

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Министерство образования Красноярского края

МКУ "Управление образования Енисейского района"

МБОУ Верхнепашинская СОШ №2

РАССМОТРЕНО

СОГЛАСОВАНО

УТВЕРЖДЕНО

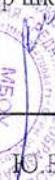
Руководителем ШМО учителей
начальных классов

Заместитель директора
по УВР

Директор школы


Л.Г. Перунина


Г.И. Плохи


Ю.В. Порогникова

Протокол № 1
от «28» августа 2023 г

Протокол №1
от «29» августа 2023 г

01-21-382
от «31» августа 2023 г



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

учебного курса «Народные игры»

для обучающихся 1-х классов

с. Верхнепашино 2023 год

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Рабочая программа по учебному курсу «Народные игры» для обучающихся 1 классов на уровне начального общего образования составлена на основе и в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования, а также ориентирована на целевые приоритеты, сформулированные в Программе воспитания.

Современная техника отдаляет детей друг от друга, принося развлечения, за которыми не надо выходить из дома, встречаться и общаться с другими людьми. Что же может объединить современных детей? Помогут забытые традиции. Народные игры с давних пор были не просто развлечением, но и обучением, воспитанием, психологической разгрузкой, а на праздниках входили в «культурную программу».

Игра - инстинктивный способ получения и развития навыков людьми и животными в момент отсутствия непосредственной угрозы для жизни. Понятие «игра» включает в себя огромный спектр представлений, и разные авторы по-своему подходят к трактовке этого определения. Но как бы различные авторы ни трактовали термин «игра», она всегда являлась одной из ведущих форм развития психических функций человека и способом реального познания мира. Народная игра — игра, характерная для данного народа, выражение национального сознания.

Учебный курс «Народные игры» призван сформировать представления о народных играх, основанных или выстраиваемых на народном календаре, навыки использования их в повседневной жизни.

Актуальность данной программы внеурочной деятельности определяется запросом со стороны заказчиков (родителей) и опирается на анализ работы учителя начальных классов. На современном этапе развития школы ученики имеют слабое представление о русских народных играх, забавах, развлечениях, составляющих основу национальной культуры России. Для преодоления этого недостатка предлагается ввести курс «Народные игры». Игра имеет огромное воспитательное значение. В игре недопустимы оскорбления друг друга, грубость, нечестность. Здесь ценятся взаимопомощь, доброта, честность, поддержка. Игра способствует и физическому развитию детей: позволяет померяться силами и умениями, способствует самовыражению личности.

Неоценимым национальным богатством являются календарные народные игры. В них заключена информация, дающая представление о повседневной жизни наших предков. Системная работа по практическому ознакомлению расширению и углублению знаний о традициях своего народа является способом реального познания мира. Процесс обучения должен быть занимательным по форме. Это обусловлено возрастными особенностями обучающихся. Основной принцип данной программы: «Наше сегодня, как никогда наше прошлое, также творит традиции будущего».

Учащиеся должны хорошо знать не только историю Российского государства, но и традиции национальной культуры, осознавать, понимать и активно участвовать в возрождении национальной культуры.

Цель: духовное развитие физически здоровой личности обучающихся, расширение их историко-культурного кругозора.

Достижение цели обеспечивается решением следующих основных задач:

Обучающие:

- Познакомить с правилами русских народных игр, традициями, историей и культурой русского народа;
- обучить разнообразным правилам русских народных игр и других физических упражнений игровой направленности;
- прививать необходимые теоретические знания в области физической культуры, спорта, гигиены.

Развивающие:

- развивать физические качества: силу, быстроту, выносливость, ловкость;
- гармонически развивать функциональные системы организма ребёнка, повышать жизненный тонус;
- повышать физическую и умственную работоспособность обучающихся

Воспитывающие:

- формировать потребность к систематическим занятиям физическими упражнениями, ответственности за свое здоровье;
- привить учащимся интерес и любовь к занятиям различным видам спортивной и игровой деятельности;
- воспитывать культуру общения со сверстниками и сотрудничества в условиях учебной, игровой и соревновательной деятельности.

Общая характеристика учебного курса:

Рабочая программа «Народные игры» входит в учебный курс по направлению спортивно-оздоровительное развитие личности.

Содержание курса строится на основе:

- системно-деятельностного подхода.

Формы проведения занятий

- беседы;
- практические упражнения;
- народно-спортивные игры.

Основные методы и технологии

- коммуникативная технология,
- развитие критического мышления.

Описание места учебного курса в учебном плане

Программа рассчитана на 1 год. Занятия проводятся 1 раз в неделю по 35 минут в первом полугодии, и по 40 минут во втором полугодии, 33 часа в год.

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОГО КУРСА «НАРОДНЫЕ ИГРЫ»

Осенние игры

Русские народные игры в соответствии с народным календарём с бегом, мячом, прыжками.

Зимние игры

Русские народные игры в соответствии с народным календарём, имеющие сюжет (правила их тесно связаны с сюжетом). Игры, в которых сюжет и действия играющих обусловлены текстом.

Весенние игры

Русские народные игры в соответствии с народным календарём с бегом, прыжками, метанием; игры малой подвижности, пригодные для проведения в ненастную погоду на ограниченной площадке

Летние игры

Русские народные игры в соответствии с народным календарём с бегом, мячом, прыжками для прогулок на свежем воздухе

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОГО КУРСА «НАРОДНЫЕ ИГРЫ» НА УРОВНЕ НАЧАЛЬНОГО ОБЩЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

Личностные результаты

Обучающийся получит возможность научиться:

- осознанию своей этнокультурной и российской гражданской идентичности, принадлежности к российскому народу, к своей национальной общности;
- уважительному отношению к содержанию национальных подвижных игр, этнокультурным формам и видам соревновательной деятельности

Метапредметные результаты

Регулятивные универсальные учебные действия

Обучающийся получит возможность научиться:

- коллективно строить действия по достижению общей цели: распределять роли, договариваться, обсуждать процесс и результат совместной работы;
- проявлению уважительного отношения к участникам совместной игровой и соревновательной деятельности

Коммуникативные универсальные учебные действия

Обучающийся получит возможность научиться:

- обсуждать правила проведения подвижных игр, обосновывать объективность определения победителей

Познавательные универсальные учебные действия

Обучающийся получит возможность научиться:

- выбирать наиболее эффективные способы решения задач в зависимости от конкретных условий

Предметные результаты

Обучающийся получит возможность научиться:

- играть в подвижные игры с общеразвивающей направленностью

**ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОГО КУРСА
«НАРОДНЫЕ ИГРЫ»**

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов		Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
		Всего	Практические работы	
Раздел 1. Осенние игры				
1.1	Русские народные игры в соответствии с народным календарём с бегом, мячом, прыжками.	12	12	https://resh.edu.ru/subject/9/1 https://azbyka.ru/deti/russkie-narodnye-podvizhnye-igry-m-litvinova
Итого по разделу		12		
Раздел 2. Зимние игры				
2.1	Русские народные игры в соответствии с народным календарём, имеющие сюжет (правила их тесно связаны с сюжетом). Игры, в которых сюжет и действия играющих обусловлены текстом	9	9	https://resh.edu.ru/subject/9/1 https://azbyka.ru/deti/russkie-narodnye-podvizhnye-igry-m-litvinova
Итого по разделу		9		
Раздел 3. Весенние игры				
3.1	Русские народные игры в соответствии с народным календарём с бегом, прыжками, метанием; игры малой подвижности, пригодные для проведения в ненастную погоду на ограниченной площадке	4	4	https://resh.edu.ru/subject/9/1 https://azbyka.ru/deti/russkie-narodnye-podvizhnye-igry-m-litvinova
Итого по разделу		4		
Раздел 4. Летние игры				
4.1	Русские народные игры в соответствии с народным календарём с бегом, мячом, прыжками для прогулок на свежем воздухе	8	8	https://resh.edu.ru/subject/9/1 https://azbyka.ru/deti/russkie-narodnye-podvizhnye-igry-m-litvinova
Итого по разделу		8		
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		33	33	

ПОУРОЧНОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№ п/п	Тема урока	Кол-во часов			Дата изучения	Электронные цифровые образовательные ресурсы
		Всего	Контрольные работы	Практические работы		
I. Осенние игры						
1	Вводный урок «Русская народная игра»					https://resh.edu.ru/subject/9/1 https://azbyka.ru/deti/russkie-narodnye-podvizhnye-igry-m-litvinova
2	Семён Летопроведец (14 сентября). Игра «Длинная змейка»					https://resh.edu.ru/subject/9/1 https://azbyka.ru/deti/russkie-narodnye-podvizhnye-igry-m-litvinova
3	Русские народные игры с бегом «Репка», «Ручеек»					https://resh.edu.ru/subject/9/1 https://azbyka.ru/deti/russkie-narodnye-podvizhnye-igry-m-litvinova
4	Русские народные игры с бегом «Жёлудь в руках», «Тише едешь...»					https://resh.edu.ru/subject/9/1 https://azbyka.ru/deti/russkie-narodnye-podvizhnye-igry-m-litvinova
5	Покров день (14 октября). Игра «В углы»					https://resh.edu.ru/subject/9/1 https://azbyka.ru/deti/russkie-narodnye-podvizhnye-igry-m-litvinova
6	Новый год (31 декабря). Подвижные игры со считалками «Арина», «Бабка Ёжка»					https://resh.edu.ru/subject/9/1 https://azbyka.ru/deti/russkie-narodnye-podvizhnye-igry-m-litvinova
7	Русские					https://resh.edu.ru/subject/9/1

	народные игры с мячом «Мячик кверху», «Шлёпанки»					t/9/1 https://azbyka.ru/deti/russkie-narodnye-podvizhnye-igry-m-litvinova
8	Русская народная игра с бегом «Мороз»					https://resh.edu.ru/subject/9/1 https://azbyka.ru/deti/russkie-narodnye-podvizhnye-igry-m-litvinova
9	Русские народные игры с бегом «Дорожки». «Змейка»					https://resh.edu.ru/subject/9/1 https://azbyka.ru/deti/russkie-narodnye-podvizhnye-igry-m-litvinova
10	Игры с прыжками «Попрыгунчики». «Воробушки и кот»					https://resh.edu.ru/subject/9/1 https://azbyka.ru/deti/russkie-narodnye-podvizhnye-igry-m-litvinova
11	Игры с прыжками «Болото», «Переселение лягушек»					https://resh.edu.ru/subject/9/1 https://azbyka.ru/deti/russkie-narodnye-podvizhnye-igry-m-litvinova
12	Русская народная игра со снегом «Штурм крепости»					https://resh.edu.ru/subject/9/1 https://azbyka.ru/deti/russkie-narodnye-podvizhnye-igry-m-litvinova
II. Зимние игры						
13	Рождество (7 января). Рождественские старты					https://resh.edu.ru/subject/9/1 https://azbyka.ru/deti/russkie-narodnye-podvizhnye-igry-m-litvinova

14	Русская народная игра с бегом «Бабушка Пыхтеиха»					https://resh.edu.ru/subject/9/1 https://azbyka.ru/deti/russkie-narodnye-podvizhnye-igry-m-litvinova
15	Взятие снежного городка					https://resh.edu.ru/subject/9/1 https://azbyka.ru/deti/russkie-narodnye-podvizhnye-igry-m-litvinova
16	Святки (с 6 по 19 января). Русская народная игра «Дедушка – рожок», «Игра со свечами»					https://resh.edu.ru/subject/9/1 https://azbyka.ru/deti/russkie-narodnye-podvizhnye-igry-m-litvinova
17	Русская народная игра со считалкой «Гуськи»					https://resh.edu.ru/subject/9/1 https://azbyka.ru/deti/russkie-narodnye-podvizhnye-igry-m-litvinova
18	Русская народная игра с бегом «Поймай рыбку»					https://resh.edu.ru/subject/9/1 https://azbyka.ru/deti/russkie-narodnye-podvizhnye-igry-m-litvinova
19	Крещение (19 января) Игра «Салки»					https://resh.edu.ru/subject/9/1 https://azbyka.ru/deti/russkie-narodnye-podvizhnye-igry-m-litvinova
20	Масленица (февраль) Игры «Новые наряды», «Почтальон»					https://resh.edu.ru/subject/9/1 https://azbyka.ru/deti/russkie-narodnye-podvizhnye-igry-m-litvinova

21	Вербное воскресенье (шестое воскресенье Великого поста). Русская народная игра с хороводом «Верба – вербочка»					https://resh.edu.ru/subject/9/1 https://azbyka.ru/deti/russkie-narodnye-podvizhnye-igry-m-litvinova
III. Весенние игры						
22	Пасха (март). Русская народная игра – соревнование «Катание пасхальных яиц»					https://resh.edu.ru/subject/9/1 https://azbyka.ru/deti/russkie-narodnye-podvizhnye-igry-m-litvinova
23	Красная горка (первое воскресенье от Пасхи). Русская народная игра с бегом «Горячее место»					https://resh.edu.ru/subject/9/1 https://azbyka.ru/deti/russkie-narodnye-podvizhnye-igry-m-litvinova
24	Благовещение (апрель). Русская народная игра «Бабочки и ласточка»					https://resh.edu.ru/subject/9/1 https://azbyka.ru/deti/russkie-narodnye-podvizhnye-igry-m-litvinova
25	Русская народная игра со считалкой «Жаворонок»					https://resh.edu.ru/subject/9/1 https://azbyka.ru/deti/russkie-narodnye-podvizhnye-igry-m-litvinova
IV. Летние игры						
26	Троица (7 июня). Русская народная игра с потешкой «Веночек»					https://resh.edu.ru/subject/9/1 https://azbyka.ru/deti/russkie-narodnye-podvizhnye-igry-m-litvinova
27	Русская народная игра					https://resh.edu.ru/subject/9/1

	«Ерыкалище»					https://azbyka.ru/deti/russkie-narodnye-podvizhnye-igry-m-litvinova
28	Иван Купала (7 июля). Русская народная игра «Водяной»					https://resh.edu.ru/subject/9/1 https://azbyka.ru/deti/russkie-narodnye-podvizhnye-igry-m-litvinova
29	День Петра и Февронии (8 июля). Семейная игра «Филин и пташки»					https://resh.edu.ru/subject/9/1 https://azbyka.ru/deti/russkie-narodnye-podvizhnye-igry-m-litvinova
30	Ильин день (2 августа). Подвижная игра «Огородник и воробей»					https://resh.edu.ru/subject/9/1 https://azbyka.ru/deti/russkie-narodnye-podvizhnye-igry-m-litvinova
31	Медовый спас (14 августа). Русская народная игра с бегом «Кто быстрее?»					https://resh.edu.ru/subject/9/1 https://azbyka.ru/deti/russkie-narodnye-podvizhnye-igry-m-litvinova
32	Яблочный спас (19 августа). Русская народная игра «Передай яблоко»					https://resh.edu.ru/subject/9/1 https://azbyka.ru/deti/russkie-narodnye-podvizhnye-igry-m-litvinova
33	Заключительное занятие «Играем в любимившиеся игры»					https://resh.edu.ru/subject/9/1 https://azbyka.ru/deti/russkie-narodnye-podvizhnye-igry-m-litvinova
	Итого:	33				

УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА

ОБЯЗАТЕЛЬНЫЕ УЧЕБНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ УЧЕНИКА

- Физическая культура: 1-й класс: учебник / Матвеев А.П., Акционерное общество «Издательство «Просвещение»

МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ УЧИТЕЛЯ

Физическая культура. Примерные рабочие программы. Предметная линия учебников А. П. Матвеева. 1-4 классы.

Сборник русских народных игр М. Литвиновой «Русские народные игры»

ЦИФРОВЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕСУРСЫ И РЕСУРСЫ СЕТИ

ИНТЕРНЕТ

<http://fizkultura-na5.ru/>

<https://fk-i-s.ru/>

<http://www.fizkult-ura.ru/>

<https://resh.edu.ru/subject/9/>

<https://azbyka.ru/deti/russkie-narodnye-podvizhnye-igry-m-litvinova>

Приложение

I. Осенние игры

«Длинная змейка»

Все дети крепко берутся за руки можно за талию впереди стоящего ребёнка. По сигналу они начинают двигаться по парку в виде «змейки», огибая всё на своём пути. Главное условие – стараться не размыкать руки и ни во что не врезаться.

«Репка»

Забава по мотивам русской народной сказки «Репка». Все играющие встают друг за другом, обхватив предыдущего вокруг пояса. Первый игрок обхватывает небольшой ствол дерева или столб. «Дед» начинает тянуть последнего играющего, стараясь оторвать его от остальных. Есть и другой вариант игры: Игроки садятся друг против друга, упираясь ногами в ноги соперника. Руками держатся за палку. По команде начинают, не вставая с места, тянуть друг друга на себя. Выигрывает тот, кто перетянет соперника.

«Ручеек»

Играющие встают друг за другом парами, берутся за руки и держат их высоко над головой. Из сцепленных рук получается длинный коридор. Игрок, кому пара не досталась, идет к «истоку» ручейка и, проходя под сцепленными руками, ищет себе пару. Взявшись за руки, новая пара пробирается в конец коридора, а тот, чью пару разбили, идет в начало «ручейка». И проходя под сцепленными руками, уводит с собой того, кто ему симпатичен. Так «ручеек» движется — чем больше участников, тем веселее игра, особенно весело проводить под музыку.

«Жёлудь в руках»

Для этой игры понадобится небольшой жёлудь или орешек. Игроки встают в ряд на небольшом расстоянии друг от друга. За спиной они держат вытянутые руки, ладони раскрыты. Ведущий идёт за их спинами с жёлудем в руках. Он по очереди дотрагивается до ладоней каждого участника, делая при этом вид, что хочет опустить жёлудь именно в его руки. При этом игроки не должны оглядываться. Наконец ведущий опускает жёлудь в чьи-то руки. Ведущий говорит слова: «Жёлудь, жёлудь покажись! Жёлудь, жёлудь к нам явись!». Игрок, в чьих руках жёлудь должен вырваться вперёд, а все остальные участники справа и слева стараются схватить его, не дать ему убежать. Если его поймали, то он становится ведущим, если нет, то игра продолжается с прежним ведущим.

«Тише едешь...»

С помощью считалочки выбирается ведущий. Все игроки становятся на одну линию, в нескольких метрах от ведущего (подальше). Ведущий встаёт спиной к игрокам, и говорит: «Тише едешь, дальше будешь, а приедешь, всё забудешь!» Пока ведущий произносит слова, все игроки двигаются к нему, бежать нельзя. Как только ведущий сказал свои слова, он поворачивается, все игроки замирают. Ведущий внимательно смотрит на игроков, тех, кто двигается, он отправляет назад. Игра продолжается до тех пор, пока один из игроков не дотронется до спины ведущего. Он становится ведущим, игра начинается снова.

«В уголь»

Четверо играющих стоят по углам, а один – в центре. По сигналу: «Угол на угол! Ку-ка-ре-ку!» все перебегают из угла в угол, а центральный играющий старается занять любой из углов. Тот, кто остался в центре, - проигравший. Выбрав себе замену – любого из играющих – он выбывает из игры.

«Арина»

По считалке выбирается Арина.

Считалка: Теля-меля, ты Емеля-третий бас, поводи-ка ты за нас!

Дети становятся в круг. В центре Арина, ей завязывают глаза. Дети идут по кругу, поют хором: Долгая Арина, встань выше овина, Рученьки сложи, чьё имя — укажи. Дети бегут по кругу и «зацепляют» Арину. Кого она поймает — того должна узнать.

«Бабка Ёжка»

В середину круга встает водящий — Бабка Ежка, в руках у нее «помело». Вокруг бегают играющие и дразнят ее:

Бабка Ёжка – костяная ножка

С печки упала – ногу сломала,

А потом и говорит: - У меня нога болит.

Пошла она на улицу – раздавили курицу.

Пошла на базар – раздавила самовар.

Бабка Ежка скачет на одной ноге и старается кого-нибудь коснуться «помелом». К кому прикоснется — тот и замирает.

«Мячик кверху»

Дети встают в круг, водящий идёт в его середину и бросает мяч со словами: «Мячик кверху!» Играющие в это время стараются как можно дальше отбежать от центра круга. Водящий ловит мяч и кричит: «Стой!» Все должны остановиться, а водящий, не сходя с места, бросает мяч в того, кто стоит ближе всех к нему. Запятнанный становится водящим. Если же водящий промахнулся, то остаётся им вновь и игра продолжается.

Правила.

1. Водящий бросает мяч как можно выше и только после слов: «Мячик кверху!»
2. Водящему разрешается ловить мяч и с одного отскока от земли.
3. Если кто-то из играющих после слов «Стой!» продолжал двигаться, то он должен сделать три шага в сторону водящего.
4. Убегая от водящего, дети не должны прятаться за постройки или деревья.

Указания к проведению. Дети встают в круг близко друг к другу. Место водящего в центре круга лучше очертить небольшим кружком. Если водящий не поймал мяч, который далеко укатился, прежде чем кричать: «Стой!», ему нужно догнать мяч и вернуться на своё место. Дети в игре должны быть очень внимательны, быстро реагировать на сигнал. Вариант. Водящий стоит в центре круга и выполняет упражнение с мячом, дети считают до пяти. На счёт «пять» они быстро разбегаются. Водящий кричит: «Стой!» — и бросает мяч в того из играющих, кто стоит ближе. Запятнанный становится водящим. Если он промахнулся, то должен догнать мяч, а дети в это время стараются убежать как можно дальше. На сигнал «Стой!» все останавливаются, водящий вновь старается осалить кого-нибудь.

«Шлепанки»

Дети встают в круг лицом к центру на расстоянии шага друг от друга. Выбирают водящего, считают до 5: пятый — водящий. Он выходит в центр круга, называет по имени одного из играющих и бросает мяч о землю так, чтобы он отскочил в нужном направлении. Тот, чьё имя назвал водящий, ловит мяч и отбивает его (шлёпает ладонью), стоя на одном месте. Число отбиваний мяча по договорённости, но не более 5, чтобы детям не приходилось долго стоять в ожидании. После отбиваний мяча игрок перебрасывает его водящему. Игра продолжается до тех пор, пока кто-то не уронит мяч. Тот, кто уронил мяч, встаёт на место водящего. Играть можно в 2—3 мяча, тогда выбирают 2—3 водящих.

«Мороз»

Это игра-хоровод с элементами салок. Водящего – «Мороза» – выбирают считалкой. После чего дети образуют круг, в центр которого и встает Мороз». Ребята водят хоровод и читают стихотворение:

Идет Зимушка-Зима,
У ней белая коса.
С ней идут три тетки –
Белые поддевки:
Метель, Вьюга да Пурга.
У тех теток есть слуга:
Злющий дядька Мороз,
Кого схватит – тот замерз!

Потом дети разбегаются в разные стороны, а водящий пытается их догнать и «заморозить» (осалить). Осаленные должны замереть на месте, а другие игроки могут их освободить, попав в них снежками, пытаясь в то же время не попасться злому «Морозу». Игра заканчивается, когда остается один самый ловкий игрок, который и становится следующим «Морозом».

«Дорожки»

На земле проводят разные по форме линии — это дорожки. Играющие бегают по ним друг за другом, делают сложные повороты, сохраняя при этом равновесие. Бегать по дорожке нужно, точно наступая на линию, не мешать друг другу и не наталкиваться на впереди бегущего.

Указания к проведению. Игру можно проводить с любым количеством детей. Длина дорожки может быть произвольной, но не менее 3 м. Эту игру можно провести на соревнование. Нарисовать несколько одинаковых по форме линий, в конце каждой положить цветные флажки. Тот, кто первый из играющих добежит до флажка, быстро должен поднять его над головой.

«Змейка»

Дети берут друг друга за руки, образуя цепь. Одного из крайних в цепи играющих выбирают ведущим. Он бежит, увлекая за собой всех участников игры, на бегу описывает разнообразные фигуры: по кругу, вокруг деревьев, делая резкие повороты, перепрыгивая через препятствия; водит цепь змейкой, закручивая её вокруг крайнего игрока, затем её развивает. Змейка останавливается, закручивается вокруг ведущего.

Правила. 1. Играющие должны крепко держать друг друга за руки, чтобы змейка не разорвалась.

2. Точно повторять движения ведущего.

3. Ведущему не разрешается бегать быстро.

Указания к проведению. Играть в «Змейку» можно в любое время года на просторной площадке, лужайке, лесной опушке. Чем больше игроков, тем веселее проходит игра. Чтобы она проходила живо, надо учить детей придумывать интересные ситуации. Например, ведущий называет по имени последнего играющего, названный ребёнок и стоящий рядом с ним останавливаются, поднимают руки, и ведущий проводит змейку в ворота. Или: по сигналу ведущего дети разбегаются, затем восстанавливают змейку.

«Попрыгунчики»

На земле чертят круг. Один из играющих встаёт в середину круга — он пятнашка. По сигналу дети перепрыгивают через черту круга и, если не грозит опасность быть осаленным, некоторое время остаются внутри круга. Продолжают прыгать на двух ногах на месте или продвигаясь вперёд к центру круга. Участники игры стараются увернуться от пятнашки и вовремя выпрыгнуть из круга. Осаленный становится пятнашкой.

Правила.

1. Играющим из круга разрешается только выпрыгивать. Тот, кто из круга выбегает, выходит из игры.

2. Пятнашка преследует играющих, также прыгая на двух ногах.

Указания к проведению. Величина круга зависит от числа играющих. Перед началом игры нужно договориться, как дети будут перепрыгивать через черту круга: на одной ноге (правой или левой), прямо или боком на двух ногах. Вариант. Игра начинается так же, но осаленный из круга не выходит, а становится помощником пятнашки. Как только число пятнашек увеличится до 5, четверо уходят за круг, а тот, кого осалили последним, остаётся пятнашкой. Игра повторяется.

«Воробушки и кот»

Все играющие изображают воробушков и находятся за кругом. Водящий — кот встаёт в середину круга. Воробушки то впрыгивают в круг, то выпрыгивают из него. Они собирают зёрна (внутри круга рассыпаны фишки). Кот бежит по кругу и старается поймать их. Воробушек, до которого дотронулся кот, все собранные зёрна высыпает, затем вновь начинает их собирать. В конце игры отмечают самых проворных воробьёв.

«Болото»

На земле расчерчивают классы. Участник игры бросает свой камешек в первый класс, на одной ноге прыгает в этот же класс, из первого класса толкает его во второй, а затем через болото в третий класс, оставаясь на одной ноге, и так доходит до пятого класса. Из последнего класса он или вышибает камень сразу через все классы в поле, или толкает его, прыгая на одной ноге из класса в класс по порядку, или выносит камень на носке ноги.

Правило. Если камешек попал в болото, игру нужно начинать сначала, с первого класса.

«Переселение лягушек»

Играющие перед началом игры выбирают ведущего (старшую лягушку). Все играющие (маленькие лягушки) приседают, опираясь руками о пол или землю. Старшая лягушка переводит их из одного болота в другое, где больше комаров и мошек. Она прыгает впереди. Во

время игры водящий изменяет положение рук: руки на колени, на поясе; прыгает короткими прыжками, длинными, перепрыгивает через препятствия (через палки) или запрыгивает на дощечки, кирпичики, прыгает между предметами и т. д. Все лягушки повторяют эти движения. Прискакав в другое болото, лягушки встают и кричат: «Ква-ква-ква!» При повторении игры выбирают нового ведущего.

«Штурм крепости»

Перед игрой на небольшом расстоянии друг от друга необходимо построить две снежные крепости, а можно и просто нарисовать два круга на снегу, которые и будут двумя крепостями.

Дети формируют две команды и дают им названия. Назовем их Казань и Москва.

Затем следует найти середину между крепостями и провести черту, вдоль которой и выстраиваются дружины, каждая со своей стороны. Следует бросить жребий, выигравшая команда начинает игру первой. Например, проиграла московская команда. Тогда капитан дружины кричит: «Раз-два-три, в Москву беги!». После чего «москвичи» бегут в свою крепость, а казанцы стараются их поймать и осалить.

Те игроки, которые не успели убежать и спрятаться в крепость, переходят на сторону противника. Теперь настала очередь бежать казанцам, а московская дружина будет их догонять. Игра идет до тех пор, пока игроки не окажутся в одной команде.

II. Зимние игры

«Рождественские старты»

Участники делятся на две команды. Для каждой команды устанавливается стол с заданием. В качестве задания можно выбрать вырезание снежинки или фигур - символов Рождества. По команде первые участники подбегают к своим столам и выполняют задание (вырезают снежинку или фигурку). Затем они возвращаются к командам, а к столам бегут следующие участники. В конце состязания судьям следует оценить не только скорость команд, но и качество выполненной работы.

«Бабушка Пыхтеиха»

Сгорбленная бабушка бредет с батожком в руке. Играющие — ребята обступают ее и спрашивают:

— Бабушка Пыхтеиха, куда пошла?

— К обедне.

— Возьми нас с собой.

— Идите, да не свистите.

Дети некоторое время идут позади бабушки смирно, затем поднимают свист и крик. Пыхтеиха сердится, бросается ловить их, ловит, уводит в свой дом.

«Скакалка»

Двое стоят, раскручивают скакалку, приговаривают:

Чтоб был долог колосок, чтобы вырос лён высок,

Прыгайте повыше, можно прыгать выше крыши!

Играющие прыгают через скакалку: чем выше, тем больше доход и богатство.

«Взятие снежного городка» - традиционная зимняя забава русского народа, которая являлась частью разудалых игрищ на Масленицу. «Городок» (представлял собой две стены с воротами, украшенными фигуркой петуха, бутылки и рюмки) строился из снега на открытом пространстве (в поле или на площади), обливался водой для придания ему большей неприступности.

В игре участвовали две команды, обычно состоявшие из молодых крепких парней, одни были «осажденные», они находились внутри снежной крепости, другие «осаждающие», они нападали с целью захватить снежный городок и разрушить его (кстати, им разрешалось быть на конях). Защитники городка (они были пешие) оборонялись с помощью веток и метелок, лопатами засыпали атакующих снегом и закидывали их снежками. Первый, кто ворвался в ворота снежной крепости, считался победителем. Такие развлечения отличались безудержной удалью, весельем и отчаянной бесшабашностью.

«Дедушка – рожок»

Один из играющих — «дедушка -рожок» (водящий), ему отводится дом. Затем все остальные играющие делятся на две равные партии, расходятся на две противоположные стороны до «дома» водящего, При этом каждая партия проводит для себя черту или кладет жердь,

обозначая тем самым свой «дом». Свободное пространство между домами называется нолем. Когда для игры все готово, «дедушка-рожок» из своего «дома» спрашивает:

— Кто меня боится?

— Никто,— отвечают играющие и перебегают из одного своего «дома» в другой через поле, поддразнивая при этом водящего:

— Дедушка-рожок на печи дыру прожог.

Водящий ловит перебегающих и пойманных отводит к себе в «дом». Перебегающие могут выручать пойманных, пока водящий занят ловлей кого-либо из бегущих, один из играющих подбегает к «дому» водящего и дотрагивается рукой до пойманного, который после этого считается выреченным и может снова присоединиться к своей группе.

Иногда же пойманные водящим становятся его помощниками и вместе с ним ловят остальных играющих.

«Гуськи»

Играющие становятся в тесный круг. В середине круга становится «дедка», выбранный по жребью, в руках у него бумажка и платок. «Дедка» машет платком, дети начинают петь:

Сошлись гуси — гусаки вокруг дедки у реки, Стали гоготати, дедке кричати: «Дедка, дедка пощади, нас гусятюк, не щипли, Дай нам платочек, денег мешочек». «Дедка» дает одному из играющих бумажку и говорит: «На сумочку поддержи, денежки не оброни», другому он дает платок: « На, платочек поддержи, мне головку завяжи, раз пятнадцать поверни». Получивший платок завязывает дедке глаза, а потом раскручивает его. В это время дети передают друг другу бумажку (раскручивание деда и передачу бумажки заканчивают одновременно). Дети кричат дедке: «Дедка слепой, бумажка пропала!» «Дедка» старается угадать у кого бумажка. Если отгадал, «дедкой» становится тот, у кого была бумажка.

«Игра со свечами»

Дети становятся в два круга: в один - мальчики, в другой - девочки. В каждый круг выдается свеча, конечно, не зажженная. Можно использовать безопасную электрическую свечу. С началом музыки дети начинают передавать свечи по кругу. Музыка резко обрывается, и те ребята (мальчик и девочка), в чьих руках в этот момент оказались свечи, выходят из круга и под веселый мотив исполняют любой танец. После этого они возвращаются в свои круги, и игра продолжается.

«Поймай рыбку»

Чтобы победить в этой игре нужно обладать хорошей реакцией и скоростью. Смысл этой забавы в том, что участники образуют круг, в центре которого стоит «вода» с веревкой и вращает ее по полу вокруг своей оси. Задача участников — подпрыгивать над веревкой. Тот игрой, который зацепится за нее, выбывает из игры.

Игра - "Салки"

Дети расходятся по площадке, останавливаются и закрывают глаза. Руки у всех за спиной. Водящий незаметно для других кладёт одному из них в руку какой-нибудь предмет. На слова "Раз, два, три, смотри" дети открывают глаза. Тот, которому достался предмет, поднимает руки вверх и говорит: "Я салка". Участники игры, прыгая на одной ноге, убегают от салки. Тот, кого он коснулся рукой, идёт водить. Он берет предмет, поднимает его вверх, быстро говорит слова: "Я салка". Игра повторяется.

«Новые наряды»

Ведущий объявляет детям, что есть такая традиция: встречать Рождество в новой одежде. Предложите и им обновить свои наряды. Заранее приготовьте забавную одежду: яркие футболки на пару размеров больше (или меньше), шапки, рукавицы, полосатые гетры и т.д. Раздайте детям одинаковое количество предметов. По команде ведущего участники должны надеть их на себя. Тот, кому это удастся первому, победил. Можно устроить дефиле конкурсантов и вручить второй приз - за самый смешной наряд.

«Почтальон»

Ведущий сообщает, что к празднику люди по всему миру пишут друг другу письма с поздравлениями, а доставляет их почтальон. Из числа детей выбирается почтальон - водящий. Остальные ребята выбирают себе по одному названию города и сообщают его вслух. Стулья ставят в круг по числу «городов», на них садятся участники. Почтальон ходит вокруг стульев и называет пару городов. Названные участники должны быстро поменяться местами. Задача

почтальона - занять одно из освободившихся мест. Если ему это удалось, водящим становится тот участник, которому не досталось места.

«Верба – вербочка»

Дети выбирают водящих, девочку и мальчика. Играющие встают в два круга и начинают движение. На слово «вьет» девочка и мальчик разрывают хоровод и делают руками «воротики». Дети проходят в них, под конец разрывают весь хоровод и танцуют.

Верба, верба, вербочка,

Вербочка кудрявая.

Не расти, верба, во ржи,

Расти, верба, на меже.

Как во городе царевна

Посреди круга стоит,

Ее ветер не берет,

Канарейка гнездо вьет.

Канарейка — Машенька,

Соловейка — Ванечка.

Люди спросят: «Кто такой?»

«Ваня, — скажет, — милый мой.»

III. Весенние игры

«Катание пасхальных яиц»

Для игры понадобятся два прутика (также можно взять два стакана или две бутылки), которые устанавливаются так, чтобы между ними могло прокатиться яйцо. Также понадобится деревянный желобок (шириной 20см. и длиной 1-1,5м., высота краев 3-5см.), который ставят на расстоянии 0,5м. от палочек и приподнимают над землей на 10-20см. все желающие играть ставят яйцо на кон, затем они будут пускаться в ворота. Если яйцо прокатится и сойдет другое яйцо, лежащее за воротами, игрок, запустивший его, берет себе не только свое, но и то яйцо, в которое попал. Если яйцо не попадет в другое яйцо, то оно оставляется в общей кучке яиц.

«Горячее место»

Эта забава прекрасно подходит для тех, кто любит играть в догонялки. Ее смысл заключается в том, что в центре площадки обозначается место, которое будет называться горячим. «Вода» должен стараться поймать участников, стремящихся попасть в это место. Тот, кого ловят, помогает «воде». Если игроку удастся достигнуть «горячего места», он может там отдохнуть сколько пожелает, однако, выйдя за его пределы, вновь должен будет убежать от «воды». Игра длится до тех пор, пока не поймают всех игроков.

«Бабочки и ласточка»

Играющие изображают бабочек, водящий — «ласточка» — их ловит. Все поют:

Бабочки летают,
Пыльцу собирают,
На цветочек сели,
Дальше полетели.
Ласточка встанет
И бабочек поймает.

Пойманный становится «ласточкой».

«Жаворонок»

По считалке выбирается «жаворонок». Он берет колокольчик, входит в круг, который образуют остальные игроки, и бежит в нем.

Все игроки говорят или поют:

В небе жаворонок пел,
Колокольчиком звенел.
Порезвился в тишине,
Спрятал песенку в траве.
Тот, кто песенку найдет,
Будет весел целый год.

Затем играющие закрывают глаза. «Жаворонок» выбегает за круг, звенит в колокольчик и осторожно кладет его за спиной одного из игроков. Тот, кто догадается, у кого за спиной лежит колокольчик, становится «жаворонком».

IV. Летние игры

«ВЕНОЧЕК»

Участники игры плетут венки и поют:

От звезды заря занимается,

По заре солнышко разыграется.

Мы гулять в зелен сад пойдём,

Цветов нарвём, венков навьём.

Уж мы к берёзоньке идём, идём,

Поклонимся да и прочь пойдём.

Все надевают на головы венки и идут парами к берёзе, напевая:

Мы гуляли во лужках,

Забавлялись во кружках

На лужайке зелёной,

На травушке шелковой.

Мы травушку топтали,

Рукавом цветы ломали.

Затем ходят вокруг берёзы, по очереди вешают на неё свои венки и поют:

Уж ты зелен мой веночек,

В поле розовый цветочек,

Мне куда тебя, веночек, положить?

Положу тебя, веночек,

В поле розовый цветочек,

На берёзоньку...

«Ерыкалище»

На земле очерчивается круг. Выбирается водящий — «Ерыкалище». На него надевают маску страшного чудовища из бумаги или холста. Он становится в круг. Остальные бегают вокруг и напевают:

Эко диво, чудо-юдо.

Морская губа — Ерыкалище!

Эко диво, чудо - юдо,

С горынова дуба,

Морское поганище!

Неожиданно Ерыкалище выскакивает из круга и, прыгая на одной ноге, ловит играющих. Кого поймает, уводит в плен (круг) и отдыхает. Его снова дразнят, «Ерыкалище» и пленный, прыгая на одной ноге, ловят оставшихся. Игра продолжается, пока «Ерыкалище» и его пленники не переловят всех.

«Водяной»

Дети берутся за руки и становятся в круг. Выбирается ведущий, которому завязывают глаза. Все игроки двигаются по кругу, приговаривая:

Водяной, Водяной,

Что сидишь ты под водой?

Выйди, выйди хоть на час

И узнай кого из нас.

После этих слов круг останавливается, а водяной встает и подходит к какому-либо игроку. Его задача, не открывая глаза, на ощупь, определить, кто перед ним. Если ведущий – Водяной угадал, он меняется местами с участником, которого угадывал.

«Филин и пташки»

Перед началом игры дети выбирают для себя названия тех птиц, голосу которых они смогут подражать. Например: голубь, ворона, галка, воробей, синица, гусь, утка, журавль и др. Играющие выбирают филина. Он уходит в свое гнездо, а играющие тихо, чтобы не услышал филин, придумывают, какими птицами они будут в игре. Птицы летают, кричат,

останавливаются и приседают. Каждый игрок подражает крику и движениям той птицы, которую он выбрал.

На сигнал «Филин!» все птицы стараются быстрее занять место в своем доме. Если филин успеет кого-то поймать, то он должен угадать, что это за птица. Только верно названная птица становится филином.

Правила игры: дома птиц и дом филина нужно располагать на возвышении. Птицы улетают в гнездо по сигналу или как только филин поймает одну из них.

«Огородник и воробей»

По считалке выбирается воробей.

Считалка: Тани, Вани, что за вами? Вы стоите все столбами? Там за вами лавка есть, на неё надо присесть. Поскорее все беги! А ты, мальчик, поводи!

Дети становятся в круг. Воробушек влетает в огород (в круг). Огородник ловит воробья. Дети воробья выпускают и впускают в круг и из круга, а огородник может ловить только за кругом. Все поют: Воробей, воробей, не клюй конопепель Ни своих, ни чужих, ни соседовых.

«Кто быстрее»

Участвуют две команды по 5 человек. На расстоянии на полу кладут большой цветок, в центр цветка ставят ведро с «нектаром». Сначала первые участники-«пчелы» оббегают вокруг своего цветка, возвращаются к своим командам, берут за руку следующую «пчелку» и оббегают цветок уже вдвоем и т. д. последняя берет ведро и возвращается с ним на место. Побеждает та команда, которая первая вернется с ведром.

«Передай яблоко»

Под музыку дети передают этот фрукт по кругу. Когда музыка заканчивается, ребенок, в руках которого осталось яблоко, должен исполнить танец или отрывок из песни.