

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ

«СРЕДНЯЯ ШКОЛА № 100»

Рассмотрена

на заседании ШМО педагогов
дополнительного образования

Протокол № 1

от « 02 » 09 2024 г.

Утверждаю:

Директор МБОУ Школы № 100



М.Ю. Ковалева

« 02 » 09 2024 г.

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
физкультурно-спортивной направленности**

«ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ»

Возраст обучающихся: 6-11 лет

Срок реализации: 1 год

Украинская Анастасия
Михайловна

педагог дополнительного
образования

Пояснительная записка

В условиях современной цивилизации, в связи с резким снижением двигательной активности детей, возрастает роль систематических занятий физическими упражнениями, подвижными играми, которые являются традиционным, наиболее доступным и эффективным средством воздействия на развитие физических качеств учащихся первых классов.

Игра поможет сплотить детский коллектив, включить в активную деятельность детей замкнутых и застенчивых. В играх воспитывается сознательная дисциплина, дети приучаются к соблюдению правил, справедливости, умению контролировать свои поступки, правильно и объективно оценивать поступки других.

Игры для детей – важное средство самовыражения, пробы сил. В играх педагог может лучше узнать своих воспитанников, их характер, привычки, организаторские способности, творческие пути воздействия на каждого из детей, и, что тоже очень важно, игры сближают воспитателя с детьми, помогают установить с ними более тесный контакт.

Игры существуют разные: подвижные, сюжетные, подражательные, музыкальные, дидактические, познавательные и др. Все они очень нужны и по-своему полезны детям, все должны быть использованы воспитателем в работе. Но особое место занимают подвижные игры.

Подвижные игры улучшают физическое развитие детей, благотворно воздействуют на нервную систему и укрепляют здоровье, способствуют всестороннему гармоничному развитию детей, помогают формированию межличностных отношений, развивают наблюдательность, сообразительность, самостоятельность, инициативность.

Подвижные игры – самое лучшее лекарство для детей от двигательного «голода» - гиподинамии. Многие из них существуют с незапамятных времен и передаются из поколения в поколение. Игры обогащаются, но их двигательная основа остается неизменной. Важнейшее достоинство подвижных игр состоит в том, что в основе их содержатся все виды

естественных движений, свойственных человеку: ходьба, бег, прыжки, метание, броски и др.

На занятии необходимо предлагать первой сравнительно простую игру, которая поможет сразу вовлечь детей в активную деятельность, создать веселое, бодрое настроение. За ней следуют игры с более сложными правилами. Между подвижными играми с большой нагрузкой можно вводить какую-нибудь малоподвижную шуточную игру, игру на внимание или комическое соревнование, в котором занято небольшое количество играющих, остальные в это время – зрители, «болельщики».

Сказанное выше объясняет необходимость проведения кружка **«Здоровячок»** в режиме дня учеников, созданного на основе проведения подвижных игр.

Программа рассчитана на обучающихся 1 класса - 33 часа в год (1 час в неделю).

Цель программы - укрепление здоровья учащихся через повышение их двигательной активности средствами подвижных игр.

Задачи программы:

- Содействовать укреплению и сохранению здоровья учащихся
- Прививать интерес и потребность к повседневным занятиям подвижными играми, физическими упражнениями, спортом, как одному из условий здорового образа жизни;
 - Способствовать развитию физических качеств личности
 - Способствовать развитию психических процессов (представления, памяти, мышления и др.) в ходе двигательной активности.
 - Способствовать воспитанию дисциплинированности, целеустремлённости, самостоятельности, ответственности за свои действия, чувства коллективизма

Основные формы проведения занятий по данной программе: игры на свежем воздухе и в спортзале, эстафеты, соревнования, конкурсы.

При проведении занятий в основном используются игровой и соревновательный методы.

Для реализации программы необходимо следующий **спортивный инвентарь**: мячи, скакалки, обручи, кегли.

Программа построена на принципах:

- доступности:

при изложении материала учитываются возрастные особенности детей, один и тот же материал по – разному преподается, в зависимости от возраста и субъективного опыта детей. Материал располагается от простого к сложному;

- воспитывающего обучения:

в ходе учебного процесса педагог должен давать учащемуся не только знания, но и формировать его личность;

- сознательности и активности:

результатов обучения можно достичь только тогда, когда дети являются субъектами процесса познания, т. е. понимают цели и задачи, имеют возможность самостоятельно планировать и организовывать свою деятельность, умеют ставить проблемы и искать пути решения.

Ожидаемые результаты:

- укрепление здоровья и повышение физической подготовленности и выносливости
- владение двигательными действиями, составляющими содержание подвижных игр
- умение управлять своими эмоциями, владеть культурой общения в процессе подвижных игр и занятий спортом
- умение проявлять самостоятельность в принятии адекватных решений в условиях игровой деятельности
- соблюдать осторожность и правила безопасности при выполнении заданий

Тематическое планирование

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов	
		теоретические	практически е
1	Введение образовательную программу	1	
Игры с закрытыми глазами (5ч)			
2	Друг для друга потруднее		1
3	Игра – прятки «Золото хороню»		1
4	Жмурки со жгутом		1
5	Повторение изученных игр		1
Игры для развития ловкости, быстроты, реакции, бега (40ч)			
6	Ловкие ребята		1
7	Заяц без логова		1
8	Пустое место		1
9	Быстро по местам		1
10	Охотники		1
11	Перейди болото		1
12	Быстро шагай		1
13	Не давай мяч водящему		1
14	Бой петухов		1
15	Мяч среднему		1
16	Пустое место		1
17	Зайцы в огороде		1
18	Гонка мячей по кругу		1
19	Бой с мячом		1
20-21	Повторение изученных игр		2
Игры на развитие внимания (26ч)			
22	Карлики-великаны		1
23	Пол, нос, потолок		1
24	Летит, летит по небу шар		1
25	Колпак мой треугольный		1
26	У оленя дом большой		1
27	Дождик		1
28	Ёжики		1
29	Мяч по кругу		1
30	Кто подходил?		1
31-32	Повторение изученных игр		2
33	Праздник игр		1
	Итого	33ч	

Краткое содержание программы

Тема 1 Введение в образовательную программу

Теория Краткое содержание программы «Подвижные игры». Инструктаж по т/б. Правила поведения и требования к учащимся.

Раздел «Игры с закрытыми глазами» (5ч)

Тема 2 «Друг для друга потруднее»

Теория знакомство с правилами игры

Друг для друга – потруднее

Ведущий проводит по земле прямую линию. По обе стороны от этой прямой двое играющих раскладывают друг для друга одинаковое количество предметов или комочков бумаги (размером со спичечную коробку) и становятся на участок, приготовленный им «противником».

Играющие завязывают глаза, и каждый должен как можно скорее собрать все предметы по одну сторону от линии. Того, кто коснется рукой проведенной на земле линии, ведущий оставляет на 10 секунд неподвижным.

Практика: игра по правилам

Тема 3 «Игра – прятки «Золото хороню»

Теория знакомство с правилами игры

Игра-прятки «Золото хороню»

Играющие встают в круг. В середине – водящий с завязанными платком глазами. Он должен найти спрятанную вещь, которую кладут в пределах образованного круга.

Участники поют при этом какой-либо припев: тихо, если водящий удаляется от спрятанной вещи; громко, если он приближается к ней. Когда вещь найдена – пение прекращается. Игра продолжается с новым водящим.

В старину в этой игре использовался такой припев:

Уж я золото хороню,
Чисто серебро хороню
В высоком терему.
Гадай, гадай, девица,
Гадай, гадай, красная,
Через поле идучи,
Русу косу плетучи,
Шелком первиваючи,
Златом приплетаючи.

Указания к проведению: особый интерес игра вызывает у младших школьников. Прятать лучше любую крупную игрушку. Игровым припевом может служить хорошо знакомая участникам игры песня. Игра продолжается до тех пор, пока вызывает интерес.

Практика: игра по правилам, повторение ранее выученной игры.

Тема 4 «Жмурки со жгутом»

Теория знакомство с правилами игры

Жмурки со жгутом

Для игры понадобится несколько чистых повязок на глаза (или бумажных колпаков, надевающихся на голову и закрывающих лицо). Нужно подготовить также два жгута, то есть два небольших полотенца, сложенных вдвое. Удар таким жгутом не причинит боли.

Руководитель строит ребят в большой круг и выбирает двух водящих из числа наиболее живых и ловких ребят, которые входят внутрь круга. Одному из них он завязывает глаза и дает в руки жгут. Другой также с завязанными глазами, но в руках у него колокольчик (или свисток).

Игра проводится так: игрок с колокольчиком или свистком через каждые 10–15 секунд дает сигнал, а сам перебегает на новое место. Другой игрок со жгутом старается точнее определить, откуда раздался свисток, приблизиться к этому месту и запятнать жгутом своего партнера. Но, как правило, он машет жгутом по пустому месту, что вызывает у зрителей веселое оживление.

Практика: игра по правилам, повторение ранее выученных игр.

Тема 5 Повторение изученных игр

Раздел: «Игры для развития ловкости, быстроты, реакции, бега» (40ч)

Тема 6 «Ловкие ребята»

Теория знакомство с правилами игры

Ловкие ребята

Место и инвентарь.

Зал, площадка, коридор.

Подготовка.

На противоположных сторонах площадки или зала отмечают линиями два «дома». Расстояние между ними 15–20 шагов. Между домами находится водящий (посередине площадки). Все остальные игроки находятся на 1-й стороне площадки, за линией дома.

Описание игры.

Водящий, находясь посередине, громко говорит: «Раз, два, три». Все играющие говорят хором:

Мы веселые ребята,
Любим бегать и играть,
Ну, попробуй нас догнать!

После этого все дети перебегают на противоположную сторону за линию дома. Водящий ловит перебегающих. Пойманные отходят в сторону. Затем, когда все дети перебежали, водящий опять говорит: «Раз, два, три», – и все, сказав речитатив, бегут в свой 1-й дом.

После этого подсчитывают пойманных, выбирают нового водящего из непоиманных, а пойманные становятся ко всем играющим. Игра продолжается 3–4 раза, после чего отмечают лучших ребят и лучших водящих.

Правила.

1. Перебегать на другую сторону можно только после слов «нас догнать».
2. Нельзя, выбежав из-за линии, бежать назад. Игрок, допустивший это, считается пойманным.
3. Поймать – дотронуться рукой до играющего.

Педагогическое значение игры.

В игре дети приучаются организованно действовать в коллективе: организованно бегать, действовать по сигналу, одновременно и быстро включаться в игру. Игра способствует воспитанию у детей решительности, ловкости, сообразительности.

Методические указания.

Необходимо следить за тем, чтобы дети выполняли правила и не выбегали до тех пор, пока не произнесут последнего слова. Выполнение этого правила содействует воспитанию у детей выдержанности в действиях. Чтобы дети не были в бездействии, можно пойманных только подсчитать и опять вводить в игру. Если пойманные выходят из игры, надо отвести им место для ожидания.

Практика: игра по правилам, повторение ранее выученных игр.

Тема 7 «Заяц без логова»

Теория знакомство с правилами игры

Заяц без логова

Место и инвентарь.

Зал, площадка или коридор.

Подготовка.

Играющие, кроме двух водящих, делятся на группы по 3–5 человек. Каждая группа образует кружок. Кружки размещаются в разных местах, на расстоянии 3–9 шагов друг от друга. Каждый кружок – «логово». В каждом логове 1-й номер встает в середине его и изображает собой «зайца». Один из водящих становится «охотником», другой – «зайцем» без логова. Водящие располагаются в стороне от кружков.

Описание игры.

Руководитель дает команду для начала игры: «Раз, два, три». На «раз» водящий заяц убегает, а на «три» – охотник начинает его ловить. Заяц, спасаясь от охотника, может вбежать в любое логово. Тогда заяц, находившийся там, должен выбежать, а охотник начинает преследовать его. Если охотник поймает зайца, то они меняются ролями.

Правила.

1. Охотник может ловить зайца только тогда, когда он находится вне логова.
2. Пробегать зайцам через логово нельзя.
3. Как только заяц вбежал в логово, бывший там заяц должен немедленно выбежать.

Педагогическое значение игры.

Игра способствует воспитанию внимания, решительности и сообразительности. В игре развивается ловкость и быстрота в действиях. Основным движением в игре является бег с увертыванием.

Методические указания.

Чтобы все побывали в роли зайца, надо, после того как 1-е номера зайцев побегали, остановить игру и предложить стать зайцами 2-м номерам. Руководителю необходимо следить за тем, чтобы играющие чаще сменялись.

Практика: игра по правилам, повторение ранее выученных игр.

Тема 8 «Пустое место»

Теория знакомство с правилами игры

Пустое место

Место и инвентарь.

Зал, площадка, коридор, комната.

Подготовка.

Все играющие, кроме водящего, становятся в круг на расстоянии не более полшага одни от другого. Водящий становится за кругом. Все играющие складывают руки за спиной.

Описание игры.

Ведущий бежит вокруг круга, дотрагивается до какого-либо из играющих и после этого продолжает бежать вокруг круга в любую сторону. Игрок, которого он коснулся, бежит вокруг круга в обратную сторону, стремясь быстрее водящего прибежать на свое место. Встречаясь на пути, они здороваются: пожимают друг другу руки или приседают друг перед другом.

Кто из них раньше займет «пустое» место, то там и становится, а оставшийся водит. Играют 3–5 минут.

Правила.

1. Водящий должен коснуться рук играющего, когда вызывает его на соревнование в беге.
2. Когда играющие оббегают круг, никто не должен им мешать.
3. При встрече оба должны выполнить условленное задание. В противном случае тот, кто не выполнит, становится водящим.

Педагогическое значение игры.

Игра содействует воспитанию внимания, быстроты двигательной реакции, дисциплинирует.

Методические указания.

На пути бегущих можно поставить препятствия. Для избежания столкновения надо установить, чтобы при встрече каждый из бегущих держался правой стороны. Игру лучше использовать для организации коллектива.

Практика: игра по правилам, повторение ранее выученных игр.

Тема 9 «Быстро по местам»

Теория знакомство с правилами игры

Быстро по местам

Место и инвентарь.

Площадка, зал, коридор, комната.

Подготовка.

Все играющие строятся в одну или две колонны по одному и вытягивают руки вперед, слегка касаясь ими плеч впереди стоящих.

Описание игры.

По сигналу руководителя: «На прогулку» – все дети разбегаются в разные стороны. По второму сигналу: «Быстро по местам» – все должны построиться в исходное положение, положив руки на плечи впереди стоящим. Кто быстрее становится на свое место, тот – победитель.

Педагогическое значение игры.

Игра способствует развитию быстроты бега, сообразительности и наблюдательности. Приучает детей к быстрой реакции на сигнал, быстрой ориентировке.

Методические указания.

Можно построить детей в две шеренги и предложить скрестить руки с соседями; можно построить в два круга, руки положить на плечи соседей.

В игре надо отметить в первую очередь тех детей, которые быстрее других займут исходное положение, а затем уже отмечать группу, построившуюся первой.

Практика: игра по правилам, повторение ранее выученных игр.

Тема 10 «Охотники»

Теория знакомство с правилами игры

Охотники**Место и инвентарь.**

Спортивная площадка длиной 10 м, шириной 5 м.

Описание игры.

Играющие разбегаются по площадке. Три охотника стоят в разных местах, держа в руках по маленькому мячу. По сигналу руководителя: «Стой!» – все играющие останавливаются, и охотники с места целятся в кого-либо из них мячом. «Убитые» заменяют охотника.

Правило.

Играющие имеют право уклоняться от мяча, но не могут сходить с места. Если игрок после команды «Стой!» сошел с места, он заменяет охотника.

Педагогическое значение игры.

Игра вырабатывает выносливость, меткость, сообразительность, быстроту реакции.

Практика: игра по правилам, повторение ранее выученных игр.

Тема 11 «Перейди болото»

Теория знакомство с правилами игры

Перейди болото

Все участники делятся на две команды. У первых игроков обеих команд листок бумаги, второй такой лист лежит перед ними на полу. По команде ведущего они наступают на этот лист, а впереди себя кладут лист, который держат в руках. Затем каждый игрок поднимает листок сзади и кладет его впереди себя, опять наступает на него обеими ногами и так далее...

Таким образом игроки передвигаются до финиша и обратно к своей команде.

Практика: игра по правилам, повторение ранее выученных игр.

Тема 12 «Быстро шагай»

Теория знакомство с правилами игры

Быстро шагай

Место и инвентарь.

Спортивная площадка длиной 10–12 м.

Описание игры.

На одном конце площадки в шеренгу выстраиваются играющие. На другой, спиной к ним, становится водящий. Он закрывает лица руками и говорит: «Быстро шагай! Смотри не зевай! Стой!» Пока водящий произносит слова, все играющие стараются быстро приблизиться к нему, а водящий быстро оглядывается назад.

Правила.

1. После команды «Стой!» сделавших хоть одно движение водящий посылает за исходную черту.

2. Игра продолжается до тех пор, пока один из играющих не «запятнает» водящего.

Педагогическое значение игры.

Игра вырабатывает смекалку, зоркость.

Практика: игра по правилам, повторение ранее выученных игр.

Тема 13 «Не давай мяч водящему»

Теория знакомство с правилами игры

Не давай мяч водящему

Место и инвентарь.

Спортивная площадка, на которой чертят круг диаметром 5–6 м.

Описание игры.

Играющие перебрасывают руками друг другу мяч в любом направлении, не давая его водящему, который стоит в круге. Если водящий поймал мяч или задел его рукой, то игра начинается снова, а водящим становится тот, кто неточно передал мяч.

Правила.

1. Мяч можно передавать в любом направлении.

2. Водящий может бегать за мячом.

3. Водящий может подпрыгивать за мячом.

Педагогическое значение игры.

Игра вырабатывает смекалку, выносливость, зоркость, быстроту реакции.

Практика: игра по правилам, повторение ранее выученных игр.

Тема 14 «Бой петухов»

Теория знакомство с правилами игры

Бой петухов

Место и инвентарь.

Спортивная площадка, на которой чертят круг диаметром 2 м.

Описание игры.

В круг встают 2 игрока, каждый из них сгибает одну ногу в колене и поддерживает рукой, другую руку держит за спиной. По сигналу ведущего игроки плечом стараются вытолкнуть друг друга из круга. Победил тот, кто остался в круге.

Правила.

1. Нельзя опускать вторую ногу.
2. Нельзя толкать рукой.

Педагогическое значение игры.

Игра вырабатывает выносливость, закаляет физически.

Практика: игра по правилам, повторение ранее выученных игр.

Тема 15 «Мяч среднему»

Теория знакомство с правилами игры

Мяч среднему

Место и инвентарь.

Спортивная площадка, на которой чертят 3–4 круга (по числу команд), размер круга зависит от числа участников (они становятся на расстоянии вытянутых рук).

Описание игры.

В середину каждого круга встает водящий с мячом. По сигналу руководителя водящие бросают мяч одному из игроков, тот, поймав, бросает мяч водящему. Так водящий бросает мяч подряд всем игрокам команды. Получив мяч от последнего, водящий поднимает мяч вверх. Выигрывает тот круг, игроки которого закончили перебрасывание мяча раньше.

Правило.

Нельзя пропускать кого-либо из участников команды.

Педагогическое значение игры.

Игра вырабатывает зоркость, быстроту реакции.

Практика: игра по правилам, повторение ранее выученных игр.

Тема 16 «Пустое место»

Теория знакомство с правилами игры

Пустое место

Место и инвентарь.

Площадка с нарисованным на ней кругом диаметром 4–5 м.

Описание игры.

Водящий идет за кругом и останавливается позади одного из игроков, касается рукой его плеча. Затем оба бегут вдоль круга с наружной стороны в разные стороны. Кто прибегает раньше, занимает пустое место. Оставшийся без места водит.

Правила.

1. Нельзя во время бега трогать руками стоящих игроков.
2. Нельзя бегать через круг.

Педагогическое значение игры.

Игра вырабатывает смекалку, быстроту реакции, выносливость.

Практика: игра по правилам, повторение ранее выученных игр.

Тема 17 «Зайцы в огороде»

Теория знакомство с правилами игры

Зайцы в огороде

Место и инвентарь.

Спортивная площадка, на которой чертят 2 круга, один в другом (диаметрами 1–2 и 3–4 м).

Описание игры.

Сторож стоит во внутреннем кругу «огорода». «Зайцы» находятся в большом кругу и прыгают то в «огород», то обратно. По сигналу сторож ловит «зайцев», находящихся в огороде. «Осаленные зайцы» отходят в сторону. Когда «осалено» 3–5 «зайцев», выбирают нового сторожа и игра продолжается.

Правила.

1. «Зайцы» должны прыгать на двух ногах, ноги вместе.
2. Сторож может догонять «зайцев» лишь до пределов внешнего круга.
3. «Осаленные зайцы» участия в игре не принимают.

Педагогическое значение игры.

Игра вырабатывает быстроту реакции, смекалку, сообразительность.

Практика: игра по правилам, повторение ранее выученных игр.

Тема 18 «Гонка мячей по кругу»

Теория знакомство с правилами игры

Гонка мячей по кругу

Место и инвентарь.

Спортивная площадка с нарисованным на ней кругом (диаметр его зависит от числа участников).

Описание игры.

Участники рассчитываются на 1–2-й. Двум игрокам, стоящим рядом, дается по мячу. По сигналу каждый бросает свой мяч в противоположную сторону ближайшему игроку с тем же номером. Команда, мяч которой вернулся раньше, получает 1 очко. Игра повторяется несколько раз. Выигрывает команда, набравшая больше очков.

Правила.

1. Нельзя пропускать кого-либо из участников команды.
2. Нельзя мешать игрокам другой команды.

Педагогическое значение игры.

Игра вырабатывает быстроту реакции, зоркость, память.

Практика: игра по правилам, повторение ранее выученных игр.

Тема 19 «Бой с мячом»

Теория знакомство с правилами игры

Бой с мячом

Все участники делятся на две равные группы и встают шеренгами – одна группа против другой.

Крайний игрок одной из команд берет мяч и бросает его игроку напротив.

Этот игрок ловит мяч и кидает его следующему игроку напротив и так далее.

Если кто-то не поймает мяч, он переходит в плен, на противоположную сторону.

Когда мяч дойдет до конца шеренги, его бросают в обратную сторону в таком же порядке.

Побеждает команда, которая возьмет в плен больше игроков.

Практика: игра по правилам, повторение ранее выученных игр.

Тема 20-21 Повторение изученных игр

Раздел: «Игры на развитие внимания» (26ч)

Тема 22 «Карлики-великаны»

Теория знакомство с правилами игры

Карлики-великаны

П р а в и л а и г р ы: выбирается ведущий (это не обязательно должен быть взрослый). Ведущий говорит слова «карлики» или «великаны». Когда он произносит слово «великаны», то поднимается на носочки и поднимает руки вверх, при слове «карлики» он приседает на корточки. Дети повторяют движения только в том случае, если ведущий, назвав слово, показывает верные движения.

Если же при слове «великаны» ведущий присаживается на корточки, а не встает на носочки, дети не должны повторять движение, и наоборот, ведущий может «ошибиться» и в словах, например, вместо «карлики» сказать «лилипуты», вместо «великаны» – «гиганты», а движения показать верные. В этом случае дети также не должны повторять движений вслед за ведущим. Тот, кто ошибся и был невнимателен, выбывает из игры.

Практика: игра по правилам, повторение ранее выученных игр.

Тема 23 «Пол, нос, потолок»

Теория знакомство с правилами игры

Пол, нос, потолок

Данная игра проводится аналогично игре «Карлики – великаны», меняются только движения. При слове «пол» дети топают ногами, при слове «нос»

дотрагиваются пальцем до носа, при слове «потолок» поднимают руки вверх и хлопают в ладоши. (Движения могут быть и иными, дети могут сами предложить, какие действия они бы хотели выполнять.)

Практика: игра по правилам, повторение ранее выученных игр.

Тема 24 «Летит, летит по небу шар»

Теория знакомство с правилами игры

Летит, летит по небу шар

Дети вслед за ведущим повторяют слова:

Летит, летит по небу шар,
По небу шар летит,
Но знаю я, до неба шар
Никак не долетит.

Каждое слово сопровождается определенным движением, соответствующим сказанному. Затем из фразы убирается последнее слово, которое изображается только движением. При следующем повторе фразы убираются два последних слова, и дети лишь показывают данные слова. Игра продолжается до тех пор, пока все слова не будут заменены на движения, при этом с каждым разом увеличивается скорость проговаривания фразы и быстрота выполнения движений.

Практика: игра по правилам, повторение ранее выученных игр.

Тема 25 «Колпак мой треугольный»

Теория знакомство с правилами игры

Колпак мой треугольный

Данная игра проводится аналогично предыдущей: из сказанной фразы

Колпак мой треугольный,
Треугольный мой колпак,
А если не треугольный,
То это не мой колпак –

надо убрать постепенно по одному слову, начиная с последнего, и заменить соответствующими движениями.

Практика: игра по правилам, повторение ранее выученных игр.

Тема 26 «У оленя дом большой»

Теория знакомство с правилами игры

У оленя дом большой

Играющие становятся в круг и повторяют за ведущим следующие слова:

У оленя дом большой,
Он глядит в свое окошко,
Зайка по полю бежит,
В дверь к нему стучит:
– Стук-стук, дверь открой,
Там в лесу охотник злой.

– Зайка, зайка, забегай,
Лапу мне давай.

Каждое слово сопровождается определенным движением.

Во второй раз участники игры проговаривают слова и выполняют движения чуть быстрее, в третий раз еще быстрее и т. д.

(Можно данную игру проводить так же, как игры «Летит, летит по небу шар», «Колпак мой треугольный».)

Практика: игра по правилам, повторение ранее выученных игр.

Тема 27 «Дождик»

Теория знакомство с правилами игры

Дождик

Дети становятся полукругом, держат перед собой ладошку левой руки, все движения выполняются пальцами правой руки.

Осень. Пошел мелкий дождь (*дети потихоньку постукивают указательным пальцем правой руки по ладони левой*).

Дождь усиливается (*стучат двумя пальчиками*).

Еще усиливается (*стучат тремя пальчиками с большей скоростью*).

Вот уже и ливень (*стучат всеми пальчиками правой руки по ладони левой, скорость движений увеличивается*).

Практика: игра по правилам, повторение ранее выученных игр.

Тема 28 «Ёжики»

Теория знакомство с правилами игры

Ёжики

Дети повторяют за ведущим слова и выполняют соответствующие движения:

Два прихлопа. (*Топают ногами*.)

Два прихлопа. (*Хлопают в ладоши*.)

Ёжики, ёжики. (*Руками изображают шар, но руки не смыкают*.)

Наковальня, наковальня. (*Стучат кулаком одной руки по кулаку другой руки*.)

Ножницы, ножницы. (*Средним и указательным пальцами правой руки изображают ножницы*.)

Бег на месте, бег на месте. (*Имитируют бег на месте*.)

Зайчики, зайчики. (*На голову ставят ладони рук, изображая заячьи уши*.)

Ну-ка вместе,

Ну-ка дружно,

Девочки. (*Кричат только девочки*.)

Мальчики. (*Кричат только мальчики*.)

Кто громче – девочки или мальчики?

Практика: игра по правилам, повторение ранее выученных игр.

Тема 29 «Мяч по кругу»

Теория знакомство с правилами игры

Мяч по кругу

Дети становятся в круг. В руках у ведущего мяч. Начинает играть музыка, играющие передают мяч по кругу друг другу. Как только музыка замолкает, мяч передавать нельзя. Тот играющий, у кого остался мяч после остановки музыки, выходит из игры.

Игра продолжается до тех пор, пока не останется один участник – победитель. *(Во время игры нельзя кидать мяч, подбрасывать вверх, перекидывать через игрока.)*

Практика: игра по правилам, повторение ранее выученных игр.

Тема 30 «Кто подходил?»

Теория знакомство с правилами игры

Кто подходил?

Место и инвентарь.

Зал, площадка, коридор, комната.

Подготовка.

Играющие становятся в круг. Водящий становится в круг и закрывает глаза.

Описание игры.

По указанию руководителя один из стоящих по кругу подходит к водящему, дотрагивается до его плеча рукой и называет его по имени, изменив свой голос. Затем игрок возвращается на свое место, после этого руководитель предлагает водящему открыть глаза и сказать, кто к нему подходил. Если водящий отгадал, его место занимает игрок, который к нему подходил, если нет, то он опять водит. Если водящий не отгадал три раза, то выбирают нового водящего.

Правила.

1. Водящему нельзя открывать глаза до тех пор, пока руководитель не скажет «можно». Если он откроет глаза раньше, то продолжает водить.
2. Возвращаться надо на свое место, но не обязательно прямым путем.

Педагогическое значение игры.

Игра содействует воспитанию у детей дисциплины, развивает слух, внимание, волю, наблюдательность.

Методические указания.

Необходимо следить за тем, чтобы дети стояли бесшумно. Можно использовать повязку для глаз водящему.

Практика: игра по правилам.

Тема 31-32 Повторение изученных игр

Тема 33 Праздник игр