

**Пояснительная записка**

 Сегодня много говорят о малоподвижном образе жизни школьников, что отрицательно сказывается на их здоровье, умственном, физическом и психологическом развитии. Подвижные игры в рамках пришкольного лагеря в значительной степени могут восполнить недостаток движения, а также помогают предупредить умственное переутомление и повысить работоспособность детей во время учёбы*.* Сложные и разнообразные движения игровой деятельности вовлекают в работу все мышечные группы, способствуя развитию опорно-двигательного аппарата, нормальному росту, укреплению различных функций и систем организма и формированию здоровой осанки.

 Подвижные игры вырабатывают у детей также бойцовский характер, упорство, здоровое желание быть лучше других, развивают лидерские качества. Групповые игры учат сплоченности, товариществу, взаимовыручке. Так как для большинства подвижных игр необходимо достаточно большое количество играющих, то игровой процесс, кроме следования правилам игры как таковой, включает в себя и постоянное общение со сверстниками, а значит, создаются благоприятные условия для успешной социальной адаптации формирующейся личности в будущем. Кроме того, что подвижные игры оказывают всесторонне развивающее воздействие на организм, они еще и очень увлекательны и разнообразны по содержанию. Если надоедает одна игра, всегда на выбор есть еще множество других. По содержанию все народные игры классически лаконичны, выразительны и доступны ребенку. Они вызывают активную работу мысли, способствуют расширению кругозора, уточнению представлений об окружающем мире, совершенствованию всех психических процессов, стимулируют переход детского организма к более высокой ступени развития. Именно поэтому игра признана ведущей деятельностью ребенка. Все свои жизненные впечатления и переживания малыши отражают в условно-игровой форме, способствующей конкретному перевоплощению в образ («Вороны и воробьи», «Белые медведи», «Петушиный бой»). Игровая ситуация увлекает и воспитывает ребенка, а встречающиеся в некоторых играх зачины, диалоги непосредственно характеризуют персонажей и их действия, которые надо умело подчеркнуть в образе, что требует от детей активной умственной деятельности.

 Большое воспитательное значение заложено в правилах игры. Они определяют весь ход игры, регулируют действия и поведение детей, их взаимоотношения, содействуют формированию воли, т. е. они обеспечивают условия, в рамках которых ребенок не может не проявить воспитываемые у него качеств.

 Подвижная игра — естественный спутник жизни ребенка, источник радостных эмоций, обладающий великой воспитательной силой. Программа кружка представляет возможности для ознакомления с различными бессюжетными играми, играми-забавами и традиционными народными играми; удовлетворяет потребности детей в общении со своими сверстниками, а также в желании реализовать свои лидерские и организаторские способности. Позволяет организовать досуг учащихся в системе, интересно и с пользой для себя и для окружающих.

**Бессюжетные игры** отличаются наличием правил, ответственных ролей, взаимосвязанных игровых действий всех участников. Развиваются: самостоятельность, глазомер, быстрота и ловкость движений, ориентировка в пространстве. Дети учатся координировать свои действия. Упражняясь в играх, дети постепенно овладевают навыками и умениями действовать с различными предметами (мяч, кегли, гимнастические палки). Эти игры чаще всего основаны на простых движениях: беге, ловле, прятанье. Такие игры доступны всем.

**Игры-забавы**, не будучи особо важными для физического развития, часто проводятся на спортивных праздниках, на вечерах досуга. Двигательные задания в этих играх выполняются в необычных условиях и часто включают элемент соревнования (бежать в мешке, выполнить движение с закрытыми глазами). Это веселое зрелище, развлечение для детей, доставляющие им радость, но и требующие от участников двигательных умений, ловкости, сноровки.

**Народные игры** являются неотъемлемой частью интернационального, художественного и физического воспитания подрастающего поколения. Радость движения сочетается с духовным обогащением. В народных играх много юмора, шуток, соревновательного задора: движения точны и образны, часто сопровождаются считалками, потешками, веселыми моментами. Игровая ситуация увлекает и воспитывает детей, а действия требуют от детей умственной деятельности.

 В современном мире повсеместно и неуклонно происходит возрождение древней культуры всех народов, развиваются и совершенствуются национальные традиции в искусстве и литературе, содержащие в себе богатейшие фольклорные пласты, куда относятся и народные игры. Народные игры являются неотъемлемой частью интернационального, художественного и физического воспитания школьников. Радость движения сочетается с духовным обогащением детей. У них формируется устойчивое, заинтересованное, уважительное отношение к культуре родной страны, создается эмоционально положительная основа для развития патриотических чувств: любви и преданности Родине, интерес и уважительное отношение к культуре других национальностей.

 В народных играх много юмора, шуток, соревновательного задора; движения точны и образны, часто сопровождаются неожиданными веселыми моментами, заманчивыми и любимыми детьми считалками, жеребьевками, потешками. Они сохраняют свою художественную прелесть, эстетическое значение и составляют ценнейший, неповторимый игровой фольклор.

 На территории Оренбургской области проживают разные народы, поэтому наблюдается интенсивное взаимопроникновение национальных культур, что связано с территориальным перемещением людей. Дети разных национальностей, посещая общеобразовательные учреждения, повседневно общаются, рассказывают сказки, рисуют, играют в разные игры, поют и танцуют, внося в свою деятельность элементы национальной культуры. Данный курс призван помочь учащимся находить общий язык со сверстниками, пробудить интерес к многонациональной культуре и искусству своего края через игры, увидеть, что у каждого народа есть свои уникальные игры, не похожие на игры остальных народов.

 Данная программа ***актуальна,*** так как участвует в решении одной из самых первоочередных задач современного образования – формирование здорового образа жизни младших школьников через специально организованную двигательную активность ребенка.

 Программа кружка «Подвижные игры» предназначена для учащихся начальной школы. Использование данного курса способствует повышению уровня двигательной активности до уровня, обеспечивающего нормальное физическое, психическое развитие и здоровье детей; обеспечиваются условия для проявления активности и творчества каждого ученика. **Педагогическая целесообразность программы**заключается в том, что у детей при ее освоении повышается мотивация к занятиям физической культурой и спортом, развиваются физические качества, формируются личностные и волевые качества.

 ***Краткая характеристика процесса обучения.*** В зависимости от поставленных задач на занятии используются разнообразные методы, формы, приемы обучения.

 Каждое занятие, как правило, включает теоретическую часть и практическое выполнение задания. Теоретические сведения — это объяснение нового материала, информация об игре, условиях и правилах. Практические работы включают организацию игры, распределение ролей, проведение игры

***Цель программы*:** формирование устойчивого, заинтересованного, уважительного отношения к культуре родной страны и культуре других стран; содействие укреплению и сохранению здоровья младших школьников; создание эмоционально положительной основы для развития патриотических чувств: любви и преданности к Родине.

***Задачи программы:***

1. Расширять кругозор учащихся, формировать представления об окружающем мире.

2. Содействовать воспитанию нравственных и волевых качеств, потребности и умения самостоятельно заниматься физическими упражнениями, сознательно применять их в целях отдыха, тренировки, повышения работоспособности и укрепления здоровья; развитию психических процессов и свойств личности,

3. Укреплять здоровье обучающихся через игровую деятельность.

***Ожидаемый результат***

 В результате обучений ученики должны:

- познакомиться со многими играми, что позволит воспитать у них интерес к игровой деятельности, умение самостоятельно подбирать и проводить их с товарищами в свободное время;

— умения организовывать собственную деятельность, выбирать и использовать средства для достижения её цели;

— умения активно включаться в коллективную деятельность, взаимодействовать со сверстниками в достижении общих целей;

— умения доносить информацию в доступной, эмоционально-яркой форме в процессе общения и взаимодействия со сверстниками и взрослыми людьми.

— 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.

— характеризовать явления (действия и поступки), давать им объективную оценку на основе освоенных знаний и имеющегося опыта;

— общаться и взаимодействовать со сверстниками на принципах взаимоуважения и взаимопомощи, дружбы и толерантности;

— обеспечивать защиту и сохранность природы во время активного отдыха и занятий подвижными играми;

— организовывать самостоятельную деятельность с учётом требований её безопасности, сохранности инвентаря и оборудования, организации места занятий;

— планировать собственную деятельность, распределять нагрузку и отдых в процессе ее выполнения;

— анализировать и объективно оценивать результаты собственного труда, находить возможности и способы их улучшения;

— управлять эмоциями при общении со сверстниками и взрослыми, сохранять хладнокровие, сдержанность, рассудительность.

**Формы проведения занятий:**

• теоретическое (беседа);

• комбинированное (сочетание теории и практики);

• игровое занятие;

• встреча;

• соревнование.

***Формы контроля:***

* Наблюдение.
* Беседа, объяснения учащихся.
* Практический контроль.

***Условия реализации программы***

Чтобы успешно обучить детей играм, педагог, прежде всего, сам должен владеть необходимыми, знаниями, умениями и навыками организации и проведения игровой деятельности.

 Занятия рекомендуется проводить на свежем воздухе. В случае плохих погодных условий занятия кружка необходимо проводить в спортивном зале. До начала занятий и после их окончания необходимо осуществлять сквозное проветривание помещения.

 В наличие должен быть разнообразный реквизит, необходимый для работы. В процессе обучения воспитанники и педагог должны строго соблюдать правила техники безопасности в процессе игры.

**Отличительные особенности программы:**

 Игра - это важная деятельность не только в младшем возрасте. В игре происходит не только формирование коммуникативных способностей, но еще и проецирование их на созданные имитационно условия существующего в реальном мире общения.

 Игра помогает  ребёнку  выстроить систему взаимоотношений, межличностного взаимодействия, проявить свои лидерские умения.

 Игра дает прочную основу, так сказать, теоретическое моделирование будущих ситуаций, с которыми подросток может встретиться в реальной жизни. В результате обучения ребята знакомятся со многими играми. Что позволяет воспитывать у них интерес к игровой деятельности, умение самостоятельно подбирать и проводить их с друзьями в свободное время

**Формы и методы работы:** Для успешного освоения содержания программы используются разнообразные формы учебных занятий: беседа, тренировка, игра, соревнование, состязание. Занятия проходят в групповой форме.

**Методы:** словесные, наглядные, практические.

Программа рассчитана на 10 часов.

Продолжительность занятия- 40 минут.

Возраст детей, участвующих в реализации данной программы,  6-11 лет.

**Учебно – тематический план** **к рабочей программе кружка**

**«Подвижные игры»**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| № | Тема | **всего** | **теория** | **практика** | **дата** |
|  | **Бессюжетные игры** | **1ч** | **0,2** | **0.8** |  |
|  | **Игры-забавы** | **1ч** | **0,2** | **0.8** |  |
|  | **Народные игры.** Русская народная игра «Краски» | **1ч** | **0,2** | **0.8** |  |
|  | Русская народная игра «Стадо» | **1ч** | **0,2** | **0.8** |  |
|  | Таджикская народная игра «Нахчирбози» («Горный козёл») | **1ч** | **0,2** | **0.8** |  |
|  | Украинская народная игра «Хлибчик» («Хлебец») | **1ч** | **0,2** | **0.8** |  |
|  | Чеченская народная игра «Гдалах ловзар» (Игра в башню) | **1ч** | **0,2** | **0.8** |  |
|  | Дагестанская народная игра «Папахны ал» («Достань шапку») | **1ч** | **0,2** | **0.8** |  |
|  | Удмуртская народная игра «Шоно ба хурьгад» («Волк и ягнята») | **1ч** | **0,2** | **0.8** |  |
| 10 | Казахская народная игра «Байга» («Конное состязание») | **1ч** | **0,2** | **0.8** |  |
|  | Итого | **10 ч** |  |  |  |

**Содержание учебно – тематического плана кружка «Подвижные игры»**

**Тема 1.Бессюжетные игры (1 час).**

Теория: Знакомство с правилами безопасности при игре. Знания об основных правилах народных подвижных игр. Знакомство с особенностями бессюжетных игр. Образы народных игр: животные, птицы, неодушевленные предметы.

Практика: Проведение подвижных игр: «Вороны и воробьи», «Ловишки-перебежки», «Паровозик», «Белые медведи», «На одной ноге», «Петушиный бой», «Веселый бег», «Попади в след», «Землемеры».

Контроль: Соревнование.

**Тема 2. Игры-забавы (1час).**

Теория: Экскурс в историю народных игр, показ видеофильмов. Знания об основных правилах подвижных игр, способа выбора водящих, начальные навыки владения мячом. Знакомство с особенностями игр-забав. Образы народных игр: животные, птицы, неодушевленные предметы.

Практика: Проведение подвижных игр: «Охота на тигра», «Донести рыбку», «Черепаха-путешественница», «Собери орехи», «Повяжу я шелковый платочек», «Дриблинг», «Пролезь сквозь мешок».

Контроль. Устный опрос.

**Тема 3. Народные игры. Русская народная игра «Краски» (1 час).**

Теория: Знакомство с многонациональной культурой России, с особенностями русской народной игры «Краски». История развития народных игр на развитие основных физических качеств. Упражнения для развития физических качеств. Комплекс упражнений для профилактики простудных заболеваний. Знакомство с историей появления хороводных игр, их названий, правила ведения игры.

Практика. Проведение подвижной игры.

Контроль. Самоанализ.

**Тема 4. Русская народная игра «Стадо» (1час).**

Теория: Понятие о команде; цели, задачи команды, правило успеха, единый дух команды, командные виды спорта. Знакомство с особенностями игры. Образы народных игр: животные, птицы, неодушевленные предметы. Знакомство с историей появления игры, ее названии, правила ведения игры.

Практика. Демонстрация

Контроль. Наблюдение.

**Тема 5. Таджикская народная игра «Нахчирбози» («Горный козёл») (1 час).**

Теория: Знакомство с особенностями игры. Образы народных игр: животные, птицы, неодушевленные предметы. Знакомство с историей появления игры, ее названии, правила ведения игры.

Практика. Проведение подвижной игры.

Контроль. Устный опрос.

**Тема 6. (1 час). Украинская народная игра «Хлибчик» («Хлебец») (1 час).**

Теория: Знакомство с украинским фольклором. Знакомство с особенностями игры. Образы народных игр: животные, птицы, неодушевленные предметы. Знакомство с историей появления игры, ее названии, правила ведения игры.

Практика. Проведение подвижной игры.

Контроль. Наблюдение.

 **Тема 7. (1 час) Чеченская народная игра «Гдалах ловзар» (Игра в башню) (1 час).**

Теория: Знакомство с особенностями Знакомство с особенностями игры. Образы народных игр: животные, птицы, неодушевленные предметы. Знакомство с историей появления игры, ее названии, правила ведения игры.

Практика. Проведение подвижной игры.

Контроль. Наблюдение.

**Тема 8. (1час) Дагестанская народная игра «Папахны ал» («Достань шапку») (1 час).**

 Теория: Знакомство с особенностями Знакомство с особенностями игры. Образы народных игр: животные, птицы, неодушевленные предметы. Знакомство с историей появления игры, ее названии, правила ведения игры.

Практика. Проведение подвижной игры.

Контроль. Устный опрос.

**Тема 9. Удмуртская народная игра «Шоно ба хурьгад» («Волк и ягнята») (1 час)**

Теория: Знакомство с особенностями быта и культуры народа Знакомство с особенностями игры. Образы народных игр: животные, птицы, неодушевленные предметы. Знакомство с историей появления игры, её названии, правила ведения игры.

Практика. Проведение подвижной игры.

Контроль. Наблюдение.

**Тема 10. Казахская народная игра «Байга» («Конное состязание») (1 час)**

Теория: Знакомство с особенностями казахского фольклора. Знакомство с особенностями игры. Образы народных игр: животные, птицы, неодушевленные предметы. Знакомство с историей появления игры, её названии, правила ведения игры.

Практика. Проведение подвижной игры.

Контроль. Устный опрос.

**Факторы риска и меры их профилактики**

|  |  |
| --- | --- |
| Факторы риска | Меры профилактики  |
| Утомляемость детей | Разумно использовать нагрузки |
| Снижение активности участников кружка | Использовать методы поощрения |
| Неблагоприятный климат в отряде | Использовать формы и методы работы,способствующие сплочению. |
| Работа с различными инструментами | Соблюдать правила безопасности труда и личной гигиены |

**Литература**

Для учителя:

1. Ковалько В. И. «Здоровье - сберегающие технологии», Москва «Вако», 2004 г.
2. Осокина Т. И. «Детские подвижные игры народов», Москва «Просвещение», 1989 г.
3. Фролов В. Г. «Физкультурные занятия на воздухе с детьми», Москва «Просвещение», 1983 г.
4. Шевченко И. В. «Вместе весело играть», Ростов-на-Дону «Феникс», 2002 г.

Для учащихся:

1. Гришин В. Г. Игры с мячом и ракеткой.- М., 1982 г.
2. Вавилова Е. Н. Бегай, прыгай, метай.- М., 1982 г.
3. Семенов С. С. Городки.- М., 1982 г.
4. Гришина В. С. Румяные щечки.- М., ФиС, 1988 г.

**Приложение 1.**

**Бессюжетные игры**

«Вороны и воробьи»

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

«Ловишки-перебежки»

По обеим сторонам площадки проводятся две черты. Группа детей становится на каждой стороне площадки за чертой. На середине между двумя линиями находится ребенок – ловишка. После слов: «Раз, два, три – лови!» - дети перебегают на другую сторону площадки, а ловишка ловит их. Тот, до кого ловишка дотронется, выбывает из игры. После 2 перебежек производится подсчет пойманных и выбирают новых ловишек.

«Паровозик»

Направляющий обегает стойку, возвращается и, взяв за руку партнера, повторяет упражнение. Вернувшись, они берут третьего и т. д., пока не пробежит дистанцию вся команда. Побеждает команда, первая закончившая передвижение.

«Белые медведи»

Двое водящих берутся за руки, а свободными руками стараются «запятнать» бегущих по площадке детей. Пойманные присоединяются к водящим, образуя тройки, четверки и т. д., и помогают водящим. Игра проводится до тех пор, пока не будут пойманы все играющие.

«На одной ноге»

Прыгая на одной ноге, второй ногой постарайтесь прокатить мяч вокруг стола, кресла или провести его по извилистой дорожке: обогнуть расставленные в комнате стулья, кегли или другие предметы – один слева, другой справа. Мяч не должен касаться этих предметов.

«Петушиный бой»

Дети перестраиваются в две шеренги. Игроки стоят на линии лицом друг к другу. По сигналу они, передвигаясь на одной ноге, руки за спиной, стараются вытолкнуть соперника за контрольную линию. Подсчитывается количество вытолкнутых, и выигрывает команда, у которой было больше побед.

«Веселый бег»

Команды становятся во встречные колонны с одной стороны мальчики, с другой девочки (на расстоянии длины волейбольной площадки). Около направляющего колонны лежит мяч (резиновый) и гимнастическая палка. По команде он зажимает мяч между ногами, берет в обе руки гимнастическую палку и бежит к противоположной колонне девочек. Если по пути теряется один из предметов, игрок должен остановиться, взять предмет таким же способом и продолжить бег. Эстафета заканчивается, когда колонны мальчиков и девочек поменяются.

«Попади в след»

На полу рисуется три пары следов. Дети делятся на команды. Перед каждой командой по три пары следов. Необходимо прыгая точно попадать в след. Побеждает та команда, дети которой будут точнее.

«Землемеры»

На площадке проводят две линии между стартом и финишем на расстоянии 12-15 м. Играющие делятся на две команды и располагаются с гимнастическими палками на старте. По сигналу они устремляются к противоположной линии, измеряя расстояние палками (при каждом промере кладут палку на землю). Побеждает тот, кто первым достигнет линии финиша, не нарушив правил.

**Приложение 2.**

**Игры – забавы**

«Охота на тигра»

Для проведения этой игры требуется мишень – фанерный щит, на котором нарисована голова свирепого тигра, а в пасти вырезано круглое отверстие. Необходимо иметь 5 теннисных резиновых мячей. Задача играющих с 4-5 шагов попасть мячом в отверстие – пасть. Побеждает тот, кто сделает больше точных бросков.

«Донести рыбку»

Дети делятся на две команды. На линии старта двум игрокам вручается по две удочки длиной в 1 метр. На конце каждой удочки кладется фанерная рыбка. Удочки держатся одна в правой руке, другая – в левой. Участники должны пронести и опустить «рыбок» в спасательный круг, который находится на линии старта на расстоянии 8-10 метров. Играющие начинают движение одновременно по сигналу судьи. Уронивший «рыбку» должен тут же положить ее на удочки и двигаться дальше. Выигрывает та команда, которая раньше опустит «рыбок» в круг.

«Черепаха-путешественница»

Для этой эстафеты каждой команде понадобится пластмассовый таз. Направляющий становится на четвереньки, ему на спину устанавливают таз вверх дном. Получилась черепаха. Теперь она должна пройти путь до кегли и обратно, не потеряв при этом свой «панцирь» - таз. Когда игрок «доползет» до старта, с него снимают «дом» и устанавливают его на спину другого участника. Выигрывает та команда, которая быстрее преодолеет предложенный путь.

«Собери орехи»

Дети делятся на команды. Каждой из них даются по 5 обручей и по 1 волейбольному мячу. Обручи кладутся на пол. Причем они могут лежать не по прямой линии. Задача каждой «белки»: пронести «орех» - волейбольный мяч, прыгая с «дерева на дерево» (из обруча в обруч), до отметки и обратно. Вернувшись к себе в «дупло», игрок передает «орех» следующей «белочке». Побеждает та команда, которая быстро и без потерь перенесет «орехи».

«Повяжу я шелковый платочек»

Дети делятся на команды. На двух стойках, между которыми натянута веревка, висят на нитках 10-15 надувных шаров, которые разрисованы под матрешек. У каждого игрока небольшой платочек, который необходимо по сигналу повязать на шар. Побеждает та команда, которая быстрее повяжет платочки.

«Дриблинг»

Делим класс на две команды. Они разыгрывают между собой эстафету с воздушными шарами. Вести шар к финишу можно только ударяя его об пол, т. е. дриблингом. Побеждает команда, все игроки которой проведут шар к финишу и обратно раньше своих соперников. В команде может быть от пяти до десяти человек.

«Пролезь сквозь мешок»

Команды выстраиваются в колонну по одному лицевой линии волейбольной площадки. На линии нападения учитель и его помощники держат мешки без дна, другой край мешка закреплен на обруче. По сигналу игроки поочередно пролезают сквозь мешок, обегают кегли возвращаются обратно с правой стороны.

**Приложение 3.**

**Народные игры**

Игра «Гуси-Гуси» (варианты игры Владимирской губернии) История возникновения 10 июня- Никита- гусятник. Начиная с этого дня, крестьяне выгоняли гусей на пруд, при этом приговаривая: «Христос с тобой, Никитушка, прими мою животинушку на все полное лето и спаси её». Правила игры: 1 вариант. Хозяйка сзывает гусей: - Гуси- гуси! - Га-га-га! -Есть хотите? - Да-да-да. -Ну летите же домой! - Серый волк под горой, не пускает нас домой, зубы точит, съесть нас хочет! - Ну, летите, как хотите, только крылья берегите. Гуси разбегаются, волк их ловит. Когда волк переловит всех гусей, хозяйка говорит ему: - Волк, у тебя на дворе много волков, свиней и других зверей; поди прогони их. Волк просит её прогнать, она три раза прогоняет, но не может прогнать всех, тогда волк идет прогонять сам, а хозяйка в это время уводит гусей домой. Вариант 2

**Русская народная игра «Краски»**

Участники игры выбирают хозяина и двух покупателей. Остальные игроки-краски. Каждая краска придумывает себе цвет и тихо называет хозяину. Когда все краски выбрали себе цвет и назвали его хозяину, он приглашает одного из покупателей.

Покупатель стучит:

Тук! Тук!

 - Кто там?

 - Покупатель.

 - Зачем пришел?

 - За краской.

 - За какой?

 - За голубой.

Если голубой краски нет, хозяин говорит: «Иди по голубой дорожке, найди голубые сапожки».

Если же покупатель угадал цвет краски, то краску забирает себе.

Идет второй покупатель, разговор с хозяином повторяется. И так они подходят по очереди и разбирают краски. Выигрывает покупатель, который набрал больше красок.

Хозяином становится покупатель, который угадал больше красок.

**Русская народная игра «Стадо»**

Играющие выбирают пастуха и волка, а все остальные – овцы. Дом волка в лесу, а у овец два дома на противоположных концах площадки. Овцы громко зовут пастуха: Пастушок! Пастушок!

Заиграй во рожок!

Гони стадо в поле,

Погулять на воле!

Пастух выгоняет овец на луг, они ходят, бегают, прыгают. По сигналу пастуха: «Волк!» - все овцы бегут в дом на противоположную сторону площадки. Пастух встает на пути волка, защищает овец. Все, кого поймал волк, выходят из игры.

Правила игры: Во время перебежки овцам нельзя возвращаться в тот дом, из которого они вышли. Пастух только заслоняет овец от волка, но не задерживает его руками.

**Таджикская народная игра «Горный козел»**

Играющие собираются на площадке. Двух, трех детей назначают охотниками, а остальные – «горные козлы». Дети, изображающие «горных козлов», ходят или бегают по площадке. По сигналу охотники гонятся за ними и стреляют (салят их мячиками). Осаленный «горный козел» садится на скамейку. Это означает, что он пойман.

Правила игры: В одного игрока могут бросить мяч сразу два охотника.

**Украинская народная игра «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.

Правила игры: Последняя пара может бежать только после окончания переклички.

**Чеченская народная игра «Игра в башню»**

На площадке чертится квадрат размером 50х50 см. От квадрата на расстоянии 1.5-2 м. проводится черта – это первый полукон, от полукона чертятся еще 6 линий – полуконов с промежутками в один шаг. В центре квадрата устанавливается круглая палочка длиной 15-18 см., диаметром 5 см. Из числа играющих выбирается водящий, остальные поочередно начинают игру с кона, т. е. с последней отметки, стараясь выбить палочку из квадрата. Если играющий выбивает палочку, он бежит за своей битой, а водящий – за палочкой. Если водящий раньше успевает подбежать к квадрату и произнести слово «Башня!», он становится играющим, а играющий – водящим.

Если же раньше к квадрату подбежал играющий и успел сказать «Башня!», он приближается к квадрату на один полукон, а водящий продолжает водить. Игра продолжается до тех пор, пока один из играющих не выйдет на первый полукон, т. е. на первую черту от квадрата.

Правила игры: Промах считается потерей хода.

**Дагестанская народная игра «Достань шапку»**

Игроки делятся на две команды, до 10 человек в каждой. На расстоянии 10-15 м. находятся шапки. Играющие в обеих командах становятся в пары и движутся к шапкам, выполняя разные движения. Сначала двигаются первые пары, затем вторые и т. д. Например, первые пары продвигаются вперед, прыгая на одной ноге, четвертые – в полуприседе и т. д.

Правила игры: Взять шапку имеет право только та пара, которая дошла первой. Побеждает команда, набравшая больше шапок.

**Бурятская народная игра «Волк и ягнята»**

Выбираются: один игрок – волк, другой – овца, остальные – ягнята. Волк сидит на дороге, по которой движется овца с ягнятами. Овца впереди, за нею друг за другом гуськом идут ягнята. Подходят к волку. Овца спрашивает: «Что ты здесь делаешь?» «Вас жду», - говорит волк. «А зачем нас ждешь?» - «Чтобы вас всех съесть!» С этими словами он бросается на ягнят, а «овца» загораживает их.

Правила игры: Ягнята держатся друг за друга и за овцу. Волк может ловить только последнего ягненка. Ягнята должны ловко делать повороты в сторону, следуя за движениями овцы. Волку нельзя отталкивать овцу.

**Казахская народная игра «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.

**Приложение 5.**

 **Советы к проведению подвижных игр.**

 Там, где подвижная игра, нет места скуке. Эти игры помогают сделать эмоциональную разведку, лучшему общению детей.

 Подвижная игра всегда требует от играющих двигательных усилий, направленных на достижение условной цели, оговоренной в правилах. Особенность подвижной игры – ее творческий и соревновательный характер. В ней проявляется умение действовать вместе с коллективом в меняющихся условиях. Каждая подвижная игра имеет свою игровую задачу: «догони», «поймай», «найди» и др. Не стоит в начале ограничиваться дежурной фразой: «А сейчас мы поиграем в …» Организуя подвижную игру, помните, что лучше, если Вы будете в них участником, как и ребята. Каждая игра имеет свои правила. Четко объясните их. Эффективнее это можно сделать, если одновременно с рассказом Вы покажите действия, т. е. создадите образ предстоящей игры. Если во время игры правила не выполняются, приостановите игру, сделайте комментарий происходящего и покажите, в чем ошибка. В ходе игры будьте эмоциональны и непосредственны. Подбадривайте ребят. Не упустите момент, когда игру лучше завершить. И еще, для некоторых игр требуется несложный инвентарь, приготовьте его заранее. Хорошо подумайте, где Вам лучше организовать игру. Пусть это будет удобное и безопасное место. Часто для проведения игр надо разбиться на команды, держите для этого несколько оригинальных считалок.

**Считалки:**

* 1. Катился горох по блюду,

Ты води, а я не буду.

* 1. Шла кукушка мимо сети,

А за нею малы дети,

Кукушата просят пить,

Выходи – тебе водить!

* 1. Колокольчик всех зовет,

Колокольчик нам поет

Звонким, тонким голоском:

Динь-бом, динь-бом!

Выходи из круга вон!

* 1. Пчелы в поле полетели,

Зажужжали, загудели.

Сели пчелы на цветы.

Мы играем – водишь ты!

* 1. Как у нас на сеновале

Две лягушки ночевали.

Утром встали, щей поели,

А тебе водить велели!

* 1. Раз, два, три, четыре, пять,

Мы сейчас хотим играть.

«Да» и «нет» не говорить –

Все равно тебе водить!

* 1. Тара-Мара

В лес ходила,

Шишки ела,

Нам велела.

А мы шишки

Не едим,

Таре-Маре отдадим!

* 1. Солнце спряталось за гору,

 Зайка в лес,

А мишка в нору.

Кто остался на виду –

Убегай,

 Водить иду!

* 1. Эй, Иван,

Полезай в стакан,

Отрежь лимон

И выйди вон!

* 1. (На кулаках)

Шла кукушка

Мимо сети,

А за нею малы дети.

Кук-мак,

Кук-мак,

Убирай один кулак!