

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«ШКОЛА – ИНТЕРНАТ ОСНОВНОГО ОБЩЕГО ОБРАЗОВАНИЯ села НУНЛИГРАН»**

689274 ЧАО Провиденский городской округ село Нунлигран ул. Кергау 1, 2 телефон-факс (842735)26-317
school-nunligran@mail.ru

РАССМОТРЕНО
на педагогическом совете
Протокол № 06 от
17.08.2023г. года

СОГЛАСОВАНО
Зам. директора по УР
Эйненкеу В.В.

УТВЕРЖДАЮ
Директор МБОУ
«Ш-ИООО с.Нунлигран»
Омрынто С.В.
Приказ № 89/4-ОД от
17.08.2023 года

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

внеурочной деятельности
«ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ»

2 класс

(срок обучения 1 год)

(реализация требований ФОП НОО, утвержденного приказом Минпросвещения России от
17.05.2023 № 372, в соответствии с ФГОС 2021)

Составитель:
Эйненкеу В.С., педагог дополнительного образования

2023-2024 учебный год

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Рабочая программа внеурочной деятельности «Подвижные игры» для обучающихся 2 класса на уровне начального общего образования составлена на основе Федеральной образовательной программы начального общего образования (далее ФОП НОО) и требований к результатам освоения программы начального общего образования Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования (далее — ФГОС НОО), а также ориентирована на целевые приоритеты, сформулированные в Примерной программе воспитания.

Рабочая программа разработана в соответствии с:

- Законом РФ «Об образовании в РФ» № 273 от 29.12.2012 г.,
- Приказом Минпросвещения Российской Федерации от 31.05.2021г. №286 «Об утверждении Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования» (зарегистрировано в Минюсте России 05.07.2021г. № 64100);
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 18.07.2022 № 569 «О внесении изменений в федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования». (Зарегистрирован 17.08.2022 № 69676.)
- Приказом Минпросвещения Российской Федерации от 18.05.2023г. №372 «Об утверждении Федеральной образовательной программы начального общего образования» (зарегистрировано в Минюсте России 12.07.2023г. № 74229);
- основной образовательной программой начального общего образования МБОУ «Ш-ИООО с.Нунлигран» (утверждена приказом директора школы 17.08.2023г. №89/3-ОД).

Программа внеурочной деятельности по спортивно-оздоровительному направлению «Подвижные игры» может рассматриваться как одна из ступеней к формированию здорового образа жизни и неотъемлемой частью всего воспитательно-образовательного процесса в школе. Данная программа направлена на формирование, сохранение и укрепления здоровья младших школьников.

Подвижная игра - осмысленная деятельность, направленная на достижение конкретных двигательных задач в быстроменяющихся условиях. Подвижная игра — одно из важных средств всестороннего воспитания детей. Характерная ее особенность — комплексность воздействия на организм и на все стороны личности ребенка: в игре одновременно осуществляется физическое, умственное, нравственное, эстетическое и трудовое воспитание.

Активная двигательная деятельность игрового характера и вызываемые ею положительные эмоции усиливают все физиологические процессы в организме, улучшают работу всех органов и систем. Возникающие в игре неожиданные ситуации приучают детей целесообразно использовать приобретенные двигательные навыки. В подвижных играх создаются наиболее благоприятные условия для развития физических качеств. Увлеченные сюжетом игры, дети могут выполнять с интересом и притом много раз одни и те же движения, не замечая усталости. А это приводит к развитию выносливости. Во время игры дети действуют в соответствии с правилами, которые обязательны для всех участников. Правила регулируют поведение играющих и способствуют выработке взаимопомощи, коллективизма, честности, дисциплинированности. Вместе с тем необходимость выполнять правила, а также преодолевать препятствия, неизбежные в игре, содействует воспитанию волевых качеств — выдержки, смелости, решительности, умения справляться с отрицательными эмоциями. В подвижных играх ребенку приходится самому решать, как действовать, чтобы достигнуть цели. Быстрая и порой неожиданная смена условий заставляет искать все новые и новые пути решения возникающих задач. Все это способствует развитию самостоятельности, активности, инициативы, творчества, сообразительности. Игры помогают ребенку расширять и углублять свои представления об окружающей действительности. Выполняя различные роли, изображая разнообразные действия, дети практически используют свои знания о повадках животных, птиц, насекомых, о явлениях природы, о средствах передвижения, о современной технике. В процессе игр создаются возможности для развития речи, упражнения в счете и т.д. Народные подвижные игры являются традиционным средством педагогики. Испокон веков в них ярко отражался образ жизни людей, их быт, труд, национальные устои, представления о чести, смелости, мужестве; желание обладать силой, ловкостью,

выносливостью, быстротой и красотой движений; проявлять смекалку, выдержку, творческую выдумку, находчивость, волю и стремление к победе. Особенность подвижных игр – их соревновательный, творческий, коллективный характер. В народных играх много юмора, шуток, задора; движения точны и образны; часто сопровождаются неожиданными веселыми моментами заманчивыми и любимыми младшими школьниками считалками, жеребьевками, потешками. Они сохраняют свою художественную прелесть, эстетическое значение и составляют ценнейший неповторимый игровой фольклор.

Нельзя не использовать межпредметные связи в программе внеурочной деятельности по спортивно-оздоровительному направлению «Подвижные игры», так как многие темы других предметов по своему содержанию достаточно тесно соприкасаются с темами данного курса. **Связь с математикой.** С определёнными математическими понятиями на начальном этапе обучения учащиеся знакомятся при построении в одну шеренгу (это прямая), в колонну по два, по три - (параллельные прямые), в круг - (окружность) и т.д. Счет предметов, сравнение предметов, устные вычислительные приемы и т.д. **Связь с литературой.** В процессе игры дети знакомятся с русским народным творчеством: закличками, считалками, песнями, прибаутками, поговорками.

Связь с окружающим миром. Для характеристики того или иного периода школьникам напоминают исторические события этого периода, объясняют историческую обусловленность взглядов, идей. Важно познакомить учащихся с жизненными процессами организма не только в состоянии покоя, но и во время мышечной деятельности.

Цель программы: создание наиболее благоприятных условий для формирования у младших школьников отношения к здоровому образу жизни как к одному из главных путей в достижении успеха.

Задачи программы:

- укреплять здоровье учащихся, приобщать их к занятиям физической культурой и здоровому образу жизни, содействовать гармоническому, физическому развитию;
- обучать жизненно важным двигательным умениям и навыкам;
- воспитывать дисциплинированность, доброжелательное отношение к одноклассникам, формировать коммуникативные компетенции.

Цели и задачи программы внеурочной деятельности по спортивно-оздоровительному направлению «Подвижные игры» соответствуют целям и задачам основной образовательной программы, реализуемой в МБОУ «Ш-ИООО с.Нунлигран».

Формы и виды деятельности:

Преобладающие формы занятий – групповая и индивидуальная.

Виды деятельности младших школьников очень разнообразны: подвижных игр, народных оздоровительных игр, прогулки, спортивно-оздоровительных часов, физкультурные праздники, спортивные соревнования, тематические занятия, игровые уроки, конкурсы, викторины, соревнования. Используются нетрадиционные и традиционные виды: игры-путешествия, экскурсии...

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ

Личностные результаты:

формирование следующих умений:

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

- развитие мотивации достижения и готовности к преодолению трудностей на основе конструктивных стратегий совладания и умения мобилизовать свои личностные и физические ресурсы стрессоустойчивости;
- освоение правил здорового и безопасного образа жизни.

Метапредметные результаты:

формирование следующих универсальных учебных действий (УУД):

Регулятивные УУД:

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

Познавательные УУД:

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

Коммуникативные УУД:

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

Оздоровительные результаты программы внеурочной деятельности:

Первостепенным результатом реализации программы внеурочной деятельности является физическая подготовленность и степень совершенства двигательных умений, высокий уровень развития жизненных сил, нравственное, эстетическое, интеллектуальное развитие.

- двигательная подготовленность как важный компонент здоровья учащихся;
- развитие физических способностей;
- освоение правил здорового и безопасного образа жизни;
- развитие психических и нравственных качеств;

- повышение социальной и трудовой активности; планировать занятия физическими упражнениями в режиме дня, организовывать отдых и досуг с использованием средств физической активности;
- организовывать и проводить со сверстниками подвижные игры;
- взаимодействовать со сверстниками по правилам проведения подвижных игр и соревнований;
- применять жизненно важные двигательные навыки и умения различными способами, в различных изменяющихся, вариативных условиях.

Предметные результаты:

формирование следующих умений:

- представлять игры как средство укрепления здоровья, физического развития и физической подготовки человека;
- оказывать посильную помощь и моральную поддержку сверстникам при выполнении учебных заданий, доброжелательно и уважительно объяснять ошибки и способы их устранения;
- организовывать и проводить со сверстниками подвижные игры и элементы соревнований, осуществлять их объективное судейство;
- бережно обращаться с инвентарём и оборудованием, соблюдать требования техники безопасности к местам проведения;
- организовывать и проводить игры с разной целевой направленностью
- взаимодействовать со сверстниками по правилам проведения подвижных игр и соревнований;
- в доступной форме объяснять правила (технику) выполнения двигательных действий, анализировать и находить ошибки, эффективно их исправлять;
- находить отличительные особенности в выполнении двигательного действия разными учениками, выделять отличительные признаки и элементы;
- выполнять технические действия из базовых видов спорта, применять их в игровой и соревновательной деятельности;
- применять жизненно важные двигательные навыки и умения различными способами, в различных изменяющихся, вариативных условиях.

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

2 класс

Старинные подвижные игры (34 ч.)

Тема 1 Здоровый образ жизни (1ч) Беседа о здоровом образе жизни. **«Двенадцать палочек»** В начале игры дощечка кладётся на камень или кирпич таким образом, чтобы получилась своеобразная «катапульта», на один конец которой укладываются все палочки. Один из игроков топает по противоположному концу дощечки, палочки разлетаются, а игроки разбегаются в разные стороны и прячутся. Водящий как можно быстрее собирает разлетевшиеся палочки, укладывает их на дощечку и после этого начинает поиск спрятавшихся игроков.

Как только он находит какого-нибудь игрока, они бегут наперегонки к дощечке, как в прятках, чтобы «застукаться». Но здесь задача другая: если найденный игрок первым успеет «запустить» палочки в воздух, игра повторяется с тем же водящим. Если же «запустить» палочки успеет водящий — то водящим становится найденный игрок.

Водящий принимается собирать палочки на дощечку, а все остальные игроки перепрыгиваются.

Тема 2 Здоровье в порядке- спасибо зарядке! (1ч) Комплекс упражнений утренней гимнастики. **«Чижик»** Перед тем как играть в эту веселую игру, нужно подготовить площадку. Подойдет любая ровная площадка (земляная или с низкой травой). Также потребуются 2 палки: бита (еще ее называют чиликапет) и сам чижик. Битой может стать любая ровная палка длиной до 1 метра или плоская доска с ручкой длиной 40 см и шириной 10. "Чижик" – небольшой прямоугольный брусок с тупо заточенными концами. Три стороны – грани – отмечают числами 1, 2, 3, а четвертую – 10.

В центре площадки чертят круг диаметром 70-80 см, а в середине делают небольшое углубление. Туда кладут "чижик".

Игру начинает ребенок, получивший право играть первым согласно жеребьевке или считалке. Он держит в руке биты – чиликапет. Игрок старается так ударить чиликапетом по выступающему концу чижика, лежащего в углублении круга, чтобы успеть при отскакивании его от земли нанести второй удар и отбросить чижик по возможности дальше от круга.

Есть также вариант с размещением чижика над ямкой и тогда конец биты опускают в углубление и с силой выбивают чижика.

Если игроки другой команды поймают чижик в воздухе, то начинают игру сами. Если же не поймают, то игрок, к которому ближе всех упал чижик, бросает его обратно, стараясь попасть в круг.

В том случае, если чижик не долетит до круга, все игроки подходят к нему, чтобы уточнить, какой стороной вверх он лежит: если стороной, обозначенной цифрой 10, то за игроком противоположной команды сохраняется право бросить чижик в круг; если же чижик лежит вверх стороной, отмеченной любым другим числом, то игрок команды, начавший игру, отбрасывает чижик дальше от круга. Каждый удар чиликапетом по отлетевшему от земли чижик засчитывается команде как очко.

Игру начинают, выбивая чижик из круга. Дети заранее договариваются, сколько очков должен набрать каждый игрок (или каждая команда). В течение игры очки сохраняются и прибавляются до обговоренного числа.

Тема 3 Личная гигиена (1ч) Что такое гигиена. Правила личной гигиены. «Пустое место» Играющие встают в круг, выбирают водящего. Начиная игру, он пробегает мимо игроков, одного из них пятнает и продолжает бежать дальше по кругу. Запятнанный быстро бежит в противоположную сторону от водящего. Кто из них первый добежит до свободного места в круге, тот и занимает его, а опоздавший становится водящим.

Тема 4 Профилактика травматизма (1ч) Инструкция по ТБ. Цели и задачи курса. Эстафета

Тема 5 Нарушение осанки (1ч) Упражнения для укрепления осанки. «Городки» На расстоянии 3 метра от городов следует нарисовать полукон - линию, с которой оба участника будут метать биты, выполняя свой ход. Еще через 3 метра нужно начертить еще одну линию - кон. Данное расстояние дано для детей 6-7 лет, для детей постарше или взрослых его увеличивают.

Перед началом игры, чтобы определить того, кто стартует первым, проводится жеребьевка. Если игра командная, то следующая команда вступает в игру после того, как каждый член предыдущей пробьёт по две биты. Побеждает та команда, которая выигрывает две партии подряд. Если счёт "ничья" - назначается третий поединок.

Если с кона удаётся выбить хотя бы один городок, то дальнейшие броски делаются уже с полукона - ближнего расстояния. Выбитым считается тот городок, который полностью вышел за пределы квадрата, но не за переднюю его линию - в этом случае городок считается не выбитым. Одна партия состоит из 15 фигур: "пушка", "звезда", "колодец", "артиллерия", "пулеметное гнездо", "часовые", "тир", "вилка", "стрела", "коленчатый вал", "ракета", "рак", "серп", "самолет"

Чтобы играть по правилам, нужно знать, что: площадка ("город") должна быть размером 2х2 м; расстояние от места бросков: дальнее ("кон") - 13 м, ближнее ("полукон") - 6,5 м; длина городков - 20 см, диаметр их - 4,5-5 см; длина биты - не более 1 м.

Играйте до последней фигуры, пока её не выбьют. Это называется "один период игры" в городки. Если маленькие игроки устали, после отдыха сыграть еще раз – это будет уже второй период.

Тема 6 «Волки и овцы». Из группы (36 человек) выбирается 9 овец и 3 волка. Остальные становятся в круг, взявшись за руки - это ограда. Овцы стоят внутри круга, а волки снаружи. Ведущий разбрасывает листочки с зелёной бумагой (вместо травы) за пределами круга. Суть игры в том, что овцы должны собрать всю траву за пределами круга и принести её в круг. Волки ловят овец, вышедших из круга. Ограда пропускает овец и препятствует волкам. Овца, которую осалил волк, выходит из игры. Можно менять волков и овец. Игра продолжается до тех пор, пока не будет собрана вся трава или пойманы все овцы.

Тема 7 «Намотай ленту». Для игры понадобятся 2 разноцветные ленты длиной около 5 м каждая. Ведущий связывает ленты между собой, а свободные концы дает игрокам. Игроки натягивают ленту, а потом стараются как можно быстрее намотать на руку свою половину. Побеждает участник, намотавший на руку свою ленту полностью или даже захвативший часть ленты соперника.

Тема 8 «Без соли соль» Для этой игры выбираются двое водящих, которые садятся на землю друг напротив друга, так чтобы подошвы их ног соприкасались между собой. Водящим завязывают глаза плотной матерчатой повязкой. Руки водящих находятся за их спинами. Все остальные – игроки в поле. Полевые игроки, подойдя поочередно с одной из сторон к водящим, кричат "Без соли" и беспрепятственно перепрыгивают через их ноги. На обратном пути необходимо кричать "Соль" и постараться снова перепрыгнуть через ноги водящих. Отличие лишь в том, что водящие стараются руками поймать прыгунов. Если это им удастся, то происходит смена водящего. Тот, кого поймали, садится на место того, кто его поймал, и уже ему завязываются глаза.

Тема 9 Профилактика травматизма. Инструкция по ТБ. **«Чёт - нечёт»** По команде взрослого "Чет!" ребенок поочередно сгибает все четные пальцы - безымянный и указательный левой руки, средний и мизинец правой. Остальные пальцы остаются выпрямленными. По команде "Нечет!" сгибаются все нечетные пальцы - мизинец и средний, левой руки, указательный и безымянный правой.

«Серый волк» Одного из играющих выбирают серым волком. Присев на корточки, серый волк прячется за чертой в одном конце площадки (в кустах, логово). Остальные играющие находятся на противоположной стороне. Расстояние между проведенными линиями 20-30 метров. По сигналу все идут в лес собирать грибы, ягоды. Навстречу им выходит ведущий и спрашивает (дети хором отвечают):

- Вы, друзья, куда спешите?
- В лес дремучий мы идем.
- Что вы делать там хотите?
- Там малины наберем.
- Вам зачем малина, дети?
- Мы варенье приготовим.
- Если волк в лесу вас встретит?
- Серый волк нас не догонит!

После этой переключки все подходят к тому месту, где прячется серый волк, и хором говорят:

«Соберу я ягоды и сварю варенье,
Милой моей бабушке будет угощенье.
Здесь малины много, всю и не собрать,
А волков, медведей вовсе не видеть!»

После слов не видеть серый волк встает, а дети быстро бегут за черту. Волк гонится за ними и старается кого-нибудь запятнать. Пленников он уводит в логово – туда, где прятался сам.

Тема 10 «Ловись, рыбка, большая и маленькая» На площадке обозначены линиями «река», где находятся дети-рыбки и посередине «сеть» рыбака, где находится водящий (рыболов). Дети перед началом игры придумывают каждый для себя название рыбы. После слов рыбака: «Сети в море я бросаю, много рыбы я поймаю», рыбы стараются преодолеть «сети», и не попасться рыбаку. Пойманного ребёнка водящий спрашивает: «Как зовут тебя, рыбка?» Рыбка озвучивает свое название. Побеждает тот, кто не попал в сети рыбака (последняя рыбка).

Тема 11 «Платок» Все участники игры встают в круг. Водящий с платочком идет за кругом, кладет его на плечо одному из играющих и быстро бежит по кругу, а тот, кому положили платок, берет его в руку и бежит за водящим. И тот и другой стараются занять свободное место в круге. Если игрок с платком догонит водящего и сможет положить ему платок на плечо, прежде чем тот займет свободное место в круге, тот вновь становится водящим, а игрок, отдавший платок, занимает свободное место. Если же убегающий первым встанет в круг, то водящим остается игрок с платком. Он идет по кругу, кому-то кладет платочек на плечо, игра продолжается.

Тема 12 «Кто боится колдуна?» На земле чертят прямоугольник, справа и слева проводят еще по 1 черте – города. Один из участников будет играть роль колдуна. «Колдун» живет в одном городе, люди – в городе напротив. «Колдун» спрашивает людей: «Боитесь ли вы колдуна?», они отвечают: «Нет!» – и бегут в город колдуна, он в это же время стремится им навстречу, стараясь осалить. Осаленным считается игрок, которого «колдун» успеет 3 раза ударить по плечу. Этот игрок теперь принадлежит «колдуну» и помогает ему ловить остальных игроков.

Основное правило игры: никто не может быть пойман в городе.

Тема 13 «Камнепад» Участники встают у линии старта и по сигналу одновременно начинают прыгать на одной ноге к финишной черте. Прыгая до финиша играющие должны собрать рассыпанные камешки. Побеждает тот игрок, кто соберет больше всех камней и прискачет к финишу первым. Правила: камешки собирать только в движении и не вставая на две ноги, за один наклон каждый из участников может взять не больше одного камешка, играющие не должны толкаться и мешать друг другу.

«Горелки» 1. Выберите водящего. Он считается «горящим». Остальные должны разделиться на пары и встать в колонну на расстоянии 3-4 метров позади «горящего». Спойте или произнесите: - Гори-гори ясно, чтобы не погасло. Глянь на небо: Птички летят, Колокольчики звенят! 2. После этого последняя пара должна расцепить руки и бежать вдоль колонны: один игрок слева, второй – справа. Поравнявшись с водящим, они выкрикивают: - Раз, два, не воронь, беги, как огонь! 3. Игроки должны бежать дальше, стараясь увернуться от водящего и стать перед ним, взявшись за руки. Водящему же нужно поймать (дотронуться до) одного из игроков. Если водящему это удалось, он становится в пару с пойманным игроком впереди колонны. Оставшийся игрок становится «горящим». Если водящий никого не поймал, он продолжает водить. Бежавшие игроки встают парой в начале колонны. Игра продолжается.

Тема 14 «Шаровки» Две команды: одна в «поле», а вторая бьет по шару шаровкой (битой). Основная цель тех, кто бьет по шару, чтобы он улетел дальше, и чтобы его не поймал игрок из «полевой команды». Если соперники ловят шарик или шаровку, то команды меняются местами.

«Штандер» С помощью считалочки выбирается водящий, остальные игроки образуют круг. Центр круга желательно обозначить мелом. Водящий берет мяч и встает в центр круга. Расстояние от центра круга до остальных игроков должно быть один-два шага. Водящий подкидывает мячик высоко вверх и называет имя любого игрока из круга. Названный игрок должен попытаться поймать мяч. Если ему это удалось, игрок становится новым водящим, а бывший водящий занимает его место в кругу.

Если игрок не успел поймать мячик и он упал, коснувшись земли, все игроки разбегаются в разные стороны до тех пор пока игрок не поднимет мячик и не крикнет «Штандер!» или просто «Стоп!». После этого все игроки замирают, и игрок, вернувшись в центр круга, должен попасть мячом в любого игрока. Если ему это удалось, осаленный игрок становится новым водящим, если он ни в кого не попал, он водит снова.

Тема 15 «Бабки» Для игры нужны «бабки» (небольшие чурки) — по 10 штук на команду играющих — и один биток — самая крупная и тяжелая «бабка». Играющие делятся на две команды по 3—4 человека в каждой и выстраиваются на одной линии. В 3 м от этой линии чертят другую линию кона, за которой в определенном порядке и последовательности расставляют фигуры из 10 «бабок». Каждая команда старается сбить поставленные «бабки» меньшим количеством битков. По жребию одна из команд начинает первой. Игроки этой команды по очереди, установленной капитаном, бросают битком в «бабки». Затем бьет другая команда, после чего снова первая и т. д. Побеждает команда, сделавшая меньше бросков битком для того, чтобы сбить установленные из «бабок» фигуры.

Правила игры: 1. В игре последовательно сбивают две фигуры: «забор» и «гусек» (см. рисунок). Когда сбивают фигуру «забор», то можно начинать это делать с любого конца, последовательно сбивая «бабки» этой фигуры, но не более двух «бабок» одним броском битка. Сбивать фигуру «гусек» можно, начиная с последнего ряда «бабок». 2. Если броском битка 1 и 2 «бабки» выбиты не подряд, или сбито более 2 «бабок», или какие-либо «бабки» сдвинуты с места, но не сбиты, то вся фигура из 10 «бабок» ставится вновь. 3. Сбитые «бабки» убирают с площадки.

4. Игрок, переступивший за черту метания до прикосновения битка к земле, теряет право на бросок, а все сбитые «бабки» этой фигуры ставятся на место

Тема 16 «Казак-разбойники» По жребью играющие делятся на две команды: первая - команда казаков, вторая - команда разбойников. Затем договариваются, в каких пределах можно будет прятаться и убегать. Разбойники разбегаются, чтобы спрятаться. Казаки же сначала выбирают место для заключения (темницу), куда они будут приводить отловленных разбойников. Место для заключения может быть любое приметное место: угол двора, дерево и т. п. С одной стороны, темница должна быть достаточной для того, чтобы в ней могли поместиться пойманные разбойники; с другой она не должна быть слишком большой, потому что тогда ее трудно будет охранять казаку сторожу. Границы темницы обозначают камнями или палками.

И вот казаки идут искать разбойников. Последних нужно не просто найти и увидеть, но догнать и запятнать. Отловленного разбойника казак отводит за руку или за рукав в темницу, причем пленный не имеет права вырываться. Но если казак почему-то разжал руку, то разбойник может убежать. Со временем число разбойников в темнице увеличивается. Их охраняет казак-сторож.

Между тем разбойники могут выручать своих товарищей. Любого разбойник, увидевший, что казак ведет его товарища, вправе подбежать и запятнать казака. В этом случае тот отпускает пленного, и оба разбойника снова бегут прятаться. Однако ловкий и расторопный казак может первым запятнать разбойника, подоспевшего на выручку, и тогда он поведет в темницу сразу двух пленников. Вызволять товарищей разбойники могут и из темницы. Для этого им нужно хитростью запятнать пленного, находящегося под охраной казака-сторожа. Переловить разбойников — задача очень непростая, и порой ребята играют в эту игру несколько часов.

Тема 17 Профилактика травматизма. «Кот и мыши» У края игровой площадки проводится линия, за которой чертятся круги или кладутся обручи — «домики-норки мышей». На расстоянии 5—8 м от линии на пеньке или на стульчике садится «кот», а мыши устраиваются в своих «норках». Показывая начало игры, роль кота выполняет воспитатель, а затем выбирается «кот» из играющих детей. Когда все заняли свои места, воспитатель обращается к детям-«мышкам»: «Кот спит!..» Можно использовать рифмовку:

Кошка мышек сторожит,
Притворилась, будто спит...

После этих слов воспитателя «мышки» покидают свои «норки» и начинают бегать по игровому полю, близко подходят к «коту». Через некоторое время воспитатель говорит: «Кот просыпается!..»

Можно использовать рифмовку:

Тише, мышки, не шумите,
Вы кота не разбудите!..

После этих слов «кот» встает на четвереньки, потягивается, говорит: «Мяу!..» Это служит сигналом, что он начинает ловить мышей. Пойманных «мышей» кот отводит к своему месту, а игра начинается сначала, но уже без их участия. После того, как «кот» поймал 3—5 мышей, воспитатель назначает нового «кота», а пойманные «мыши» возвращаются в игру.

Тема 18 Нарушение осанки. Упражнения для укрепления осанки. **«Али Баба».** Две команды выстраиваются в шеренгу (цепь) друг напротив друга на расстоянии примерно 5-7 метров. Участники команды держатся за руки. Соблюдая очередность команды произносят речевку:

- Али-Баба
- Зачем сюда?
- Через пятое на десятое, Вову нам сюда.

Называется игрок противоположной команды. Названный участник разбегаются и пытается прорвать цепь игроков соседней команды. Если игроку удастся разбить цепь, то он выбирает одного игрока (обычно самого сильного) и уводит его в свою команду. Если же цепь разбить не удалось (а участники как можно сильнее держатся за руки), то игрок остается в их команде и играет за них. Игра продолжается до тех пор, пока в команде соперников не останется последний игрок.

Кстати, эта игра называется в разных регионах по-разному. Например, Калим-Бамба, цепи кованые или цепи разрывные. Но правила и методика остается всегда одной.

Могут меняться речевки. Вот несколько разных речевок для этой игры

- Али-баба!
- О чём, слуга?!
- Пришить рукава!
- На чьи бока?
- Пятого-десятого, Вову к нам сюда!
 - Кандалы!
 - Закованы!
 - Кем?
 - Атаманом!
 - Кем разбить?
 - Иваном!

Тема 19 «Догонялки на санках» Это зимний вариант классических догонялок. Для участия нужны несколько пар ребят и санки, одни на каждую пару. Игроки очерчивают на снегу квадрат – поле. За его пределы выезжать нельзя. Один игрок садится на санки, а второй его везет. Выбирается водящая пара, которая должна догнать какую-нибудь другую и дотронуться до сидящего на санках игрока, чтобы передать обязанности водящего. Та пара, которая выедет за пределы «поля», автоматически становится догоняющей.

Тема 20 «Белки, зайцы, мышки» Играют 15-30 человек. Участники делятся на группы по 5 или по 10 игроков. Ведущий дает группам названия: белки, зайцы, мышки. Выбирается водящий. На расстоянии 5 метров друг от друга кладут 3 обруча. Это "домики" зверушек. Ведущий дает команду, допустим, "Белки-мышки!". Названные группы должны поменяться "домиками". Игрок, пойманный водящим, становится водящим, водящий присоединяется к той команде, из которой был пойманный. Ведущий может подать и такой сигнал: "Мышки, белки, зайцы!". Тогда все три команды должны покинуть свой домик и занять любой другой.

Тема 21 «Хвост дракона» Количество играющих не менее 4 человек (но чем больше, тем интереснее и веселее). Игроки встают друг за другом, взяв впереди стоящего за талию (как бы образуя дракона/змейку). Стоящий впереди — голова дракона, задний — хвост. «Голова» дракона пытается поймать свой «хвост», а «хвост» должен увернуться от «головы», при этом все остальные звенья дракона/змейки не должны расцепляться. Когда передний игрок поймает заднего, пойманный становится «головой». Остальные меняются местами по желанию. Игра продолжается.

Правила игры: Игроки строятся друг за другом, держась за талию впереди стоящего, образуя дракона. Первый игрок - «голова» пытается поймать последнего-«хвост», при этом остальные не должны расцепляться. Когда первый игрок поймает последнего, пойманный становится «головой». Остальные меняются местами по желанию. Игра начинается сначала.

Тема 22 «Чай-чай-выручай» Выбирается водящий, игроки разбегаются, в случае, если водящий осалит кого-то, игрок должен замереть, расставив руки в стороны и кричать:

«Чай-чай-выручай!»

Другой игрок может подбежать к «заколдованному» и дотронувшись «освободить» его. «Расколдованный» игрок вновь в игре. Игра заканчивается, когда все игроки заколдованы. Водящим становится тот, кого осалили первым (если это удастся вспомнить), или вновь выбирается считалочкой.

Тема 23 «Машина едет, едет. Стоп!» 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.

Тема 24 «Колечко» Все садятся в ряд. Выбирается предмет, который будет олицетворять колечко. Это может быть любая небольшая фигурка, недорогое кольцо, монетка или крышечка от бутылки. Главное, чтобы такое «колечко» легко пряталось в детских ладошках. Все участники выбирают одного ведущего и протягивают ему сложенные лодочкой ладошки. Между ладонями остается небольшая щель, куда ведущий может положить кольцо. Он держит кольцо в своих ладонях, сложенных таким же образом, как и у игроков. Обходя всех по очереди, он делает вид, что опускает кольцо в ладони игроков. Никто не должен знать, кому досталось колечко на самом деле. Игрок, получивший колечко должен делать вид, что ничего не произошло. Все участники тут же смыкают ладони, чтобы никто не смог увидеть, у кого кольцо.

Тема 25 «Выше ноги от земли» Выбирают водящего. Остальные разбегаются. Спасаясь от «салки», играющие должны оторвать ноги от земли. С этой целью они залезают на какой-либо предмет или дерево, садятся, ложатся на спину, подняв ноги вверх. В таком положении «салка» не имеет права их салить. Если же ноги игрока оказываются на земле, его можно осалить. Осаленный начинает ловить играющих, а бывший «салка» убегает со всеми.

Правила игры: Выбирают "салку". Играющие должны оторвать ноги от земли - залезть на дерево, скамейку или какой-либо другой предмет, лечь, сесть, обязательно подняв ноги. Не успевшего поднять ноги, осаливают.

Тема 26 Профилактика травматизма. Правила поведения в команде. Правила ТБ. **«Замри»** После команды ведущего или после произнесения стишка-считалки все игроки замирают в выбранной позе. Тот, кто первый пошевелится или сдвинется с места - проиграл. Он становится следующим ведущим. Саму игру можно разнообразить, если дети будут не просто бегать по площадке, а совершать вполне определенные движения. Например, ведущий говорит, что вокруг него лягушки и все игроки начинают прыгать как лягушата, а замереть им предстоит как раз в позе лягушки.

Варианты и темы движений: прыгать лягушками, ходить крабами, ползать змейкой, быть мартышками, танцевать, показывать балетные па, показывать ветер и т.д.

Тема 27 «Вышибалы» На площадке очерчиваются 2 линии на расстоянии 5-7 метров друг от друга. Выбираются двое вышибал, остальные игроки собираются в центре между двух линий. Вышибалы встают за линии и кидают мяч в сторону друг друга, стараясь при этом попасть в игроков. Мяч, пролетевший мимо игроков, ловит второй вышибала, а игроки разворачиваются и спешно отбегают назад. Наступает очередь второго вышибалы бросать.

Тот, в кого попал мяч, считается выбывшим и покидает игровое поле. Если мяч сначала ударился о землю, а потом попал в игрока, данный удар не считается результативным («От земли зайца не убьешь!»). Когда на поле остается последний игрок, его задача увернуться от мяча столько раз, сколько ему полных лет. Если ему это удалось, игра считается выигранной, все выбывшие игроки возвращаются и всё начинается с начала. Если же последнего игрока выбили, то первые выбывшие становятся вышибалами и игра продолжается.

Тема 28 «Капканы» Шесть играющих встают парами, взявшись за обе руки и подняв их вверх. Это капканы, они располагаются на незначительном расстоянии друг от друга. Все остальные играющие берутся за руки, образуя цепочку. Они должны двигаться через капканы. По хлопку ведущего капканы захлопываются, т.е. ребята, изображающие капканы, опускают руки.

Правила: Те играющие, кто попался в капкан, образуют пары и тоже становятся капканами.

Тема 29 «Подстенка или «Пристенок» Дети (не более 4 человек) встают друг за другом, лицом к стене. Первый игрок бросает мяч в стену, стоящий за ним ловит. Поймав мяч, он бросает его в стену, а ловит первый игрок. Затем первый снова бросает мяч, но так, что бы отскочив от стены, он долетел до третьего игрока. Третий ловит его и бросает так, что бы отскочив от стены, он перелетел через головы всех играющих и достиг четвертого игрока, который должен поймать мяч. Тот, кто не поймал мяч, выходит из игры. После этого играющие меняются местами: первый встаёт последним, второй первым и т. д. Игра заканчивается, когда все играющие выполнят роль водящего.

Нравилось играть в такую игру:

Небольшую доску, на одном конце которой закреплена коробочка, кладут на полено. В коробку кладут шарики по числу игроков.

Ребята стоят полукругом на некотором расстоянии от доски. Водящий ударяет ногой по свободному концу доски, шарики разлетаются в разные стороны. Каждый старается их поймать и положить обратно в коробку. Тот, кто прибежал последний, тот становится водящим.

Или вот такая игра: Дети делятся на две команды. Встают друг против друга примерно на 3-5 метров, и начинают перебрасывать мяч. Тот, кто его не поймал, переходит из своей команды и встаёт рядом с игроком, который бросал ему мяч. Побеждает команда, в которой через определённое время окажется больше игроков.

Очень любили дети, да и взрослые тоже, качаться на качелях, что не всегда было безопасно.

Делали, например, себе такие качели (самые простые): на полено клали доску, вставляли на оба её конца и качались. Смастерить себе такую простую забаву под руку даже лентяю.

Тема 30 «Горелки» Участники становятся парами, держась за руки, друг за другом – образуют колонну. Впереди колонны – водящий. По команде водящего последняя пара разъединяет руки и бежит вперед: один по правую, другой по левую сторону колонны.

Задача игроков – увернуться от водящего и успеть взяться за руки. Если водящему удастся поймать одного из игроков, то он вместе спойманным становится первой парой колонны. Если игроки сумеют перехитрить водящего и взяться за руки – они становятся в голову колонны, а водящий начинает игру сначала.

Тема 31 «Игра в классики» На асфальте мелом расчерчиваем прямоугольник шириной 1,5 м и длиной 2,5 м. Прямоугольник можно расчертить разными способами.

Участники игры определяют очередность по договору или жребием. Первый играющий становится перед классиками и бросает в первый прямоугольник (1 класс) плоскую круглую битку (бита может быть выточена из бруска железа, можно использовать обычную жестяную коробочку из-под леденцов и т. д.). Затем прыгает на одной ноге в класс и ударом ноги выбивает битку в следующий класс.

Таким образом можно пройти все классы. Можно добавить к прямоугольникам полукруг или другую фигуру (дом, рай, огонь), в которой по условию можно будет встать на обе ноги (например, дом или рай), или напротив, перепрыгнуть ее, не оставив в ней битку (огонь).

Если битка улетела не в тот класс или игрок наступил на черту, он уступает место следующему игроку. Играя в классики, можно добавлять и придумывать новые правила, способы прыжков, очертания самих классиков.

Тема 32 «Шаги» (1 вариант): Чертится круг диаметром 1,5-2 метра, в который помещаются все участники, водящий подбрасывает мяч как можно выше и бежит дальше от круга, тот из игроков, кому удалось поймать мяч, кричит “стоп” и назначает количество шагов до водящего (шаги могут быть самые разнообразные и в разном количестве, например, 2 “гиганта” и “5 “лилипотов”), если ему после выполнения назначенных шагов удастся дотронуться до водящего, он сам становится водящим. Шаги помню только некоторые, но вы можете пофантазировать сами: “Гигантские” – большие шаги в прыжке, “лилипуть” – шаг на полступни, “ниточка” – от мыска к мыску, “утята” – вприсядку, “зонтики” – прыжок с переворотом, “зайчик” – прыжок-ноги вместе).

“Шаги” (2 вариант): круг делится на сектора – страны, пока вода произносит игровую фразу (опять таки утеряна, придется изобретать) игроки разбегаются. Звучит команда “Стоп!”, игроки замирают, далее вода выбирает жертву (как правило ближайшего к нему) и назначает шаги, если угадал, то отрезает от страны проигравшего кусок себе, нет сам отдает часть своей территории (резать можно, только стоя ногой (ногами) на своей территории, а там как дотянешься (круг должен быть достаточно большой)).

Тема 33 «Картошка» мяч должен быть легким, лучше небольшой надувной. Игроки став в круг перекидывают мяч друг-другу (ловят или отбивают как в игре “волейбол”), тот кто пропускает или роняет мяч становится “картошкой” – садится на корточки в круг и по нему могут производиться удары мячом. Если мяч после удара по “картошке” падает на землю, то он не считается пропущенным и игра возобновляется, если “картошке” удастся поймать мяч (наподобие

“свечи”), то “картошкой” становится потерявший мяч, а остальные игроки выходят из круга. Последний из двух оставшихся игроков, уронивший мяч на землю, становится первой “жертвой” нового кона.

”Съедобное-несъедобное” – Игровое поле расчерчивается в линеечку, где каждая линеечка отделяется от другой на один шаг (можно играть на широкой лесенке), игроки встают за последнюю черту и водящий бросает им поочередно мяч, называя различные предметы. Если звучит “съедобное” слово игрок должен поймать мяч, “несъедобное” – пропустить или отбросить, при соответствии действий игрока названному слову игрок переходит к следующей черте (на след.ступеньку). Выигрывает и становится водящим тот, кто первый пересечет последнюю черту.

Тема 34 «Я знаю 5 имён» по земле чеканят мячом (ладонью), при каждом ударе произносятся очередное слово: “Я знаю 5 имен девочек (мальчиков, названий цветов, птиц и так до бесконечности): Маша – раз, Таня – два, Катя – три, “Соня – четыре, Ира – пять”, “Я знаю 5 ...” Если игрок ошибается или делает долгую паузу, мяч переходит к другому игроку, когда мяч сделает круг и возвращается к игроку, игра для данного игрока возобновляется с того места, где он прервался (как это делается в “классиках”), при этом заранее лучше договориться в каком порядке будут называться предметы. Эта игра полезна и без мяча, в домашних условиях.

«Два и три» Дети ходят или бегают врассыпную. На сигнал воспитателя «Два!» они встают в пару с любым находящимся рядом игроком, берутся за руки и бегут к заранее условленному месту (флажку), где строятся колонной в том порядке, в котором подбегают. Если воспитатель скажет «Три!», то дети образуют тройки и затем уже бегут к месту построения.

Вариант игры. Дети должны построиться перед воспитателем (лицом к нему), в каком бы месте площадки он ни находился. Чтобы игра была сложнее и интереснее, воспитатель, прежде чем дать сигнал на построение, говорит: «Стойте!» - дети останавливаются и закрывают глаза. Воспитатель переходит на другое место и даёт сигнал («Два!» или «Три!») – дети открывают глаза, образуют пары или тройки и бегут строиться

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

2 класс

№ п/п	Тема	Число часов	Основное содержание темы	Виды учебной деятельности	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
1.	Здоровый образ жизни. «Двенадцать палочек»	1	Инструкция по ТБ. Цели и задачи курса. Беседа о здоровом образе жизни.	Уметь выполнять общеразвивающие упражнения, эстафету с бегом, самостоятельно играть в разученные игры.	https://akademiarechi.ru/razvitiye-detey/podvizhnaya-igra-12-palochek/?ysclid=lk9rlm8xcz216311876
2.	Здоровье в порядке- спасибо зарядке! «Чижик»	1	Комплекс упражнений утренней гимнастики.	Уметь выполнять общеразвивающие упражнения	https://gamejulia.ru/igra-chizhik.html?ysclid=lk9rmgsun9819763747
3.	Личная гигиена. «Пустое место»	1	Что такое гигиена. Правила личной гигиены. Преодоление малых препятствий. Развитие выносливости. Развитие скоростно-силовых способностей.	Уметь выполнять общеразвивающие упражнения, самостоятельно играть в разученные игры.	https://doshkolka.rybakovfond.ru/4d/pustoe_mesto?ysclid=lk9rmy6d66755916668
4.	Профилактика травматизма. Эстафета	1	Профилактика детского травматизма. Правила пользования спортивным инвентарем, одеждой и обувью. Дисциплина – основа безопасности во время занятий	Уметь выполнять общеразвивающие упражнения, эстафету с переноской предметов, с прыжками с ноги на ногу, самостоятельно играть в разученные игры.	https://nsportal.ru/detskiy-sad/fizkultura/2017/10/16/kartoteka-igr-estafet
5.	Нарушение осанки. «Городки»	1	Упражнения для укрепления осанки. Подвижные игры. Весёлые старты. Ловля и передача мяча в движении. Ведение на месте правой и левой рукой в движении. Броски в цель. Весёлые старты.	Уметь выполнять общеразвивающие упражнения, самостоятельно играть в разученные игры.	https://detstrana.ru/service/games/gorodki-0/ https://www.maam.ru/detskijasad/pravila-igry-v-gorodki-dlja-detei-shkolnogo-i-doshkolnogo-vozrasta.html?ysclid=lk9rog5m8s352628214
6.	«Волки и овцы»	1	Подвижные игры с мячом. Эстафеты. Развитие скоростно-силовых способностей, ловкости.	Уметь выполнять общеразвивающие упражнения. Знать правила поведения при играх, уметь их выполнять, самостоятельно играть в разученные игры.	https://detstrana.ru/service/games/volki-i-ovtsy/
7.	«Намотай ленту»	1	Подвижные игры. Развитие ловкости, скоростно-силовых способностей.	Знать правила поведения при играх, уметь их выполнять, самостоятельно играть в разученные игры. Уметь выполнять общеразвивающие упражнения	https://belibra.ru/Polnaya-entsiklopyediya-sovremennykh-razvivayushchikh-igr-dlya-dyetyeyi-Ot-rozhdeniya-dodvynadtsati-lyet.464.html
8.	«Без соли соль»	1	Подвижные игры. Развитие скоростно-силовых способностей. Самостоятельные игры.	Знать правила поведения при играх, уметь их выполнять, самостоятельно играть в разученные игры. Уметь выполнять общеразвивающие упражнения	https://www.millionpodarkov.ru/games/igra-bez-soli-sol-russkie-narodnye-igry-i-konkursy.htm

9.	Профилактика травматизма. «Чёт-нечёт», «Серый волк»	1	Профилактика детского травматизма. Подвижные игры. Эстафеты с флажком.	Знать правила поведения при играх, уметь их выполнять, самостоятельно играть в разученные игры.	https://fome.ru/children/game/chet-nechet/?ysclid=lk9rru0vzq303192582 https://old.doshkolka.rybakovfond.ru/seryi_volk?ysclid=lk9rsadwmc234551163
10.	«Ловись, рыбка, большая и маленькая»	1	Игры на свежем воздухе. Развитие координации, воображения и фантазии.	Уметь выполнять общеразвивающие упражнения на свежем воздухе.	https://doshkolka.rybakovfond.ru/lovis_rybka?ysclid=lk9rsrcl8a497577518
11.	«Платок»	1	Подвижные игры. Развитие скоростно-силовых способностей. Эстафеты с шариками (переноской предметов).	Знать правила поведения при играх, уметь их выполнять, самостоятельно играть в разученные игры. Уметь выполнять общеразвивающие упражнения	https://allforchildren.ru/games/active1-13.php
12.	«Кто боится колдуна?»	1	Подвижные игры. Развитие скоростно-силовых способностей,	Знать правила поведения при играх, уметь их выполнять, самостоятельно играть в разученные игры. Уметь выполнять общеразвивающие упражнения	https://belibra.ru/Polnaya-entsiklopyediya-sovryemyenykh-razvivayushchikh-igr-dlya-dyetyeyi-Ot-rozhdeniya-dodvyenadtsati-lyet.472.html
13.	«Камнепад», «Горелки»	1	Подвижные игры. Развитие скоростно-силовых способностей, ловкости.	Знать правила поведения при играх, уметь их выполнять, самостоятельно играть в разученные игры. Уметь выполнять общеразвивающие упражнения	https://doshkolka.rybakovfond.ru/kamnepad?ysclid=lk73cy0r5f443748569 https://detstrana.ru/service/games/gorelki/
14.	«Шаровки», «Штандер»	1	Подвижные игры. Развитие ловкости, координации, сплочённости. Умение внимательно слушать.	Знать правила поведения при играх, уметь их выполнять, самостоятельно играть в разученные игры. Уметь выполнять общеразвивающие упражнения	https://infourok.ru/starie-podvizhnie-igri-vo-vneurochnoe-vremya-1782629.html?ysclid=lk83nqz4ew902426820 https://gamejulia.ru/igra-shtander-stop.html?ysclid=lk841d46sc872397920
15.	«Бабки»	1	Подвижные игры. Развитие скоростно-силовых способностей. Умение ориентироваться.	Знать правила поведения при играх, уметь их выполнять, самостоятельно играть в разученные игры. Уметь выполнять общеразвивающие упражнения	https://allforchildren.ru/games/active7-25.php?ysclid=lk843uxmg8488968448
16.	«Казачи-разбойники»	1	Подвижные игры. Развитие скоростно-силовых способностей. Умение внимательно слушать.	Знать правила поведения при играх, уметь их выполнять, самостоятельно играть в разученные игры.	https://multiurok.ru/files/podvizhnaia-igra-kazachi-razboiniki.html?ysclid=lk84d2oir1316981215
17.	Профилактика травматизма. «Кот и мыши»	1	Профилактика детского травматизма. Развитие скоростно-силовых способностей. Самостоятельные игры.	Знать правила поведения при играх, самостоятельно играть в разученные игры.	https://multiurok.ru/files/podvizhnaia-igra-kot-i-myshki.html?ysclid=lk84iby8ne453149419
18.	Нарушение осанки «Али	1	Подвижные игры. Эстафеты. Развитие скоростно-силовых способностей	Уметь выполнять общеразвивающие упражнения, эстафету с прыжками на	https://gamejulia.ru/igra-ali-baba-ili-tsepi-kovanie.html?ysclid=lk84nso2bq269278608

	Баба»			двух ногах, самостоятельно играть в разученные игры.	
19.	«Догонялки на санках»	1	Подвижные игры на свежем морозном воздухе. Развитие координации, точности и меткости.		https://razvivash-ka.ru/zimnie-zabavy-s-sankami-snezhkolepom-i-lopatkoj/
20.	«Белки, зайцы, мышки»	1	Подвижные игры. Эстафета с мячами, скакалками Развитие скоростно-силовых способностей	Уметь выполнять общеразвивающие упражнения, самостоятельно играть в разученные игры.	https://infourok.ru/metodicheskaya-kopilka-podvizhnye-igrы-6286564.html?ysclid=lk86y3sxve239288953
21.	«Хвост дракона»	1	Подвижные игры. Развитие глазомера, выносливости. Соревнования на точность броска мяча в цель. Самостоятельные игры.	Уметь самостоятельно играть в разученные игры с ручным мячом	https://subscribe.ru/archive/home.child.detskieigrы/200905/27234630.html?ysclid=lk871tnd8r567196966
22.	«Чай-чай-выручай»	1	Подвижные игры на свежем морозном воздухе. Развитие координации, точности и меткости.	Знать правила поведения при играх, самостоятельно играть в разученные игры. Уметь выполнять общеразвивающие упражнения	https://doshkolka.rybakovfond.ru/chay_chay?ysclid=lk87ej43do529691838
23.	«Машина едет, едет. Стоп!»	1	Подвижные игры. Умение внимательно слушать и правильно выполнять задание.	Знать правила поведения при играх, самостоятельно играть в разученные игры. Уметь выполнять общеразвивающие упражнения	https://hdays.ru/igrы-konkursy/4967?ysclid=lk87gaokq547453194
24.	«Колечко»	1	Подвижные игры. Развитие ловкости и внимательности.	Знать правила поведения при играх, самостоятельно играть в разученные игры. Уметь выполнять общеразвивающие упражнения	https://iigrы.ru/igra-kolechko-kolechko-vyjdi-na-krylechko/?ysclid=lk87mqzjtj866152722
25.	«Выше ноги от земли»	1	Подвижные игры. Умение внимательно слушать и правильно выполнять задание. Развитие скоростно-силовых способностей	Знать правила поведения при играх, самостоятельно играть в разученные игры. Уметь выполнять общеразвивающие упражнения	https://gamejulia.ru/igra-vishe-nogi-ot-zemli.html?ysclid=lk87tr3hc2966746620
26.	Профилактика травматизма. «Замри»	1	Профилактика детского травматизма. Самостоятельные игры.	Знать правила поведения при играх, самостоятельно играть в разученные игры. Уметь выполнять общеразвивающие упражнения	https://gamejulia.ru/igra-zamri.html?ysclid=lk87uxquj1977754310
27.	«Вышибалы»	1	Подвижные игры на свежем морозном воздухе. Развитие глазомера, выносливости. Соревнования на точность броска мяча в цель.	Знать правила поведения при играх, самостоятельно играть в разученные игры. Уметь выполнять общеразвивающие упражнения	https://multi-mama.ru/podvizhnaya-igra-vyshibaly/
28.	«Капканы»	1	Подвижные игры. Умение внимательно слушать и правильно выполнять задание.	Знать правила поведения при играх, самостоятельно играть в разученные игры. Уметь выполнять общеразвивающие упражнения	https://doshkolka.rybakovfond.ru/4d/kapkani?ysclid=lk881r52b3397534041
29.	«Подстенок» или	1	Подвижные игры. Развитие ловкости,	Знать правила поведения при играх,	https://nsportal.ru/detskiy-

	«Пристенки»		скорости, точности.	самостоятельно играть в разученные игры. Уметь выполнять общеразвивающие упражнения	sad/fizkultura/2012/06/16/starinnye-podvizhnye-igry
30.	«Горелки»	1	Подвижные игры. Развитие ловкости.	Знать правила поведения при играх, самостоятельно играть в разученные игры. Уметь выполнять общеразвивающие упражнения	https://nsportal.ru/detskiy-sad/fizkultura/2012/06/16/starinnye-podvizhnye-igry
31.	«Игра в классики»	1	Подвижные игры. Развитие ловкости.	Знать правила поведения при играх, самостоятельно играть в разученные игры. Уметь выполнять общеразвивающие упражнения	https://nsportal.ru/detskiy-sad/fizkultura/2012/06/16/starinnye-podvizhnye-igry
32.	«Шаги»	1	Подвижные игры. Развитие скоростно-силовых способностей. Самостоятельные игры.	Знать правила поведения при играх, самостоятельно играть в разученные игры.	https://nsportal.ru/detskiy-sad/fizkultura/2012/06/16/starinnye-podvizhnye-igry
33.	«Картошка»	1	Подвижные игры. скоростно-силовых способностей. Самостоятельные игры.	Знать правила поведения при играх, самостоятельно играть в разученные игры.	https://nsportal.ru/detskiy-sad/fizkultura/2012/06/16/starinnye-podvizhnye-igry
34	«Я знаю 5 имён», «Два и три»		Подвижные игры. скоростно-силовых способностей. Самостоятельные игры.	Знать правила поведения при играх, самостоятельно играть в разученные игры.	https://nsportal.ru/detskiy-sad/fizkultura/2012/06/16/starinnye-podvizhnye-igry