

**Программа**  
**внеурочной деятельности**  
**по спортивно-оздоровительному направлению**  
**«Игровая кладовая»**  
**1-4 классы**  
**Срок реализации программы - 4 года**

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Рабочая программа «Игровая кладовая» реализует социальное направление внеурочной деятельности в 1-4 классах в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования.

**Цель программы:** удовлетворить потребность младших школьников в движении, стабилизировать эмоции, научить владеть своим телом, развить физические, умственные и творческие способности, нравственные качества.

**Основные задачи:**

- укрепление здоровья школьников посредством развития физических качеств;
- развитие двигательных реакций, точности движения, ловкости;
- развитие сообразительности, творческого воображения;
- развитие коммуникативных умений;
- воспитание внимания, культуры поведения;
- активизация творческого отношения обучающихся к себе посредством создания проблемных ситуаций;
- формирование умения работать индивидуально и в группе;
- развить природные задатки и способности детей;
- развитие доброжелательности, доверия и внимательности к людям, готовности к сотрудничеству и дружбе, оказание помощи тем, кто в ней нуждается;
- развитие коммуникативной компетентности младших школьников на основе организации совместной продуктивной деятельности.

### Содержание программы

Программа призвана средствами народной подвижной игры способствовать патриотическому воспитанию глухих обучающихся, освоению ими духовно-физического и нравственного наследия наших предков, формированию у них ценностной установки на активный, подвижный образ жизни, потребности в устной коммуникации со сверстниками, в занятиях спортом, развитию сообразительности, любознательности.

Воспитательное значение народных подвижных игр огромно. К.Д. Ушинский писал, что воспитание, созданное самим народом и основанное на народных началах, имеет ту воспитательную силу, которой нет в самых лучших системах, основанных на абстрактных идеях или заимствованных у другого народа. Необходимо обратить внимание на народные игры,

проработать этот богатый источник, организовать их и создать из них превосходное и могущественное воспитательное средство.

Подвижные игры - естественная форма физических упражнений детей, соответствующих их анатомическим и психологическим особенностям. Детские подвижные игры, взятые из сокровищницы народных игр, отвечают национальным особенностям, выполняют задачу национального воспитания. Они выступают не только как фактор физического развития и воспитания, но и как средство духовного формирования личности. Игрушки и игры делаются нередко первыми средствами воспитания, давая первый толчок дальнейшему направлению характера, склада ума и призвания отдельных лиц и даже целого народа; именно национальные детские игры представляют важнейшее воспитательное средство, согласное с духом народа, по подобию того, как того же самого достигают народная речь, народная поэзия, сказки, поговорки, загадки и т. п.

Оздоровляющее, гигиеническое значение игры зависит еще от одного фактора, на значение которого непременно указывали все выдающиеся педагоги и философы, начиная с Платона, - это интерес и чувство удовольствия, радости, сопровождающие игру.

Игры имеют громадное значение для детей по удовольствию, которое они им доставляют. В игре дети живут; все житейское отстоит от них в это время, их самостоятельность, творчество проявляются здесь во всей силе; в игре вырастает весь облик играющих с их вкусами, наклонностями, умственным складом и дарованиями. Процесс игры приводит в движение все существо играющего: как физическое, так и духовное. Начиная играть, дети хотят именно играть, т.е. приятно провести время, и эта приятность игры побуждает иногда детей играть до полного утомления, до тех пор, пока есть у них какие-нибудь силы для игры.

Подвижная игра должна научить сообразительности и находчивости. Главное условие этих игр - развить фантазию ребенка настолько, чтобы потом он сам, без помощи воспитателя, мог изобретать подобные игры. Прежде всего, игры служат несомненным доказательством таланта народа и поучительным примером того, что хорошая детская игра представляет собой образец высокого педагогического мастерства; поразительна не только та или иная отдельная игра, но также и то, как народная педагогика прекрасно определила последовательность игр от младенческих лет до зрелости.

Народные игры образны, поэтому они увлекают преимущественно детей младшего школьного возраста. Игры заключают в себе элемент борьбы,

соревнования, а, следовательно, вызывают эмоции радости, опасения и побуждают к осторожности и этим увлекают детей.

**Ценностными ориентирами содержания** данного курса являются:

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

### **Описание места программы в учебном плане**

Реализация программного материала рассчитана на срок с сентября по май. Занятия проводятся с группой детей школьного возраста один раз в неделю. Длительность занятий 40 минут.

В соответствии с учебным планом начального общего образования ГБОУ АО «ШИ № 3» программа «Игровая кладовая» реализуется с 1 по 4 класс. Общий объем учебного времени составляет 135 часов (33 недели в 1 классе и 34 недели во 2-4 классах по 1 часу в неделю).

<b>Класс</b>	<b>1 класс</b>	<b>2 класс</b>	<b>3 класс</b>	<b>4 класс</b>
<b>Кол-во часов</b>	<b>33 часа</b>	<b>34 часа</b>	<b>34 часа</b>	<b>34 часа</b>
<b>Итого</b>	<b>135 часов</b>			

### **Тематическое планирование курса «Игровая кладовая»**

№	Разделы	Количество часов по классам				
		I	II	III	IV	V
1	Русские народные игры	8	11	10	19	19
2	Подвижные игры	16	8	-	-	-
3	Эстафеты	9	7	7	8	8
4	Игры народов России	-	8	17	7	-
5	Игры народов Приамурья и Дальнего Востока	-	-	-	-	8
	<b>Итого</b>	<b>33</b>	<b>34</b>	<b>34</b>	<b>34</b>	<b>34</b>

Содержание образовательной деятельности представлено календарно – тематическим планированием (приложение №1).

### ***Методические рекомендации***

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

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

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

#### ***Распределение тем в пределах курса «Игровая кладовая»:***

1. раздел – «Русские народные игры», изучается с 1 по 5 класс,
2. раздел – «Игры народов России», изучается со 2 по 5 класс,
3. раздел – «Подвижные игры», изучается в 1-х и 2-х классах,
4. раздел – «Эстафеты», изучается в 1-5-х классах,
5. раздел – «Подвижные игры народов Дальнего Востока», изучается в 5 классе.

Такое распределение изучения игр позволяет учителю следовать от простого к сложному, а детям - знакомиться с играми, которые соответствуют их возрастным способностям. Детям 7 лет присуще постоянно находиться в движении, поэтому учебный материал в этих классах простой и легко запоминающийся. Он позволяет детям удовлетворить их потребность в движении. А вот для обучающихся 8-10 лет, помимо движения, нужен еще и занимательный материал. Знакомясь с историей и играми различных народов, они не только развиваются физически, но еще и развивают свой кругозор. Мы должны стремиться к тому, чтобы сделать из детей не атлетов, акробатов или людей спорта, а лишь здоровых, уравновешенных физически и нравственно людей.

#### ***Цели изучения курса «Игровая кладовая»:***

##### ***«Русские народные игры»***

Цели: сформировать представление обучающихся о богатстве и своеобразии русской игровой культуры, обучить правилам той или иной подвижной игры; развивать физические способности детей, координацию движений, силу и ловкость; воспитывать бережное и уважительное отношение к культуре родной страны.

На первом занятии проводится знакомство с историей русской игры.

##### ***«Игры народов России»***

Цели: познакомить с разнообразием игр различных народов, проживающих в России; развивать силу, ловкость и другие физические способности; воспитывать уважение к культурным традициям других народов.

##### ***«Подвижные игры»***

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

### «Эстафеты»

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

### “Подвижные игры народов Приамурья и Дальнего Востока”

Цели: познакомить с разнообразием игр коренных народов Дальнего Востока; развивать силу, ловкость и другие физические способности; воспитывать любовь к малой Родине, уважение к культурным традициям дальневосточных народов.

### **Требования к результатам освоения курса «Игровая кладовая»** *Личностные результаты:*

способность оценивать поступки людей, жизненные ситуации с точки зрения общепринятых норм и ценностей; оценивать конкретные поступки как хорошие или плохие;

*выражать* свои эмоции;

*понимать* эмоции других людей, сочувствовать, сопереживать.

### **Метапредметными результатами курса «Игровая кладовая»**

является формирование универсальных учебных действий (УУД).

#### Регулятивные УУД:

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

#### Познавательные УУД:

- умение делать выводы в результате совместной работы класса и учителя;

#### Коммуникативные УУД:

- планирование учебного сотрудничества с учителем и сверстниками — определение цели, функций участников, способов взаимодействия;

- постановка вопросов — инициативное сотрудничество в поиске и сборе информации;

- разрешение конфликтов — выявление, идентификация проблемы, поиск и оценка альтернативных способов разрешения конфликта, принятие решения и его реализация;

- управление поведением партнёра — контроль, коррекция, оценка его действий;

- умение с достаточной полнотой и точностью выражать свои мысли в соответствии с задачами и условиями коммуникации; владение монологической и диалогической формами речи в соответствии с грамматическими и синтаксическими нормами родного языка, современных средств коммуникации.

- формирование навыков позитивного коммуникативного общения.

### **Формы занятий:**

Занятия полностью построены на игровых обучающих ситуациях с использованием спортивного инвентаря и без него.

**Режим занятий:**

В 1-5 классах начальной школы занятия продолжительностью 30-40 минут проводятся 1 раз в неделю.

**Планируемый результат:**

- у выпускника начальной школы выработается потребность к систематическим занятиям физическими упражнениями и подвижными играми; - сформировано начальное представление о культуре движения;
- младший школьник сознательно применяет физические упражнения для повышения работоспособности, организации отдыха и укрепления здоровья; - обобщение и углубление знаний об истории, культуре народных игр; - умение работать в коллективе.

**Материально-техническое обеспечение**

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

К физкультурному оборудованию предъявляются педагогические, эстетические и гигиенические требования.

Подбор оборудования определяется программными задачами физического воспитания детей. Размеры и масса инвентаря должны соответствовать возрастным особенностям младших школьников; его количество определяется из расчёта активного участия всех детей в процессе занятий. Важнейшее требование – безопасность физкультурного оборудования. Для выполнения его необходимо обеспечить прочную установку снарядов, правильную обработку деревянных предметов (палки, рейки гимнастической стенки и др.). Во избежание травм они должны быть хорошо отполированы. Металлические снаряды делаются с закруглёнными углами. Качество снарядов, устойчивость, прочность проверяется учителем перед занятием.

## Содержание Программы

**Раздел I. Русские народные игры.** *Практика:* русская

народная игра «Жмурки» *Практика:* русская народная

игра «Кот и мышь» *Практика:* русская народная игра

«Горелки» *Практика:* русская народная игра «Салки»

*Практика:* русская народная игра «Пятнашки»

*Практика:* русская народная игра «Охотники и зайцы»

*Практика:* русская народная игра «Фанты»

*Практика:* русская народная игра «Салки с приседаниями»

*Практика:* русская народная игра «Волк»

*Практика:* русская народная игра «Птицелов»

**Раздел II. Подвижные игры**

*Практика:* подвижная игра «Совушка»

*Практика:* подвижная игра «Мышеловка»

*Практика:* подвижная игра «Удочка»  
*Практика:* подвижная игра «Брось дальше» (зимняя)  
*Практика:* подвижная игра «Белые медведи» (зимняя)  
*Практика:* подвижная игра «Весёлые воробышки» (зимняя)  
*Практика:* подвижная игра «Быстрые и меткие» (зимняя)  
*Практика:* подвижная игра «Гуси-лебеди»  
*Практика:* подвижная игра «Карусель»  
*Практика:* подвижная игра «Кто быстрее?»  
*Практика:* подвижная игра «Конники-спортсмены»  
*Практика:* подвижная игра «Лягушата и цыплята»  
*Практика:* подвижная игра «Карлики и великаны»

### **Раздел III. Эстафеты**

*Практика:* эстафета «Картошка в ложке»  
*Практика:* эстафета «Кружилка»  
*Практика:* эстафета «Попади в корзину»  
*Практика:* эстафета «Бег по кочкам»  
*Практика:* эстафета «Гонка мячей над головами и под ногами»  
*Практика:* эстафета «Велогонки»  
*Практика:* эстафета «Передача мяча»  
*Практика:* эстафета «С мячом»  
*Практика:* эстафета зверей  
*Практика:* эстафета «Быстрые и ловкие»  
*Практика:* эстафета «Вызов номеров»  
*Практика:* эстафета по кругу  
*Практика:* эстафета с обручем

### **Раздел IV. Игры народов России.**

*Практика:* русская народная игра «Гори, гори ясно!»  
*Практика:* башкирские народные игры «Юрта», «Медный пень»  
*Практика:* бурятская народная игра «Ищем палочку»  
*Практика:* дагестанские народные игры «Выбей из круга», «Подними платок»  
*Практика:* марийская народная игра «Катание мяча»  
*Практика:* татарская народная игра «Серый волк»  
*Практика:* якутские народные игры «Сокол и лиса», «Пятнашки»  
*Практика:* чувашская игра «Рыбки»

### **Раздел V. Игры народов Приамурья и Дальнего Востока.**

*Практика:* нанайская народная игра «Солнце (Хейро)»  
*Практика:* нанайская игра «Успей поймать»  
*Практика:* чукотская народная игра «Каюр и собаки»  
*Практика:* чукотская игра «Ловля оленей»  
*Практика:* нанайская народная игра «Прыжки на одной ноге»  
*Практика:* чукотская народная игра «Попади в нерпу»  
*Практика:* эвенкийская игра «Прыжки через крутящуюся верёвку»  
*Практика:* ульчская игра «Смелые ребята»

## **Условия реализации Программы**



Чтобы успешно обучить детей, необходимо, прежде всего, владеть знаниями, умениями и навыками организации разнообразных доступных и посильных для детей данного возраста игр, имеющих практическую значимость.

Помещение для проведения занятий должно быть светлым, соответствовать санитарно – гигиеническим требованиям. До начала занятий и после их окончания необходимо осуществлять сквозное проветривание помещения. В процессе обучения учащиеся и педагог должны строго соблюдать правила техники безопасности труда.

Для успешной реализации программы необходимо материально-техническое обеспечение:

мячи, скакалки, обручи, кегли, аптечка.

## Календарно-тематическое планирование занятий по программе «Игровая кладовая»

### I класс

**Срок обучения:** 1 год

**Режим занятий:** 1 час в неделю, 33 часа в год

№ п/п	Наименование разделов и тем	Всего часов	Содержание. Речевой материал.	Дата	
				план	факт
I	Раздел «Русские народные игры».	8			
1.	Вводное занятие. История русской народной игры.	1	Основы знаний о народной игре. Инструктаж по технике безопасности во время организации игры. Игры на свежем воздухе.		
2.	Русская игра «Жмурки»  1. Изучение правил отработк игры, а речевого материала.  Отработк элементо 2. а в игры, игра.	2	Правила игры в «Жмурки» «Жмурки»— детская игра, в которой один из участников с завязанными глазами ловит других. Для игры потребуется <b>платок</b> , чтобы завязать глаза игроку (жмурке), который будет всех <b>ловить</b> . Далее его крутят несколько раз вокруг своей оси, чтобы он немного потерял ориентацию в пространстве. Он должен <b>поймать</b> кого-нибудь из игроков и опознать. Если он правильно опознал игрока, то они меняются местами. Если «жмурка» близко подходит к какому-либо		

			выступающим предметам, то игроки должны крикнуть « <b>Огонь!</b> » (звон колокольчика)		
3.	<p>Русская игра «Кот и мышь»</p> <p>1. Изучение правил отработк игры, а речевого материала.</p> <p>Отработк элементо</p> <p>2. а в игры, игра.</p>	2	<p>Играющие (не более пяти пар) встают в два ряда лицом друг к другу, берутся за руки, образуя небольшой проход - <b>нору</b>. В одном ряду стоят коты, в другом - мыши. Игру начинает первая пара: <b>КОТ ЛОВИТ МЫШЬ</b>, а та бегает вокруг играющих. В опасный момент мышь может <b>спрятаться</b> в коридоре, образованном сцепленными руками играющих. Как только <b>КОТ ПОЙМАЛ МЫШЬ</b>, играющие встают в ряд. Начинает игру вторая пара. Игра продолжается, пока коты не переловят всех мышей.</p> <p><b>Правила игры.</b> Коту нельзя забегать в нору. Кот и мыши не должны убежать далеко от норы.</p>		
4.	<p>Русская игра «Горелки»</p> <p>1. Изучение правил отработк игры, а речевого материала.</p> <p>Отработк элементо</p> <p>2. а в игры.</p> <p>3. Игра «Горелки»</p>	3	<p>Играющие встают парами друг за другом. Впереди всех на расстоянии двух шагов стоит водящий - <b>горелка</b>. Играющие нараспев говорят слова:</p> <p><b>Гори, гори ясно,</b></p> <p><b>Чтобы не погасло.</b></p> <p><b>Стой подоле,</b></p> <p><b>Гляди на поле,</b></p> <p><b>Едут там трубачи</b></p> <p><b>Да едят калачи.</b></p> <p><b>Погляди на небо:</b></p>		

№ п/п	Наименование разделов и тем	Всего часов	Содержание. Речевой материал.	Дата	
				план	факт
<b>I</b>	<b>Раздел «Русские народные игры».</b>	<b>8</b>			
<b>1.</b>	Вводное занятие. История русской народной игры.	<b>1</b>	Основы знаний о народной игре. Инструктаж по технике безопасности во время организации игры. Игры на свежем воздухе.		
<b>2.</b>	Русская игра «Жмурки»  1. Изучение правил игры, отработка речевого материала. 2. Отработка элементов игры, игра.	<b>2</b>	Правила игры в «Жмурки» <b>«Жмурки»</b> — детская игра, в которой один из участников с завязанными глазами ловит других. Для игры потребуется <b>платок</b> , чтобы завязать глаза игроку (жмурке), который будет всех <b>ловить</b> . Далее его крутят несколько раз вокруг своей оси, чтобы он немного потерял ориентацию в пространстве. Он должен <b>поймать</b> кого-нибудь из игроков и опознать. Если он правильно опознал игрока, то они меняются местами. Если «жмурка» близко подходит к каким-либо выступающим предметам, то игроки должны крикнуть <b>«Огонь!»</b> (звон колокольчика)		
<b>3.</b>	Русская игра «Кот и мышь»  1. Изучение правил игры, отработка речевого материала. 2. Отработка элементов игры, игра.	<b>2</b>	Играющие (не более пяти пар) встают в два ряда лицом друг к другу, берутся за руки, образуя небольшой проход - <b>нору</b> . В одном ряду стоят коты, в другом - мыши. Игру начинает первая пара: <b>кот ловит мышь</b> , а та бежит вокруг играющих. В опасный момент мышь может <b>спрятаться</b> в коридоре, образованном сцепленными руками играющих. Как только <b>кот поймал мышь</b> , играющие встают в ряд. Начинает игру вторая пара. Игра продолжается, пока коты не переловят всех мышей. <b>Правила игры.</b> Коту нельзя забегать в нору. Кот и мыши не должны убегать далеко от норы.		
<b>4.</b>	Русская игра «Горелки» 1. Изучение правил игры, отработка речевого материала. 2. Отработка элементов игры. 3. Игра «Горелки»	<b>3</b>	Играющие встают парами друг за другом. Впереди всех на расстоянии двух шагов стоит водящий - <b>горелка</b> . Играющие нареспев говорят слова: <i><b>Гори, гори ясно, Чтобы не погасло. Стой подоле, Гляди на поле, Едут там трубачи Да едят калачи. Погляди на небо:</b></i>		

			<p><i>Звезды горят, Журавли кричат: - Гу, гу, убегу. Раз, два, не воронь, А беги, как огонь!</i></p> <p>После последних слов дети, стоящие в последней паре, бегут с двух сторон вдоль колонны. Горелка старается <b>запятнать</b> одного из них. Если бегущие игроки успели взять друг друга за руки, прежде чем горелка запятнает одного из них, то они встают впереди первой пары, а горелка вновь горит. Игра повторяется. Если горелке удастся запятнать одного из бегущих в паре, то он встает с ним впереди всей колонны, а тот, кто остался без пары, горит.</p> <p><b>Правила игры.</b> Горелка <b>не</b> должен <b>оглядываться</b>. Он <b>догоняет</b> убегающих игроков сразу же, как только они пробегут мимо него.</p>		
<b>II</b>	<b>Раздел «Подвижные игры»</b>	16			
1.	<p>Подвижная игра «Совушка»</p> <p>1. Изучение правил игры, отработка речевого материала.</p> <p>2. Отработка элементов игры, игра.</p>	2	<p>На одной стороне зала обозначается <b>гнездо совушки</b>. В гнезде помещается водящий совушка. Остальные играющие изображают птиц, бабочек, жуков и т. д.; они разлетаются по всему залу. Через некоторое время педагог произносит: «<b>Ночь!</b>». Играющие <b>останавливаются</b> на месте в той позе, в какой их застала ночь. Совушка <b>вылетает из своего гнезда</b>, машет крыльями и смотрит, кто шевелится. Того, кто пошевелился, уводит в свое гнездо, а воспитатель произносит: «<b>День!</b>»</p> <p><b>Бабочки, жуки, птицы</b> оживают и опять начинают <b>кружиться, летать</b>. После двух вылетов на охоту подсчитывается количество пойманных. Выбирается другая совушка.</p>		
2.	<p>Подвижная игра «Мышеловка»</p> <p>1. Изучение правил игры, отработка речевого материала.</p> <p>2. Отработка элементов игры.</p> <p>3. Игра «Мышь»</p>	3	<p>Играющие делятся на две неравные группы. Меньшая (примерно треть играющих) образует круг — <b>мышеловку</b>. Остальные изображают мышей и находятся вне круга.</p> <p>Дети, изображающие мышеловку, берутся за руки и начинают ходить по кругу то влево, то вправо, приговаривая: «<i>Ах, как мыши надоели, Развелось их просто страсть. Все погрызли, все поели, Всюду лезут – вот напасть. Берегитесь же, плутовки. Доберемся мы до вас. Вот поставим мышеловки, Переловим всех за раз!</i>»</p> <p>По окончании стихотворения дети останавливаются и поднимают сцепленные руки вверх. Мыши вбегают в мышеловку и тут же выбегают с другой стороны. По сигналу воспитателя: «Хлоп!» дети, стоящие по кругу, опускают руки и приседают — мышеловка захлопнута. Мыши, не успевшие выбежать из</p>		

			<p>круга, считаются пойманными. Они тоже становятся в круг (и размер мышеловки увеличивается). Когда большая часть мышей будет поймана, дети меняются ролями, и игра возобновляется.</p> <p>В конце игры учитель отмечает наиболее ловких мышей, которые ни разу не остались в мышеловке.</p>		
3	Подвижная игра «Удочка»	1	<p>Играющие стоят по кругу, в центре — учитель. Он держит в руках веревку, на конце которой привязан мешочек с песком. Учитель вращает веревку с мешочком по кругу над самой землей (полом), а дети подпрыгивают на двух ногах вверх, стараясь, чтобы мешочек не задел их ног. Описав мешочком два-три круга, учитель дает паузу, во время которой подсчитывается количество за девших за мешочек и даются необходимые указания по выполнению прыжков.</p>		
4	Подвижная игра «Брось дальше» (зимняя)	1	<p>Игроки встают перед линией броска. От линии броска отмечаются дорожки шириной по 2 м, количество дорожек определяется возможностями игроков. Игроки совершают броски по очереди. Задача каждого игрока снежком попадать в дорожки. Сначала все бросают в первую дорожку, затем во вторую и т. д. Те, кто промахиваются, следующий бросок повторяют в ту же дорожку. Кто первый попадет в самую дальнюю дорожку, тот и побеждает.</p>		
5.	Подвижная игра «Белые медведи» (зимняя)	1	<p>Задача игроков забираться на горку в необычных позах, на четвереньках, боком, спиной вперед, на прямых ногах и т. п. Кто быстрее и смешнее выполнит все подъемы, тот и побеждает. Так же можно проводить и спуски, но задача игроков не скатиться и не сбежать, а именно спуститься с горы в нелепых и смешных позах.</p>		
6.	Подвижная игра «Весёлые воробьишки» (зимняя)	1	<p>Дети становятся в круг (в полукруг, если их немного), перед каждым у ног по одному снежку. В центре круга водящий - кошка. Дети-воробьишки прыгают через снежок в круг и обратно. Кошка старается осалить воробьишков, прежде чем те выпрыгнут из круга. Кого поймали (осалили), выбывает, и кто наступит на свой снежок, тоже выбывает. В конце игры подсчитать, какая кошка поймала больше воробьев. Необходимо похвалить тех, кто ни разу не раздавил свой снежок.</p>		
7.	<p>Подвижная игра «Быстрые и меткие» (зимняя)</p> <p>1. Изучение правил игры, отработка речевого материала.</p> <p>2. Отработка элементов игры.</p> <p>Игра .</p>	2	<p>Эта игра состоит из двух этапов. Сначала играющие, разделившись на группы по 2-5 человек, получают задание <b>скатать снежный ком</b>. Каждая группа катает свой снежный ком в течение определенного времени - 5-8 минут, выигрывает группа, чей ком окажется самым большим.</p> <p>Затем комья ставят один на другой: внизу самый большой, наверху самый маленький.</p>		

			<p>Каждый играющий заготавливает себе снежки. По очереди с расстояния 6-8 шагов бросают их в голову фигуры, стараясь ее сбить. Побеждает тот, кому удалось это сделать.</p> <p>Игра может быть и командной. Тогда делают две <b>снежные фигуры</b>. Выигрывает команда, игроки которой быстрее собьют голову фигуры противника.</p>		
8.	<p>Подвижная игра «Гуси-лебеди»</p> <p>1. Изучение правил игры, отработка речевого материала.</p> <p>2. Отработка элементов игры.</p> <p>3. Игра «Гуси-лебеди».</p>	4	<p>На одном краю зала обозначается дом, в котором находятся <b>гуси</b>. На противоположной стороне зала стоит <b>пастух</b>. Сбоку от дома <b>логово</b>, в котором живет <b>волк</b>, остальное место — луг. Выбираются дети, исполняющие роль волка и пастуха, остальные изображают гусей. Пастух выгоняет гусей на луг, они пасутся и летают.</p> <p><u>Пастух:</u> <b>Гуси, гуси!</b></p> <p><u>Гуси</u> (<i>останавливаются и отвечают хором:</i> Га, га, га !</p> <p><u>Пастух:</u> <b>Есть хотите?</b></p> <p><u>Гуси:</u> <b>да, да, да!</b></p> <p><u>Пастух :</u> <b>Так летите!</b></p> <p><u>Гуси:</u> <b>Нам нельзя:</b></p> <p><b>Серый волк под горой</b></p> <p><b>Не пускает нас домой.</b></p> <p><u>Пастух:</u> <b>Так летите, как хотите, Только крылья берегите!</b></p> <p>Гуси, расправив крылья (расставив в стороны руки), летят через луг домой, а волк, выбежав из логова, старается их поймать (запятнать). Пойманные гуси идут в логово. После нескольких перебежек подсчитывается количество пойманных волком гусей. Затем выбираются новые волк и пастух. Игра повторяется 2-3 раза.</p>		
9.	Игра малой подвижности «Сделай фигуру»	1	<p>Ходьба в колонне по одному (или в рассыпную), по сигналу учителя: «Стоп» - дети останавливаются и выполняют какую-либо «фигуру» — позу. Отмечаются «фигуры», выполненные четко, быстро и интересно.</p>		
<b>III</b>	<b>Раздел «Эстафеты»</b>	<b>8</b>			
1.	«Картошка в ложке»	1	<p>Надо пробежать определенное расстояние, держа в вытянутой руке ложку с большой картофелиной. Бегут по очереди. Время бега засекают. Если картофелина упала, ее кладут обратно и продолжают бег. Бежать без картофелины нельзя! Побеждает показавший лучшее время. Еще увлекательнее состязание команд.</p>		
2.	«Кружилка»	1	<p>Эта игра – эстафета со скакалкой: до поворотного пункта игроки прыгают через скакалку с ноги на ногу, а при возвращении обратно берут сложенную вдвое скакалку в одну руку и вращают ее под ногами горизонтально.</p>		
3.	«Попади в корзину»	<b>1</b>	<p>Участники делятся на две команды. На равном расстоянии от них размещены две корзины. Каждой команде выдается по большому мячу. Участники в порядке очереди начинают бросать мяч в корзину. Выигрывает та команда, у которой больше попаданий в корзину.</p>		

4.	«Бег по кочкам»	2	Играющие делятся на команды, игроки которых строятся в колонны по одному. Перед каждой командой от линии старта до линии финиша на расстоянии 1 - 1,5 м друг от друга, чертят кружки диаметром 30 - 40 см по прямой или извилистой линии. По сигналу руководителя первые номера с эстафетной палочкой перепрыгивают из кружка в кружок, после чего кратчайшим путем возвращаются обратно и передают эстафетную палочку очередному игроку, который выполняет то же задание. Выигрывает команда, игроки которой раньше закончат эстафету.		
5.	«Гонка мячей над головами и под ногами»	2	Участники игры строятся в колонны по одному. Расстояние между игроками 1 м. Первым номерам раздаются мячи. По сигналу руководителя первый игрок <b>передает мяч через голову назад</b> . Игрок, получивший мяч, передает его дальше, но <b>между ногами</b> , третий - опять через голову, четвертый - между ногами и т. д. Последний игрок бежит с мячом в начало колонны и подает его через голову назад. Так каждый из игроков передает мяч один раз через голову, а один раз между ногами. Игрок, стоящий в колонне первым, всегда передает мяч через голову. Побеждает команда, первый игрок которой раньше вернется на свое место.		
6.	Итоговое занятие. Эстафета «Велогонки»	2	<b>Подвижные игры, русские игры, Велосипед</b> в этой эстафете заменит <b>гимнастическая палка</b> . Палку нужно оседлать сразу двум участникам. Они <b>велосипедисты</b> . Каждому вело-дуэту, удерживая между ногами палку, предстоит доехать до поворотной отметки и обратно. Побеждают <b>самые быстрые</b> .		
	<b>Всего</b>	<b>33</b>			

## Календарно-тематическое планирование занятий по программе

### «Игровая кладовая»

#### 2 класс

**Срок обучения:** 1 год

**Режим занятий:** 1 час в неделю, 34 часа в год

№ п/п	Наименование разделов и тем	Всего часов	Содержание. Речевой материал.	Дата	
				план	факт
<b>I</b>	<b>Раздел «Русские народные игры».</b>	<b>11</b>			
1.	Вводное занятие. Беседа о русской народной игре.	1	Расширение знаний о народной игре. Инструктаж по технике безопасности во время организации игры. Игры на свежем воздухе.		
2.	Русская игра «Краски» • Изучение правил игры, отработка речевого материала. • Отработка элементов игры, игра. • Игра «Краски»	4	Участники игры выбирают <i>хозяина</i> и двух <i>покупателей</i> . Остальные игроки - краски. Каждая краска придумывает себе цвет и тихо называет его хозяину. Когда все краски выбрали себе цвет и назвали его хозяину, он приглашает одного из покупателей. Покупатель стучит: - Тук, тук! - Кто там?		

			<p>- Покупатель.  - Зачем пришел?  - За краской.  - За какой?  - <b>За голубой.</b></p> <p>Если голубой краски нет, хозяин говорит: «Иди по голубой дорожке, найди голубые сапожки, поноси да назад принеси!» Если же покупатель угадал цвет краски, то краску забирает себе.</p> <p>Идет второй покупатель, разговор с хозяином повторяется. И так они подходят по очереди и разбирают краски. Выигрывает покупатель, который набрал больше красок. Если покупатель не <b>отгадал цвет краски</b>, хозяин может дать и более сложное задание, например: «Скачи на одной ножке по голубой дорожке».</p> <p><i>Правила игры.</i> Хозяином становится покупатель, который угадал больше красок.</p>		
3.	<p>Русская игра «Ловишка в кругу»</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Изучение правил игры, отработка речевого материала.</li> <li>• Отработка элементов игры.</li> <li>• Игра «Ловишка в кругу»</li> </ul>	2	<p>На площадке чертят большой круг. В середине круга кладут палку. Длина палки должна быть значительно меньше диаметра круга. Величина круга от 3 м и более в зависимости от количества играющих. Все участники игры стоят в кругу, один из них - <b>ловишка</b>. Он <b>бежит за детьми</b> и старается кого-то <b>поймать</b>. Пойманный игрок становится ловишкой.</p> <p><i>Правила игры.</i> Ловишка во время</p>		



			игры не должен перепрыгивать через палку. Это действие могут совершать только участники игры. Вставать на палку ногами запрещается. Пойманный игрок не имеет права вырываться из рук ловишки.		
4.	<p>Русская игра «Охотники и зайцы»</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Изучение правил игры, отработка речевого материала.</li> <li>• Отработка элементов игры.</li> <li>• Игра «Охотники и зайцы»</li> </ul>	3	<p><i>Правила игры.</i> Из числа играющих выбирается охотник, остальные зайцы. На одной стороне зала (площадки) отводится место для охотника, на другой — дом зайцев. Охотник ходит по залу, делая вид, что ищет следы зайцев, а затем возвращается к себе. Зайцы выпрыгивают из кустов и прыгают на двух ногах (или на правой и левой поочередно) в разных направлениях. По сигналу: «Охотник!» — зайцы убегают в дом, а охотник бросает в них мяч (в руках у него два-три мяча). Те, в кого он попал, считаются подстреленными, и он забирает их в свой дом.</p> <p>После каждой охоты на зайцев охотник меняется, но не из числа пойманных. Для проведения данной игры (во избежание травм) лучше использовать самодельные мячи, сшитые из кусочков ткани.</p>		
	<p>Русская игра «Пятнашки, ноги от земли»</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Изучение правил игры, отработка речевого материала.</li> <li>• Отработка элементов игры.</li> <li>• Игра «Пятнашки, ноги от земли»</li> </ul>	1	<p><i>Пятнашки, ноги от земли.</i> Играющий может спастись от пятнашки, если встанет на какой-то предмет.</p>		
<b>II</b>	<b>Раздел «Подвижные игры»</b>	<b>8</b>			
1.	<p>Подвижная игра «Бездомный заяц»</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Изучение правил игры, отработка речевого материала.</li> <li>○ Отработка элементов игры, игра.</li> <li>○ Игра «Бездомный заяц»</li> </ul>	2	<p>Из числа игроков выбирается охотник и бездомный заяц. Остальные игроки – зайцы, чертят себе круг, и встают во внутрь. Бездомный заяц убегает, а охотник его догоняет. Заяц может спастись от охотника, забежав в любой круг, тогда заяц, что стоял в кругу, должен сразу же убежать, потому что он стает бездомным, и охотник будет за ним охотиться. Как только охотник поймает зайца, он сам стает зайцем, а бывший заяц – охотником.</p>		
2.	<p>Подвижная игра «Зима пришла» (зимняя)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Изучение правил игры, отработка речевого материала.</li> <li>○ Отработка элементов игры, игра.</li> </ul> <p>Игра «Зима пришла»</p>	1	<p>Дети разбегаются по площадке и прячутся (присаживаются на корточки за снежными валами, горкой, снеговиком). На слона взрослого «Сегодня тепло, Солнышко светит, идите гулять!» дети выбегают из укрытий и разбегаются по площадке. На сигнал «Зима пришла, холодно! скорей домой!» все бегут на свои места и снова прячутся.</p>		
3.	<p>Подвижная игра «Неслышно за мячом»</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Изучение правил игры, отработка речевого материала.</li> <li>• Отработка элементов игры.</li> </ul>	3	<p>Эту игру можно проводить только <u>при полной тишине</u>. Играющие располагаются по кругу. В центре водящий, вокруг него на полу несколько больших и малых мячей (булав, городков). Водящий закрывает глаза и по сигналу ведущего один, двое или трое играющих неслышно подходят к лежащим предметам, тихо берут какие-</p>		

	• Игра «Неслышно за мячом»		либо из них (по одному каждый) и возвращаются на свои места. Водящий старается услышать или угадать, когда играющий берет предмет. Если он более-менее уверен, что услышал, то говорит: “Стой!” - и показывает рукой в направлении играющего, и тот выходит из игры, когда водящий прав. Если водящий не угадал, посылают новых игроков брать предметы.		
4.	Подвижная игра «Снежинки и ветер» (зимняя)  • Изучение правил игры, отработка речевого материала.  • Отработка элементов игры.  • Игра «Снежинки и ветер»	1	В этой игре дети будут снежинками. Они собираются в кружок и берутся за руки. По сигналу взрослого «Ветер задул сильный, сильный. Разлетайтесь, снежинки!» дети разбегаются в разные стороны, расставляют руки в стороны, покачиваются, кружатся. По сигналу «Ветер стих! Возвращайтесь, снежинки, в кружок!» — собираются в кружок и берутся за руки.		
5.	Подвижная игра «Найди Снегурочку» (зимняя)  • Изучение правил игры, отработка речевого материала.  • Отработка элементов игры.  • Игра «Найди Снегурочку»	1	Нарядите куклу Снегурочкой и спрячьте ее на участке. Воспитатель. Ребята, сегодня к вам в гости обещала прийти Снегурочка, она хочет поиграть и поплясать с вами. Наверное, она спряталась, давайте ее найдем. Дети ищут Снегурочку, найдя, водят с ней хороводы, приплясывают, кружатся парами.		
<b>III</b>	<b>Раздел «Эстафеты»</b>	<b>7</b> <b>часов</b>			
1.	Подвижная игра-эстафета «Гонки» <u>Оборудование:</u> санки, кегли. • ОРУ. • Знакомство с правилами эстафеты. • Отработка речевого материала, связанного с эстафетой. • Игра-эстафета.	1	Дети становятся в две колонны друг за другом, держа санки за веревку. Впереди на расстоянии 10 м ставят кеглю. По сигналу воспитателя дети везут санки до кегли, огибают ее и возвращаются на свое место, отдают санки следующему. Выигрывает тот, кто быстрее выполнит задание.		
2.	Подвижная игра-эстафета «Гонки тройками» • ОРУ. • Знакомство с правилами эстафеты. • Отработка речевого материала, связанного с эстафетой. Игра-эстафета.	2	Играющие вместе с руководителем встают в круг. Руководитель выходит на шаг вперед, чтобы быть заметнее. Если играющих мало, то можно построить их в шеренгу, а самому встать перед ними. Руководитель предлагает ребятам выполнять за ним все движения, за исключением запрещенного, заранее им установленного. Например, запрещено выполнять движение "руки на пояс". Руководитель под музыку начинает делать разные движения, а все играющие повторяют их. Неожиданно руководитель выполняет запрещенное движение. Участник игры, повторяющий его, делает шаг вперед, а затем продолжает играть		
3.	Подвижная игра-эстафета «Пингвины»	1	Играющие строятся у исходной черты в две-три колонны. У игроков, стоящих		

	<p><u>Оборудование:</u> мешочки с песком, обручи.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ОРУ.</li> <li>• Знакомство с правилами эстафеты.</li> <li>• Отработка речевого материала, связанного с эстафетой.</li> </ul> <p>Игра-эстафета.</p>		<p>первыми, по одному мешочку с песком. По сигналу воспитателя они зажимают мешочки между колен и на двух ногах прыгают до обруча, затем берут мешочки в руки, бегом возвращаются к своей колонне и передают их следующим игрокам. Сами встают в конец своей колонны.</p>		
4.	<p>Подвижная игра-эстафета «Эстафета кузнечиков»</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ОРУ.</li> <li>• Знакомство с правилами эстафеты.</li> <li>• Отработка речевого материала, связанного с эстафетой.</li> </ul> <p>Игра-эстафета.</p>	2	<p>Две-три команды строятся в колонны перед стартовой линией. По сигналу первые номера прыжками преодолевают установленную дистанцию в 10–15 м туда и обратно, обязательно заступая за черту на противоположной стороне площадки. Как только первый участник, приземлившись за стартовой чертой, коснется рукой следующего участника, тот начинает прыжки и т. д.</p> <p>Выигрывает команда, первой закончившая эстафету. В эстафете могут выполняться следующие задания: прыжки на двух ногах, прыжки на правой ноге, прыжки на левой ноге, туда – на правой ноге, оттуда – на левой или наоборот.</p> <p>Вариант эстафеты. Каждый участник старается преодолеть дистанцию за меньшее число прыжков.</p>		
5.	<p>Подвижная игра-эстафета «Попади в корзину»</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ОРУ.</li> <li>• Знакомство с правилами эстафеты.</li> <li>• Отработка речевого материала, связанного с эстафетой.</li> <li>• Игра-эстафета. «Попади в корзину»</li> </ul>	1	<p>Участники делятся на две команды. На равном расстоянии от них размещены две корзины. Каждой команде выдается по большому мячу. Участники в порядке очереди начинают бросать мяч в корзину. Выигрывает та команда, у которой больше попаданий в корзину.</p>		
<b>III</b>	<b>Раздел «Игры народов России»</b>	<b>8</b>			
1.	<p>Бурятская народная игра «Табун»</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ОРУ.</li> <li>• Короткий иллюстрированный рассказ учителя о Бурятской республике, бурятских детях, традициях, играх</li> <li>• Знакомство с правилами игры, распределение ролей.</li> <li>• Отработка речевого материала, связанного с игрой.</li> <li>• Игра «Табун»</li> </ul>	2	<p>Участники игры становятся в круг лицом к его центру, крепко держась за руки, изображают лошадей. В середине круга находятся жеребята. Они изредка издают звуки, подражающие лошадиному ржанью. Вокруг табуна ходит жеребец, охраняющий жеребят от нашествия волков. А два-три волка рыскают, норовят разорвать круг, схватить жеребенка и увести его в свое логово, чтобы накормить волчат. Жеребец, охраняющий табун, наводит страх, пугает волков. Если он осалит волка, то тот считается убитым. Игра продолжается до тех пор, пока жеребец не отгонит или не перебьет всех волков.</p> <p><i>Правила игры.</i> Волк может разрывать круг. Пойманного жеребенка он должен ловко увести к себе в логово.</p>		
2.	<p>Бурятская народная игра «Волк и ягнята»</p>	2	<p>Один игрок - волк, другой - овца, остальные - ягнята. Волк сидит на</p>		

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ОРУ.</li> <li>• Знакомство с правилами игры, распределение ролей.</li> <li>• Отработка речевого материала, связанного с игрой.</li> </ul> <p>Игра «Волк и ягнята»</p>		<p>дороге, по которой движется овца с ягнятами. Овца впереди, за нею друг за другом гуськом идут ягнята. Подходят к волку. Овца спрашивает: «Что ты здесь делаешь?» «Вас жду», - говорит волк. «А зачем нас ждешь?» - «Чтобы всех вас съест!» С этими словами он бросается на ягнят, а овца загораживает их.</p> <p><i>Правила игры.</i> Ягнята держатся друг за друга и за овцу. Волк может ловить только последнего ягненка. Ягнята должны ловко делать повороты в сторону, следуя за движениями овцы... Волку нельзя отталкивать овцу.</p>		
3.	<p>Татарская народная игра «Хлопушки»</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ОРУ.</li> <li>• Короткий иллюстрированный рассказ учителя о Татарстане татарских детях, традициях, играх</li> <li>• Знакомство с правилами игры, распределение ролей.</li> <li>• Отработка речевого материала, связанного с игрой.</li> </ul> <p>Игра «Хлопушки»</p>	2	<p>На противоположных сторонах комнаты или площадки отмечаются двумя параллельными линиями два города. Расстояние между ними 20--30 м. Все дети выстраиваются у одного из городов в одну шеренгу: левая рука на поясе, правая рука вытянута вперед ладонью вверх.</p> <p>Выбирается водящий. Он подходит к стоящим у города и произносит слова:</p> <p><b>Хлоп да хлоп - сигнал такой: Я бегу, а ты за мной!</b></p> <p>С этими словами водящий легко хлопает кого-нибудь по ладони. Водящий и запятнанный бегут к противоположному городу. Кто быстрее добежит, тот останется в новом городе, а отставший становится водящим.</p> <p><i>Правила игры.</i> Пока водящий не коснулся чьей-либо ладони, бежать нельзя. Во время бега игроки не должны задевать друг друга.</p>		
4.	<p>Татарская народная игра «Ловишки»</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ОРУ.</li> <li>• Знакомство с правилами игры, распределение ролей.</li> <li>• Отработка речевого материала, связанного с игрой.</li> </ul> <p>Игра «Ловишки»</p>	2	<p>По сигналу все играющие разбегаются по площадке. Водящий старается запятнать любого из игроков. Каждый, кого он поймает, становится его помощником. Взявшись за руки, вдвоем, затем втроем, вчетвером и т. д. они ловят бегающих, пока не поймут всех.</p> <p><i>Правила игры.</i> Пойманным считается тот, кого водящий коснулся рукой. Пойманные ловят всех остальных, только взявшись за руки.</p>		
	<b>Всего</b>	<b>34</b>			

## Календарно-тематическое планирование занятий по программе «Игровая кладовая»

*3 класс*

Срок обучения: 1 год

Режим занятий: 1 час в неделю, 34 часа в год

№ п/п	Наименование разделов и тем	Всего часов	Содержание. Речевой материал.	Дата	
				план	факт
I	Раздел «Русские народные игры».	19			
1.	Вводное занятие. Беседа о русской народной игре.	1	Расширение знаний о народной игре. Инструктаж по технике безопасности во время организации игры. Игры на свежем воздухе.		
2.	Русская игра «Салки с домом» Изучение правил игры, отработка речевого материала. Отработка элементов игры, игра. • Игра «Салки с домом»	2	Участники игры выбирают <i>хозяина</i> и двух <i>покупателей</i> . Остальные игроки - краски. Каждая краска придумывает себе цвет и тихо называет его хозяину. Когда все краски выбрали себе цвет и назвали его хозяину, он приглашает одного из покупателей. Покупатель стучит: - <b>Тук, тук!</b> - Кто там? - Покупатель. - Зачем пришел? - За краской. - За какой? - <b>За голубой.</b> Если голубой краски нет, хозяин говорит: «Иди по голубой дорожке, найди голубые сапожки, поноси да назад принеси!» Если же покупатель угадал цвет краски, то краску забирает себе. Идет второй покупатель, разговор с хозяином повторяется. И так они подходят по очереди и разбирают краски. Выигрывает покупатель, который набрал больше красок. Если покупатель не <b>отгадал цвет краски</b> , хозяин может дать и более сложное задание, например: «Скачи на одной ножке по голубой дорожке». <i>Правила игры.</i> Хозяином становится покупатель, который угадал больше красок.		
3.	Русская игра «Ловишка в кругу» • Изучение правил игры, отработка речевого материала. • Отработка элементов игры. • Игра «Ловишка в кругу»	2	На площадке чертят большой круг. В середине круга кладут палку. Длина палки должна быть значительно меньше диаметра круга. Величина круга от 3 м и более в зависимости от количества играющих. Все участники игры стоят в кругу, один из них - <i>ловишка</i> . Он <b>бегает за детьми</b> и старается кого-то <b>поймать</b> . Пойманный игрок становится ловишкой.		

			<i>Правила игры.</i> Ловишка во время игры не должен перепрыгивать через палку. Это действие могут совершать только участники игры. Вставить на палку ногами запрещается. Пойманный игрок не имеет права вырываться из рук ловишки.		
4.	Русская игра «Охотники и зайцы» <ul style="list-style-type: none"> <li>• Изучение правил игры, отработка речевого материала.</li> <li>• Отработка элементов игры.</li> <li>• Игра «Охотники и зайцы»</li> </ul>	3			
	Русская игра «Пятнашки, ноги от земли» <ul style="list-style-type: none"> <li>• Изучение правил игры, отработка речевого материала.</li> <li>• Отработка элементов игры.</li> <li>• Игра «Пятнашки, ноги от земли»</li> </ul>	1	<i>Пятнашки, ноги от земли.</i> Играющий может спастись от пятнашки, если встанет на какой-то предмет.		
<b>II</b>	<b>Раздел «Подвижные игры»</b>	<b>8</b>			
1.	Подвижная игра «Бездомный заяц» <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Изучение правил игры, отработка речевого материала.</li> <li>○ Отработка элементов игры, игра.</li> <li>○ Игра «Бездомный заяц»</li> </ul>	2	Из числа игроков выбирается охотник и бездомный заяц. Остальные игроки – зайцы, чертят себе круг, и встают во внутрь. Бездомный заяц убегает, а охотник его догоняет. Заяц может спастись от охотника, забежав в любой круг, тогда заяц, что стоял в кругу, должен сразу же убежать, потому что он стает бездомным, и охотник будет за ним охотиться. Как только охотник поймает зайца, он сам стает зайцем, а бывший заяц – охотником.		
2.	Подвижная игра «Зима пришла» (зимняя)	1	Дети разбегаются по площадке и прячутся (присаживаются на корточки за снежными валами, горкой, снеговиком). На слона взрослого «Сегодня тепло, Солнышко светит, идите гулять!» дети выбегают из укрытий и разбегаются по площадке. На сигнал «Зима пришла, холодно! скорей домой!» все бегут на свои места и снова прячутся.		
3.	Подвижная игра «Неслышно за мячом» <ul style="list-style-type: none"> <li>• Изучение правил игры, отработка речевого материала.</li> <li>• Отработка элементов игры.</li> <li>• Игра «Неслышно за мячом»</li> </ul>	3	Эту игру можно проводить только <u>при полной тишине</u> . Играющие располагаются по кругу. В центре водящий, вокруг него на полу несколько больших и малых мячей (булав, городков). Водящий закрывает глаза и по сигналу ведущего один, двое или трое играющих неслышно подходят к лежащим предметам, тихо берут какие-либо из них (по одному каждый) и возвращаются на свои места. Водящий старается услышать или угадать, когда играющий берет предмет. Если он более-менее уверен, что услышал, то говорит: “Стой!” - и показывает рукой в		

			направлении играющего, и тот выходит из игры, когда водящий прав. Если водящий не угадал, посылают новых игроков брать предметы.		
4.	Подвижная игра «Снежинки и ветер» (зимняя)	1	В этой игре дети будут снежинками. Они собираются в кружок и берутся за руки. По сигналу взрослого «Ветер задул сильный, сильный. Разлетайтесь, снежинки!» дети разбегаются в разные стороны, расставляют руки в стороны, покачиваются, кружатся. По сигналу «Ветер стих! Возвращайтесь, снежинки, в кружок!» — собираются в кружок и берутся за руки.		
5.	Подвижная игра «Найди Снегурочку» (зимняя)	1	Нарядите куклу Снегурочкой и спрячьте ее на участке.  Воспитатель. Ребята, сегодня к вам в гости обещала прийти Снегурочка, она хочет поиграть и поплясать с вами. Наверное, она спряталась, давайте ее найдем.  Дети ищут Снегурочку, найдя, водят с ней хороводы, приплясывают, кружатся парами.		
<b>III</b>	<b>Раздел «Эстафеты»</b>				
5.	Подвижная игра «Лиса в курятнике» (зимняя)	1	С помощью считалки выбирается лиса (ведущий). Остальные дети — куры.  Дети взбираются на снежный вал и присаживаются (куры сидят на насесте). На противоположной стороне площадки сидит лиса.  Куры гуляют по двору, хлопают крыльями, клюют зерна, кудахчут. По сигналу взрослого «Лиса!» куры разбегаются, стараются взлететь на насест (взобраться на снежный вал). Лиса салит курицу, которая не успела сесть на насест.		
6.	Подвижная игра «Весёлые воробышки» (зимняя)	1	Дети становятся в круг (в полукруг, если их немного), перед каждым у ног по одному снежку. В центре круга водящий - кошка. Дети-воробышки прыгают через снежок в круг и обратно. Кошка старается осалить воробышков, прежде чем те выпрыгнут из круга. Кого поймали (осалили), выбывает, и кто наступит на свой снежок, тоже выбывает. В конце игры подсчитать, какая кошка поймала больше воробьев. Необходимо похвалить тех, кто ни разу не раздавил свой снежок.		
7.	Подвижная игра «Быстрые и меткие» (зимняя)	2	Эта игра состоит из двух этапов. Сначала играющие, разделившись на группы по 2-5 человек, получают задание		
	3. Изучение правил игры,				

	отработка речевого материала. 4. Отработка элементов игры. Игра .		<b>скатать снежный ком.</b> Каждая группа катает свой снежный ком в течение определенного времени - 5-8 минут, выигрывает группа, чей ком окажется самым большим. Затем комья ставят один на другой: внизу самый большой, наверху самый маленький. Каждый играющий заготавливает себе снежки. По очереди с расстояния 6-8 шагов бросают их в голову фигуры, стараясь ее сбить. Побеждает тот, кому удалось это сделать. Игра может быть и командной. Тогда делают две <b>снежные фигуры</b> . Выигрывает команда, игроки которой быстрее собьют голову фигуры противника.		
8.	Подвижная игра «Гуси-лебеди» 1. Изучение правил игры, отработка речевого материала. 2. Отработка элементов игры. 3.Игра «Гуси-лебеди».	4	На одном краю зала обозначается дом, в котором находятся <b>гуси</b> . На противоположной стороне зала стоит <b>пастух</b> . Сбоку от дома <b>логово</b> , в котором живет <b>волк</b> , остальное место — луг. Выбираются дети, исполняющие роль волка и пастуха, остальные изображают гусей. Пастух выгоняет гусей на луг, они пасутся и летают. <u>Пастух:</u> <i>Гуси, гуси!</i> <u>Гуси</u> ( <i>останавливаются и отвечают хором</i> : Га, га, га! <u>Пастух:</u> <i>Есть хотите?</i> <u>Гуси:</u> <i>да, да, да!</i> <u>Пастух</u> : <i>Так летите!</i> <u>Гуси:</u> <i>Нам нельзя:</i> <i>Серый волк под горой</i> <i>Не пускает нас домой.</i> <u>Пастух:</u> <i>Так летите, как хотите,</i> <i>Только крылья берегите!</i> Гуси, расправив крылья (расставив в стороны руки), летят через луг домой, а волк, выбежав из логова, старается их поймать (запятнать). Пойманные гуси идут в логово. После нескольких перебежек подсчитывается количество пойманных волком гусей. Затем выбираются новые волк и пастух. Игра повторяется 2-3 раза.		
9.	Игра малой подвижности «Сделай фигуру»	1	Ходьба в колонне по одному (или врассыпную), по сигналу учителя: «Стоп» - дети останавливаются и выполняют какую-либо «фигуру» — позу. Отмечаются «фигуры», выполненные четко, быстро и интересно.		
<b>III</b>	<b>Раздел «Эстафеты»</b>	<b>8</b>			
1.	«Картошка в ложке»	1	Надо пробежать определенное расстояние, держа в вытянутой руке ложку с большой картофелиной. Бегут по очереди. Время бега засекают. Если картофелина упала, ее кладут обратно и продолжают бег. Бежать без картофелины нельзя! Побеждает показавший лучшее время. Еще увлекательнее состязание команд.		
2.	«Кружилка»	1	Эта игра – эстафета со скакалкой: до поворотного пункта игроки прыгают через скакалку с ноги на ногу, а при возвращении		



			обратно берут сложенную вдвое скакалку в одну руку и вращают ее под ногами горизонтально.		
3.	«Попади в корзину»	1	Участники делятся на две команды. На равном расстоянии от них размещены две корзины. Каждой команде выдается по большому мячу. Участники в порядке очереди начинают бросать мяч в корзину. Выигрывает та команда, у которой больше попаданий в корзину.		
4.	«Бег по кочкам»	2	Играющие делятся на команды, игроки которых строятся в колонны по одному. Перед каждой командой от линии старта до линии финиша на расстоянии 1 - 1,5 м друг от друга, чертят кружки диаметром 30 - 40 см по прямой или извилистой линии. По сигналу руководителя первые номера с эстафетной палочкой перепрыгивают из кружка в кружок, после чего кратчайшим путем возвращаются обратно и передают эстафетную палочку очередному игроку, который выполняет то же задание. Выигрывает команда, игроки которой раньше закончат эстафету.		
5.	«Гонка мячей над головами и под ногами»	2	Участники игры строятся в колонны по одному. Расстояние между игроками 1 м. Первым номерам раздаются мячи. По сигналу руководителя первый игрок <b>передает мяч через голову назад</b> . Игрок, получивший мяч, передает его дальше, но <b>между ногами</b> , третий - опять через голову, четвертый - между ногами и т. д. Последний игрок бежит с мячом в начало колонны и подает его через голову назад. Так каждый из игроков передает мяч один раз через голову, а один раз между ногами. Игрок, стоящий в колонне первым, всегда передает мяч через голову. Побеждает команда, первый игрок которой раньше вернется на свое место.		
6.	Итоговое занятие. Эстафета «Велогонки»	1	<b>Подвижные игры, русские игры, Велосипед</b> в этой эстафете заменит <b>гимнастическая палка</b> . Палку нужно оседлать сразу двум участникам. Они <b>велосипедисты</b> . Каждому вело-дуэту, удерживая между ногами палку, предстоит доехать до поворотной отметки и обратно. Побеждают <b>самые быстрые</b> .		
	<b>Всего</b>	<b>34</b>			

## Календарно-тематическое планирование занятий по программе «Игровая кладовая»

**4 класс**

Срок обучения: 1 год

Режим занятий: 1 час в неделю, 34 часа в год

№ п/п	Наименование разделов и тем	Всего часов	Содержание. Речевой материал.	Дата	
				план	факт
I	Раздел «Русские народные игры».	11			
1.	Вводное занятие. Беседа о русской народной игре.	1	Расширение знаний о народной игре. Инструктаж по технике безопасности во время организации игры. Игры на свежем воздухе.		
2.	Русская игра «Краски» • Изучение правил игры, отработка речевого материала. • Отработка элементов игры, игра. • Игра «Краски»	4	Участники игры выбирают <i>хозяина</i> и двух <i>покупателей</i> . Остальные игроки - краски. Каждая краска придумывает себе цвет и тихо называет его хозяину. Когда все краски выбрали себе цвет и назвали его хозяину, он приглашает одного из покупателей. Покупатель стучит: - <b>Тук, тук!</b> - Кто там? - Покупатель. - Зачем пришел? - За краской. - За какой? - <b>За голубой.</b> Если голубой краски нет, хозяин говорит: «Иди по голубой дорожке, найди голубые сапожки, поноси да назад принеси!» Если же покупатель угадал цвет краски, то краску забирает себе. Идет второй покупатель, разговор с хозяином повторяется. И так они подходят по очереди и разбирают краски. Выигрывает покупатель, который набрал больше красок. Если покупатель не <b>отгадал цвет краски</b> , хозяин может дать и более сложное задание, например: «Скачи на одной ножке по голубой дорожке». <i>Правила игры.</i> Хозяином становится покупатель, который угадал больше красок.		
3.	Русская игра «Ловишка в кругу» • Изучение правил игры, отработка речевого материала. • Отработка элементов игры. • Игра «Ловишка в кругу»	2	На площадке чертят большой круг. В середине круга кладут палку. Длина палки должна быть значительно меньше диаметра круга. Величина круга от 3 м и более в зависимости от количества играющих. Все участники игры стоят в кругу, один из них - <i>ловишка</i> . Он <b>бегает за детьми</b> и старается кого-то <b>поймать</b> . Пойманный игрок становится ловишкой.		

			<i>Правила игры.</i> Ловишка во время игры не должен перепрыгивать через палку. Это действие могут совершать только участники игры. Вставать на палку ногами запрещается. Пойманный игрок не имеет права вырываться из рук ловишки.		
4.	Русская игра «Охотники и зайцы» • Изучение правил игры, отработка речевого материала. • Отработка элементов игры. • Игра «Охотники и зайцы»	3			
	Русская игра «Пятнашки, ноги от земли» • Изучение правил игры, отработка речевого материала. • Отработка элементов игры. • Игра «Пятнашки, ноги от земли»	1	<i>Пятнашки, ноги от земли.</i> Играющий может спастись от пятнашки, если встанет на какой-то предмет.		
<b>II</b>	<b>Раздел «Подвижные игры»</b>	<b>8</b>			
1.	Подвижная игра «Бездомный заяц» ○ Изучение правил игры, отработка речевого материала. ○ Отработка элементов игры, игра. ○ Игра «Бездомный заяц»	2	Из числа игроков выбирается охотник и бездомный заяц. Остальные игроки – зайцы, чертят себе круг, и встают во внутрь. Бездомный заяц убегает, а охотник его догоняет. Заяц может спастись от охотника, забежав в любой круг, тогда заяц, что стоял в кругу, должен сразу же убежать, потому что он стает бездомным, и охотник будет за ним охотиться. Как только охотник поймает зайца, он сам стает зайцем, а бывший заяц – охотником.		
2.	Подвижная игра «Зима пришла» (зимняя)	1	Дети разбегаются по площадке и прячутся (присаживаются на корточки за снежными валами, горкой, снеговиком). На слона взрослого «Сегодня тепло, Солнышко светит, идите гулять!» дети выбегают из укрытий и разбегаются по площадке. На сигнал «Зима пришла, холодно! скорей домой!» все бегут на свои места и снова прячутся.		
3.	Подвижная игра «Неслышно за мячом» • Изучение правил игры, отработка речевого материала. • Отработка элементов игры. • Игра «Неслышно за мячом»	3	Эту игру можно проводить только <u>при полной тишине</u> . Играющие располагаются по кругу. В центре водящий, вокруг него на полу несколько больших и малых мячей (булав, городков). Водящий закрывает глаза и по сигналу ведущего один, двое или трое играющих неслышно подходят к лежащим предметам, тихо берут какие-либо из них (по одному каждый) и возвращаются на свои места. Водящий старается услышать или угадать, когда играющий берет предмет. Если он более-менее уверен, что услышал, то говорит: “Стой!” - и показывает рукой в		

			направлении играющего, и тот выходит из игры, когда водящий прав. Если водящий не угадал, посылают новых игроков брать предметы.		
4.	Подвижная игра «Снежинки и ветер» (зимняя)	1	В этой игре дети будут снежинками. Они собираются в кружок и берутся за руки. По сигналу взрослого «Ветер задул сильный, сильный. Разлетайтесь, снежинки!» дети разбегаются в разные стороны, расставляют руки в стороны, покачиваются, кружатся. По сигналу «Ветер стих! Возвращайтесь, снежинки, в кружок!» — собираются в кружок и берутся за руки.		
5.	Подвижная игра «Найди Снегурочку» (зимняя)	1	Нарядите куклу Снегурочкой и спрячьте ее на участке.  Воспитатель. Ребята, сегодня к вам в гости обещала прийти Снегурочка, она хочет поиграть и поплясать с вами. Наверное, она спряталась, давайте ее найдем.  Дети ищут Снегурочку, найдя, водят с ней хороводы, приплясывают, кружатся парами.		
<b>III</b>	<b>Раздел «Эстафеты»</b>				
5.	Подвижная игра «Лиса в курятнике» (зимняя)	1	С помощью считалки выбирается лиса (ведущий). Остальные дети — куры.  Дети взбираются на снежный вал и присаживаются (куры сидят на насесте). На противоположной стороне площадки сидит лиса.  Куры гуляют по двору, хлопают крыльями, клюют зерна, кудахчут. По сигналу взрослого «Лиса!» куры разбегаются, стараются взлететь на насест (взобраться на снежный вал). Лиса салит курицу, которая не успела сесть на насест.		
6.	Подвижная игра «Весёлые воробышки» (зимняя)	1	Дети становятся в круг (в полукруг, если их немного), перед каждым у ног по одному снежку. В центре круга водящий - кошка. Дети-воробышки прыгают через снежок в круг и обратно. Кошка старается осалить воробышков, прежде чем те выпрыгнут из круга. Кого поймали (осалили), выбывает, и кто наступит на свой снежок, тоже выбывает. В конце игры подсчитать, какая кошка поймала больше воробьев. Необходимо похвалить тех, кто ни разу не раздавил свой снежок.		
7.	Подвижная игра «Быстрые и меткие» (зимняя)	2	Эта игра состоит из двух этапов. Сначала играющие, разделившись на группы по 2-5 человек, получают задание		
	5. Изучение правил игры,				

	отработка речевого материала. 6. Отработка элементов игры. Игра .		<b>скатать снежный ком.</b> Каждая группа катает свой снежный ком в течение определенного времени - 5-8 минут, выигрывает группа, чей ком окажется самым большим. Затем комья ставят один на другой: внизу самый большой, наверху самый маленький. Каждый играющий заготавливает себе снежки. По очереди с расстояния 6-8 шагов бросают их в голову фигуры, стараясь ее сбить. Побеждает тот, кому удалось это сделать. Игра может быть и командной. Тогда делают две <b>снежные фигуры</b> . Выигрывает команда, игроки которой быстрее собьют голову фигуры противника.		
8.	Подвижная игра «Гуси-лебеди» 1. Изучение правил игры, отработка речевого материала. 2. Отработка элементов игры. 3.Игра «Гуси-лебеди».	4	На одном краю зала обозначается дом, в котором находятся <b>гуси</b> . На противоположной стороне зала стоит <b>пастух</b> . Сбоку от дома <b>логово</b> , в котором живет <b>волк</b> , остальное место — луг. Выбираются дети, исполняющие роль волка и пастуха, остальные изображают гусей. Пастух выгоняет гусей на луг, они пасутся и летают. <u>Пастух:</u> <i>Гуси, гуси!</i> <u>Гуси</u> ( <i>останавливаются и отвечают хором</i> : Га, га, га! <u>Пастух:</u> <i>Есть хотите?</i> <u>Гуси:</u> <i>да, да, да!</i> <u>Пастух</u> : <i>Так летите!</i> <u>Гуси:</u> <i>Нам нельзя:</i> <i>Серый волк под горой</i> <i>Не пускает нас домой.</i> <u>Пастух:</u> <i>Так летите, как хотите,</i> <i>Только крылья берегите!</i> Гуси, расправив крылья (расставив в стороны руки), летят через луг домой, а волк, выбежав из логова, старается их поймать (запятнать). Пойманные гуси идут в логово. После нескольких перебежек подсчитывается количество пойманных волком гусей. Затем выбираются новые волк и пастух. Игра повторяется 2-3 раза.		
9.	Игра малой подвижности «Сделай фигуру»	1	Ходьба в колонне по одному (или врассыпную), по сигналу учителя: «Стоп» - дети останавливаются и выполняют какую-либо «фигуру» — позу. Отмечаются «фигуры», выполненные четко, быстро и интересно.		
<b>III</b>	<b>Раздел «Эстафеты»</b>	<b>8</b>			
1.	«Картошка в ложке»	1	Надо пробежать определенное расстояние, держа в вытянутой руке ложку с большой картофелиной. Бегут по очереди. Время бега засекают. Если картофелина упала, ее кладут обратно и продолжают бег. Бежать без картофелины нельзя! Побеждает показавший лучшее время. Еще увлекательнее состязание команд.		
2.	«Кружилка»	1	Эта игра – эстафета со скакалкой: до поворотного пункта игроки прыгают через скакалку с ноги на ногу, а при возвращении		

			обратно берут сложенную вдвое скакалку в одну руку и вращают ее под ногами горизонтально.		
3.	«Попади в корзину»	1	Участники делятся на две команды. На равном расстоянии от них размещены две корзины. Каждой команде выдается по большому мячу. Участники в порядке очереди начинают бросать мяч в корзину. Выигрывает та команда, у которой больше попаданий в корзину.		
4.	«Бег по кочкам»	2	Играющие делятся на команды, игроки которых строятся в колонны по одному. Перед каждой командой от линии старта до линии финиша на расстоянии 1 - 1,5 м друг от друга, чертят кружки диаметром 30 - 40 см по прямой или извилистой линии. По сигналу руководителя первые номера с эстафетной палочкой перепрыгивают из кружка в кружок, после чего кратчайшим путем возвращаются обратно и передают эстафетную палочку очередному игроку, который выполняет то же задание. Выигрывает команда, игроки которой раньше закончат эстафету.		
5.	«Гонка мячей над головами и под ногами»	2	Участники игры строятся в колонны по одному. Расстояние между игроками 1 м. Первым номерам раздаются мячи. По сигналу руководителя первый игрок <b>передает мяч через голову назад</b> . Игрок, получивший мяч, передает его дальше, но <b>между ногами</b> , третий - опять через голову, четвертый - между ногами и т. д. Последний игрок бежит с мячом в начало колонны и подает его через голову назад. Так каждый из игроков передает мяч один раз через голову, а один раз между ногами. Игрок, стоящий в колонне первым, всегда передает мяч через голову. Побеждает команда, первый игрок которой раньше вернется на свое место.		
6.	Итоговое занятие. Эстафета «Велогонки»	1	<b>Подвижные игры, русские игры, Велосипед</b> в этой эстафете заменит <b>гимнастическая палка</b> . Палку нужно оседлать сразу двум участникам. Они <b>велосипедисты</b> . Каждому вело-дуэту, удерживая между ногами палку, предстоит доехать до поворотной отметки и обратно. Побеждают <b>самые быстрые</b> .		
	<b>Всего</b>	<b>34</b>			