

Краснодарский край Темрюкский район
муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
средняя общеобразовательная школа № 29 поселка Приморского

Утверждена
Решение педсовета протокол № 1
от 30 августа 2022 года
Председатель педсовета
_____ О.И.Кокодзей

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
кружка

«КАЗАЧЬИ ИГРЫ»
7-8 классы

Срок реализации программы 2 года
Учитель Стовбуренко И.В.

Программа разработана на основе примерной программы по Кубановедению.
Примерные программы внеурочной деятельности. Начальное и основное
образование под редакцией А.В. Горского. Москва «Просвещение» 2012г

Пояснительная записка

I. Основания для разработки и внедрения программы:

Одной из важных задач нашего общества является воспитание подрастающего поколения, всесторонняя его подготовка к принятию ответственности за судьбы страны и ее безопасности. Многие для этого делают государственные структуры, школа, Вооруженные Силы РФ, казачество, различные общественные организации. Их усилия направлены на формирование и развитие личности, обладающей качествами гражданина-патриота России, способного активно участвовать в укреплении и совершенствовании основ общества, подготовленного к успешному выполнению задач, связанных с обеспечением обороны и безопасности личности, общества и государства. Это особенно важно в связи с существованием негативных тенденций в воспитании школьников и подростков нашего общества, роста децелерации (отсутствие цели в жизни) среди молодежи, что требует принятия адекватных ситуации решений, поиска новых организационных, педагогических средств, форм и методов воспитания школьников, молодежи, поколений, которым предстоит принять ответственность за судьбу России. Вот почему так остро стоит вопрос о патриотическом воспитании нашей молодежи. Концепция патриотического воспитания граждан Российской Федерации определяет: «Патриотизм - одно из наиболее глубоких человеческих чувств, закреплённых веками и тысячелетиями. Под ним понимается преданность и любовь к своему Отечеству, к своему народу, гордость за их прошлое и настоящее, готовность к их защите». Исторические и геополитические условия, в которых рождалась и крепла Россия, вынуждали ее постоянно вести борьбу за свою государственную и национальную независимость. Это не могло не сказаться на формировании особого отношения русских людей к Отечеству и военной службе. В народном эпосе, песнях, былинах, сказках воспевались героизм, мужество и отвага тех, кто не щадил ни сил, ни самой жизни, защищая родную землю. Это воспитывало у русских людей качества, которые всегда отмечали как союзники, так и противники: решительность в наступлении, стойкость в обороне, храбрость, взаимовыручка и презрение к смерти в критические моменты боя. Главная особенность патриотического воспитания заключается в том, что оно формирует не просто гражданина, а гражданина-патриота, горячо любящего свою Родину, свой край, готового достойно и самоотверженно служить ей верой и правдой.

С возрождением казачества России, его исторических и культурных традиций закономерно встал вопрос о работе с подрастающим поколением, в том числе и в регионах традиционного проживания казачества. В культурном наследии наших предков заложены неисчерпаемые источники работы с детьми, подростками и молодежью. Обращаясь к истории своей страны, своего народа, школьник, подросток, молодой человек начинает понимать величие своей Родины, в нем растет потребность стать творцом, гражданином России. Являясь составной частью общего воспитания подрастающего поколения, система военно-патриотического воспитания выполняет, прежде всего, функцию формирования личности, обладающей высокой идейной убежденностью, сознательностью и социальной активностью.

Основанием для разработки и внедрения данной программы способствовали следующие факторы:

- *во-первых*, она связана с общим интересом современного общества к истокам отечественной культуры, к духовным ценностям нашего прошлого;
- *во-вторых*, социокультурными изменениями менталитета россиян, что отразилось в инновационной основе организации деятельности общеобразовательной школы, открыло перспективы для обогащения содержания патриотического воспитания школьников на культуре и традициях российского народа, в том числе и казачества.

II. Особенности программы:

Народные игры являются неотъемлемой частью интернационального, художественного и физического развития личности младших школьников. Игры в комплексе с другими воспитательными средствами представляют собой основу начального этапа формирования гармонически развитой личности, сочетающей в себе духовное богатство, моральную чистоту и физическое совершенство. Детские игры образуют фундамент развития их нравственных чувств, сознания и дальнейшего проявления их в общественно-полезной деятельности. В данной программе представлены групповые подвижные казачьи игры, дающие младшим школьникам возможность ловко двигаться, проявлять инициативу, сотрудничать с товарищами и ведущим, быть внимательным, собранным.

Подвижная игра — одно из важных средств всестороннего воспитания детей младшего школьного возраста. 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. Программа «Казачьи игры» имеет оздоровительную значимость, а также большое влияние оказывает на нервно-психическое развитие ребёнка, на формирование важных качеств личности. Программа вызывает положительные эмоции, развивает тормозные процессы: в ходе игры детям приходится реагировать движением на одни сигналы и удерживаться от движения при других. В казачьих играх развивается воля, сообразительность, смелость, быстрота реакций. В подвижных играх создаются наиболее благоприятные условия для развития физических качеств. Например, для того чтобы увернуться от «ловишки», надо проявить ловкость, а спасаясь от него, бежать как можно быстрее. 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, содействуют воспитанию волевых качеств — выдержки, смелости, решительности, умения справляться с отрицательными эмоциями. В подвижных казачьих 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 счёте и т.д. Совместные действия в играх сближают детей, доставляют им радость от преодоления трудностей и достижения успеха. Источником подвижных игр с правилами являются казачьи игры, для которых характерны яркость замысла, содержательность, простота и занимательность.

Программа «Казачьи игры» организуется во внеурочной воспитательно-оздоровительной работе с учащимися.

Программа «Казачьи игры» разработана для детей 13-14 лет (7-8 кл.), рассчитана на 2 года. обучения – 17 часов в год, с проведением занятий 1 раз в неделю.

Цели и задачи программы:

- Формирование уважительного отношения к культуре казачества
- Создание положительной основы для развития патриотических чувств: любви и преданности к Родине
- Развития активной, гармонически развитой личности
- Развитие внимания, ловкости, умения ориентироваться в пространстве
- Воспитание чувства коллективизма, взаимопомощи

Учебно - тематический план 7 кл. «Казачьи игры»

<i>№</i>	<i>Тематическое планирование</i>	<i>Всего часов</i>	<i>Теоретические занятия</i>	<i>Практические занятия</i>
1	Вводное занятие. Знакомство с общими правилами игры. Правила безопасности во время игры.	1	1	
2	История казачества России.	1	1	
3	История казачества Северного Кавказа. Игра «Кзаки»	1		1
4	История казачьих игр. Казачья игра «Игра в шапку»	2		2
5	Строевая подготовка	3	1	2
7	Казачьи и русские национальные игры Игра «Лапта»	2		2
8	Игра «Заря»	1		1
9	Игра «Ловишка в кругу»	2		2
11	Игра «Ляпка»	1		1
12	Игра «Чехарда»	1		1
13	Игра «Стоп!»	2		2
	Итого:	17 часа	3	14

Учебно - тематический план 8 кл. «Казачьи игры»

<i>№</i>	<i>Тематическое планирование</i>	<i>Всего часов</i>	<i>Теоретические занятия</i>	<i>Практические занятия</i>
1	Вводное занятие. Знакомство с общими правилами игры. Правила безопасности во время игры.	1	1	
2	История казачества России.	1	1	

3	История казачества Северного Кавказа. Игра «Кзаки - разбойники»	2	1	1
4	История казачьих игр. Кзачья игра «Игра в шапку»	2	1	1
5	Строевая подготовка. Игра «Кзачата, смирно!»	3	1	2
6	Тактическая подготовка. Игра «Перебежки»	2		2
7	Меткость. Игра «Попади в цель»	2	1	1
8	Быстрота и ловкость Игра «Ловишка в кругу», игра «Третий лишний»	2		2
9	Координация движений. Игра «Всадники»	2		2
	Итого:	17 часа	6	11

Ожидаемый результат.

В результате регулярного посещения занятий учащиеся должны:

- повысить уровень своей физической подготовленности;
- приобрести навыки и умения по изучаемым разделам программы;
- уметь технически правильно осуществлять двигательные действия избранных казачьих и обрядовых подвижных игр;
- уметь использовать их в условиях соревновательной деятельности и казачьих праздников;
- уметь играть в обрядовые и подвижные игры кубанского казачества;
- бережно относиться к своей малой родине, к прошлому и настоящему Кубани, к памятникам культуры и искусства;
- чтить традиции казачества, жить по заповедям казаков;
- быть наблюдательными, активными, прилежными в учебном труде, добросовестными, трудолюбивыми, отзывчивыми.

Содержание обучения.

На каждом занятии проводить общеразвивающие упражнения, подвижные казачьи игры, строевую подготовку. (Приложения)

1.Строевая подготовка.

Практические занятия (элементы строя, строй, подача строевых команд). Повороты на месте (налево, направо, кругом). Движение строевым шагом. Приветствие и ответ на

приветствие на месте. Совершенствование строевых навыков и участие в строевых казачьих конкурсах и смотрах.

Требования к учащимся:

- соблюдать технику безопасности при проведении занятий;
- строго соблюдать и выполнять правила игр;
- не допускать конфликтных ситуаций во время игр;
- участвовать в казачьих спортивных праздниках, конкурсах, эстафетах, соревнованиях.

2.Подвижные игры для кружка «Казачьи забавы».

«Казаки-разбойники»

Играющие делятся на две группы. Одна по жребию изображает казаков, а другая – разбойников. Разбойники разбегаются и прячутся. Казаки имеют свой дом (стан). Они уходят на ловлю разбойников, одного казака оставляют сторожить стан. Пойманных разбойников казаки приводят в стан. Игра заканчивается, когда все разбойники будут пойманы.

Указания к проведению. Игра особенно интересно проходит на лесной опушке, где есть деревья, кустарник, небольшие ямки. Тогда казакам труднее поймать разбойников. Иногда улаиваются, чтобы пойманные разбойники становились казаками. Чтобы отличить разбойников от казаков, можно повязать косынки на шею или приколоть отличительный знак на рукав. Если игра проходит на опушке леса, то нужно ограничивать место, где должны прятаться разбойники.

«Чехарда»

- 1) с опорой на спину (для малых казачат) –
 - обычный общепринятый вариант, но постепенно те, через кого прыгают, становятся всё выше и всё ближе (первоначально 3-5 шагов) друг к другу;
- 2) без опоры на спину (для более старших казачат) –
 - один подсаживается (спиной к прыгающему), другой перепрыгивает с разбега, но момент подсаживания надо выбрать самому как можно ближе к прыгающему.

«Всадники»

Образ коня – это образ несущейся через века идеи, это знания, традиции предков и мощь веры и одухотворенности. Конь своими движениями отражает послышки всадника, Ход игры: дети стоят по широкому кругу с подчеркнута прямой осанкой.

И.п. – держа «повод» обеими руками или только левой рукой.

Такты 1–2 (вступление): «кони бьют копытами», «всадники сдерживают коней, натягивая повод».

Такты 3–10: «всадники» скачут галопом. На последнем аккорде, «натянув повод, останавливают коней на всем скаку».

«Заря»

Ход игры: дети встают в круг, руки держат за спиной, а один из играющих – Заря. Она ходит сзади с лентой и говорит:

Заря–зарница, красная девица,
По полю ходила, ключи обронила,
Ключи золотые, ленты голубые,
Кольца обвитые – за водой пошла!

С последними словами «Заря» осторожно кладёт ленту на плечо одному из играющих. Тот, заметив это, быстро берёт ленту, и они оба бегут в разные стороны по кругу. Кто останется без места, становится Зарей. Правила игры. Игроки не поворачиваются, пока водящий выбирает, кому положить на плечо ленту. Бегущие не должны пересекать круг.

Парные забавы.

1. Забавы с фишками:

Фишки, желательно плоские, кладутся на голову и внешнюю сторону ладони. Задача играющих – любым способом заставить соперника выронить одну из фишек. При этом свои фишки должны оставаться на месте. Уронивший фишку наказывается (приседает 10 раз) и игры продолжают. За соблюдением правил игры обычно следят самые опытные, уважаемые игроки.

«Иголлка, нитка и узелок»

О единстве идеи, пути её осуществления.

Ход игры: Игроки становятся в круг и берутся за руки. Считалкой выбирают «Иголлку», «Нитку» и «Узелок». Герои друг за другом то забегают в круг, то выбегают из него. Если же «Нитка» или «Узелок» оторвались (отстали или неправильно выбежали и вбежали в круг), то эта группа считается проигравшей. Выбираются другие герои. Выигрывает та тройка, в которой дети двигались быстро, ловко, не отставая друг от друга. Правила игры. «Иголлку», «Нитку», «Узелок» надо впускать и выпускать из круга, не задерживая, и сразу же закрывать круг.

«Ловишка в кругу»

Игра развивает чувство меры, умение жить в почитании и согласии с требованиями общества, не переступать запретную черту даже в экстремальных ситуациях, хранить устремление к реализации цели.

Подобная игра, входя в подсознание, как алгоритм поведения, поможет человеку и в дальнейшем, не выходя из круга своих возможностей и заслуг, регулировать свои действия, соотносить их безболезненно для самолюбия с действиями окружающих.

Ход игры: на площадке чертят большой круг – от 3 м и более, в зависимости от количества играющих.

В середине круга кладут палку, её длина должна быть значительно меньше диаметра круга. Участники игры стоят в кругу,

один из них – «Ловишка». Он бегает за детьми в кругу и старается кого-то поймать.

Пойманный игрок становится «Ловишкой».

Правила игры. Никто не встаёт на палку ногами: «Ловишка» её оббегает, игроки могут перепрыгивать. Пойманному игроку не вырываться из рук «Ловишки».

«Лопта»

Это самая распространенная игра в мире. В этой образной игре развиваются и реализовываются сильные качества человека, которые находят применение в любой конкретной обстановке, в экстремальной ситуации: смелость, организованность коллективной мысли и совместных движений, чувство общности устремлений и действий, кругозор и ловкость, быстрота реакции. В подобных играх истоки высоких чувств патриотизма, верности, боевых начал.

Для игры нужны небольшой резиновый мяч и лапта – круглая палка, длиной 60 см, ручка толщиной 3 см, ширина основания 5–10 см.

На площадке проводят две линии на расстоянии 20 м. С одной стороны площадки находится город, а с другой — кон.

Участники игры делятся на две равные группы. По жребию игроки одной группы идут в город, а другая группа водит.

Горожане начинают игру. Метала лаптой забивает мяч, бежит через площадку за линию кона и снова возвращается в город.

Водилы ловят отбитый мяч и стараются запятнать бегуна. Они могут перебрасывать мяч друг другу, чтобы попасть в него на более близком расстоянии. Если игрокам поля удастся запятнать бегуна, они переходят в город.

В ином случае игроки остаются на местах. Игра продолжается, мяч забивает второй игрок. По очереди все игроки бьющей партии выступают в роли метала. Но не всегда игрокам удается сразу вернуться в город.

В этом случае они ждут, что их выручат. Выручить может только тот, кто далеко отобьёт мяч.

Случается и так, что тот, кто ударил по мячу, не смог сразу перебежать за линию кона. Он ждёт, когда мяч забьёт следующий игрок, тогда за линию кона бегут два игрока. Может создаться более трудное положение, когда все игроки бьющей команды, кроме одного, находятся за линией кона, тогда игроку, который еще не бил, разрешают ударить трижды. Если он промахнется, то игроки города уступают свое место водящим.

Правила игры. Поддавалы не должны переступать черту города.

Тому, кто не может забить мяч лаптой, разрешается его бросать в поле рукой.

Партия города переходит в поле, если все игроки проббили мяч, но никто не перебежал за линию кона.

«Ляпка».

Игра развивает стремление приблизиться к цели, дотронуться в игре к своей симпатии, проявить ловкость, быстроту реакции. В общем азарте она растворяет обидчивость недотрог, застенчивость робких.

Ход игры: Один из игроков – водящий или «Ляпка». «Ляпка» бегает за игроками и старается кого-то осалить.

Осалив, приговаривает: «На тебе ляпку! Отдай её другому!» Новый «Ляпка» догоняет игроков, чтоб передать ляпку.

Правила игры. «Ляпка» не преследует одного игрока. Все игроки следят за сменой «ляпок».

«Пятнашки»

Игра развивает ловкость, увёртливость, стремление к победе.

Учит быть честным и оптимистом, сохранять душевное равновесие, развивает чувство юмора.

Выбирается «пятнашка». Все разбегаются по площадке, а «пятнашка» ловит: кого «пятнашка» коснется рукой, тот становится новым «пятнашкой».

Варианты:

1. «Пятнашка, ноги от Земли!»: Игрок может спастись от «пятнашки», если встанет на какой-то предмет — Землю.
2. Зайки. «Пятнашка» может запятнать только бегущего игрока, но стоит последнему запрыгнуть зайкой на двух ногах — он в безопасности.
3. Пятнашки с домом. По краям площадки рисуют два круга — дома. Игрок может спастись от пятнашки в доме — за кругом не пятнать.

«Салки»

Игра выводит детей к природе, развивает координацию движений, глазомер, меткость, способствует тому, что в непринужденной обстановке дети видят способности друзей, учатся друг у друга.

Ход игры: Все роют ямки-салки по размеру мяча (3–4 см). Игроки встают около салок, а водила выбирает одну

на расстояния 0,5–1 м и катит в неё мяч. В чью салку попадает мяч, тот берёт его и старается попасть этим мячом в одного

из разбегающихся в стороны детей. В кого мяч попал, тот становится водилой.

Правила игры. Бросать мяч можно только с места и только в ноги игроков.

«Дорожки»

На земле проводят разные по форме линии – 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 наталкиваясь на впереди бегущего.

Указания к проведению. Игру можно проводить с любым количеством детей. Длина дорожки может быть произвольной, но не менее 3м. 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. Играющие должны крепко держать друг друга за руки, чтобы змейка не разорвалась. Точно повторять движения ведущего. 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.

«Челночок»

Все участники игры встают парами лицом друг к другу и берутся за руки – это ворота.

Дети из последней пары пробегают или проходят под воротами и встают впереди колонны, за ними бежит следующая пара. Игра заканчивается, когда все играющие пройдут под воротами.

Правила.Пробежать или пройти нужно так, чтобы не задеть ворота.Пробегая в ворота, дети держат друг друга за руки.

Указания к проведению. Ворота по высоте могут быть разными: дети могут поднимать руки и держать их на уровне плеч или на уровне пояса. Чем ниже ворота, тем труднее пробегать под ними.

Более сложный вариант – когда дети, пробегая в ворота, проносят различные предметы, например, шарик в ложке, ведёрко, наполненное водой, или проходят, прокатывая рукой впереди себя большой мяч.

«Берегись!»

С одной стороны площадки протягивают шнур, за ним становится пятнашка. Все участники игры находятся на противоположной стороне площадки, там располагается их дом. Пятнашка громко говорит слова: «Берегись раз, берегись два, берегись три!»Играющие в это время идут через поле и подходят близко к шнуру. С последним словом пятнашка перепрыгивает через шнур и старается догнать и запятнать кого-либо из детей. Вместе с запятнанным он быстро убегает за шнур. Игра повторяется, но пятнашек становится двое.

- Правила.** 1. Играющие бегут в свой дом только после слов пятнашки :«Берегись три!»
2. Пятнашке разрешается салить только одного игрока.
3. Через шнур пятнашка только перепрыгивает, но если, перепрыгивая, он задевает шнур, то повторяет прыжок.
4. За чертой дома салить игроков нельзя.

Указания к применению. Игра проводится по большой свободной площадке. Расстояние между домов играющих и местом, где находится пятнашка, 10-20м. высоту шнура по ходу игры можно менять: чем выше шнур, тем труднее водящему через него перепрыгивать. Слова »Берегись раз, берегись два, берегись три!»пятнашка произносит медленно, чтобы играющие могли ближе подойти к шнуру. Чем ближе они находятся от шнура, тем легче их осалить.

Вариант. Играющие догоняют пятнашку и игрока, которого он уводит с собой, и стараются запятнать одного из них, пока они не перепрыгнут через шнур. Тот, кого они запятнали, возвращается на поле.

«Перебежки»

На противоположных сторонах площадки отмечают линиями два дома, расстояние между ними 10-20м. участники игры делятся на две равные группы и занимают дома. В середине площадки стоит водящий. Игрокам нужно из одного дома перейти в другой. Водящий их не пропускает, он старается осалить перебегающих. Осаленный выходит из игры. Побеждает та группа, в которой оказывается большее число игроков в конце игры.

«Перебежки с выручалкой»

Игра проходит как простые перебежки, только на площадке недалеко от линий домов очерчивают два круга. Игроки, осаленные водящими, не выходят из игры, а встают в один из кругов. Их могут выручить игроки той же команды. Пробегая мимо, игрок берёт осаленного, который стоит в круге, за руку и вместе с ним бежит в дом своей команды.

«Стоп!»

На одной стороне площадки очерчивается круг (диаметром около 1м) – место для водящего. На расстоянии 20-30 шагов от круга, на противоположном конце площадки, проводится линия кона, за ней стоят играющие.

Водящий, стоя спиной к полю, громко говорит: «Быстро шагай, смотри не зевай...Стоп!» Когда он говорит эти слова, дети быстро идут к нему, но на слове «Стоп!» замирают на месте. Водящий быстро оглядывается и, заметив того, кто вовремя не успел остановиться и сделал после слова «Стоп!» движение, возвращает его за линию кона. Водящий снова поворачивается спиной и говорит слова, а дети начинают своё движение с того места, где их застал сигнал.

Игра продолжается до тех пор, пока кто-то из участников игры не встанет двумя ногами в круг, раньше чем водящий произнесёт слово «Стоп!». Тот, кто это сделал, становится водящим и игра повторяется.

Указания к проведению. Чтобы занять круг водящего, нужно быть внимательным, обладать выдержкой и уметь быстро реагировать на сигнал. Это одна из немногих игр, где ребёнок выигрывает право быть водящим. Очень интересно проходит игра, если водящий говорит слова в разном темпе: то очень быстро, перед словом »Стоп!» делая паузу, то начиная медленно, а заканчивая скороговоркой.

«Море волнуется»

Участники игры разбегаются по площадке, останавливаются друг от друга на расстоянии 1м, и каждый своё место обозначает кружком. Водящий ходит между играющими, выполняя разные движения. Он подходит к играющим и со словами: «Море волнуется» кладёт руку на плечо игрока. Все, до кого дотрагивается водящий идут за ним, выполняя те же движения. Так играющие все уходят со своих мест. Водящий уводит их как можно дальше от кружков. Затем неожиданно останавливается, поворачивается к играющим и быстро говорит: «Море спокойно». Водящий и играющие бегут занимать кружки. Тот, кто не успел занять кружок, становится ведущим.

«Прятки с домом»

На игровой площадке очерчивается дом. Выбранный детьми водящий встаёт около дома, закрывает глаза и ждёт, пока все спрячутся. По сигналу идёт искать детей. Каждого найденного он громко называет по имени, тот быстро выбегает из укрытия и бежит к дому, водящий его догоняет и старается запятнать. Запятнанный игрок становится водящим.

По ходу игры бывает и так, что найденный успел добежать до дома незапятнанным, тогда водящий снова водит, а играющий прячется со всеми вместе.

«Пожмурки»

На игровой площадке отмечают дом для водящего – жмурильщика. Он встаёт в дом, отворачивается, закрывает глаза, все играющие разбегаются и прячутся. Водящий выходит на поиски, найденного называет по имени и быстро бежит к своему дому. Игрок, которого нашли, старается догнать водящего и осалить до того, как он забежит в дом. Если это ему удастся, то он кричит: «На кашу!» После этих слов дети разбегаются, а водящий их догоняет. Кого он запятнал, тот становится водящим. Если водящий добежал до дома и его не запятнали, то он идёт прятаться, а найденный встаёт на его место.

Правило. Водящий должен искать играющих по всей площадке.

«Корзинки»

Играющие делятся на пары и расходятся по площадке. Берут друг друга за руки и образуют кружки-корзинки.

Двое водящих стоят на некотором расстоянии друг от друга, один из них пятнашка, он догоняет второго игрока. Убегающий бежит между парами и, чтобы его не осалили, быстро называет по имени одного игрока из любой пары. Играющий, чье имя назвали, убегает, на его место встаёт игрок водящей пары. Если пятнашка осалил убегающего, то они берут друг друга за руки и образуют корзинку.

«Парные забавы»

Фишки, желательно плоские, кладутся на голову и навнешнюю сторону ладони. Задача играющих — любым способом заставить соперника выронить одну из фишек. При этом свои фишки должны оставаться на месте. Уронивший фишку наказывается (приседает 10 раз) и игры продолжают. За соблюдением правил игры обычно следят самые опытные, уважаемые игроки.

«Второй – лишний»

Играющие образуют круг, став на расстоянии двух шагов друг от друга. Два игрока находятся вне круга, один из них ловит другого. Убегающий может стать впереди любого из игроков, и тогда тот, кто оказывается позади, становится убегающим. Бегать можно как внутри круга, так и за его пределами. Если догоняющий запятнает убегающего, то они меняются ролями.

Если играющих много, они становятся по кругу парами в затылок друг другу. В этом случае убегающий становится впереди любой из пар, а оказывающийся третьим – убегает (в этом случае игра называется «Третий – лишний»).

Вариант. Тот, кто оказывается лишним, не убегает, а становится догоняющим, а тот, кто догоняет, – убегающим.

«Казачата, смирно!»

Играющие становятся в одну шеренгу. Руководитель, поворачиваясь лицом к детям, подает различные строевые команды, которые они должны исполнить в том случае, если руководитель предварительно перед командой скажет слово «группа». Если слово не произнесено, исполнить команду нельзя. Кто ошибется – делает шаг вперед, но продолжает играть. После второй ошибки делает еще один шаг вперед и т.д.

Игра продолжается около трех минут. По окончании игры отмечают самых внимательных, т.е. тех, кто остался стоять в исходном положении. Согласно правилам, шаг вперед делают и те ребята, которые своевременно не выполнили правильную команду.

Вместо шага вперед можно провинившимся начислять штрафные очки. В этом случае победителями считаются те участники, которые наберут наименьшее количество штрафных очков.

«Точный расчет»

На полу чертят несколько кругов диаметром 40-60 см. В круг с завязанными глазами становятся играющие. Их задача – выйти из круга, сделать восемь шагов и уловить играющих.

«Колесо»

На полу чертят круг диаметром 2 м. Играющие делятся на несколько групп по 6-8 человек в каждой и выбирают водящего. Каждая группа выстраивается по одному в затылок друг другу. Группа становится кругообразно, как спицы в колесе, лицом к центру, на одинаковом расстоянии друг от друга. Первый игрок каждой колонны стоит на линии круга, водящий – в стороне.

Первый игрок бежит вокруг колеса, становится в затылок последнему игроку и дотрагивается до него. Тот передает таким же образом сигнал вперед и т.д. когда первый игрок получает сигнал, он кричит: «Есть!», бежит вдоль своей колонны и выбегает за колесо, обегает его снаружи и возвращается на свое место. Все игроки этой колонны и водящий бегут за ним, стараясь обогнать друг друга. Игрок, оказавшийся в колонне последним, становится водящим.

«Конники-спортсмены»

Дети располагаются произвольно на площадке – «манеже». Изображается выезд спортивных лошадей. «Шаг коня» - руки согнуть в локтях, ладони опустить книзу, идти по кругу, стараясь касаться ладонями коленей. «Повторы»: по хлопку руководителя в ладони изменить направление движения (продвигаться по кругу, но в другую сторону). «Переходы на рысь и обратно на шаг»: взять в руки «поводья», перейти на бег, высоко поднимая колени, затем по условному знаку руководителя перейти на ходьбу.

Вдоль одной стороны площадки линиями отмечают «стойла» для лошадей, их число должно быть на три меньше, чем число участников игры. Изображая «всадников на спортивных лошадях» следует разбегаться в стороны и выполнять команды руководителя. Например: по сигналу руководителя «По местам!» - бежать к обозначенным местам. Оставшиеся без «стойл» проигрывают. Игра повторяется три-четыре раза. Побеждают те всадники, которые не остались без стойла.

СОГЛАСОВАНО

Протокол заседания ШМО

МБОУ СОШ № 29

от 29.08. 2022 года № 1

_____ Стовбуренко И.В.

подпись руководителя МО
Ф.И.О.

СОГЛАСОВАНО

Заместитель директора по УВР

_____Стовбуренко И.В.

подпись

Ф.И.О.

30 августа 2022 года

