Ростовская область Константиновский район посёлок Стычновский
Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Стычновская средняя общеобразовательная школа»

Приложение к Основной
образовательной программе
основного общего образования
МБОУ «Стычновская СОШ»

«Утверждаю»
Директор МБОУ
«Стычновская СОШ»
Приказ №164 от 02.09.2019г.

_____О.В.Медведева

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

по дополнительному образованию

«Игры народов мира»

на 2019-2020 учебный год

Возраст обучающихся: 7-10 лет
Срок реализации: 1 год
Руководитель: Евграфова Л.П.

2019г.

Пояснительная записка

Программа разработана на основе Примерных программ по внеурочной деятельности Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования и используется для обучающихся по программе четырехлетней начальной школы.

Нормативно-правовой и документальной базой программы кружковой деятельности по формированию культуры здоровья обучающихся на ступени начального общего образования являются:

1. Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012г. № 273- ФЗ
2. Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования;
3. Санитарно-эпидемиологические правила и нормативы СанПиН 2.4.2.2821-10
4. «Санитарно-эпидемиологические требования к условиям и организации обучения в общеобразовательных учреждениях» (Регистрационный N 19993);
5. О недопустимости перегрузок обучающихся в начальной школе (Письмо МО РФ № 220/11-13 от 20.02.1999);
6. Гигиенические требования к условиям реализации основной образовательной программы начального общего образования (2009 г.).

Цели программы:

- создание наиболее благоприятных условий для формирования у младших школьников отношения к здоровому образу жизни как к одному из главных путей в достижении успеха;
- формирование гармонически развитой, активной личности, сочетающей в себе духовное богатство, моральную чистоту и физическое совершенство;
- воспитание национального самосознания в области образования на основе возрождения традиционной и развития современной игровой культуры, духовное совершенствование физически здоровой личности обучающегося начальной школы, расширение его историко-культурного кругозора.

Основные задачи:

<u>Обучающие:</u>

- познакомить детей с разнообразием народных игр и возможностью использовать их при организации досуга, с традициями, историей и культурой народов;
- обучить разнообразным правилам народных игр и других физических упражнений игровой направленности;
- привить необходимые теоретические знания в области физической культуры, спорта, гигиены

<u>Развивающие:</u>

- развивать физические качества: силу, быстроту, выносливость, ловкость;
- гармонически развивать функциональную систему организма ребёнка, повышать жизненный тонус;

- повышать физическую и умственную работоспособность школьника;
- оптимизировать двигательную активность младших школьников во внеурочное время;

Воспитывающие:

формировать потребность к систематическим занятиям физическими упражнениями, ответственности за свое здоровье;

- прививать учащимся интерес и любовь к занятиям различными видами спортивной и игровой деятельности;
- воспитывать культуру общения со сверстниками и сотрудничества в условиях учебной, игровой и соревновательной деятельности.

Участники программы: программа разработана для обучающихся 1,3 класса (7-10 лет).
Срок реализации программы: программа рассчитана на 1 год обучения.
Реализация данной программы в рамках внеурочной деятельности соответствует предельно допустимой нагрузке обучающихся начальной школы.

В работе используются следующие формы:
- эстафеты;
- спортивные соревнования;
- спортивные праздники;
- конкурсы;
- ролевые игры;
- выполнение заданий соревновательного характера.

Оборудование: большие и малые мячи, обручи, ленты, гимнастические палки, скакалки.

Литература:
В.М.Букатов «Педагогические таинства игр»,
В.И.Ковалько «Школа физкультминуток»,
Т.В.Петрова «Подвижные игры в начальной школе»

Место в учебном плане
Программа рассчитана на 36 часа с проведением занятий 1 раз в неделю. Занятия проводятся как в учебное, так и в каникулярное время.

Планируемые результаты освоения курса кружковой деятельности
Личностными результатами программы внеурочной деятельности является формирование следующих умений:
-целостный, социально ориентированный взгляд на мир;

-ориентация на успех в учебной деятельности и понимание его причин;
-способность к самооценке на основе критерия успешной деятельности;
-активно включаться в общение и взаимодействие со сверстниками на принципах уважения и доброжелательности, взаимопомощи и сопереживания;
- проявлять дисциплинированность, трудолюбие и упорство в достижении поставленных целей;
-освоение моральных норм помощи тем, кто в ней нуждается, готовности принять на себя ответственность;
-освоение правил здорового и безопасного образа жизни.

Метапредметными результатами программы кружковой деятельности является формирование следующих универсальных учебных действий (УУД):

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

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

Коммуникативные УУД:
-взаимодействие, ориентация на партнёра, сотрудничество и кооперация (в командных видах игры);

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

К концу обучения дети
должны иметь представление:
- об историческом наследии разных народов и народных играх;
- о традициях народных праздников;
- о культуре общения со сверстниками в условиях игровой и соревновательной деятельности;

должны знать:
- историю возникновения народных игр;
- правила проведения игр, эстафет и праздников;
- основные факторы, влияющие на здоровье человека;
- правила поведения во время игры.

должны уметь:
- выполнять упражнения в игровой ситуации (равновесие, силовые упражнения, гибкость);
- проявить смекалку и находчивость, быстроту и хорошую координацию;
- владеть мячом, скакалкой, обручем и другим спортивным инвентарём;
- применять игровые навыки в жизненных ситуациях.

Содержание курса кружковой деятельности

Основные направления содержания деятельности:
- здоровьесберегающие технологии;
- духовно-нравственное развитие;
- технология развивающего обучения.

Основу учебного материала составляют игры, сходные по определённым признакам:

- По видовому отражению национальной культуры (отражается отношение к окружающей природе, быт народов, игры русских детей, вечная борьба добра против зла);

- По интенсивности используемых в игре движений (игры бывают малой, средней и высокой интенсивности);
- По содержанию и сложности построения игры (простые, переходящие, командные);
- По способу проведения (с водящим, без водящего, с предметами, без предметов, ролевые, сюжетные);
- По физическим качествам, преимущественно проявленным в игре (игры, преимущественно способствующие воспитанию силы, выносливости, ловкости, быстроты, гибкости);
- По отношению к структуре занятия (для подготовительной, основной, заключительной частей занятий).

Игры разных народов - исторически сложившееся общественное явление, самостоятельный вид деятельности, свойственный народностям и регионам. Игры очень многообразны: детские игры, настольные игры, хороводные игры для взрослых с народными песнями, прибаутками, плясками.

Игры издавна служили средством самопознания, здесь проявляли свои лучшие качества: доброту, благородство, взаимовыручку, самопожертвование ради других. После тяжелого трудового дня взрослые с удовольствием принимали участие в играх детей, обучая их, как надо развлекаться и отдыхать.

Характерная особенность народных игр - движения в содержании игры (бег, прыжки, метания, броски, передачи и ловля мяча, сопротивления и др.). Эти двигательные действия мотивированы сюжетом игры. Специальной физической подготовленности играющим не требуется, но хорошо физически развитые игроки получают определенное преимущество в ходе игры (так, в лапте хорошо ловящего мяч ставят в поле у линии кона, а хорошо бьющего выбирают капитаном и дают дополнительный удар по мячу).

Народные игры, танцы, развлечения наиболее привлекательны и доступны для освоения младшими школьниками, так как соответствуют психологическим особенностям детей этого возраста: обладают эмоциональной насыщенностью и способны активизировать интеллектуальную сферу ребенка как личности. Таким образом, русские народные игры представляют собой сознательную инициативную деятельность, направленную на достижение условной цели, установленной правилами игры, которая складывается на основе русских национальных традиций и учитывает культурные, социальные и духовные ценности русского народа в физкультурном аспекте деятельности.

Народные подвижные игры укрепляют здоровье, развивают двигательные качества: ловкость, быстроту, выносливость, содействуют физической подготовке, прививают интерес и к физическим упражнениям, и к спорту. В них можно играть и на уроках физической культуры, и на прогулке, и на любом внеклассном мероприятии.

Тематическое планирование

№ п/п	Раздел	Кол-во часов
1	Русские народные игры	4
2	Игры народов мира	26
3	Игры нашего двора	6
Итого		**36 ч**

Календарно - тематическое планирование

№ п/п	Тема	Цели	Описание игры	Формы активной деятельности	Кол-во часов	Дата проведения
Русские народные игры(4ч)						
1.	Вас приглашает страна Игр. Правила безопасности в играх.	Познакомить обучающихся с народными считалками, используемые в играх. Познакомить с видами игр.		Составление памятки «Безопасная игра». Эстафеты	1	6.09
2.	Русская народная игра « Гуси-лебеди».	Научить русской народной игре « Гуси-лебеди ».	«Гуси-лебеди» (Россия) Участники игры выбирают волка и хозяина, остальные - гуси-лебеди. На одной стороне площадки чертят дом, где живет «хозяин» и «гуси», на другой - поле. Между ними находится логово «волка». Все гуси летят на поле травку щипать. Через некоторое время хозяин зовет гусей. Идет перекличка между хозяином и гусями: - Гуси-гуси! - Га-га-га. - Есть хотите? - Да, да, да. - Гуси-лебеди! Домой! - Волк за дальней горой! - Что он там делает? - Рябчиков щиплет.	Ролевая игра «Гуси - лебеди ».	1	13.09

			- Ну, бегите же домой!По сигналу "гуси - лебеди домой, волк за дальней горой", "гуси" бегут к скамейкам в "гусятник". Из-за "горы" выбегают "волки" и догоняют "гусей". Выигрывают игроки, ни разу не пойманные.Правила игры:«Гуси» должны летать по всей площадке, им разрешается возвращаться домой только после слов, сказанных хозяином.В конце игры можно отметить самых ловких «гусей» (ни разу не попавших к «волку») и лучшего «волка» (поймавшего больше «гусей»).			
3.	Русские народные игры. «Салки»	Научить русским народным играм « Салки », «Петушки». Воспитывать нравственные качества, дружеское отношение друг к другу.	**«**Салки**»** (Россия) По жребию или по считалке выбирают одного водящего - «салку». Затем устанавливаются границы площади игры. Все разбегаются в пределах этой площади. Водящий объявляет: «Я - салка!» - и начинает ловить играющих в установленных пределах площадки. Кого догонит и осалит, тот становится «салкой» и объявляет, подняв руку вверх: «Я - салка!» Он начинает ловить играющих, а бывший «салка» убегает со всеми. Игра не имеет определенного конца.Правила игры:1. "Салить" играющих - значит прикоснуться к кому-либо рукой или предметом, но не хвататься за игрока и не тащить его. 2. Играющие могут бегать только в пределах установленных границ площадки. Выбежавший за условленную границу считается пойманным и меняется ролью с «салкой»-водящим. 3. Каждый новый «салка»-водящий должен объявлять, что он стал «салкой», чтобы все знали, от кого спасаться.	Беседа о роли игры в жизни ребенка. Подвижные игры.	1	20.09
4.	Русские народные игры. «Краски»	Познакомить с русской народной игрой «Краски». Научить выполнять все указания, точно и верно. Русские	«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:	Эстафеты, ролевая игра	1	27.09

		народные игры	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.			
Игры народов мира(26 ч)						
5.	Народные игры «Хлебчик», «Конное состязание»	Познакомить с украинской народной игрой «Хлебчик» и казахской народной игрой «Конное состязание».	«Хлебчик» Все желающие играть, взявшись за руки, становятся попарно (пара за парой) на некотором расстоянии от игрока, у которого нет пары. Он называется хлебчиком. - Пеку-пеку хлебчик! (Кричит хлебчик) - А выпечешь? (Спрашивает последняя пара) - Выпеку! - А убежишь? - Посмотрю! С этими словами два задних игрока в противоположных направлениях с намерением соединиться и встать перед хлебчиком. А тот пытается поймать одного из них до того, как они успеют взяться за руки. Если это ему удается, он вместе с пойманным составляет пару новую, а игрок, оставшийся без пары, оказывается хлебчиком.	Спортивные соревнования. Ролевая игра	1	4.10

			Правила игры: последняя пара может бежать только после окончания переклички. «Конное состязание» Игроки парами (конь и наездник) встают на линию старта так, чтобы не мешать друг другу. Первый игрок – конь – вытягивает руки назад – вниз, второй – наездник – берет его за руки, и в таком положении пары бегут до линии финиша. Наездник, первым «прискакавший» к финишу, должен подпрыгнуть и достать платок, подвешенный на стойке. Правила игры: Соревнование начинается только по сигналу. Платок достает наездник.			
6.	Народные игры «Пожарная команда», «Африканские салки по кругу».	Познакомить с германской народной игрой «Пожарная команда» и игрой народов Танзании «Африканские салки по кругу». Прививать любовь к спорту.	«Пожарная команда». Играют 10 и более человек. Стулья по числу игроков устанавливаются по кругу, спинками внутрь. Играющие (пожарные) прохаживаются вокруг этих стульев под звуки музыки (удары бубна, барабана). Как только музыка замолкает, игроки должны положить на стул, около которого остановились, предмет одежды. Игра продолжается. Когда каждый участник снимет 3 предмета (они оказываются на разных стульях), звучит сигнал тревоги: «Пожар!». Игроки должны быстро отыскать свои вещи и надеть их. Кто быстрее всех оденется, становится победителем. «Африканские салки по кругу» Играют 10 и более человек. Нужен лист от дерева. Игроки встают в круг лицом к центру. За их спинами ходит водящий и дотрагивается до ладоней игроков листом. Затем он кладет лист кому-нибудь в руку и бежит. Игрок с листом - за ним. Если водящий пробежит круг, и его не догонят, он встанет на свободное место, а преследовавший его игрок становится новым водящим.	Виктори на по пожарной безопас ности «01». Спортив ные соревно вания.	1	8.10
7.	Народные игры « Выбивание мячом »,	Научить бразильской народной игре «	«Выбивание мячом» (Алжир) В игре принимают участие две команды, в каждой не меньше пяти игроков. Обе команды строятся в две шеренги друг против друга на	Эстафеты. Игры с мячом.	1	11.10

	«Потяг».	Выбивание мячом » и белорусской игре «Потяг». Формировать спортивные качества, уважительное отношение к занятиям спорта	расстоянии 4—5 м. Между командами стоит ведущий. Ведущий бросает мяч игрокам одной из команд, и тот, кто его схватит, тотчас же бросает в стоящую напротив команду, чтобы осалить кого-нибудь. Если ему удастся задеть игрока противника, тот выбывает из игры, а бьющий получает право еще на два удара. Если он никого не заденет и мяч упадет на землю, он может сделать еще две попытки. После третьей попытки бросает мяч другая команда. Но если игрок, в которого летит мяч, схватит его на лету, то его команда получает право на три броска. Выигрывает команда, которая выбьет всех игроков противника. «Потяг» Играют 10 и более человек. Ход игры: участники игры делятся на две равные группы. Игроки каждой группы держатся друг за друга и образуют одну цепь при помощи согнутых в локтях рук. Впереди цепи становятся более сильные и ловкие участники - «заводные». Став друг против друга, «заводные» так же берут друг друга за согнутые в локтях руки и тянут каждый в свою сторону, стараясь ими разорвать цепь противника, или перетянуть ее за намеченную линию. Правило: тянуть начинают точно по сигналу.			
8.	Народные игры « Иванка », «Буйволы в загоне».	Научить белорусской народной игре « Иванка » и суданской игре «Буйволы в загоне». Формировать здоровые привычки, пропагандировать здоровый образ жизни.	«Иванка» (Белоруссия) На игровой площадке чертят круг диаметром 5—10 м. Это лес, а в середине квадратик — это дом лесовика. В квадрат помещают Иванку и выбирают лесовика. Остальные — лебеди. Лебеди, залетая в лес, пробуют забрать Иванку, а лесовик— поймать лебедей рукой или дотронуться до них прутиком. Лебедь, которому удается вывести из леса Иванку, сам становится лесовиком, и игра начинается сначала. Правила игры:забегать в дом лесовика нельзя; пойманные лебеди выбывают из игры до смены ролей; лесовик не имеет права выходить из леса и все время стоять возле дома, он должен двигаться по площадке.	Игры с элементами соревнования	1	18.10

			«Буйволы в загоне» Играют 10 и более человек. Ход игры: игроки встают в круг и берутся за руки. Два-три игрока стоят в центре. Это буйволы. Их задача - вырваться из круга. Они с разбегу пытаются прорвать круг, подняв вверх руки. Грубые приемы не разрешаются. Если не удалось прорваться в одном месте, они пытаются делать это в другом. Если это им удается, буйволами становятся те игроки, которые не сумели сдержать их.			
9.	Народные игры «Один в круге», «Игра в молотилку».	Познакомить детей с венгерской народной игрой «Один в круге» и йеменской народной игрой «Игра в молотилку». Научить выполнять все указания, точно и верно. Развивать смекалку, находчивость, внимание.	«Один в круге». Играют 5 и более человек. Ход игры: игроки становятся в круг и перебрасывают большой легкий мяч друг другу, пока кто-то не ошибется и не уронит его. Этот игрок выходит в круг и становится посередине. Игроки продолжают перебрасывать мяч, но стараются, чтобы его не схватил стоящий в центре, а мяч попал в него. Если все же центральному игроку удается поймать мяч, то он может бросить его в любого. В кого попадет, тот занимает его место. Игра становится интереснее, если идет в хорошем темпе и быстрой передачей удается заставить хорошенько повертеться и попрыгать стоящего в центре. «Игра в молотилку» Играют 6 и более человек. Ход игры: игроки встают все вместе в тесный круг. Один остается снаружи. Он старается попасть в круг. Для этого он должен выдернуть кого-нибудь из круга. Стоящие в круге пытаются избежать этого и бегут, как карусельные лошадки, по кругу. Если кого-то выдернут из круга, то он водит.	Игры с элементами соревнования.	1	25.10
10.	Планета детства, или день воздушного шарика. «Шарик в ладони».	Познакомить с бирмской игрой «Шарик в ладони». Развивать творческие способности, умение	«Шарик в **ладони»** Играют не менее 6 человек. Нужен шарик или камешек. Ход игры: игроки выстраиваются в шеренгу на расстоянии 30 - 40 см друг от друга. Вытянутые руки с раскрытыми ладонями держат за спиной. Один из игроков стоит за их спинами. У него в руке шарик или камешек. Идя вдоль шеренги, он делает вид, будто хочет	Спортивный праздник.	1	01.11

		фантазировать.	опустить шарик в чью-нибудь ладонь. Игроки не должны оглядываться. Наконец он опускает шарик в чью-то руку. Игрок, получивший шарик, неожиданно вырывается из шеренги. Соседи справа и слева должны схватить его (или осалить) прежде, чем он двинется с места. Но при этом они не имеют права сходить с линии. Если им не удастся его схватить, он может вернуться на место, и игра продолжается. Если его схватят, он меняется местами с ведущим.			
11.	Народные игры «Найди платок», «Лев и коза».	Познакомить с австрийской народной игрой «Найди платок» и афганской игрой «Лев и коза». Способствовать развитию ловкости, быстроты реакции. Воспитывать культуру общения со сверстниками и сотрудничества в условиях учебной, игровой и соревновательной деятельности	«Найди платок». Играют четверо и более человек. Нужен платок. Ход игры: игроки выбирают водящего, который прячет платок, а остальные в это время зажмуриваются. Платок прячут на небольшой территории, которую заранее отмечают. Спрятав платок, игрок говорит: «Платок отдыхает». Все начинают искать, поиски направляет спрятавший. Если говорит «тепло», идущий знает, что он близко от места, где находится платок, «горячо» - в непосредственной близости от него, «огонь» - тогда надо брать платок. Когда ищущий удаляется от того места, где спрятан платок, то водящий предупреждает его словами «прохладно», «холодно». Тот, кто найдет платок, не говорит об этом, а незаметно подкрадывается к игроку, который к нему ближе всего, и ударяет его платком. В следующем туре он и будет прятать платок. «Лев и коза» Играют 10—20 человек. Нужны маски льва и козы. Ход игры: выбирают «льва» и «козу». Остальные игроки, взявшись за руки, образуют круг. «Коза» стоит внутри круга, «лев» - за кругом. Он должен поймать «козу». Играющие свободно пропускают «козу», а «льва», наоборот, задерживают. Игра продолжается до тех пор, пока «лев» не поймает «козу». В случае удачи они обмениваются ролями или выбирается другая пара.	Эстафеты, ролевая игра	1	08.11
12.	Народные игры «Тяни за голову», «А ну-	Познакомить с канадской народной игрой «Тяни за	«Тяни за голову» Играют два человека. Нужен длинный шарф. Ход игры: два человека встают на четвереньки лицом друг к другу,	эстафеты	1	15.11

	ка, повтори!»	голову» и игрой народа Конго «А ну-ка, повтори!». Способствовать развитию силы, ловкости, выносливости, быстроты реакции.	им завязывают на голове шарф. Оба игрока ползут назад, стараясь тащить за собой противника. Руки и колени при этом должны оставаться на земле. Выигрывает тот, кто на порядок перетянул противника в свою сторону. Проигрывает игрок также и тогда, когда у него соскальзывает с головы шарф. «А ну-ка, повтори!» Играют четыре и более человек. Ход игры: игроки становятся полукругом, в центре стоит водящий. Время от времени он делает какое-то движение: поднимает руку, поворачивается, наклоняется, топает ногой и т.д. Все игроки должны точно повторить его движения. Если игрок ошибается, то водящий занимает его место, а игрок становится водящим. Если одновременно ошибутся несколько человек, то водящий сам выбирает, кто займет его место.			
13.	Швейцарская народная игра «Доброе утро, охотник!	Познакомить со швейцарской игрой «Доброе утро, охотник!». Воспитывать культуру общения со сверстниками и сотрудничества в условиях учебной, игровой и соревновательной деятельности.	«Доброе утро, охотник!» Играют 10-15 человек. Ход игры: игроки становятся в круг, выбирают охотника, который ходит за спинами игроков. Неожиданно он прикасается к плечу игрока. Тот, до кого дотронулись, поворачивается и говорит: «Доброе утро, охотник!», и тут же идет по кругу, но в направлении, противоположном тому, куда идет охотник. Обойдя полкруга, они встречаются, игрок вновь произносит: «Доброе утро, охотник!». И оба бегут, чтобы занять пустое место в круге. Тот, кто не успел это сделать, становится охотником.	эстафеты	1	22.11
14.	Народные игры «Хромая уточка».	Научить украинской народной игре «Хромая уточка» Способствовать развитию слуха, координации движений и	«Хромая уточка» Играют 5 и более человек. Ход игры: обозначают границы площадки. Выбирается «хромая уточка», остальные игроки размещаются произвольно на площадке, стоя на одной ноге, а согнутую в колене другую ногу придерживают сзади рукой. После слов «Солнце разгорается, игра начинается» «уточка» прыгает на одной ноге, придерживая другую	Ролевые игры	1	29.11

		голосовых связок Создать позитивный эмоциональный фон, жизнерадостность.	ногу рукой, стараясь осалить кого-нибудь из играющих. Осаленные помогают ей осалить других. Последний неосаленный игрок становится «хромой уточкой». Правило: игрок, ставший на обе ноги или выпрыгнувший за пределы площадки, считается осаленным.			
15.	Народные игры «Статуя», «Лови мешок»	Научить армянской народной игре «Статуя» и игре индейцев «Лови мешок» Способствовать развитию ловкости, быстроты реакции, внимания. Развивать интерес к спорту, понимание значения спорта в жизни человека.	«Статуя» Играют 5-20 человек. Ход игры: игроки делятся на ловцов и убегающих. На каждые 5 человек назначают одного ловца, на 20 человек – четверых ловцов. По назначению руководителя ловцы выходят за пределы поля, а убегающие свободно располагаются на площадке. По сигналу ловцы преследуют остальных игроков, стремясь одного из них осалить. Осаленный должен тут же остановиться (замереть на месте), в том положении, в котором его осалили. Того, кто замер, может «освободить» любой игрок, коснувшись его. Игра заканчивается, когда будут осалены все игроки. После этого выбирают новых ловцов, и игра продолжается. Правило 1. Осаливать игрока можно, коснувшись ладонью любого места тела, кроме головы. Правило 2. Убегающий, по инерции выбежавший за пределы поля, считается выбывшим из игры. «Лови мешок» Играют 8 и более человек. Нужен мешочек, наполненный песком (весом 400 г). Ход игры: игроки встают в круг и бросают друг другу мешочек. Кто не поймает мешочек, тот выходит из игры. Выигрывает тот, кто остался в кругу. Вариант: при бросании мешочка можно назвать первый слог какого-нибудь слова, и ловящий должен закончить это слово. Например: вес - на, цве-ток и т.п.	Спортивные соревнования, игры, эстафеты	1	06.12
16.	Спортивная игра «Сильные, ловкие,	Способствовать развитию ловкости, быстроты реакции,	Подвижные игры. Эстафета с обменом мячей. Игры по выбору.	Изготовление атрибути ки для игр,	1	13.12

	смелые!»	внимания. Создавать условия для раскрытия своих способностей.		эстафеты		
17.	Народные игры «Укус змеи», «Оксак – карга».	Познакомить с египетской народной игрой «Укус змеи» и узбекской народной игрой «Оксак-карга». Способствовать развитию ловкости, быстроты реакции, внимания.	«Укус змеи» Играют более двух человек. Ход игры: на земле рисуют круг. Один игрок прыгает в круг, остальные окружают его, встав на колени. Они стараются схватить прыгающего игрока в кругу за ноги. Кому это удается, тот меняется с игроком в кругу местами. «Оксак-курга» «Карга» в переводе с узбекского - «ворона», «оксак» - «хромая». Почему же ворона хромая? Потому что тот, кто эту ворону изображает, прыгает на одной ноге. А вторая нога согнута и подвязана, скажем, поясом или платком. (На какую ногу захромала ворона, не важно). Если вас всего двое, просто наперегонки попрыгайте. Если хотя бы трое - могут у вас получиться вороньи пятнашки. Много народа собралось - устройте прыжковую эстафету, разбившись на две команды. При этом пояс или платок, которым подвязывают ногу, переходит от одной «вороны» к другой.	Просмотр презентации «Змеи», эстафеты	1	20.12
18.	Народные игры «Аист и лягушка».	Познакомить с японской игрой «Аист и лягушка». Способствовать развитию ловкости, быстроты реакции, внимания.	«Аист и лягушка» В эту японскую игру могут играть 4 человека и более. Для этого необходимо нарисовать на асфальте большое озеро с бухтами, островами и мысами. Три человека становятся «лягушками» и сидят в «воде», не имея права выбраться на «сушу». «Аист» должен ходить по берегу и пытаться поймать «лягушку». «Аист» имеет право прыгать с «острова» на «остров», но не может заходить в «воду». Последняя пойманная «лягушка» - становится «аистом».	Ролевые игры	1	27.12
19.	Народные игры «Укради знамя».	Познакомить с итальянской игрой «Укради знамя».	. «Укради знамя» Две команды размещаются каждая у своей черты на некотором	Ролевая игра с элементами соревнования	1	10.01

		Способствовать развитию скорости реакции, гибкости и подвижности. Развивать умение координировать свои достижения.	расстоянии друг от друга, посредине стоит ведущий. Он держит косынку и выкрикивает номера. Игроки, чьи номера он назвал, бегут к нему. Тот, кто выхватит у ведущего косынку и первым вернется на свое место, зарабатывает очко.			
20.	Народные игры «Прятки по – американски».	Познакомить с американской игрой «Прятки». Развивать выносливость, ловкость, силу.	«Прятки по-американски» Прятки по-американски очень отличаются от нашей игры: один прячется, а все остальные ищут. Тот, кто его находит, должен спрятаться вместе с ним. Надо потихоньку пробраться в укромное местечко и сидеть тихо-тихо, чтобы не быть обнаруженным. Когда последний из искавших понимает, что остался в одиночестве, то прячется сам. Все отправляются искать его, и игра начинается снова.	эстафеты	1	17.01
21.	Народные игры «Балтени»	Познакомить с латвийской народной игрой «Балтени» Способствовать развитию ловкости, быстроты реакции, внимания,повышению жизненного тонуса.	«Балтени» Количество участников этой игры - от 5 и более. Для игры потребуется хорошо обтесанная деревянная палка. Сначала необходимо выбрать ведущего. Затем все игроки должны лечь на траву лицом вниз, а ведущий - закинуть палку в кусты с тем расчетом, чтобы игроки нашли ее не сразу. По команде все лежащие вскакивают и бегут искать палку. Выигрывает тот, кто это сделает быстрее всех. Победитель становится ведущим.	Подвижные игры	1	24.01
22.	Народная игра «Белая палочка».	Познакомить с таджикской народной игрой «Белая палочка». Способствовать развитию скорости реакции, гибкости и подвижности;	«Белая палочка» В «Белую палочку» могут играть более 10 человек. Участники должны выбрать по считалке ведущего, разделиться на 2 равные команды и выбрать место для белой палочки. Затем ведущий должен незаметно спрятать палочку, а игроки - искать ее. Нашедший палочку несет ее в выбранное место, а в это время игроки другой команды пытаются ему помешать. Палочку можно передавать участникам своей команды.	Подвижные игры с элементами соревнования	1	31.01

		повышению физической и умственной работоспособности школьника.				
23.	Народные игры «Биляша».	Познакомить с народной игрой республики Марий Эл «Биляша». Способствовать развитию ловкости, быстроты реакции, внимания. Воспитывать дисциплинированность, смелость.	«Биляша» Игроки делятся на две команды, которые выстраиваются одна напротив другой вдоль параллельных линий, нарисованных на расстоянии нескольких метров друг от друга. Если игра проводится в зале, то для обозначения границ двух линий можно использовать противоположные стороны ковра или широкой ковровой дорожки. По жребию решается, какая команда начинает игру. Один из игроков этой команды с криком: «Биляша!», направляется к шеренге противников. Дети из другой команды ждут его приближения, каждый ребенок вытягивает вперед свою правую руку. Водящий хватает за руку любого игрока и пытается перетянуть его на сторону своей команды, а тот упирается изо всех сил. Если водящему удалось перетянуть игрока из другой команды за линию своей команды, то он берет его в плен и ставит позади себя. Теперь игрок из другой команды может попробовать свои силы. Если он сумеет перетянуть на свою сторону игрока, за чьей спиной стоит пленник, то это будет двойная победа: он освободит члена своей команды и захватит противника. Игра продолжается, пока одна из команд не захватит определенное количество пленников или всю команду противников. Правила: 1. Нельзя прятать руки за спину, таким образом, сопротивляясь захвату. 2. Тянуть к себе игрока можно любой рукой, но только не двумя руками сразу. 3. Игроки могут поддерживать сопротивляющегося члена своей команды только возгласами или скандированием.	Спортивные соревнования.	1	07.02

			4. Пленником считается игрок, переступивший за черту другой команды обеими руками.			
24.	Спортивная игра «Зов джунглей»	Способствовать развитию скорости реакции, гибкости и подвижности. Формировать здоровые привычки. Воспитывать культуру игрового общения.	«Зов джунглей» Спортивные эстафеты	Спортивные эстафеты	1	14.02
25.	Польская народная игра «Бирки».	Познакомить с польской народной игрой «Бирки».Воспитывать спортивный азарт.	«Бирки» Количество участников в этой игре неограниченно (от 2 человек). Перед игрой необходимо заготовить 10 бирок - 8-саниметровых дощечек, выпиленных из древесины. Бирки образуют пары: император и императрица, король и королева, принц и принцесса, крестьянин и крестьянка (2 пары). В процессе игры первый участник должен взять все бирки в руки, подкинуть их и стараться поймать их на ладони с выпрямленными пальцами. Пойманными считаются только совпавшие пары. За императорскую дается 12 баллов, за королевскую - 7, за принца и принцессу 4, за крестьян - 1 балл. Побеждает тот, кто наберет максимальное количество баллов за определенное количество бросков.	Ролевые игры с элементами соревнования.	1	21.02
26 - 27	Спортивная игра «Русские богатыри».	Способствовать воспитанию чувства коллектива, сплоченности. Прививать любовь к спорту.	Спортивные эстафеты.	Эстафеты. Изготовление эмблем командам	2	28.02 06.03
28.	Народные игры «Булава»,	Познакомить с азербайджанской	«Булава» Играть могут 10 человек и более. Для начала участники должны	Эстафетная игра	1	13.03

	«Стрелок».	народной игрой «Булава» и башкирской народной игрой «Стрелок». Способствовать развитию ловкости, быстроты реакции, внимания. Формировать потребность к систематическим занятиям физическими упражнениями, ответственности за свое здоровье	выбрать ведущего, разделиться на две команды, встать друг напротив друга в ряды и рассчитаться по номерам. Затем перед каждой из команд необходимо прочертить штрафную линию, а между ними - круг. В центр круга следует поставить булаву. Далее ведущий должен назвать номера двух участников из обеих команд, а те в свою очередь бежать в центр игрового поля и стараться схватить булаву. Тот участник, который возьмет булаву первым, должен быстро возвратиться к своей команде, а проигравший пытается догнать его и дотронуться (запятнать). В том случае, если проигравший участник догонит и запятнает выигравшего, команде проигравших засчитывается очко. Если участник, взявший булаву, сумеет донести ее до своей команды незапятнанным, очко присуждается им. Дотронуться до выигравшего игрока можно в том случае, если он еще не добежал до своей штрафной линии. «Стрелок» Проводятся две параллельные линии на расстоянии 10 – 15 м одна от другой. В середине между ними чертится круг диаметром 2 м. Один игрок – стрелок. Он с мячом в руках стоит в кругу. Остальные игроки начинают перебежку от одной линии к другой. Стрелок старается попасть в них мячом. Тот, в кого попал, становится стрелком. Правила игры. В начале игры стрелком становится тот, кто после внезапной команды «Сесть!» присел последним. Момент броска мяча определяется самим стрелком. Мяч, брошенный мимо, игроки перебрасывают стрелку. Если игрок поймал мяч, брошенный в него, то это не считается попаданием. Выигрывает тот игрок, который ни разу не был стрелком (первый стрелок, не считается проигравшим).			
29.	Народные игры «Слепой медведь», «Царь горы»	Познакомить с осетинской народной игрой «Слепой медведь» и русской народной	«Слепой медведь» Традиционно в этой игре внимание «слепого медведя» игроки привлекали с помощью трещоток: две деревянные палочки длиной с карандаш. Концы одной из палочек имели «зазубринки», при проведении по которым гладкой стороной другой палочки можно	Соревновательная игра	1	20.03

		игрой «Царь горы». Воспитывать чувство коллективизма и взаимопомощи. Укреплять здоровье, способствовать формированию здорового образа жизни.	было получить своеобразный треск. Однако можно использовать и другие звуковые сигналы, например звон колокольчика. По жребию выбирают водящего «слепого медведя». Этому ребенку плотно завязывают глаза. Остальные дети приближаются к медведю и начинают трещать деревянными палочками. «Слепой медведь» идет на звук и пытается поймать или «осалить» любого игрока. Спасаясь от медведя, игроки убегают врассыпную. Но при этом они не должны покидать пределов игрового поля. Пойманный игрок сам становится «слепым медведем». Правила: 1. Если игрок покинет пределы игровой площадки, то он считается проигравшим. 2. Игрок, приблизившийся к медведю, должен обязательно трещать трещотками. «Царь горы» Эта игра может проводиться там, где есть крутая невысокая горка. Лучше всего организовать игру зимой, когда и снега много, и падать с такой горки не опасно. Наперегонки дети бросаются к снежной горке, и тот, кто заберется на нее первым, гордо выкрикивает: «Я — царь горы!». Но не тут-то было! Остальные дети стараются тоже забраться на горку и, выпихнув с нее «царя горы», каждый хочет оказаться на заветном пяточке. Шутливая борьба продолжается! Правила: 1. Количество игроков не должно превышать 10— 12 детей одновременно, остальные дети могут просто «болеть» за победителя, поддерживая его аплодисментами и скандированием. 2. Нельзя бороться по-настоящему, можно только весело толкаться и отпихиваться.			
30.	День любимых игр.	Способствовать развитию ловкости, быстроты реакции,	Любимые игры обучающихся	Соревновательные и эстафетные	1	27.03

		внимания; воспитанию чувства коллектива, сплоченности. Прививать любовь к спорту. Воспитывать дисциплинированность, смелость.		игры		
Игры нашего двора(6 ч)						
31 - 32	Игры нашего двора. «Али-баба и разрывные цепи»	Закрепить знания и умения народных игр, изученных ранее. Привить учащимся интерес и любовь к занятиям различным видам спортивной и игровой деятельности.	Любимые игры обучающихся**.** «Али-баба и разрывные цепи» (Россия) Играющие делятся на две команды и встают, взявшись за руки, лицом к команде противника, на расстоянии 5–7 метров. Игру начинает одна из команд словами: «Али-Баба!» Вторая команда хором отвечает: «О чем, слуга?» Вновь говорит первая команда, называя имя одного из игроков команды противника, например: «Пятого, десятого, Сашу нам сюда!» Названный игрок оставляет свою команду и бежит к команде противника, стараясь с разбега разорвать цепь, то есть расцепить руки игроков. Если ему это удается, он забирает в свою команду игрока, расцепившего руки. Если цепь не разорвалась, то он остается в команде противника. Игру команды начинают по очереди. Побеждает та команда, в которой через определенное время будет больше игроков.	Соревновательные и эстафет ные игры. Проект «Моя любимая игра»	2	03.04 10.04
33 - 34	Игры нашего двора. **«**Угадай кто главный»	Закрепить знания и умения народных игр, изученных ранее.	**«**Угадай кто главный» (Россия) Дети выбирают ведущего, он на одну минуту покидает комнату, а в это время дети назначают «главного». Когда ведущий	Соревновательные и эстафетные игры	2	17.04 24.04

			возвращается, по его команде «главный» начинает делать различные движения, например, качать головой или топать ногой, а дети должны повторять эти движения за «главным». Они должны это делать так, чтобы ведущий не догадался, кто эти действия придумывает. Задача ведущего – попытаться быстро отгадать, кто «главный», и если это ему удалось, то «главный» становится ведущем в следующем кону.			
35 - 36	Казачья игра «Обыкновенный жгут»	Разучить казачью игру.	«Обыкновенный жгут» (Казачья) Для игры выбирается водящий — жгутчик. Остальные дети садятся на игровой площадке в кружок на небольшом расстоянии друг от друга. Жгутчик ходит кругом со жгутом в руке, иногда наклоняется, делая вид, что предложил кому-нибудь из сидящих жгут за спиной. Жгут кладется за спиной на таком расстоянии, чтобы его было удобно достать рукой. Если до того, как жгутчик обойдет один круг, игрок, которому положили жгут, не обнаружит его, то жгутчик поднимает жгут и ударяет им игрока. Этот игрок становится новым жгутчиком, а предыдущий садится на его место. Если же кто-то из сидящих игроков найдет жгут за своей спиной, то он встает и бежит за жгутчиком, стараясь нанести ему несколько ударов, пока тот не сделает круг и не займет освободившееся место.Правила игры:играющие не имеют права ни оглядываться, ни передвигаться с места, ни сообщать соседу, что ему положили жгут.Вариант игры: играющие стоят, держа руки за спиной. Жгутчик незаметно передает кому-нибудь из игроков жгут, а тот, кто его получает, пытается бить своего соседа до тех пор, пока он не обежит весь круг и не станет на свое место.	Соревновательные и эстафетные игры	2	8.05 15.05
37	Казачьи игры и забавы.	Познакомиться и разучить казачьи	Казачьи игры и соревновательные упражнения.	Соревновательные и эстафетные	1	22.05

		игры.		игры		

Литература

1.ФГОС Примерные программы начального образования. – «Просвещение», Москва, 2010.
2.ФГОС Планируемые результаты начального общего образования. – «Просвещение», Москва. 2010.

3.Гриженя В.Е. Организация и методические приемы проведения занятий по подвижным играм в вузе и в школе: Учебно-методическое пособие.//
4.В. Е. Гриженя / М.: Советский спорт, 2005. – 40 с.
5.Гришина Г.Н. Любимые детские игры. // Г.Н.Гришина / М.: ООО «ТЦ Сфера», 1999 г.-96 с.
6.Кенеман А.В. Детские подвижные игры народов мира. // А.В. Кенеман /М.: Просвещение, 1989 г.- 239 с.
7.«Детские подвижные игры народов СССР» - составитель А.В.Кенеман; под ред. Т.И.Осокиной, Москва, Просвещение, 1989 г
8.«Игра и оздоровительная работа в школе» - О.А Степанова, серия «Игровые технологии», Москва, 2004 г.
9.«Любимые детские игры» - составитель Г.Н.Гришина, серия «Вместе с детьми», Москва,1999 г.
10.«Воспитательная работа в начальной школе» - С.В. Кульневич, Т.П. Лакоценина, ТЦ «Учитель», Воронеж. 2006
11.«Игры на свежем воздухе для детей и взрослых» - Е.А.Ковалёва, серия «Азбука развития», Москва, 2007 г.