

Бюджетное общеобразовательное учреждение  
«Хлебодаровская средняя общеобразовательная школа»  
Русско-Полянского муниципального района  
Омской области

РАССМОТРЕНО  
на заседании школьного МО  
протокол № 1 от 28.08.  
2024 г.

СОГЛАСОВАНО  
заместитель директора по ВР  
БОУ «Хлебодаровская СОШ»  
 /Бурлак Т.И./  
29 августа 2024 г.

УТВЕРЖДАЮ  
директор  
БОУ «Хлебодаровская СОШ»  
 Манкин Е.Н.  
30 августа 2024 г.



**Рабочая программа**

**курса внеурочной деятельности**

**«Играй с нами» 1 класс**

наименование учебного предмета, курса, класс

**базовый 34 часа**

(уровень: базовый, профильный, общеобразовательный, специального коррекционного обучения)

Руководитель: Малышева Юлия Сергеевна,  
учитель музыки

2024 – 2025 учебный год

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Программа "Играй с нами" имеет общекультурную направленность и реализуется через систему внеурочных развивающих занятий, что позволит сформировать предметные, личностные и метапредметные результаты.

Игра как форма обучения и развития ребенка занимает неотъемлемую роль в общем процессе. Важность игры не может быть недооценена. Она является ключевым элементом в формировании способностей и личностных качеств ребенка. В игре дети развивают коммуникативные навыки, логическое мышление, координацию движений, умение анализировать ситуацию и принимать решение.

Мы все любим играть, а дети без игры не представляют свою жизнь. Они живут играя. Первые игры, с которыми они сталкиваются – это русские народные игры, которые по своему наполнению близки и понятны. Играя, дети осваивают все стороны жизни в обществе, примеряют различные роли, получают представления о положительных и отрицательных качествах человека, проявляют свои, развиваются как физически, так и умственно. Русские народные игры – это яркий и интересный способ узнать больше о традициях нашего народа. Дети, играя в русские народные игры, лучше понимают русскую культуру и традиции, что важно для формирования личности. Кроме того, игры способствуют формированию дружеских отношений и командных навыков. И эту особенность всегда использовали при обучении детей.

В курсе «Играй с нами» мы исследуем мир традиционных русских народных игр, которые были популярны среди детей младшего возраста. Этот курс предполагает изучение особенности изучаемых народных игр, особенности и методики их проведения, а также практическую часть - само участие в играх. Ребята, приходя в школу, попадают в новую обстановку, новые условия, в новый коллектив, который только начинает складываться. Занятия внеурочной деятельности, где они играют в русские народные игры, помогают им принять, узнать друг друга, наладить отношения и, таким образом сформировать новый крепкий классный коллектив.

В основе народных игр лежат простые правила, доступные для понимания даже самым маленьким игрокам, что позволяет с легкостью включать их в процесс. Кроме того, такие игры всегда исполнены яркими эмоциями и радостью, и в них никогда не заскучает ни один ребенок.

**Цель программы:** формирование представления о нормах поведения в конкретных взаимоотношениях, в которых протекает жизнь ребёнка.

### **Задачи программы:**

1. Обучить детей забытым народным играм, воспитывая любовь к Родине, ее традициям и обычаям.
2. Создать атмосферу доверия среди детей и сплотить их.
3. Научить действовать по сигналу взрослого, не мешать другим детям.
4. Научить играть вместе без конфликтов.
5. Укрепить здоровье обучающихся через игровую деятельность.

На изучение данного курса отводится 33 часа (1 час в неделю). Программа курса «Играй с нами» предназначена для обучающихся 1 класса. Основанием для посещения курса внеурочной деятельности является письменное заявление родителей обучающегося. Занятия проводятся 1 раз в неделю в учебном кабинете, на территории школы. Формы организации – игра, практическое занятие. На каждом занятии сначала дети знакомятся с игрой, ее особенностями, техникой безопасности, затем проводится игра-демонстрация. И

только потом дети играют сами. Играть могут одной группой или двумя, тремя. Учитель наблюдает, помогает, если возникают трудности.

Участие в русских народных играх предоставляет детям уникальную возможность провести время активно и с пользой для развития. Они помогают детям взаимодействовать с другими людьми, учат сотрудничать и работать в команде. Русские народные игры помогают развивать важные личностные качества, такие как доброта, честность, терпимость и справедливость. Они также способствуют развитию осознанности и уважения к собственной культуре и истории. В процессе игры дети активизируют свое внимание, память, мышление, а элемент соревнования добавляет интереса к игре. Постоянная смена вида деятельности, разнообразные формы работы способствуют снятию как физической, так и моральной нагрузки, ребенок больше двигается, чаще переключает внимание, что также способствует снятию напряжения. Кроме того, игра дает возможность показать свои способности даже самым слабым учащимся. Ввиду различных способов деятельности, каждый ребенок может выбрать задание по уровню. Таким образом в процессе игры решается много задач учебных, а также по сохранению физического и психического здоровья.

### **РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

**В сфере личностных универсальных учебных действий** обучающиеся в сотрудничестве с учителем научатся:

- активно включаться в общение и взаимодействие со сверстниками на принципах уважения и доброжелательности, взаимопомощи и сопереживания;
- проявлять положительные качества личности и управлять своими эмоциями в различных (нестандартных) ситуациях и условиях;
- проявлять дисциплинированность, трудолюбие и упорство в достижении поставленных целей;
- оказывать бескорыстную помощь своим сверстникам, находить с ними общий язык и общие интересы.

**В сфере регулятивных универсальных учебных действий** обучающиеся в сотрудничестве с учителем научатся:

- организовывать самостоятельную деятельность с учётом требований её безопасности, сохранности инвентаря и оборудования, организации места занятий;
- проговаривать вслух последовательность производимых действий, составляющих основу осваиваемой деятельности (опираясь на памятку или предложенный алгоритм);
- планировать собственную деятельность, распределять нагрузку и отдых в процессе ее выполнения;
- характеризовать явления (действия и поступки), давать им объективную оценку на основе освоенных знаний и имеющегося опыта.

**В сфере познавательных универсальных учебных действий** обучающиеся в сотрудничестве с учителем научатся:

- организовывать собственную деятельность, выбирать и использовать средства для достижения её цели;
- анализировать и объективно оценивать результаты собственного труда, находить возможности и способы их улучшения;

**В сфере коммуникативных универсальных учебных действий** обучающиеся в сотрудничестве с учителем научатся:

- общаться и взаимодействовать со сверстниками на принципах взаимоуважения и взаимопомощи, дружбы и толерантности;
- активно включаться в коллективную деятельность, взаимодействовать со сверстниками в достижении общих целей;
- управлять эмоциями при общении со сверстниками и взрослыми, сохранять хладнокровие, сдержанность, рассудительность;
- доносить информацию в доступной, эмоционально-яркой форме в процессе общения и взаимодействия со сверстниками и взрослыми людьми.

**Предметными результатами** реализации программы занятий является сформированность следующих умений:

- организовывать отдых и досуг с использованием разученных игр;
- обобщать и углублять знаний об истории, культуре народных игр;
- формировать навыки здорового образа жизни;
- оказывать посильную помощь и моральную поддержку сверстникам при выполнении заданий, доброжелательно и уважительно объяснять ошибки и способы их устранения;
- организовывать и проводить со сверстниками изученные игры;
- бережно обращаться с инвентарём и оборудованием, соблюдать требования техники безопасности к местам проведения;
- взаимодействовать со сверстниками по правилам проведения подвижных игр.

## **СОДЕРЖАНИЕ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

Русские народные игры – это не просто способ развлечения, но и важный инструмент для социального, интеллектуального и физического развития детей. В настоящее время, в эпоху цифровых технологий, важно не забывать о старинных народных играх, которые помогают сохранить связь с историей и культурой нашего народа.

### **Игры-соревнования**

**Игра «Камешек».** Дети сидят или стоят, ладони у всех сложены вместе на уровне талии. Ведущий с камешком в руках обходит участников игры и делает движение, точно кладет камешек каждому из них в руки. Одному из играющих он действительно незаметно кладет камешек, затем отходит от скамейки и зовет: «Камешек, ко мне!» Тот, у кого камешек, подбегает и показывает его. Теперь он будет ведущим. Но если играющие заметили, кому положен камешек, они могут этого игрока задержать. В этом случае ведущим остается прежний. Указания к проведению игры: камешек нужно стараться положить незаметно, чтобы никто не знал, у кого он. Игрок с камешком не должен выходить раньше слов: «Камешек, ко мне!»

**Игра «Редька».** Играющие становятся друг за другом, сцепляясь руками в виде длинной гряды. Первый называется «бабушка», все остальные – редьки. Один из игроков, выбранный жребием, называется Ивашка Попов. Он подходит к бабке и беседует с ней: «Тук-тук». – «Кто тут?» – «Ивашка Попов». – «Зачем пришел?» – «За редькой». – «Не поспела, приходи завтра». Ивашка Попов уходит, но скоро возвращается. Повторяется

разговор с бабкой, но меняется финал – бабка отвечает: «Дергай какую хочешь». Ивашка дергает всех по очереди. Кто выдернул больше редьки – тот победитель. Указания к проведению игры: редьки стараются крепко держать друг друга. Ивашка может трясти игроков за руки и т. п. Рассмеявшихся игроков легче «выдернуть».

**Игра «Репка».** Изображающий репку (его выбирают, например, с помощью считалки) крепко держится за неподвижный предмет: дерево, пенек, столб. Остальные обхватывают друг друга за талию. Один из игроков старается «выдернуть репку», т. е. от дерева оттащить игрока, изображающего репку. Если играющим это удастся, то все они теряют равновесие и падают на землю, только самые ловкие участники забавы могут удержаться на ногах. Если ряд оборвался, а репку не вытащили, все смеются: «Не поели репки». Указания к проведению игры: после нескольких попыток «вытянуть репку», которые закончились неудачей, выбирается новая «репка» и все участники должны побывать в этой роли.

**Игра «Шлепанки».** Играющие становятся в круг лицом к центру на расстоянии примерно шага друг от друга. По считалочке выбирают водящего. Он выходит в центр круга, называет по имени одного из детей и бросает мяч о землю так, чтобы он отскочил в нужном направлении. Тот, чье имя назвал водящий, ловит мяч и отбивает его – шлёпает ладонью. Число отбиваний мяча устанавливается по договоренности, но не более пяти, чтобы остальным играющим не пришлось долго ждать своей очереди. После отбиваний мяча играющий перебрасывает его водящему, и игра продолжается, пока кто-то не уронит мяч. В этом случае игра начинается сначала и тот, кто уронил мяч, встает на место водящего. Указания к проведению игры: проводят игру на ровной площадке, чтобы мяч хорошо отскакивал и лучше взять мяч среднего размера. В этой игре принимают участие не более 10-15 человек. Успех игры зависит от того, насколько дети хорошо владеют мячом. Правило одно: отбивать мяч нужно стоя на одном месте. Игру можно усложнить – использовать 2 или 3 мяча, но в этом случае надо выбрать двух или трех водящих.

**Игра «Кто сильнее».** Играющие делятся на две команды. Посередине игровой площадки проводится линия. Игроки выстраиваются двумя шеренгами по обе стороны от нее. Стоящие друг против друга берутся за правые руки, левые держат за спиной. По сигналу игроки начинают тянуть в свою сторону противников, стараясь перетащить их за черту. Перетянутый за черту игрок остается на стороне противника. Выигрывает команда, сумевшая перетянуть на свою сторону больше игроков. Указания к проведению: игра интересна младшим школьникам, особенно мальчикам. Развивает силу, ловкость. Минимальное число участников - 10 человек. Проводится на просторной площадке. Следует заранее договориться о способах перетягивания: одной правой, одной левой, двумя руками, взявшись за плечи и т.п. Начинать перетягивание можно только по условному сигналу. В случае нарушения этого правила победа не засчитывается. Игрок, перетянувший своего противника, может помочь своему товарищу по команде, взяв его за пояс и начав совместно с ним перетягивать.

**Игра «Прыганье через верёвочку».** Двое играющих держат веревку за концы, а остальные прыгают через нее. Веревочку держат на той или иной высоте по договоренности или же вращают ее, а прыгающие стараются перепрыгнуть через нее в то время, когда она опускается возможно ближе к земле.

**Игра «Лодочка».** Двое держат веревку, но не делают полный оборот в воздухе, а лишь раскачивают над землей на разной высоте – от 10 – 20 см до 50 см и выше. Участники по одному или парами разбегаются и прыгают через раскачиваемую веревку. Можно прыгать разными способами: с сомкнутыми ногами, на одной ноге, со скрещенными ногами, с поворотом при прыжке и т.д.. прыгают, пока не совершают ошибки. Допустивший ошибку сменяет одного из держащих веревку.

**Игра «Удочка».** На земле чертится круг. В центр встает водящий, выбранный по жребии. Дети встают в круг на небольшом расстоянии друг от друга. Водящий вращает по кругу шнур с грузом на конце. Играющие следят за перемещением груза и подпрыгивают в тот момент, когда груз проходит около их ног. Тот, кто задел груз, становится ведущим.

**Игра «Круговая верёвочка».** Берут веревочку, длина которой зависит от числа играющих, считая на каждого по 20-30 см, и завязывают ее концы. Все играющие становятся в круг, держась обеими руками за веревочку. Один из играющих становится внутри круга и старается ударить кого-нибудь по пальцам. Получивший удар, сменяет стоящего в кругу. Тот, которого хотят ударить, может отпустить веревочку, но, как только миновала опасность, должен опять схватить ее. Указания к проведению: игра может быть осложнена тем, что водящему разрешается бить лишь одной рукой, а играющему запрещается совсем бросать веревочку (требуется ее держать хотя бы одной рукой) и можно только передвигать руками в сторону. Этот способ игры требует от играющих большого внимания и большой ловкости, а поэтому его можно рекомендовать только более взрослым детям. Водящий может бить по руке только тогда, когда она лежит на веревочке; получивший удар меняется с вожакom местом; при втором способе, играющий, опустивший руки, становится вожакom.

### Игры-забавы

**Игра «Садовник».** Водящий-садовник шепотом и на ушко присваивает каждому игроку имя — название цветка, а потом произносит слова:

«Я садовником родился,

Не на шутку рассердился,

Все цветы мне надоели,

Кроме...» — и называет один из цветков. Названный цветок должен откликнуться:

— Ой!

— Что с тобой?

— Влюблен(а)!

— В кого?

— В... (далее звучит название любого пришедшего в голову цветка).

Если такой игрок-цветок существует, то он должен откликнуться. Далее они с этим игроком ведут такой диалог, и он должен вспомнить еще какой-нибудь растущий рядом цветок. Влюбляться можно и в садовника, но только не сразу после того, как он назвал цветок. Проигравшим считается тот «цветок», который забудет откликнуться или ошибочно среагирует на чужое имя. Такой игрок должен будет выполнить какое-либо задание: спеть песню, прокукарекать. Задание-наказание придумывает водящий или вся компания «цветов» совместно. Если игрок не отозвался на имя своего цветка или не смог придумать в кого он «влюблен», он становится садовником, и игра начинается сначала. Указания к проведению: можно усложнить игру, добавив ей подвижности: тот, кто назвался этим цветком, убегает. «Садовник» догоняет. Если догонит, то убегающий занимает его место, то есть становится «садовником».

**Игра «Земля-Вода-Небо».** Играющие должны знать названия рыб, птиц, зверей, чтобы игра проходила веселее и активнее. В первом и втором вариантах названия угадывается соответствие: небо – птицы, вода – рыбы и т.д. В игре принимают участие все желающие дети. Играющие садятся или становятся кругом лицом к центру. В середине круга – ведущий с мячом (лучше набивным). Ведущий произносит одно из слов названия игры и тут же бросает мяч в руки любому игроку. Тот ловит мяч, называет соответствующее животное, например, лису или медведя на слово «зверь» («земля»), и возвращает мяч

ведущему. Если участник игры не успел назвать или неправильно назвал животное, не сумел поймать мяч, то он получает штрафное очко или отдает фант (любой мелкий предмет). Ведущий кидает мяч новым игрокам, стараясь всех держать в напряжении в ожидании мяча и необходимости быстро назвать нужное животное. Мяч можно дважды кинуть одному и тому же играющему. Когда накопится группа участников, имеющих штрафные очки, игру прерывают, чтобы разыграть фанты, а имеющим штрафные очки дать веселое групповое задание: спеть, сплясать, изобразить пантомиму и т.д. Затем игра продолжается с новым ведущим.

### **Игры с подражанием**

**Игра «У дядюшки Трифона».** Игроки встают в хоровод, берутся за руки, идут по кругу и поют:

Как у дяди Трифона,  
Было семеро детей,  
Было семеро детей,  
Было семь сыновей.  
Они не пили, не ели,  
Друг на друга все глядели,  
Разом делали вот так...

После этих слов, ведущий – «Дядя Трифон» одновременно показывает какое-либо движение (хлопает в ладоши, прыгает на одной ноге и т. д.), а играющие за ним повторяют. Тот, кто зазевался, становится «Дядей Трифоном» и выходит в центр круга. Игра продолжается до тех пор, пока внутренний круг, образованный из «трифонов», не станет больше внешнего круга.

**Игра «Почта».** Игра начинается с переключки водящего с игроками:

- Динь, динь, динь!
- Кто там?
- Почта!
- Откуда?
- Из города...
- А что в городе делают?

Водящий может сказать, что в городе танцуют, поют, прыгают и т.д. Все играющие должны делать то, что сказал водящий. А тот, кто плохо выполняет задание, отдает фант. Игра заканчивается, как только водящий наберет пять фантов. Играющие, чьи фанты у водящего, должны их выкупить. Водящий придумывает для них интересные задания. Дети читают стихи, рассказывают смешные истории, вспоминают загадки, имитируют движения животных. Затем выбирают нового водящего, и игра повторяется.

### **Игры-ловишки**

**Игра «Жгут в кругу».** Играющие становятся в кружок. По считалочке выбирают водящего. В руки дают жгут. Играющие, стоящие в кругу, не должны поворачивать голову. Водящий обходит круг три раза и незаметно кладет жгут сзади кого-нибудь, а сам отбегаёт в сторону от круга. Теперь всем разрешается посмотреть назад. Тот, кто не увидит рядом с собой жгута, пускается бежать. Игрок, возле которого положен жгут, поднимает его и быстро старается кого-нибудь осалить. Если это ему не удастся, он становится водящим, оставляя жгут у себя. Если же ему удастся осалить кого-нибудь, то осаленный становится водящим и жгут переходит к нему. Рекомендации к проведению: в игре могут принять участие 20 и более человек. Следует до начала игры договориться о

границах площадки, по которой разбегаются играющие. Правило одно: нельзя подсматривать за водящим, когда он прячет жгут.

**Игра «Горячее место».** На площадке проводят линию, за которой находится горячее место. В 3—4 шагах от него встает водящий. Дети расходятся по игровому полю. Играющим нужно перебежать с игрового поля в горячее место и вернуться обратно, но водящий их не пускает. Тот, кого он осалил, остается за чертой в горячем месте. Как только водящий осалит шестого игрока, игра заканчивается. Все идут в поле, а шестой игрок становится водящим. Побеждают те игроки, кому удалось несколько раз пробежать в горячее место. Указания к проведению: там, где горячее место, лежат ленточки. Играющие, кому удалось пробежать в горячее место, берут по ленточке. В конце игры по количеству ленточек можно узнать, кто из игроков самый смелый и ловкий. Если игрока с ленточками все-таки осалят, он одну ленточку кладет на место и остается за чертой.

**Игра «Капканы».** Для этой игры выбирается несколько игроков, которые встают парами, лицом друг к другу. Они берутся за руки и поднимают их вверх, как и при игре «ворота»: теперь — это «капканы». «Капканы» должны быть расставлены по игровому полю равномерно. Остальные дети бегают, свободно пробегая через «капканы», пока они открыты. Неожиданно «капканы» закрываются: водящие опускают руки (сигналом может служить свисток судьи или прекращение музыки). Те дети, которые в этот момент пробегали через капканы, оказываются в ловушке. Пойманные игроки и дети, изображавшие в игре «капканы», берутся за руки и становятся в круг, поднимая сомкнутые руки вверх. Остальные игроки образуют «цепочку», которая змейкой вьется по кругу, пробегая через «капканы». «Капканы» закрываются снова, и опять некоторые дети оказались в ловушке: теперь внутри круга. Указания к проведению: игра продолжается до тех пор, пока на свободе не останется всего несколько детей. Игру можно повторять 2—3 раза, заменяя «капканы».

**Игра «Золотые ворота».** В начале этой игры выбирают двух игроков. Они будут «солнцем» и «луной». Эти игроки становятся лицом друг к другу, берутся за руки и поднимают их, образуя «ворота». Остальные играющие берутся за руки и вереницей идут через ворота. Водящие («солнце» и «луна») речитативом повторяют скороговорку:

- Золотые ворота
- Пропускают не всегда:
- Первый раз прощается,
- Второй раз — запрещается,
- А на третий раз
- Не пропустим вас!

«Ворота» закрываются на последнем слове и ловят того, кто в этот момент проходил через них. Дети, зная, что «ворота» закрываются в конце стихотворения, спешат быстрее проскочить в них. Водящие тоже могут ускорять темп произнесения: так вся игра становится более динамичной и неожиданной. Те, которые оказались пойманными, становятся дополнительными воротами. «Ворота» побеждают, если им удалось поймать всех игроков.

**Игра «Дедушка».** Один играющий по жребию выбирается «дедушкой». Он встает в центре игровой площадки. Вокруг него чертят круг. Все играющие, взявшись за руки, передвигаются по кругу, приговаривая:

Уж ты дедушка седой,  
Что сидишь ты под водой?

Выглянь на минуточку, посмотри хоть чуточку.

Мы пришли к тебе на час,

Ну-ка тронь попробуй нас!

Как только прозвучит последнее слово, «дедушка» встает с места. Его задача – не выходя из круга, дотронуться до кого-нибудь из играющих. Осаленный занимает его место и становится «дедушкой». Указания к проведению: в отличие от остальных играющих, «дедушка» не может заступать за пределы черты. Играющие, в свою очередь, также не должны заходить за очерченный круг. Нарушивший это правило должен заплатить фант.

**Игра «Мигалки».** Дети встают в два круга — внутренний и внешний, лицом в центр круга. Так образуются пары: один — из внутреннего круга — стоит спиной к напарнику и смотрит на водящего; другой — из внешнего круга — стоит за ним на расстоянии в полшага, смотрит ему на пятки, руки держит за спиной. Водящий находится во внутреннем круге (без пары), он подмигивает кому-либо из внутреннего круга. Увидев, что ему подмигнули, игрок внутреннего круга старается убежать. Если напарник успевает его удержать, водящий подмигивает другому игроку, а если нет, то убежавший встает за спину водящего, а игрок, упустивший напарника, становится водящим.

**Игра «Салочки в два круга».** Играющие образуют два круга: внутренний и внешний. В разных кругах дети двигаются в противоположных направлениях. По сигналу ведущего, выбранного по считалочке, они останавливаются, играющие во внутреннем круге, быстро стараются «осалить» игроков внешнего круга, дотронувшись до них раньше, чем они успеют присесть. «Осаленные» играющие встают во внутренний круг, и игра начнется сначала. Игра заканчивается, когда во внешнем круге останется мало игроков (об их количестве оговариваются заранее).

### Игры-загадки

**Игра «Дедушка Мазай».** Играющие выбирают дедушку Мазая. Остальные участники договариваются, какие движения, обозначающие работу (например: сеяние, жатву, косьбу и т.п.) или другой вид занятий (ходьба на лыжах, катание на коньках, игра в снежки и т.д.) будут ему показывать. Они подходят к дедушке Мазая и поют:

- Здравствуй, дедушка Мазай,
- Из коробки вылезай!
- Где мы были – мы не скажем,
- А что делали – покажем!

После этих слов все изображают движениями работу, о которой договорились. Если Мазай отгадывает, дети разбегаются, и он их ловит. Кого первого поймали. Тот становится новым дедушкой Мазаем, и игра повторяется. Если не отгадывает, ему показывают другую работу.

**Игра «Кривой петух».** Одному из играющих завязывают глаза и сажают его на скамейку. Дети подходят к нему, говорят: «Прощай, кривой петух!» — и быстро расходятся по площадке. Водящий — кривой петух встает со своего места и идет искать игроков: он широко расставляет руки, прислушивается к каждому шороху. Найденного игрока он старается рассмешить, чтобы его узнать. Если ребенок будет узнан, он становится водящим.

### Игры с выбором

**Игра «Соседи».**Играющие встают в кружок парами. Один с общего согласия обходит всех с вопросом: «Доволен ли соседом? Водящий спрашивает каждого из пары. Если кто-то недоволен, то водящий спрашивает: «Кого выбираешь в соседи?». Называется кто-то из играющих. Сосед, которым недоволен, должен поменяться местами с тем, на кого указали. Если кто-то выберет водящего, то изгнанный становится водящим. Если соседи довольны друг другом, то водящий просит показать свое удовольствие: соседи обнимаются или пожимают друг другу руки. Если кто-то говорит: «Всеми недоволен» - все участники меняются местами, а оставшийся без места становится водящим.

**Игра «Бояре».**Команды отходят друг от друга на 10-15 метров. Ребята выстраиваются в линию и берутся за руки. Затем наступает подвижная часть игры, которая сопровождается стихами. Нужно определить, какая из команд будет первой, она и начнет игру такими словами:

– Бояре, а мы к вам пришли! (делают несколько шагов в сторону команды напротив)  
Дорогие, а мы к вам пришли! (шагают обратно)

Вторая команда произносит ответные стихи, совершая те же самые передвижения вперед-назад:

– Бояре, а зачем пришли? Дорогие, а зачем пришли?

Затем общение в стихах продолжается:

– Бояре, нам невеста нужна! Дорогие, нам невеста нужна!  
– Бояре, а какая вам нужна! Дорогие, а какая вам нужна?  
– Бояре, нам вот эта мила! Дорогие, нам вот эта мила!

Здесь называют имя «приглянувшегося» чужого игрока, а он после этого отворачивается от гостей и встает спиной.

– Бояре, у нее зубки болят. Дорогие, у нее зубки болят!  
– Бояре, а мы пряничка дадим. Дорогие, а мы пряничка дадим!  
– Бояре, она прянички не ест. Дорогие, она прянички не ест!  
– Бояре, а мы плеточкой ее. Дорогие, а мы плеточкой ее!  
– Бояре, она плеточки боится. Дорогие, она плеточки боится!  
– Бояре, отворяйте ворота. Отдавайте нам невесту навсегда!

После заключительных слов названный игрок пытается разомкнуть крепкую цепь «бояр» – разбегаются и устремляются вперед на участников первой команды. Если они разжали руки, и «щепочка» оборвалась, то ребенок идет обратно в свой строй, увлекая с собой одного из оппонентов. А если цепь оказалось прочной, и ее не разбили, то начинающие игру забирают «невесту» себе. Следующий ход за проигравшим лагерем. Победа достается группе, у которой в финале будет численный перевес.

### **Игры-прятки**

**Игра «Палочка-выручалочка».**Водящего выбирают с помощью считалки. Заранее готовится деревянная палочка 50 см. кто-нибудь из играющих бросает палочку как можно дальше, все прячутся. Водящий бежит за палочкой, возвращается, стучит ей (по стене, скамейке, дереву). При этом он приговаривает:

Палочка пришла,  
Никого не нашла.

Кого первым найдет,  
Тот за палочкой пойдет.

Водящий кладет палочку и ищет спрятавшихся, стараясь далеко не отходить. Заметив кого-нибудь из играющих, кричит: «Вижу..(называет имя), бежит к палочке, приговаривая: «Стук-стук, палочка на месте». Так находит всех играющих. Первый найденный при повторе игры становится водящим. Однако, игрок, которого увидели, может добежать до палочки раньше водящего со словами: «Палочка-выручалочка, выручи меня» - и постучать. Затем опять бросить ее как можно дальше, пока водящий ищет палочку, вновь спрятаться. Игрок, которого нашли и «застукали», стоит возле палочки, но его можно выручить. Пока водящий ищет остальных, кто- со словами: «Палочка-выручалочка, выручи (имя)», стучит ею, затем бросает как можно дальше. Пока водящий ищет палочку, дети прячутся.

**Игра «Двенадцать палочек».**Перед началом игры выбирается водящий — он будет искать игроков. В начале игры дощечка кладётся на камень или кирпич таким образом, чтобы получилась своеобразная «катапульта», на один конец которой укладываются все палочки. Один из игроков топает по противоположному концу дощечки, палочки разлетаются, а игроки разбегаются в разные стороны и прячутся. Водящий как можно быстрее собирает разлетевшиеся палочки, укладывает их на дощечку и после этого начинает поиск спрятавшихся игроков.Как только он находит какого-нибудь игрока, они бегут наперегонки к дощечке, как в прятках, чтобы «застукаться». Но здесь задача другая: если найденный игрок первым успевает «запустить» палочки в воздух, игра повторяется с тем же водящим. Если же «запустить» палочки успеет водящий — то водящим становится найденный игрок.Водящий принимается собирать палочки на дощечку, а все остальные игроки перепрыгиваются.

**Игра «Дай, дедушка, ручку».**Играющие делятся на две группы. Бросают жребий, кому искать, а кому прятаться. Играющие, кому выпал жребий искать, выбирают «дедушку», остальные — «внучата». Они отходят с ним в сторону, закрывают себе глаза. Прячущиеся выбирают себе «мать», которая должна прятать своих деток по разным местам, но недалеко друг от друга.Спрятав детей, она идет к «дедушке» и говорит ему: «Дедушка, дай ручку!» Тот подает руку, а «мать» ведет его и «внучат» совершенно в другую сторону от спрятавшихся детей. Но по пути «дедушка» и «внучата» зорко смотрят по сторонам, стараясь угадать, где спрятаны дети. Как только они заметят это место, сразу бегут к спрятавшимся, стараясь кого-нибудь поймать. Спрятавшиеся, заметив это, могут тотчас выбежать из своей засады навстречу «матери». Если она добежит до своих детей раньше «дедушки» с «внучатами», то они уже не смогут никого поймать. Если же «дедушка» успеет поймать хотя бы одного из них, играющие меняются ролями.Указания к проведению: число участников игры — до 20 человек. На площадке, где проводится игра, должны быть деревья, кусты или предметы, за которыми удобно спрятаться. «Дедушка» и «внучата» не должны подглядывать, когда «мать» прячет своих детей.

### Хороводные игры

**Игра «Капустка».**Дети берутся за руки, образуя длинную вереницу. Идут плавно, неторопливо поют:

Вейся, вейся, капуста моя,  
Вейся, вейся, белая.  
Как мне, капустке, виться,  
Как мне зимой не валиться!

Ведущий проводит хоровод через «ворота» — поднятые руки, которые держат последние в веренице. Когда все проходят, то самый последний поворачивается и «завивает капустку», т. е. перебрасывает через плечо руку, которой держится за товарища. Затем хоровод проходит через вторые ворота, третьи и т. д. до тех пор, пока не «завьются» все играющие. После этого последний в веренице остается на месте, а хоровод «завивается» вокруг него, постепенно охватывая все плотнее и плотнее, пока не получится «вилок капусты». Это получается очень весело. Затем капустка начинает «развиваться», пока не придет опять в исходное положение. Игра все время сопровождается пением, то громким, то более тихим, но неизменно плавным и протяжным.

**Игра «Колпачок».** Нужно выбрать водящего, который садится на корточки в центре круга. Остальные играющие ходят вокруг него, взявшись за руки, и поют:

Колпачок, колпачок,  
Тоненькие ножки,  
Красные сапожки.  
Мы тебя поили,  
Мы тебя кормили,  
На ноги поставили,  
Танцевать заставили.

После этих слов все бегут к центру, приподнимают водящего, ставят его на ноги и снова образуют круг. Хлопая в ладоши, поют:

Танцевать заставили.

Водящий начинает кружиться с закрытыми глазами. Все поют:

Танцуй, танцуй, сколько хочешь,  
Выбирай, кого захочешь!

Водящий выбирает кого-нибудь, не открывая глаз, и меняется с ним местами. Повторяют игру несколько раз.

### ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№ п/п	Тема	Количество часов
1.	Вводное занятие	1
2.	Игры-соревнования	9
3.	Игры-забавы	2
4.	Игры с подражанием	2
5.	Игры-ловишки	7
6.	Игры-загадки	2
7.	Игры с выбором	2
8.	Игры-прятки	6
9.	Хороводные игры	2
	<b>Итого</b>	<b>33</b>

## КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№ п/п	Дата по плану	Дата проведения	Тема	Кол-во часов	Примечание
			<b>1 ЧЕТВЕРТЬ</b>	<b>8</b>	
1.			<b>Вводное занятие</b>	<b>1</b>	
			<b>Игры-соревнования</b>	<b>9</b>	
2.			«Камешек»		
3.			«Редька»		
4.			«Репка»		
5.			«Шлёпанки»		
6.			«Кто сильнее»		
7.			«Прыганье через верёвочку»		
8.			«Лодочка»		
			<b>2 ЧЕТВЕРТЬ</b>	<b>8</b>	
9.			«Удочка»		
10.			«Круговая верёвочка»		
			<b>Игры-забавы</b>	<b>2</b>	
11.			«Садовник»		
12.			«Земля-Вода-Небо»		
			<b>Игры с подражанием</b>	<b>2</b>	
13.			«Стукалка»		
14.			«Почта»		
			<b>Игры-ловишки</b>	<b>7</b>	
15.			«Жгут в кругу»		
16.			«Горячее место»		
			<b>3 четверть</b>	<b>9</b>	
17.			«Капканы»		
18.			«Золотые ворота»		
19.			«Дедушка»		
20.			«Мигалки»		
21.			«Салочки в два круга»		

		<b>Игры-загадки</b>	<b>2</b>	
22.		«Дедушка Мазай»		
23.		«Кривой петух»		
		<b>Игры с выбором</b>	<b>2</b>	
24.		«Соседи»		
25.		«Бояре»		
		<b>Игры-прятки</b>	<b>6</b>	
26.		«Палочка-выручалочка»		
		<b>4 четверть</b>	<b>8</b>	
27.		«Палочка-выручалочка»		
28.		«Двенадцать палочек»		
29.		«Двенадцать палочек»		
30.		«Дай, дедушка, ручку»		
31.		«Дай, дедушка, ручку»		
		<b>Хороводные игры</b>	<b>2</b>	
32.		«Капустка»		
33.		«Колпачок»		

### **Список использованных источников**

1. Весенние праздники, игры и забавы для детей / В.М. Петров, Г.Н. Гришина, Л.Д. Короткова. – Москва: ТЦ «Сфера», 2000.
2. Зимние праздники, игры и забавы для детей / В.М. Петров, Г.Н. Гришина, Л.Д. Короткова. – Москва: ТЦ «Сфера», 2000.
3. Летние праздники, игры и забавы для детей / В.М. Петров, Г.Н. Гришина, Л.Д. Короткова. – Москва: ТЦ «Сфера», 2000.
4. Осенние праздники, игры и забавы для детей / В.М. Петров, Г.Н. Гришина, Л.Д. Короткова. – Москва: ТЦ «Сфера», 2000.