

Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение
средняя общеобразовательная школа №14
Невского района Санкт-Петербурга

Рассмотрено

Педагогическим Советом
ГБОУ Школы №14
Невского района
Санкт-Петербурга.
Протокол от 31.08.2023 №1

Согласовано

Решение Методического Совета
ГБОУ Школы №14
Невского района
Санкт-Петербурга.
Протокол от 31.08.2023 №1

Утверждено

Приказ № 132-о
от 31.08.2023 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
ЗАНЯТИЙ ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ
«ДВИЖЕНИЕ ЕСТЬ ЖИЗНЬ»
ДЛЯ 1- 4 КЛАССОВ**



Пояснительная записка

Статус программы

Рабочая программа по внеурочной деятельности «Движение есть жизнь» составлена на основе:

- Федеральный Закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (с изменениями);
- Федеральный закон от 24.09.2022 № 371-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации»;
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 31.05.2021 № 286 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования»;
- Приказ Минпросвещения России от 18.07.2022 № 569 о внесении изменений в федеральный государственный образовательный стандарт основного начального образования, утвержденный приказом Министерства просвещения РФ;
- Письмо Минпросвещения России руководителям органов исполнительной власти субъектов РФ, осуществляющих государственное управление в сфере образования от 13.01.2023 № 03-49;
- Письмо Министерства просвещения Российской Федерации от 13.01.2023 № 13-49 «О направлении методических рекомендаций по системе оценки достижения обучающимися планируемых результатов освоения программ начального общего, основного общего и среднего общего образования»;
- Письмо Министерства просвещения Российской Федерации от 17.01.2023 № 03-68 «О направлении информации о введении федеральных основных общеобразовательных программ, утвержденных приказами Министерства просвещения РФ от 16 ноября 2022 года № 992 «Об утверждении федеральной образовательной программы начального общего образования»;
- Санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи», утвержденных постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 № 28 (далее - СП 2.4.3648-20);
- Санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания», утвержденных постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.01.2021 № 2 (далее - СанПиН1.2.3685-21);
- Письмо департамента государственной политики в сфере воспитания детей и молодежи Минобрнауки России от 18.08.2017г. №09-1672 «Методические рекомендации по уточнению понятия и содержания внеурочной деятельности в рамках реализации основных общеобразовательных программ, в том числе в части проектной деятельности»;
- Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации «О признании утратившим силу приказа Министерства образования и науки РФ от 23 августа 2017 года №816 «Об утверждении порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных

образовательных технологий при реализации образовательных программ» от 19.05.2022 №465/345;

- Письмо Министерства образования и науки РФ от 14 декабря 2015 г. № 09-3564 «О внеурочной деятельности и реализации дополнительных общеобразовательных программ»;
- Письмо департамента государственной политики в сфере воспитания детей и молодежи Минобрнауки России от 18.08.2017г. №09-1672 «Методические рекомендации по уточнению понятия и содержания внеурочной деятельности в рамках реализации основных общеобразовательных программ, в том числе в части проектной деятельности»;
- Инструктивно-методическое письмо КО СПб «О реализации организациями, осуществляющими образовательную деятельность, образовательных программ с применением электронного обучения, дистанционных образовательных технологий» от 16.03.2020 №03-28-2516/20-0-0;
- Инструктивно-методическое письмо Комитета по образованию Санкт-Петербурга от 21.05.2015 №03-20-2257/15-0-0 «Об организации внеурочной деятельности в государственных образовательных организациях Санкт-Петербурга»;
- Письмо Комитета по образованию от 13.05.2020 № 03-12-385/20-0-4 о направлении письма заместителя министра просвещения РФ Басюка В.С. «О реализации курсов внеурочной деятельности, программ воспитания и социализации, дополнительных общеразвивающих программ с использованием дистанционных технологий».
- Примерной программы Чемляковой П.П. «Подвижные игры».
- Плана внеурочной деятельности ГБОУ Школы № 14 и положения о структуре, порядке разработки и утверждения рабочих программ по отдельным учебным предметам, дисциплинам, курсам ГБОУ Школы №14 по реализации ФГОС.

Об использовании электронного обучения с применением дистанционных образовательных технологий

В целях выполнения рабочей программы в полном объеме и в соответствии с Федеральным законом от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (Собрание законодательства Российской Федерации, 2012, № 53, ст. 7598; 2020, № 9, ст. 1137), а также Порядком применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ, утвержденным приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 23 августа 2017 г. № 816 (зарегистрирован

Министерством юстиции Российской Федерации 18 сентября 2017 г., регистрационный № 48226), целесообразно включать в рабочую программу элементы электронного обучения с применением дистанционных образовательных технологий. В соответствии с техническими возможностями в 2023-2024 учебном году может осуществляться проведение занятий по внеурочной деятельности на школьном портале или иной платформе с использованием различных электронных образовательных ресурсов, таких как «Учи.ру» или иных образовательных платформах, рекомендованных к использованию Министерством Просвещения Российской Федерации.

Образовательный процесс в современной школе постоянно усложняется, и это требует от обучающихся значительного умственного и нервно-психического напряжения. Доказано, что успешность адаптации к новым условиям обеспечивается, помимо других важных факторов, определенным уровнем физиологической зрелости детей, что предполагает хорошее здоровье и физическое развитие, оптимальное состояние центральной нервной системы и функций организма, определенный уровень сформированности двигательных навыков и развития физических качеств. Это дает возможность выдерживать достаточно серьезные психофизические нагрузки, связанные со школьным режимом и новыми условиями жизнедеятельности.

Однако невысокий уровень здоровья и общего физического развития многих детей, поступающих в первый класс, дальнейшее его снижение в процессе обучения представляют сегодня серьезную проблему.

У многих первоклассников наблюдается низкая двигательная активность, широкий спектр функциональных отклонений в развитии опорно-двигательного аппарата, дыхательной, сердечно - сосудистой, эндокринной и нервной систем, желудочно-кишечного тракта и др.

Детский организм по своим анатомо-физиологическим особенностям более чувствителен к неблагоприятным влияниям окружающей среды, а потому нуждается в таких внешних условиях обучения и воспитания, которые исключили бы возможность вредных влияний и способствовали бы укреплению здоровья, улучшению физического развития, повышению успешности учебной деятельности и общей работоспособности.

В связи с этим обязательная оздоровительная направленность коррекционно-развивающего образовательного процесса должна быть напрямую связана с возможностями игры, которыми она располагает как средством адаптации младших школьников к новому режиму. Игра способна в значительной степени обогатить и закрепить двигательный опыт детей и минимизировать те негативные моменты, которые имелись в их предшествующем физическом развитии и/или продолжают существовать. Результативно это может происходить только в том случае, если педагог хорошо знает индивидуальные особенности и потребности физического развития своих учеников, владеет рациональной технологией «встраивания» разнообразных подвижных, спортивных игр в режим жизнедеятельности младшего обучающегося и обладает широким арсеналом приемов использования их адаптационного, оздоровительно-развивающего и коррекционного потенциала.

Рабочая программа по внеурочной деятельности «Движение есть жизнь» реализуется через **спортивно-оздоровительную деятельность**, которая направлена на физическое развитие школьника, углубление знаний об организации жизни и деятельности с учетом соблюдения правил здорового безопасного образа жизни.

Цель программы:

формирование знаний, установок, личностных ориентиров и норм поведения, обеспечивающих сохранение и укрепление физического, психологического и социального здоровья обучающихся на ступени основного общего образования как одной из ценностных составляющих, способствующих познавательному и эмоциональному развитию ребенка, достижению планируемых результатов освоения основной образовательной программы основного общего образования.

Основными задачами данного курса являются:

- укрепление здоровья обучающихся посредством развития физических качеств;
- развитие двигательных реакций, точности движения, ловкости;

- развитие сообразительности, творческого воображения;
- развитие коммуникативных умений;
- воспитание внимания, культуры поведения;
- создание проблемных ситуаций, активизация творческого отношения обучающихся к себе;
- обучить умению работать индивидуально и в группе,
- развить природные задатки и способности детей;
- развитие доброжелательности, доверия и внимательности к людям, готовности к сотрудничеству и дружбе, оказание помощи тем, кто в ней нуждается.
- развитие коммуникативной компетентности младших школьников на основе организации совместной продуктивной деятельности;

Содержание программы

Программа предусматривает задания, упражнения, игры на формирование коммуникативных, двигательных навыков, развитие физических навыков. Это способствует появлению желания общению с другими людьми, занятиями спортом, интеллектуальными видами деятельности. Формированию умений работать в условиях поиска, развитию сообразительности, любознательности.

В процессе игры дети учатся выполнять определенный алгоритм заданий, игровых ситуаций, на этой основе формулировать выводы. Совместное с учителем выполнение алгоритма – это возможность научить обучающегося автоматически выполнять действия, подчиненные какому-то алгоритму.

Игры – это не только важное средство воспитания, значение их шире – это неотъемлемая часть любой национальной культуры. В программу «Движение есть жизнь» вошли: народные игры, распространенные в России в последнее столетие, интеллектуальные игры, игры на развитие психических процессов, таких как: внимание, память, мышление, восприятие и т.д. Они помогают всестороннему развитию подрастающего поколения, способствуют развитию физических сил и психологических качеств, выработке таких свойств, как быстрота реакции, ловкость, сообразительность и выносливость, внимание, память, смелость, коллективизм. Некоторые игры и задания могут принимать форму состязаний, соревнований между командами.

Программа рассчитана в 3 и 4 классе на 34 часа в год с проведением занятий 1 раз в неделю. Содержание отвечает требованию к организации внеурочной деятельности. Подбор игр и заданий отражает реальную физическую, умственную подготовку детей, содержит полезную и любопытную информацию, способную дать простор воображению.

Ценностными ориентирами содержания являются:

- формирование умения рассуждать как компонента логической грамотности;
- формирование физических, интеллектуальных умений, связанных с выбором алгоритма действия,
- развитие познавательной активности и самостоятельности обучающихся;
- привлечение обучающихся к обмену информацией в ходе свободного общения на занятиях.

Тематическое планирование 3 класса

№	Разделы	Кол-во часов
1	Русские народные игры	11
2	Эстафеты	6
3	Игры народов России	17
	итого	34

Тематическое планирование 4 класс

№	Разделы	Кол-во часов
1	Русские народные игры	19
2	Эстафеты	8
3	Игры народов России	7
	итого	34

Тематическое планирование (3-4 класс)

№ п/п	Тема занятия	Кол-во часов
1	Русская народная игра «Краски»	1
2	Русская народная игра «Золотые ворота»	1
3	Русская народная игра «Зелёная ягодка, красная ягодка»	1
4	Башкирские народные игры «Коробочки», «Людоед»	1
5	Бурятская народная игра «Ищем палочку»	1
6	Дагестанские народные игры «Выбей из круга», «Подними платок»	1
7	Кабардино-балкарская народная игра «Под буркой»	1
8	Калмыцкие народные игры «Прятки», «Альчик!»	1
9	Карельские народные игры «Мяч», «Я есть!»	1
10	Игры народов Коми «Невод», «Стой, олень!»	1
11	Марийская народная игра «Ведьма»	1
12	Татарская народная игра «Хищник»	1
13	Якутские народные игры «Сокол и лиса», «Пятнашки»	1
14	Удмуртские народные игры «Водяной», «Серый зайка»	1
15	Чечено-ингушская игра «Людоед»	1
16	Тувинские народные игры «Стрельба в мишень», «Борьба»	1
17	Мордовские народные игры «Котел», «Круговой»	1
18	Североосетинская игра «Борьба за флажки»	1
19	Чувашская игра «Совунья-глазунья»	1
20	Игра народов Сибири и Дальнего Востока «Льдинки, ветер и мороз»	1
21	Эстафета «Вызов номеров»	1
22	Эстафета по кругу	1
23	Эстафета с обручем	1
24	Эстафета с мячом	1
25	Эстафета «Быстрые и ловкие»	1
26	Эстафета «Встречная»	1
27	Русская народная игра «Салки»	1

28	Русская народная игра «Пятнашки»	1
29	Русская народная игра «Охотники и зайцы»	1
30	Русская народная игра «Фанты»	1
31	Русская народная игра «Ловушки с приседаниями»	1
32	Русская народная игра «В шляпе»	1
33	Русская народная игра «Птицелов»	1
34	Русская народная игра «Горелки»	1

Методические рекомендации

Простые и усложненные игры-догонялки, в которых одним приходится убежать, а другим догонять убегающих. Догонялки имеют много разновидностей, начиная от простых салок и кончая сложными салками, разные условия и разные правила.

Игры-поиски. Игры, направленные на развитие координации, скорости движения, умения соблюдать правила. Эмоциональный тонус игры способствует отдыху участников после работы не только интеллектуальной, но и физической, поскольку в процессе игры активизируются иные центры нервной системы и отдыхают утомленные центры.

Игры с быстрым нахождением своего места. В этот раздел входят игры, в которых играющие по сигналу разбегаются и затем по новому сигналу должны быстро найти себе место (старое или новое). Эти игры развивают быстроту реакции, сообразительность, вырабатывают способность ориентироваться в пространстве.

Весь материал представлен в разделах:

1 раздел - «Русские народные игры».

2 раздел - «Игры народов России».

3 раздел - «Подвижные игры».

4 раздел - «Эстафеты».

Такое распределение изучения игр позволяет учителю следовать от простого к сложному, а детям - знакомиться с играми, которые соответствуют их возрастным способностям. Мы должны стремиться к тому, чтобы сделать из детей не атлетов, акробатов или людей спорта, а лишь здоровых, уравновешенных физически и нравственно людей.

Цели изучения по каждому разделу

«Русские народные игры»

Цели: провести знакомство с играми своего народа, развивать физические способности детей, координацию движений, силу и ловкость. Воспитывать уважительное отношение к культуре родной страны. На первом занятии проводится знакомство с историей русской игры.

«Игры народов России»

Цели: познакомить с разнообразием игр различных народов, проживающих в России. Развивать силу, ловкость и физические способности. Воспитывать толерантность при общении в коллективе.

«Подвижные игры»

Цели: совершенствовать координацию движений. Развивать быстроту реакции, сообразительность, внимание, умение действовать в коллективе. Воспитывать инициативу, культуру поведения, творческий подход к игре.

«Эстафеты»

Цели: познакомить с правилами эстафет. Развивать быстроту реакций, внимание, навыки передвижения. Воспитывать чувства коллективизма и ответственности.

Личностные результаты:

- оценивать поступки людей, жизненные ситуации с точки зрения общепринятых норм и ценностей; оценивать конкретные поступки как хорошие или плохие;
- выражать свои эмоции;
- понимать эмоции других людей, сочувствовать, сопереживать;
- активно включаться в общение и взаимодействие со сверстниками на принципах уважения и доброжелательности, взаимопомощи и сопереживания;
- проявлять положительные качества личности и управлять своими эмоциями в различных (нестандартных) ситуациях и условиях;
- проявлять дисциплинированность, трудолюбие и упорство в достижении поставленных целей;
- оказывать бескорыстную помощь своим сверстникам, находить с ними общий язык и общие интересы.

Метапредметные результаты:

Регулятивные УУД:

- определять и формировать цель деятельности с помощью учителя;
- проговаривать последовательность действий во время занятия;
- учиться работать по определенному алгоритму.

Познавательные УУД:

- умение делать выводы в результате совместной работы класса и учителя;
- находить ошибки при проведении игр, отбирать способы их исправления;
- обеспечивать защиту и сохранность природы во время активного отдыха и игровой деятельности;
- организовывать самостоятельную игровую деятельность с учетом требований ее безопасности, сохранности инвентаря и оборудования, организации места проведения игр;
- планировать и распределять нагрузку и отдых в процессе игровой деятельности.

Коммуникативные УУД:

- планирование учебного сотрудничества с учителем и сверстниками — определение цели, функций участников, способов взаимодействия;
- постановка вопросов — инициативное сотрудничество в поиске и сборе информации;
- разрешение конфликтов — выявление, идентификация проблемы, поиск и оценка альтернативных способов разрешения конфликта, принятие решения и его реализация;
- управление поведением партнёра — контроль, коррекция, оценка его действий;
- умение с достаточной полнотой и точностью выражать свои мысли в соответствии с задачами и условиями коммуникации; владение монологической и диалогической формами речи в соответствии с грамматическими и синтаксическими нормами родного языка, современных средств коммуникации;
- сформировать навыки позитивного коммуникативного общения.

Формы занятий: занятия полностью построены на игровых обучающих ситуациях с использованием спортивного инвентаря и без него: конкурсы, соревнования, показательные выступления, дни здоровья.

Планируемый результат:

- у выпускника начальной школы выработается потребность к систематическим занятиям физическими упражнениями и подвижными играми;

- сформировано начальное представление о культуре движения;
- младший обучающийся сознательно применяет физические упражнения для повышения работоспособности, организации отдыха и укрепления здоровья;
- обобщение и углубление знаний об истории, культуре народных игр;
- умение работать в коллективе.

Материально-техническое обеспечение

Начальное образование существенно отличается от всех последующих этапов образования, в ходе которого изучаются систематические курсы. В связи с этим и оснащение учебного процесса на этой образовательной ступени имеет свои особенности, определяемые как спецификой обучения и воспитания младших обучающихся в целом, так и спецификой курса «Физическая культура» в частности.

К физкультурному оборудованию предъявляются педагогические, эстетические и гигиенические требования.

Подбор оборудования определяется программными задачами физического воспитания детей. Размеры и масса инвентаря должны соответствовать возрастным особенностям младших обучающихся; его количество определяется из расчёта активного участия всех детей в процессе занятий.

Важнейшее требование – безопасность физкультурного оборудования. Для выполнения его необходимо обеспечить прочную установку снарядов, правильную обработку деревянных предметов (палки, рейки гимнастической стенки и др.). Во избежание травм они должны быть хорошо отполированы. Металлические снаряды делаются с закруглёнными углами. Качество снарядов, устойчивость, прочность проверяется учителем перед уроком

Д – демонстрационный экземпляр (1 экземпляр);

К – полный комплект (для каждого обучающегося);

П – комплект, необходимый для работы в группах (1 экземпляр на 5–6 человек)

№ п/п	Наименование объектов и средств материально-технического обеспечения	Кол-во
1	Основная литература для учителя	
1.1	Стандарт начального общего образования по физической культуре	Д
1.2	Программы по «Физической культуре» (для четырёхлетней начальной школы) (Егоров Б.Б., Пересадына Ю.Е.)	Д
1.4	Рабочая программа по физической культуре	Д
2	Дополнительная литература для учителя	
2.1	О.А.Степанова: Подвижные игры и физминутки в начальной школе. Методическое пособие.	Д
2.2	Ж.К., Холодов В.С. Кузнецов: Теория и методика физического воспитания и спорта - М. издательский дом «Академия» 2007г.	Д
2.3	Е.В.Конева: Спортивные игры: правила, тактика, техника – Ростов-на-Дону, издательство «Феникс», 2004г.	Д
3	Дополнительная литература для обучающихся	

4	Учебно-практическое оборудование	
4.1	Козел гимнастический	П
4.2	Канат для лазанья	П
4.43	Перекладина гимнастическая (пристеночная)	П
4.4	Стенка гимнастическая	П
4.5	Скамейка гимнастическая жесткая	П
4.6	Комплект навесного оборудования (перекладина, баскетбольные щиты) тренировочные	П
4.7	Мячи: набивные весом 1 кг, малый мяч (мягкий), баскетбольные, волейбольные, футбольные	К
4.8	Палка гимнастическая	К
4.9	Скакалка детская	К
4.10	Мат гимнастический	П
4.11	Кегли	К
4.12	Обруч детский	Д
4.13	Щит баскетбольный тренировочный	Д
4.14	Сетка волейбольная	Д
4.15	Аптечка	Д

ОПИСАНИЕ ИГР

Золотые ворота

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Пара игроков встают лицом друг к другу и поднимают вверх руки - это ворота. Остальные игроки берутся друг за друга так, что получается цепочка.

Игроки-ворота говорят стишок, а цепочка должна быстро пройти между ними.

Золотые ворота

Пропускают не всегда. Первый раз прощается, Второй - запрещается.

А на третий раз

Не пропустим вас!

С этими словами руки опускаются, ворота захлопываются. Те дети, которые оказались пойманными, становятся дополнительными воротами. "Ворота" побеждают, если им удалось поймать всех игроков.

Мышеловка

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Дети становятся в круг, взявшись за руки — это мышеловка. Один или двое детей - «мышки». Они вне круга. Дети, взявшись за руки и подняв их вверх, двигаются по кругу со словами:

Ах, как мыши надоели,

Все погрызли, всё поели! Берегитесь же, плутовки, Доберёмся мы до вас! Вот захлопнем мышеловку И поймаем сразу вас!

Во время произнесения текста "мышки" вбегают и выбегают из круга. С последним словом "мышеловка захлопывается" - дети опускают руки и садятся на корточки. Не успевшие выбежать из круга "мышки" считаются пойманными и встают в круг. Выбираются другие "мышки".

Ведьма

Количество игроков: любое

Дополнительно: веревка

Из веревочки выкладываем круг. Это - дом ведьмы, в котором один из игроков - ведьма - подстерегает добычу. Остальные ходят на корточках вокруг ведьмино дома.

Когда ведьма выходит наружу, все очень быстро удирают.

Разбойники

Количество игроков: любое

Дополнительно: любые предметы

Прячем в комнате несколько предметов. Вернувшиеся в комнату игроки должны отыскать пропажу.

Соревнование скороходов

Количество игроков: любое

Дополнительно: обувные коробки

Все участники надевают обувные коробки и бегут наперегонки через всю квартиру. Побеждает тот, кто добежал до конца комнаты первым.

Выпусти рыбку

Количество игроков: 6-12

Дополнительно: бумажные рыбки

Выстраиваются две команды по 3—6 человек, лицом друг к другу на расстоянии 2—4 м. Ведущий вручает первым номерам команд по одной рыбке. Звучит музыка, игроки передают рыбку друг другу. Рыбу следует передавать головой вперед (как она плавает).

Музыка внезапно смолкает. Те участники, у кого в руках оказываются рыбки, — выбывают из игры. Если в момент остановки игры рыбу держат двое, то выбывает тот, кто держит ее за голову. Вновь звучит музыка и т.д. Так продолжается до тех пор, пока в каждой команде не остается по одному человеку.

Игру можно продолжить — провести соревнование между двумя финалистами и определить одного победителя.

Кто последний?

Количество игроков: 2-3

Дополнительно: гимнастическая палка (черенок швабры) или бельевая веревка

Игра может пригодиться, когда нужно определить водящего.

Играющие по очереди хватаются за палку или веревку, начиная примерно с середины.

Выигрывает тот, кто окажется последним.

Стоп!

Количество игроков: любое

Дополнительно: мяч

Выбирается ведущий. Играющие становятся в круг, ведущий – за кругом спиной к игрокам. По команде ведущего игроки начинают быстро передавать друг другу мяч по кругу по часовой или против часовой стрелки. Бросать мяч нельзя, он постоянно должен находиться в руках у кого-то из участников.

Ведущий быстро командует «Стоп!». У кого из игроков в этот момент оказался мяч, тот выходит из игры. Игра продолжается, пока не останется один участник.

Веселые силачи

Количество игроков: двое

Дополнительно: нет

Двое примерно равных по комплекции детей усаживаются спина к спине, крепко упираются друг в друга и пытаются встать в этом положении на ноги (со сцепленными руками или без).

После этого надо снова сесть, так же крепко упираясь друг в друга

Сыщик, ищи вора

Количество игроков: любое

Дополнительно: шапка, бумажки, ручки

Итак, в шапку складываются бумажки с ролями: Сыщик, вор, король, судья, палач и т.п.

Игроки наугад вынимают бумажки и только "сыщик" предъясняет то, что ему досталось.

Теперь он должен найти "вора" среди игроков, если угадывает - судья наказывает "вора", если нет, то "сыщика", "палач" обязан проследить за исполнением приговора.

Людоед

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Вода ("людоед") сидит с закрытыми глазами и все поочередно его трогают, тот, кого ему удастся схватить за руку, становится "людоедом".

Король

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Игроки встают в круг, водят вокруг водящего ("короля") хоровод со словами:

Шел король по лесу, по лесу, по лесу,

Нашёл себе принцессу, принцессу, принцессу, (король из хоровода выбирает принцессу)

Давай с тобой попрыгаем, попрыгаем, попрыгаем, (всеми выполняются указанные действия)

И ножками подрыгаем, подрыгаем, подрыгаем,

И ножками потопаем, потопаем, потопаем,

И ручками похлопаем, похлопаем, похлопаем,

Головкой покачаем, и снова начинаем... (выбирать принцессу лучше с закрытыми глазами)

Невод

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

В эту игру стоит играть, когда народу соберется побольше. Посчитались — кому-то выпало водить: стараться осалить убегающих, уплывающих, увертывающихся от него, ныряющих (под водой салить нельзя!).

Но одному водить недолго придется: тот, кого он осалил, тоже принимается ловить других вместе с ним. Ловцов становится все больше. Вот их стало пятеро — теперь они должны не

просто осалить каждого оставшегося, а взять его в кольцо. Но тот может спастись, если поднырнет под руки водящих. И тогда те двое, которые его опустили, выходят из воды на берег. Невод распался.

Игра продолжается до тех пор, пока есть кого ловить. Тот, кто продержался дольше всех, — молодец.

Крепкие и надежные друзья

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Все встают и выстраиваются в затылок в один большой круг.

Дальше надо встать как можно плотнее друг к другу, сделав круг более узким. Затем наступает главная и самая трудная часть. Попробуйте все одновременно согнуть ноги и присесть друг к другу на коленочки. Если получилось, рано радоваться! Теперь постарайтесь удерживаться в таком положении и еще вытянуть руки в стороны.

Чижик

Количество игроков: любое

Дополнительно: мел, палочка

Старший из детей очерчивает на земле мелом или острой палочкой квадрат — "клетку", в ее середине устанавливает камень, на который кладет палочку — "чижик". Все по очереди подходят к "клетке" с другой длинной палочкой и бьют по "чижику", который от удара подлетает вверх. Тогда другие игроки бьют "чижика" на лету, стараясь загнать его в "клетку". Правда, нужно быть внимательным, чтобы самому не попасть под удар вместо "чижика".

Коробочки

Количество игроков: любое

Дополнительно: коробка из-под обуви, шарики

Коробку из-под обуви поставьте на гладкую поверхность открытой стороной к игрокам.

Проведите лаггинг (выберите того, кто начнет игру первым).

Отступите от коробки на 5-6 шагов. Если вы освоили приемы игры в совершенстве, можно стрелять и с большего расстояния.

Каждый игрок, соблюдая очередность, делает выстрел таким образом, чтобы шарик катился, как в игре в кегли, по направлению к коробке.

Шарики, не достигшие коробки, остаются там, где они остановились, и считаются упавшими солдатами. Игрок, закативший шарик в коробку, может взять в плен упавших солдат. Если шарик, закатившись в коробку, вылетел назад, он так же считается упавшим солдатом. Количество шариков, участвующих в игре, обговаривается игроками заранее. Выигравшим считается тот игрок, который наберет наибольшее количество шариков.

У медведя во бору

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Выбирается "медведь", который садится в стороне. Остальные, делая вид, что собирают грибы-ягоды и кладут их в лукошко, подходят к "медведю", напевая (приговаривая):

У медведя во бору

Грибы, ягоды беру.

Медведь сидит, На нас глядит.

(Варианты: Медведь не спит И на нас рычит! или: Медведь простыл,

На печи застыл!)

Лукошко опрокинулось (дети жестом показывают, как опрокинулось лукошко), Медведь за нами кинулся!

Дети разбегаются, "медведь" их ловит. Первый пойманный становится "медведем".

Ловушка

Количество игроков: как можно больше

Дополнительно: нет

Все играющие встают в три круга, взявшись за руки. Крайние идут вправо, средний круг идет влево, хлопая в ладоши. Поют песню. По сигналу (хлопок, свисток) игроки крайних кругов подают друг другу руки, стараясь захватить в капкан среднего. Захваченный встает в один из крайних кругов.

Колокольчик здесь

Количество игроков: трое

Дополнительно: колокольчик, 2 повязки на глаза

В центр круга выходят трое играющих: двум из них завязывают глаза, а третьему дают колокольчик. Играющий с колокольчиком время от времени звонит в него, двое других, бросаясь на звонок, стараются захватить его. Тот, кто с колокольчиком, искусно маневрируя по кругу, может создавать такие положения, когда играющие с повязками на глазах старательно выслеживают и ловят друг друга.

Если один из преследователей поймают играющего с колокольчиком, они меняются ролями.

Куча мала

Количество игроков: любое **Дополнительно:** кубики.

Кубики делятся поровну между игроками. Игроки по очереди выставляют по одному кубику на пол так, чтобы ни один кубик не упал. Если какое-то количество или все кубики упали, игрок, на чей ход это случилось, забирает упавшие кубики себе.

Цель игры - избавиться от своих кубики. Проигрывает тот, у кого последнего остаются кубики.

Столбы

Количество игроков: 15-20 человек

Дополнительно: мяч

Все встают в широкий круг. Игра начинается с вольной переброски мяча. Всякий, кому брошен мяч, должен поймать его и бросить другим игрокам другим. Лишь только мяч упадет на землю все тотчас же разбегаются в стороны, а уронивший мяч становится водящим. Его задача - как можно скорее поднять мяч, крикнув при этом «стой!» Игроки останавливаются там, где их застал этот возглас. Водящий с места, где поднят мяч, бросает его в ближайшего игрока.

Тому разрешается увертываться от мяча, но ни в коем случае не отрывать ног от земли. Удалось водящему задеть мячом игрока - значит он отыгрался. Игра начинается снова. Если водящий бросил мяч мимо цели, то его за это объявляют «столбом», то есть он должен стоять на месте не двигаясь. Все играющие становятся снова в круг в 5-6 шагах от «столба», и игра возобновляется. Когда наступит момент разбега, «столб», лишенный этого права, остается на месте. Вероятно, в него и будет бросать мяч новый водящий, если остальные далеко разбегутся. При удачном броске он отыгрывается, а «столб» по-прежнему остается там, где стоял.

Игра продолжается. Если водящий промахнется, его самого ставят «столбом», а тот, в кого он бросал мяч, возвращается в круг играющих.

Вьюны

Количество игроков: чем больше, тем лучше

Дополнительно: нет

Играющие встают в круг и приподнимают руки кверху, образуя «воротца». Ведущий объявляет двух рядом стоящих игроков вьюнами. Один вьюн встает в круг и называется «убегающий», другой - за кругом - «догоняющий». Дистанция пробега невелика - нужно один раз обежать круг и встать на свое место, но бежать придется не по прямой, а по извилистой линии, проскальзывая в «воротца» то с одной, то с другой стороны.

По сигналу ведущего оба вьюна срываются с места. Если победил, то есть добежал раньше до своего места убегающий, то назначается вместо него вьюн, а догоняющий остается прежний. Если догоняющий осалил убегающего, то догоняющий выбирает себе замену, а убегающий вьюн остается старый.

Можно игру проводить с разделением на две команды, рассчитав всех стоящих на первые и вторые номера, тогда убегающий и догоняющий вьюны выбираются из разных команд, а успех того или другого приносит одно очко его команде.

Клюнь приз

Количество игроков: любое

Дополнительно: марля, петушиная маска с клювом, фрукты, конфеты.

На двух стойках растягивается марля, на ней навешены призы - фрукты, конфеты, печенье и т. д. Играющему надевают петушиную маску с длинным клювом. Глаза прикрываются специальной занавесочкой. Задача играющего - подойти к стойке и «клюнуть» приз. Для ориентировки перед стойкой, на полу, чертится мелом черта.

В шляпе

Количество игроков: любое

Дополнительно: шляпа

Выбирается водящий. Задача водящего — осалить игрока в шляпе. Однако остальные игроки постоянно передают шляпу друг другу. Если игроку передали шляпу, он должен остановиться и надеть ее. Бегать, держа шляпу в руке, запрещается.

Если водящему удалось осалить игрока в шляпе, они меняются ролями. Меняются ролям водящий и игрок, уронивший шляпу на землю или забывший надеть ее на голову.

Чтобы сделать игру более динамичной и интересной, можно ввести в игру нескольких (двух - четырех) водящих и несколько шляп.

Капитан, корабль, рифы

Количество игроков: любое

Дополнительно: повязка на глаза

Из числа игроков выбираются капитан и корабль. Остальные участники рассредоточиваются по поляне изображая рифы. Кораблю завязывают глаза, и он начинает непрерывно двигаться. Цель капитана — провести корабль между рифами на противоположную сторону игровой площадки (для уточнения задачи можно также выбрать игрока, изображающего пирс, к которому должен причалить корабль). Для этого капитан отдает кораблю команды: Направо! и Налево!. Корабль должен поворачивать в соответствии с этими командами, продолжая непрерывно двигаться. Если корабль заденет один из рифов — игра проиграна и выбирается новая пара — капитан и корабль.

Можно попытаться провести игру одновременно для 2—3 пар капитанов и кораблей (при этом для каждого из них нужно обозначить собственный пирс).

Переход пропасти

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

На земле или на полу чертится линия. Все участники делятся две команды. Игроки одной команды становятся в ряд, боком друг к другу, и берутся за руки. Каждая команда приставным шагом двигается по линии (команды начинают движение с противоположных концов линии). Самое трудное - разойтись по линии, когда команды встречаются (лицом друг к другу). Команда, игроки которой сошли с линии, считается проигравшей.

Для того, чтобы выиграть, разрешается сталкивать игроков противоположной команды.

Охотники

Количество игроков: любое

Дополнительно: 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 удастся, 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.

Зонарь

Количество игроков: чем больше, тем лучше

Дополнительно: нет

Дети встают в круг. Считалкой выбирается водящий. Он идет по кругу и приговаривает:

Дили-дон, дили-дон,

Отгадай, откуда звон.

Остальные игроки приплясывают на месте. На слово «звон» водящий поворачивается к игроку, стоящему возле него и, хлопнув в ладоши три раза, кланяется. Игрок тоже хлопает три раза в ладоши, кланяется и встает за водящим. Теперь они вдвоем идут по кругу, приговаривая:

Дили-дон, дили-дон,

Отгадай, откуда звон.

На слово «звон» водящий опять хлопками и поклоном приглашает следующего игрока включиться в игру. Так игра продолжается до тех пор, пока сзади водящего не окажется 4—6 человек.

После этого дети, оставшиеся в кругу, хлопают, а водящий и выбранные им играющие приплясывают. С окончанием музыки водящий и другие играющие должны встать парами. Кому пары не хватило — тот становится водящим.

Утка-Гусь

Количество игроков: любое

Дополнительно: мяч

Дети стоят в кругу, руки держат за спиной. Выбирается водящий, ему дают в руки маленький мячик. Водящий стоит за кругом. На слова: «Утка, утка, утка!» — которые произносит водящий, он идет мимо стоящих к нему спиной детей. На слово «Гусь!» — кладет в руки одному из участников игры мячик. После этого водящий и ребенок с мячиком в руках расходятся в разные стороны.

Они идут шагом, а во время встречи говорят друг другу: «Доброе утро» или «Добрый день», «Добрый вечер», кивают головой и продолжают «путь» до того места, с которого начали движение. Побеждает тот, кто приходит первым. Идти нужно обязательно шагом. Победивший становится ведущим.

ПМЖП

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Игра наподобие жмурок. Несколько детей выбирают ведущего. Он начинает считать про себя буквы: П, М, Ж, П. Любой игрок останавливает ведущего и на какой букве ведущий остановился, ту команду игроки и будут выполнять.

Первая "П" - это жмурки, но игроки могут сделать только 15 шагов. Если игроки сделали 15 шагов, то больше ходить они не имеют права. Ведущий должен ловить игроков.

"М" - это "мертвые" жмурки. Ведущий закрывает глаза и считает до 60. Когда ведущий досчитал до 60, он говорит "стоп", и игроки больше не могут ходить, они должны замереть на месте, а ведущий будет их искать с закрытыми глазами.

"Ж" - это обыкновенные жмурки.

Вторая "П" - это жмурки с прыжками. Игроки должны лишь прыгать, когда ведущий с закрытыми глазами будет их ловить.

Если ведущий поймал любого игрока, то игрок становится ведущим, а ведущий - игроком.

Стоп, машина!

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Ведущий, становиться, как можно дальше к игрокам, спиной. Игроки выстраиваются в шеренгу и по сигналу ведущего, начинают движение к нему. Сигналом может служить слово «старт».

Задача игроков, быстрее всех добежать до ведущего и коснуться его спины. Но во время движения игроков, в любой момент, любой количество раз, ведущий может произнести фразу: «Стоп, машина!!!». И все игроки должны замереть на месте.

Ведущий может обернуться и посмотреть, если он заметит, что кто-то шевелится или улыбается, тот игрок штрафует. Он должен отойти назад на пять шагов или вернуться на исходную позицию (смотря на расстояние). После этого ведущий снова начинает игру и может снова остановить ее в любой момент.

Победивший игрок становится ведущим.

Укротитель диких зверей

Количество игроков: любое

Дополнительно: стулья

В комнате ставятся стулья на один меньше, чем игроков. Все занимают стулья, а один из играющих становится укротителем диких зверей. Остальные же выбирают для себя животных. Укротитель медленно идет по кругу и называет подряд всех животных. Тот, чье животное названо, встает и начинает медленно идти вслед за своим укротителем. Как только укротитель произносит слова «Внимание, охотники!», все играющие, включая укротителя, стараются занять пустые стулья.

Тот, кому места не хватило, становится укротителем диких зверей.

Зеленая ягодка, красная ягодка

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Дети делятся на две команды. На игровом поле чертятся две линии на расстоянии 7—10 м друг от друга. Каждая команда выстраивается в шеренгу за линией лицом к игрокам другой команды. Одна команда получает название «Зеленая», другая — «Красная».

Играющие хором спрашивают ведущего: «Какую ягоду берете? С какого дерева сорвете?» Ведущий отвечает: «Я гулять пойду, красную (зеленую) ягоду сорву!» Если был назван красный цвет, первый игрок команды «Красная» разбегается и пытается прорвать цепь команды противника. Если ему это удалось, он берет к себе в команду одного из детей «слабого звена». Если попытка была безуспешной, остается в противоположной команде.

Та команда, где через определенное в начале время окажется больше играющих, побеждает. Но победа может оказаться очевидной и раньше, если команда сохранит не больше двух игроков.

Веселые музыканты

Количество игроков: 15—20 детей

Дополнительно: 2 комплекта детских музыкальных инструментов (2 бубна, 2 маракаса, 2 трещотки, 2 колокольчика, 2 шумовые коробочки)

Десяти участникам дают в руки по одному из музыкальных инструментов. Звучит веселая музыка. Дети должны передавать друг другу по кругу эти инструменты, они не должны задерживаться ни у кого в руках. Музыка через некоторое время прерывается.

Дети, у которых оказались парные инструменты, остаются для продолжения игры, остальные садятся на места.

Малечена-калечина

Количество игроков: любое **Дополнительно:** небольшая палочка

Играющие выбирают водящего.

Каждый игрок берет в руки небольшую палочку (длиной 20-30 см). Все произносят такие слова:

Малечена — калечина,

Сколько часов Осталось до вечера, До зимнего?

После слов «До зимнего?» ставят палочку на ладонь или любой палец руки. Как только поставят палочки, ведущий считает: «Раз, два, три, ... десять». Выигрывает тот, кто дольше продержал предмет. Ведущий может давать разные задания: играющие, удерживая палку, должны ходить, приседать, поворачиваться вправо, влево, вокруг себя.

Журавли-журавли

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Вожак журавлиной стаи, который выбирается считалочкой, поет или говорит речитативом следующие слова: "Журавли, журавли, выгнитесь дугой". Все играющие в процессе размеренной ходьбы выстраиваются дугой, держа руки, как крылья. Вожак, убыстряя темп, продолжает: "Журавли, журавли, сделайте веревочкой". Дети быстро, не отпуская рук, перестраиваются в одну колонну за вожак, который все убыстряет шаги по темпу песни. "Журавли-журавли, извивайтесь, как змея!" - вереница детей делает плавные зигзаги. Вожак поет дальше "Змея, заворачивайся в кольцо", "Змея выпрямляется" и т. д.

Упражнения выполняются во все возрастающем темпе, переходящем в бег, до тех пор, пока вереница не разрушится. Когда играющие запутаются, игру начинают снова.

Ласточки и мошки

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Играющие - мошки - летают по поляне и напевают:

Мошки летают!

Ласточку не замечают! Жу-жу! Жу-жу!

Зу-зу! Зу-зу!

Ласточка сидит в своем гнезде и слушает их песенку. По окончании песни ласточка говорит: "Ласточка встанет, мошку поймает!" С последними словами она вылетает из гнезда и ловит мошек. Пойманный играющий становится ласточкой, игра повторяется. Мошкам следует летать по всей площадке.

Сталкивание ладонями

Количество игроков: четное

Дополнительно: нет

Игроки стоят напротив друг друга, ноги вместе. Ударами ладоней о ладони соперника, они стараются вывести его из равновесия.

Холодно - горячо

Количество игроков: любое

Дополнительно: любой предмет

Один игрок выходит из комнаты, а оставшиеся прячут какой-нибудь предмет. Водящий должен найти этот предмет, пользуясь подсказками: холодно, тепло, горячо.

Тропинка – команда - кочки

Количество игроков: четное

Дополнительно: нет

Группу детей разбивают на 2 команды. Команда должна действовать согласовано и быстро реагировать на указания водящего. При слове тропинка – встать друг за другом в цепочку, положить руки на плечи впереди стоящего. При слове «команда» - собраться в круг, взяться за руки и поднять их вверх. А при слове кочки – сесть на землю, как можно ближе друг к другу и прикрыть голову руками.

Мешочки

Количество игроков: любое

Дополнительно: табуретка, 4 небольших мешочка

Ведущий в 6-ти шагах от начертанной линии ставит табуретку с ровной поверхностью. В руках у игроков 4 небольших мешочка, набитых песком или горохом.

Задача игроков - кидать мешочки так, чтобы они остались лежать на табуретке. Выигрывает тот игрок, у которого мешочек остается лежать на табуретке.

Совунья-глазунья

Количество игроков: 12-15

Дополнительно: нет

Совунья — это вода. Она говорит: "День наступает, все оживает". Дети веселятся, но вода стоит в определенном месте и не двигается.

Проходит несколько секунд, и вода говорит: "Ночь наступает, все засыпает". Все замирают в той позе, которой и были.

Вода встает с определенного места, ходит по залу и смотрит кто двигается, а кто нет. Если кто-нибудь двигается, и вода это заметил, то игрок выходит из игры.

Хищник

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Все дети – рыбы, один из них – хищник. Когда взрослый кричит: «Корабль», рыбы укрываются у одной стены, когда кричит «Шторм» - у другой, а при слове «хищник» - начинают спасаться бегством, в то время как хищник обнаруживает себя и начинает их ловить.

Корзина с фруктами

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Дети садятся в круг на расстоянии метра друг от друга на корточки. Каждый называет себя каким -нибудь фруктом: грушей, ананасом, апельсином - кому что по вкусу. Водящий - покупатель стоит в кругу. Ребята спрашивают: "Что ты купил?" Покупатель отвечает, к примеру, так: "Я пришел с рынка, принес яблоко и грушу". Тогда "яблоко" и "груша" быстро меняются местами, а покупатель старается занять место кого -нибудь из них. Тот, кто остается без места, отправляется на базар - становится водящим.

Прыгающие воробышки

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

На полу или земле чертится круг диаметром 4м. Водящая "кошка" становится в середине круга, остальные участники игры "воробы". Они находятся вне круга. По сигналу воспитателя "воробы" начинают прыгать в круг и выпрыгивать из него. Пойманный находится в центре. Когда попадают все "воробы", выбирается новая кошка.

Побеждает тот, кто ни разу не попался, и кошка, сумевшая быстрее других поймать всех "воробышков".

Кто быстрее займет круг

Количество игроков: кратное четырем

Дополнительно: нет

Играющие делятся на 4 группы, берутся за руки и образуют 4 круга. Эти круги должны находиться на одинаковом расстоянии от нарисованного в центре площадки круга диаметром 2 - 3 м. По сигналу руководителя группы пытаются, не расцепляя рук, как можно быстрее попасть в центральный круг. Разрешается мешать другим группам попасть в этот круг.

Побеждает группа, которой удастся прорваться в круг, не расцепив рук.

Дай руку

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Перед игрой дети выбирают территорию, за пределы которой нельзя выбегать. Выбирается один ведущий – салка, остальные игроки вольно перемещаются по площадке. Салка начинает ловить игроков, которые убегают от него, при этом дети стремятся взяться за руки с самым близким игроком. Взавшись за руки, они останавливаются друг другу лицом. В этом случае салка не имеет право их осалить. Если салка догнал одиночного игрока, они меняются ролями.

Волк во рву

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Посреди площадки проводятся две параллельные линии на расстоянии 1 метр одна от другой. Это "ров", один - два "волка" становятся во рву. Все остальные - "козы", размещаются на одной стороне площадки - "пастбище". По сигналу "козы" бегут на "пастбище" и перепрыгивают

через ров. "Волки", не выходя из рва, пытаются осалить как можно больше коз. Осаленные отходят в сторону, их подсчитывают. Затем по сигналу козы опять перебегают на другую сторону, в дом, а волки их ловят во рву.

После 2-4 перебежек выбираются новые волки. Выигрывают козы, не пойманные ни разу, и волки, поймавшие больше коз.

Уйди от погони

Количество игроков: любое

Дополнительно: колпак

В начале игры только один игрок имеет на голове "Колпак Петрушки". Его не разрешается удерживать руками. Когда начинается погоня, играющие, догоняя партнера, пытаются снять эту шапку и надеть на себя. Каждый старается удержать колпак на голове подольше.

Побеждает тот, кто продержит дольше колпак, а также большее количество раз завладеет им.

Пятка-нос

Количество игроков: 12-20 человек

Дополнительно: нет

Образуется два круга: внешний и внутренний с одинаковым количеством игроков. Один человек из внутреннего круга и один из внешнего образуют пару (каждый должен запомнить своего партнёра). По команде ведущего внешний круг начинает бежать по часовой стрелке, а внутренний против. Ведущий будет подавать команды, которые должна выполнить каждая пара, причём очень быстро. Пара, которая окажется последней - выходит из игры.

Например, если ведущий выкрикивает: спина к спине, значит, пары должны соединиться именно этими частями тела. Пара, которая последней сделает это, выходит из игры.

Побеждает пара, которая дойдет до конца. Команды ведущего могут быть следующие:

ладонь к ладони ухо к плечу колено к ладони пятка к пятке колено к плечу локоть к пятке спина к спине

Али-баба

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

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:

Пятого, десятого, Сашу нам сюда!

При этом называется имя одного из игроков команды противника. Названный играющий оставляет свою команду и бежит к команде противника с целью разорвать цепь, т.е. расцепить руки игроков. Если ему это удастся, 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.

Заколдованный замок

Количество игроков: любое

Дополнительно: повязки на глаза

Играющие делятся на две команды. Первые должны расколдовать замок, а вторая команда - помешать им в этом. Замок может служить дерево или стена. Около замка находятся главные ворота - двое ребят из второй команды с завязанными глазами. Вообще у всех игроков этой команды глаза должны быть завязаны. Они произвольно, так, как им хочется, располагаются на игровой площадке.

Игроки, которые должны расколдовать замок по команде ведущего начинают бесшумно двигаться к главным воротам. Их задача - незаметно дойти до ворот, пройти сквозь них и дотронуться до замка. При этом игра считается оконченной.

Но задача второй команды с завязанными глазами осалить тех, кто движется к замку. Те, кого осалят, выбывают из игры. По окончании игры ребята меняются ролями.

Перед началом игры надо оговорить одно условие: будут ли ребята из второй команды стоять на месте или они могут передвигаться по площадке.

Список литературы

1. Подвижные игры и физминутки в начальной школе. Методическое пособие / О.А. Степанова. - М.: Баласс, 2012. - С. 128. Образовательная система «Школа 2100», серия «Методическая библиотека учителя начальной школы».
2. Примерные программы по учебным предметам. П76 Физическая культура. 1-4 классы: проект. – 3 – е изд. – М.: Просвещение, 2011.- 61с. – Стандарты второго поколения.
3. Спортивно-оздоровительные мероприятия в школе Дни здоровья, спортивные праздники, конкурсы /авт.-сост. О.В. Белоножкина и др. Учитель 2007-173с.
4. Справочник учителя физической культуры /Авт.- сост. П.А. Киселев, С.Б. Киселева – Волгоград: Учитель, 2011.- 251 с.
5. Физическая культура. 1 – 4 классы. Методические рекомендации для учителя. Егоров Б.Б., Пересади́на Ю.Е. , Цандыков В.Э. – М.: Баласс, 2012.-128с.
6. Физическая культура: учебное пособие /В.Л. Мустаев; под научной редакцией Н.А. Заруба, консультант по методике Л.А. Коровина. – Кемерово: изд-во КРИПКиПРО, 2008.- 140с.
7. Физическая культура. Учебник для начальной школы. Книга 1/авт. Егоров Б.Б., Пересади́н Ю.Е – М.: Баласс, 2012.-80с.