу последняя пара разъединяет руки и ползет по туннелю к началу, друг за другом. Там они встают и опять берутся за руки, образуя продолжение туннеля. Тут же стартует следующая пара, ставшая последней и т. д. В какой команде первая пара вернется быстрее на свое место, та и побеждает.

Прыжки через костер

В центре площадки складываются несколько снежков (для начала 5-6) - это костер. Все игроки с разбега перепрыгивают их. После того, как все прыгнули, добавляется еще три снежка, все игроки снова прыгают и т. д. Если кто-то задевает «костер» ногой, то он выбывает из игры. Играют до тех пор, пока не останется один или два игрока. Снежки могут складываться как в высоту, так и в ширину (а лучше всего и в высоту и в ширину равномерно).

Прыжки через стенку

Для игры потребуется невысокий (такой, чтобы ребенку достаточно было небольшого отталкивания, чтобы его перепрыгнуть) узкий (на ширину 3-4 детских ладошек) снежный вал. Дети с разбегу перепрыгивают его, опираясь руками о вал (если есть возможность, то можно прыгать «ноги врозь»). Кто хорошо оттолкнулся от вала и точно встал, тот и побеждает. Необходимо провести серию из нескольких прыжков, чтобы выявить победителя.

Путешествие по снегу

Эта игра проводится на местности с глубоким снегом (парк, лес, засыпанная канава или большая яма). Задача игроков состоит в том, чтобы колонной преодолеть препятствие - глубокий снег (снег должен быть, примерно, по пояс). Преодолевать можно по-разному, потихонечку

протаптывая дорожку, по которой каждому следующему ученику будет идти все легче и легче, можно попробовать перекатываться (перекатываться лежа прямым телом руки вверх).

Играть можно одной колонной, но, временами меняя направляющего, потому что довольно трудно все время протаптывать дорогу, или же играть двумя командами, кто быстрее и лучше проложит путь через «снежную пустыню».

Пятнашки «елочки»

Это «зимний» вариант обычных пятнашек, салок. Конечно, в эту игру можно играть и летом, но зимой она будет намного целесообразнее. Нельзя салить тех ребят, которые стали спиной друг к другу и, вытянув руки в стороны вниз, изображают елочку. А тех, кого осалили, выходят из игры. Эту игру лучше всего использовать под Новый год. И, конечно же, в эту игру можно играть и на улице, и в помещении.

Пятнашки с препятствиями

По игровому полю разложены снежки и снежные комы различных размеров. Задача игроков - убегать, а задача водящего - их салить, осаленные выбывают из игры. Но если водящий наступает на снежок или задевает снежный ком, один из ранее осаленных возвращается обратно в игру (возвращать игроков в игру лучше по порядку их выбывания).

Раз, два,три- лови

Для игры необходим большой сугроб, за которым может спрятаться ребенок. Выбирается водящий-ловишка. Он прячется за сугроб так, чтобы его не было видно. Остальные дети хором начинают его звать: «Раз, два, три! Ловишка, нас лови!» Ловишка может выскакивать не сразу, а немного подождать, и выскакивать он может с любой стороны сугроба. Выскочив, ловишка старается осалить как можно большее количество игроков. А игроки в это время стараются спрятаться за сугроб (попасть туда, где только что сидел ловишка). Тех, кто сумел спрятаться, ловишка осалить уже не может. Подсчитывается количество пойманных игроков. После двух-трех попыток водящий меняется. В конце игры объявляется лучший ловишка, водящий, поймавший большее количество игроков.

Рассмеши соперника

Это игра-шутка, которая хорошо подходит для праздников, да и просто для того, чтобы немного развлечься. Для игры потребуются два снежных вала (ширина вала не шире 15 см). Две команды встают каждая на свой вал. По сигналу игроки начинают смешить (движениями, строя рожицы, песенками) другую команду, чтобы те в конечном счете не выдержали и свалились). Играют определенное время, после чего подсчитывается количество упавших и объявляется команда-победитель.В качестве усложнения можно стоять на валу на одной ноге.

Салки со снежками

В центре площадки обозначается круг - место для водящего и его помощников. Выбирают водящего, остальные игроки разбегаются по площадке (размер которой, примерно, 30 х 15 м). Задача водящего осалить заранее заготовленными снежками игроков, которые бегают по площадке. Осаленные игроки становятся помощниками водящего, встают в круг и получают право тоже осаливать игроков за кругом. Таким образом, по ходу игры постепенно уменьшается число игроков, свободно бегающих по площадке. Игра заканчивается, когда остается один неосаленный игрок. Он считается победителем и может стать водящим при повторной игре.

С кочки на кочку

Для игры потребуется слепить несколько (чем больше, тем лучше, но не менее 5) снежных кочек разных размеров и форм. Задача игроков суметь пройти по всем кочкам и не упасть.

Скульпторы (СНЕЖНЫЕ ПОСТРОЙКИ; СКУЛЬПТОРЫ)

Игрокам-скульпторам необходимо изваять скульптуру из снега на заданную тему или любую по собственному желанию. Работы, отличающиеся фантазией и хорошим исполнением, побеждают.

Можно построить что-то общее для дальнейшей игры, например корабль, поезд, машину, крепость и т. п. А еще можно слепить лунный глобус. Для этого необходимо скатать большой снежный ком и вкатить его на небольшую горку (или возвышение). Получится шар на ножке, вроде глобуса. На комке (лунной поверхности) можно вылепить моря, реки, горы и т. п. Если глобус луны облить водой, то простоять он может довольно долго, и тогда его можно будет использовать для

самых разнообразных игр: как для метания снежков в цель, так и для бега (дети могут изображать летающие спутники, звезды).

Санный круг
В этой игре участвуют несколько человек. Санки расставляются по большому кругу на расстоянии не менее 2—3 м друг от друга. Каждый играющий становится около своих санок внутри круга. Взрослый предлагает детям выступить в роли «шоферов». «Шоферы едут» на своих «автомобилях» по дороге (кругу). Около санок «автомобили» останавливаются, «шоферы» выходят и присаживаются на них отдохнуть. Потом они снова садятся «в машины» и едут до следующей остановки. Если рейс длинный (большой круг), «автомобили» двигаются до сигнала взрослого «Остановка!». Движение возобновляется только по указанию взрослого.

Санная путаница
Играющие колонной вслед за взрослым бегут то к одним, то к другим расставленным по краям площадки санкам. Добежав до них, колонна обегает санки и только потом направляется к следующим. Взрослый может предложить детям сделать два круга вокруг одних санок.
В эту игру интересно играм и вдвоем с малышом.

Парное катание
Двое детей везут санки, на которых сидит один ребенок. Так едут друг за другом несколько пар Потом дети меняются местами

Оленьи упряжки
Заранее изготовьте рога из картона или веточек, прикрепите их к шапкам детей-оленей. К санкам нужно привязать две веревочки: за одну ребенок, сидящий на санках, держится и управляет оленем, в другую впрягается «олень» (ребенок закрепляет ее за пояс).

Веселые тройки
Нужно заранее изготовить упряжь — дугу с колокольчиками, вожжи с бубенчиками. Трое ребят впрягаются в упряжь и везут санки с двумя малышами. Правит тройкой сидящий впереди. Потом дети меняются местами.