

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И МОЛОДЕЖНОЙ ПОЛИТИКИ
СВЕРДЛОВСКОЙ ОБЛАСТИ

МУНИЦИПАЛЬНОЕ КАЗЕННОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
"УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ ГО БОГДАНОВИЧ"

МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА № 5

РАССМОТРЕНО

руководитель ШМО
учителей начальных
классов



Ковалёва Е.П.
Протокол № 1
от 27 августа 2024 года

СОГЛАСОВАНО

председатель
педагогического совета
МАОУ СОШ № 5



Власова И.В.
Протокол № 13
от 29 августа 2024 года

УТВЕРЖДЕНО

директор
МАОУ СОШ № 5



Стебельцова Н.Н.
Приказ № 85-о
от 29 августа 2024 года

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

внеурочного курса «Подвижные игры»

для обучающихся 2 классов

ГО Богданович
2024 год

СОДЕРЖАНИЕ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Форма организации: подвижные игры.

Вид деятельности:

1. Игровая.
2. Познавательная.
3. Физическое самовоспитание, саморазвитие.

Самостоятельные игры и развлечения. Организация и проведение подвижных игр (на спортивных площадках и в спортивных залах).

Физические упражнения. Физические упражнения, их влияние на физическое развитие и развитие физических качеств. Физическая подготовка и ее связь с развитием основных физических качеств. Характеристика основных физических качеств: силы, быстроты, выносливости, гибкости и равновесия.

Физическая нагрузка и ее влияние на повышение частоты сердечных сокращений.

Физкультурно-оздоровительная деятельность. Комплексы физических упражнений для утренней зарядки, физкульт-минуток, занятий по профилактике и коррекции нарушений осанки.

Комплексы упражнений на развитие физических качеств.

Комплексы дыхательных упражнений. Гимнастика для глаз.

Способы физической деятельности

Самостоятельные занятия. Составление режима дня. Выполнение простейших закаливающих процедур, комплексов упражнений для формирования правильной осанки и развития мышц туловища, развития основных физических качеств; проведение оздоровительных занятий в режиме дня (утренняя зарядка, физкультминутки).

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Планируемые результаты освоения курса внеурочной деятельности соответствуют современным целям начального общего образования, представленным во ФГОС НОО как система **личностных, метапредметных и предметных** достижений обучающегося.

Личностные результаты:

формирование у обучающихся основ российской гражданской идентичности; готовность обучающихся к саморазвитию; мотивацию к познанию и обучению; ценностные установки и социально значимые качества личности; активное участие в социально значимой деятельности.

Личностные результаты освоения достигаются в единстве учебной и воспитательной деятельности МАОУ СОШ № 5 в соответствии с традиционными российскими социокультурными и духовно-нравственными ценностями, принятыми в обществе правилами и нормами поведения и способствуют процессам самопознания, самовоспитания и саморазвития, формирования внутренней позиции личности.

Личностные результаты освоения отражают готовность обучающихся руководствоваться ценностями и приобретение первоначального опыта деятельности на их основе, в том числе в части:

Гражданско-патриотического воспитания:

становление ценностного отношения к своей Родине - России;

осознание своей этнокультурной и российской гражданской идентичности;

сопричастность к прошлому, настоящему и будущему своей страны и родного края;

уважение к своему и другим народам;

первоначальные представления о человеке как члене общества, о правах и ответственности, уважении и достоинстве человека, о нравственно-этических нормах поведения и правилах межличностных отношений.

Духовно-нравственного воспитания:

признание индивидуальности каждого человека;

проявление сопереживания, уважения и доброжелательности;

неприятие любых форм поведения, направленных на причинение физического и морального вреда другим людям.

Эстетического воспитания:

уважительное отношение и интерес к художественной культуре, восприимчивость к разным видам искусства, традициям и творчеству своего и других народов;

стремление к самовыражению в разных видах художественной деятельности.

Физического воспитания, формирования культуры здоровья и эмоционального благополучия:

соблюдение правил здорового и безопасного (для себя и других людей) образа жизни в окружающей среде (в том числе информационной);

бережное отношение к физическому и психическому здоровью.

Трудового воспитания:

осознание ценности труда в жизни человека и общества, ответственное потребление и бережное отношение к результатам труда, навыки участия в различных видах трудовой деятельности, интерес к различным профессиям.

Экологического воспитания:

бережное отношение к природе;

неприятие действий, приносящих ей вред.

Ценности научного познания:

первоначальные представления о научной картине мира;

познавательные интересы, активность, инициативность, любознательность и самостоятельность в познании.

Метапредметные результаты характеризуют уровень сформированное познавательных, коммуникативных и регулятивных универсальных действий, которые обеспечивают успешность изучения учебных предметов, а также становление способности к самообразованию и саморазвитию. В результате освоения содержания программы начального общего образования обучающиеся овладевают рядом междисциплинарных понятий, а также различными знаково-символическими средствами, которые помогают обучающимся применять знания как в типовых, так и в новых, нестандартных учебных ситуациях.

Метапредметные результаты отражают:

Овладение универсальными учебными *познавательными* действиями:

1) базовые логические действия:

сравнивать объекты, устанавливать основания для сравнения, устанавливать аналогии;

объединять части объекта (объекты) по определенному признаку;

определять существенный признак для классификации, классифицировать предложенные объекты;

находить закономерности и противоречия в рассматриваемых фактах, данных и наблюдениях на основе предложенного педагогическим работником алгоритма;

выявлять недостаток информации для решения учебной (практической) задачи на основе предложенного алгоритма;

устанавливать причинно-следственные связи в ситуациях, поддающихся непосредственному наблюдению или знакомых по опыту, делать выводы;

2) базовые исследовательские действия:

определять разрыв между реальным и желательным состоянием объекта (ситуации) на основе предложенных педагогическим работником вопросов;

с помощью педагогического работника формулировать цель, планировать изменения объекта, ситуации;

сравнивать несколько вариантов решения задачи, выбирать наиболее подходящий (на основе предложенных критериев);

проводить по предложенному плану опыт, несложное исследование по установлению особенностей объекта изучения и связей между объектами (часть - целое, причина - следствие);

формулировать выводы и подкреплять их доказательствами на основе результатов проведенного наблюдения (опыта, измерения, классификации, сравнения, исследования);

прогнозировать возможное развитие процессов, событий и их последствия в аналогичных или сходных ситуациях;

3) работа с информацией:

выбирать источник получения информации;

согласно заданному алгоритму находить в предложенном источнике информацию, представленную в явном виде;

распознавать достоверную и недостоверную информацию самостоятельно или на основании предложенного педагогическим работником способа ее проверки;

соблюдать с помощью взрослых (педагогических работников, родителей (законных представителей) несовершеннолетних обучающихся) правила информационной безопасности при поиске информации в сети Интернет;

анализировать и создавать текстовую, видео, графическую, звуковую, информацию в соответствии с учебной задачей;

самостоятельно создавать схемы, таблицы для представления информации.

Овладение универсальными учебными **коммуникативными** действиями:

1) общение:

воспринимать и формулировать суждения, выражать эмоции в соответствии с целями и условиями общения в знакомой среде;

проявлять уважительное отношение к собеседнику, соблюдать правила ведения диалога и дискуссии;

признавать возможность существования разных точек зрения;

корректно и аргументированно высказывать свое мнение;

строить речевое высказывание в соответствии с поставленной задачей;

создавать устные и письменные тексты (описание, рассуждение, повествование);

готовить небольшие публичные выступления;

подбирать иллюстративный материал (рисунки, фото, плакаты) к тексту выступления;

2) совместная деятельность:

формулировать краткосрочные и долгосрочные цели (индивидуальные с учетом участия в коллективных задачах) в стандартной (типовой) ситуации на основе предложенного формата планирования, распределения промежуточных шагов и сроков;

принимать цель совместной деятельности, коллективно строить действия по ее достижению: распределять роли, договариваться, обсуждать процесс и результат совместной работы;

проявлять готовность руководить, выполнять поручения, подчиняться;

ответственно выполнять свою часть работы;

оценивать свой вклад в общий результат;

выполнять совместные проектные задания с опорой на предложенные образцы.

Овладение универсальными учебными *регулятивными* действиями:

1) самоорганизация:

планировать действия по решению учебной задачи для получения результата;

выстраивать последовательность выбранных действий;

2) самоконтроль:

устанавливать причины успеха/неудач учебной деятельности;

корректировать свои учебные действия для преодоления ошибок.

Предметные результаты по внеурочному курсу Подвижные игры предметной области "Физическая культура" обеспечивают:

1) сформированность общих представлений о физической культуре и спорте, физической активности человека, физических качествах, жизненно важных прикладных умениях и навыках, основных физических упражнениях (гимнастических, игровых, туристических и спортивных);

2) умение использовать основные гимнастические упражнения для формирования и укрепления здоровья, физического развития и физического совершенствования, повышения физической и умственной работоспособности, в том числе для подготовки к выполнению нормативов Всероссийского физкультурно-спортивного комплекса "Готов к труду и обороне" (ГТО);

3) умение взаимодействовать со сверстниками в игровых заданиях и игровой деятельности, соблюдая правила честной игры;

4) овладение жизненно важными навыками плавания (при наличии в Организации материально-технической базы - бассейна) и гимнастики;

5) умение вести наблюдение за своим физическим состоянием, величиной физических нагрузок, показателями основных физических качеств;

6) умение применять правила безопасности при выполнении физических упражнений и различных форм двигательной активност

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ 1-2 КЛАССЫ

№ п/п	Название игры	Содержание	Цели
Подвижные игры (13 часов)			
1	«Змейка»	Дети берут друг друга, образуя цепь. Одного из крайних в цепи играющих выбирают ведущих. Он бежит, увлекая за собой всех участников игры, на бегу описывает разнообразные фигуры: по кругу, вокруг деревьев, делая резкие повороты, перепрыгивая через препятствия; водит цепь змейкой, закручивая ее вокруг крайнего игрока, затем ее развивает. Змейка останавливается, закручивается вокруг ведущего.	Закрепить умение двигаться согласованно, выполнять правила игры. Развивать внимание.
2	«Пятнашки»	Дети находятся в разных местах площадки (границы ее обозначены фишками). Назначенный учителем или выбранный детьми пятнашка, получив цветную повязку (ленточку), становится на середине площадки. После сигнала учителя: «Лови!» - все дети разбегаются по площадке, а водящий старается догнать кого-нибудь из играющих и коснуться его рукой. Тот, кого водящий коснулся рукой, отходит в сторону. Игра заканчивается, когда пятнашка поймает 3-4 играющих. При повторении игры выбирается новый пятнашка	Упражнять в беге враспынную, развивать быстроту реакции, умение действовать согласно правилам
3	«Мы веселые ребята»	Дети стоят на одной стороне площадки или у стены спортивного зала. Перед ними проводится черта. На противоположной стороне площадки также проводится черта. Сбоку от детей, примерно на середине, между двумя линиями, находится ловишка, назначенный учителем или выбранный детьми. Дети хором произносят текст: Мы веселые ребята любим бегать и играть Ну, попробуй нас догнать: раз, два ,три – лови! Послеслова «лови!» дети перебегают на другую сторону площадки, а ловишка догоняет их. Тот, до кого ловишка дотронулся прежде, чем играющий пересек черту, считается пойманными и садятся возле ловишки. После двух-трех перебежек производится подсчет пойманных и выбирается новый.	Упражнять в беге в различных направлениях, закрепить умение двигаться быстро, не наталкиваясь друг на друга, развивать ловкость
4	«Караси и щука»	Один ребенок выбирается щукой. Остальные играющие делятся на две группки: одна из них – камешки – образует круг, другая – караси которые плавают внутри круга. Щука находится за кругом. По сигналу учителя: «Щука!» - она быстро вбегает в круг, стараясь	Упражнять детей в беге. Закрепить умение быстро менять

		поймать карасей. Караси спешат поскорее занять место за кем-нибудь из играющих и присесть (караси прячутся от щуки за камешки). Щука ловит тех карасей, которые не успели спрятаться. Пойманные уходят за круг. Игра проводится 3-4 раза, после чего подсчитывается число пойманных. Затем выбирают новую щуку. Дети, стоящие по кругу и внутри его, меняются местами, и игра продолжается.	направление движения, действовать по сигналу
5	«Школа мяча»	Для игры дается небольшой мяч. Играют дети по одному, по двое и небольшими группками. В ходе игры ребенок, допустивший ошибку, передает мяч другому. При продолжении игры он начинает с того движения, на котором ошибся. Виды движений: 1. Подбросить мяч вверх и поймать его двумя руками. Подбросить мяч вверх, и пока он совершает полет, хлопнуть в ладоши перед собой. 2. Ударить мяч о землю и поймать двумя руками. Ударить мяч о землю, одновременно хлопнуть в ладоши перед собой и поймать его двумя руками. 3. стоять лицом к стене на расстоянии двух-трех от нее шагов, ударить об нее мяч и поймать его двумя руками. 4. Бросить мяч о стену, дать ему стукнуться о землю, отскочить от нее, а затем уже ловить его. 5. Отбивать мяч о землю до пяти раз правой и левой рукой.	Закрепить навыки работы с мячом, учить координировать свои движения, развивать выносливость, умение играть в коллективе.
6	«Сделай фигуру»	Из числа играющих выбирается ведущий, он стоит в стороне. Остальные дети бегают, прыгают с ножки на ножку по всей комнате или площадке. На сигнал воспитателя (удар в бубен или слово «стоп») все останавливаются в какой-либо позе и не двигаются. Ведущий обходит все «фигуры» и выбирает ту, которая ему больше всех нравится. Этот ребенок становится водящим – оценщиком, а предыдущий водящий присоединяется к остальным детям, и игра повторяется.	Упражнять детей в умении быстро действовать по сигналу, двигаться подскоками, сохранять равновесие. Развивать воображение
7	«Пустое место»	Играющие встают в круг, выбирают водящего. Начиная игру, он пробегает мимо	Упражнять детей в

		<p>игроков, одного из них пятнает и продолжает бежать дальше по кругу. Запятнанный быстро бежит в противоположную сторону от водящего. Кто из них первый добежит до свободного места в круге, тот и занимает его, а опоздавший становится водящим.</p> <p>Правила.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Дети бегают только за кругом. 2. Стоящие в кругу не должны задерживать бегущих. 3. Если дети прибегают к свободному месту одновременно, то они оба встают в круг, и выбирается новый ведущий. <p>Указания к проведению.</p> <p>Играют в эту игру в любое время года на большой площадке, где можно бегать без помех. Участники игры встают по кругу на расстоянии одного шага друг от друга, руки у всех опущены. Если детей много, лучше организовать два круга играющих.</p>	<p>беге на скорость. Развивать умение действовать согласно правилам игры, быть внимательным, ловким.</p>
8	«Зевака»	<p>Дети встают в круг на расстоянии одного шага друг от друга и начинают перебрасывать мяч, называя по имени того, кто должен его ловить. Мяч перебрасывают, пока кто-то из игроков его не уронит. Тот, кто уронил мяч, встает в центр круга и по заданию играющих выполняет 1-2 упражнения с мячом.</p> <p>Правила.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Если играющий при выполнении упражнения уронит мяч, ему дается дополнительное задание. 2. Мяч разрешается перебрасывать друг другу только через центр круга. <p>Указания к проведению: Эту игру лучше проводить с небольшим количеством детей. Мяч для игры можно взять любой величины, в зависимости от умений детей: чем меньше мяч, тем труднее его ловить и выполнить упражнения.</p>	<p>Закрепить умение метать и ловить мяч. Развивать координацию движений, глазомер.</p>
9	«Филин и пташки»	<p>Играющие выбирают филина, он уходит в свое гнездо. Подражая крику той птицы, которую выбрали, играющие летают по площадке.</p> <p>На сигнал «Филин!» все птицы стараются улететь в свои гнезда. Если филин успеет кого-то поймать, то он должен угадать какая птица, и только тогда пойманный становится филином.</p> <p>Указания к проведению.</p> <p>Перед началом игры дети выбирают для себя названия тех птиц, голосу которых они смогут подражать (например: голубь, ворона, воробей, синица, журавель и т.д.) Гнезда птиц и филина лучше выбирать на высоких предметах (на пнях, скамейках и т.д.).</p>	<p>Закрепить умение прыгивать с предметов приподнятых над землей, быстро ориентироваться в пространстве. Действовать согласно правилам игры.</p>

		Птицы от филина прячутся каждая в своем гнезде.	
10	«Горячее место»	<p>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 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.</p> <p>Побеждают те игроки, кому удалось несколько раз пробежать в горячее место.</p> <p>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 осалит, он одну ленточку кладет на место и остается за чертой.</p>	Упражнять в беге в определенном направлении, быстроте реакции. Продолжать учить действовать согласно правилам, быть внимательными.
11	«Медведи и пчелы»	<p>Играющие делятся на две неравные группы. Одни (приблизительно треть детей) – медведи, остальные - пчелы. На расстоянии 3-5 м от вышки очерчивается лес, а на расстоянии 8-10 м на противоположной стороне – луг. Пчелы помещаются на вышке или на гимнастической стенке (улей). По сигналу учителя пчелы летят на луг за медом и жужжат. Как только все пчелы улетят, медведи влезают на вышку – в улей и лакомятся медом. По сигналу учителя: «Медведи!» - пчелы летят и жалят медведей, не успевших убежать в лес (дотрагиваясь до них рукой). Затем пчелы возвращаются на вышку, и игра возобновляется. Ужаленный медведь один раз не выходит за медом. После того как игра проведена 2-3 раза, дети меняются ролями.</p> <p>Учитель должен находиться у вышки (гимнастической стенки), чтобы в случае надобности оказать помощь играющим.</p>	Закрепить навыки лазанья, умение быстро действовать по сигналу. Развивать ловкость.
12	«Удочка»	<p>Дети стоят по кругу. В центре круга – воспитатель. Он держит в руках веревку, на конце которой привязан мешочек с песком. Воспитатель вращает веревку с мешочком по кругу над самой землей, а дети подпрыгивают вверх, стараясь, чтобы мешочек не задел их ног.</p> <p>Предварительно воспитатель показывает и объясняет детям, как надо подпрыгивать: сильно оттолкнуться и подобрать ноги.</p> <p>Время от времени следует делать паузы, чтобы дать детям отдохнуть.</p>	Продолжать формировать умение подпрыгивать на двух ногах, развивать внимание, ловкость, умение быстро ориентироваться.
13	«Кошка и мышка»	<p>Играющие перед началом игры выбирают кошку и мышку, берут друг друга за руки и встают в круг. Кошка стоит за кругом, мышка – в круге. Кошка старается войти в круг и поймать мышку, но играющие закрывают входы перед ней. Она старается подлезть под</p>	Развивать ловкость, быстроту реакции, находчивость.

		<p>ворота, играющие приседают и не пускают ее в круг. Когда наконец кошка проберется в круг, дети сразу же открывают ворота и мышка выбегает из круга. А кошку они стараются из круга не выпускать. Если же кошка поймает мышку, то они встают в круг, а играющие выбирают новых кошку и мышку. Правила. 1. Кошка может поймать мышку, как в круге, так и за кругом. 2. Играющие открывают ворота только для мышки. Указания к проведению: если кошка долго не может поймать мышку, выбирается новая пара.</p>	Упражнять в беге.
Народные игры (20 часов)			
14	«Космонавты»	<p>По краям площадки чертятся контуры ракет (двух-, четырехместные). Общее количество мест в ракетах должно быть меньше количества играющих детей. Посередине площадки космонавты, взявшись за руки, ходят по кругу, приговаривая: Ждут нас быстрые ракеты Для прогулок по планетам. На какую захотим, На такую полетим! Но в игре один секрет: Опоздавшим места нет. С последним словом дети отпускают руки и бегут занимать места в ракете. Те, кому не хватило места в ракете, остаются на космодроме, а те кто сидит в ракетах, поочередно рассказывают, где пролетают и что видят. После этого все снова встают в круг, и игра повторяется. Во время полета вместо рассказа о виденном детям предлагается выполнять различные упражнения, задания, связанные с выходом в космос, и др.</p>	Закрепить умение быстро ориентироваться в пространстве, действовать по сигналу воспитателя, быть внимательным.
15	«Совушка»	<p>Выделяется водящий - «совушка». Играющие – на площадке, а «совушка» - в гнезде (отведенное для этого место). По сигналу «День наступает» дети, подражая полету бабочек, стрекоз, птиц, жуков и «превращаясь» в других животных, резвятся, стараются наиболее точно показать, кого они изображают. По команде «Ночь наступает» все играющие обязаны «замереть» в той позе, в которой она их застала. «Совушка» выходит «на охоту», шевелящихся уводит в гнездо.</p>	Учиться неподвижно стоять некоторое время, внимательно слушать

		По сигналу «День наступает» «совушка» уходит в гнездо, играющие опять «оживают». «Совушка» меняется через 2-3 игры.	
16	«Колпачок палочка» и	Играющие образуют круг. Выбирается водящий, он получает палочку и становится в середине круга. Учитель надевает ему на голову красивый колпак с яркой кисточкой. Колпак надвигается ребенку до носа, прикрывает ему глаза, не касаясь их. Дети, держась за руки, бегут по кругу и говорят: «Раз, два, три, четыре, пять – будет палочка стучать». Водящий в это время, присев на корточки, стучит палочкой об пол. С последним словом дети останавливаются, а водящий протягивает палку в сторону детей. Тот, на кого указала палочка, берет за ее конец и называет водящего по имени, а водящий отгадывает, кто его назвал. Игра продолжается с новым водящим.	Учить детей согласовывать свои действия с действиями своих товарищей, умение строится в круг, развивать внимание, слуховое восприятие.
17	«Пятнашки»	Дети находятся в разных местах площадки (границы ее обозначены флажками). Назначенный учителем или выбранный детьми пятнашка, получив цветную повязку (ленточку), становится на середине площадки. После сигнала воспитателя: «Лови!» - все дети разбегаются по площадке, а водящий старается догнать кого-нибудь из играющих и коснуться его рукой. Тот, кого водящий коснулся рукой, отходит в сторону. Игра заканчивается, когда пятнашка поймает 3-4 играющих. При повторении игры выбирается новый пятнашка. Если пятнашка в течении 30-40 секунд не может поймать никого из играющих, учитель должен назначить другого водящего.	Упражнять в беге враспынную, развивать быстроту реакции, умение действовать согласно правилам.
18	«Дорожки»	На земле проводятся разные по форме линии – это дорожки. Играющие бегают по ним друг за другом, делают сложные повороты, сохраняя при это равновесие. Длина дорожки может быть произвольной, но не менее 3 м. Нарисовать несколько одинаковых по форме линий, в конце каждой положить цветные флажки. Тот, кто первый из играющих добегит до флажка, быстро должен поднять его над головой.	Продолжать учить двигаться в разных направлениях бегом, по ограниченной площади, с разной скоростью, не наталкиваясь, друг на друга.
19	«Не урони мяч»	Несколько детей встают около начерченной линии и выполняют следующие упражнения: бросить мяч вверх – поймать, ударить о землю – поймать, подбросить вверх с хлопком – поймать. После каждого упражнения надо продвигнуться на один шаг вперед. На финише установлен флажок (расстояние до него 5-8 м). В случае падения	Формировать умения подкидывать и ловить мяч, быть ловким, внимательным,

		мяча ребенок возвращается к линии.	развивать глазомер.
20	«Кто дальше»	Дети встают перед начерченной линией, бросают мяч о стену, ловят его и отходят дальше от стены на другую линию (расстояние 30-40 см). Выигрывает тот, кто не уронит мяч, и будет находиться дальше всех от стены.	Формировать умения подкидывать и ловить мяч, быть ловким, внимательным, развивать глазомер.
21	«Воробышки и кот»	Все играющие изображают воробушков и находятся за кругом. Водящий — кот встает в середину круга. Воробушки то впрыгивают в круг, то выпрыгивают из него. Они собирают зерна (внутри круга рассыпаны фишки). Кот бежит по кругу и старается поймать их. Воробушек, до которого дотронулся кот, все собранные зерна высыпает, затем вновь начинает их собирать. В конце игры отмечают самых проворных воробьев.	Развивать умение размещаться в пространстве и двигаться в коллективе, не задевая друг друга, а также действовать по сигналу. Упражнять в прыжках в глубину, с места в длину и в быстром беге.
22	«Воробышки и кот»	Дети стоят вдоль стен зала на скамеечках, на больших кубиках или в обручах, положенных на полу. Это «воробышки на крыше» или в «гнездышках». На другой линии сидит кошка, участник выбранный игроками. Воробышки полетели», - говорит учитель. Воробышки спрыгивают с крыши или выпрыгивают из гнезда и, расправив крылья, бегают в рассыпанную по всему залу. «Кошка» тем временем спит. Но вот она просыпается, произносит: «Мяу, мяу» и бежит догонять воробушков, которые бегут в свои гнезда. Пойманных воробушков кошка отводит к себе «в дом».	Развивать умение размещаться в пространстве и двигаться в коллективе, не задевая друг друга, а также действовать по сигналу. Упражнять в прыжках в глубину, с места в длину и в быстром беге.
23	«У медведя во бору...»	Среди участников выбирают одного водящего, который будет «медведем». На игровой площадке начертить два круга. Первый круг — берлога медведя, второй круг — дом для остальных участников игры. Начинается игра с того, что дети выходят из дома со словами:	Развивать скорость реакции на словесный сигнал, упражнять детей в беге,

		<p>У медведя во бору Грибы, ягоды беру. А медведь не спит, И на нас рычит. Как только дети произнесли эти слова, «медведь» выбегает из берлоги и ловит детей. Тот, кто не успел добежать до дома и был пойман «медведем», становится водящим («медведем»).</p>	развивать внимание.
24	«Найди себе пару»	<p>Участники стоят вдоль стены. Каждый из них получает по флажку. Как только учитель подаст знак, дети разбегаются по площадке. После команды «Найди себе пару», участники, имеющие флажки одинакового цвета, объединяются в пары. В игре должно участвовать нечетное количество детей и в конце игры один остается без пары.</p>	Развивать у детей умение выполнять действия по сигналу, быстро строиться в пары.
25	«Горелка»	<p>В игре принимают участие нечетное количество детей, которые становятся парами и держатся за руки. Впереди колонны находится водящий, который смотрит вперед. Дети хором повторяют слова: Гори, гори ясно, Чтобы не погасло, Глянь на небо — Птички летят, Колокольчики звенят! Раз! Два! Три! Беги! Как только участники произнесут слово «Беги!», стоящие в последней паре в колонне отпускает руки и бегут вдоль колонны вперед, один с правой стороны, другой — с левой. Их задача — выбежать вперед, встать перед водящим и снова взяться за руки. Водящий, в свою очередь, должен поймать кого-то из этой пары до того момента, как они возьмутся за руки. Если получится поймать, то водящий с пойманным образует новую пару, а участник, оставшийся без пары, теперь будет водить.</p>	Упражнять в беге, реагировать на сигнал, соблюдать правила игры.
26	«Два Мороза»	<p>На противоположных сторонах площадки располагаются два дома, обозначенные линиями. Игроки размещаются с одной стороны площадки. Учитель выбирает двух человек, которые станут водящими. Они располагаются посередине площадки между домами, повернувшись лицом к детям. Это два Мороза — Мороз Красный нос и Мороз Синий нос. По сигналу воспитателя «Начали!» оба Мороза произносят слова: «Мы два</p>	Развивать торможение у детей, умение действовать по сигналу, упражняться в беге.

		брата молодые, два мороза удалые. Я — Мороз Красный Нос. Я — Мороз Синий Нос. Кто из вас решится в путь-дороженьку пуститься?» Все играющие отвечают: «Не боимся мы угроз и не страшен нам мороз» и перебегают в дом на противоположной стороне площадки, а Морозы стараются их заморозить, т.е. коснуться рукой. Те из ребят, которых коснулся Мороз, застывают на месте и остаются так стоять до конца перебежки. Замороженных пересчитывают, после чего они присоединяются к играющим.	
27	«Хитрая лиса»	С одной стороны площадки чертится линия, тем самым обозначается «Дом лисы». Учитель просит закрыть глаза детей, которые расположились по кругу. Педагог обходит за спинами детей образованный круг, дотрагивается до одного из участников, который с этого момента становится «хитрой лисой». После этого педагог предлагает детям открыть глаза и, посмотрев вокруг, попытаться определить, кто же является хитрой лисой. Далее дети спрашивают 3 раза: «Хитрая лиса, где ты?». При этом, спрашивающие смотрят друг на друга. После того, как дети спросили третий раз, хитрая лиса прыгает на середину круга, поднимает руки вверх и кричит: «Я здесь!». Все участники разбегаются по площадке кто куда, а хитрая лиса пытается кого-нибудь поймать. После того, как 2-3 человека пойманы, педагог говорит: «В круг!» и игра начинается снова.	Развивать ловкость, быстроту, координацию.
28	«Ловля оленей»	Среди участников выбираются два пастуха. Остальные игроки — олени, располагающиеся внутри очерченного круга. Пастухи находятся за кругом, друг против друга. По сигналу ведущего, пастухи по очереди бросают мяч в оленей, а те стараются увернуться от мяча. Олень, в которого мяч попал, считается пойманным и выходит из круга. После нескольких повторений подсчитывает количество пойманных оленей.	Упражняться в беге в разных направлениях, ловкости.
29	«Охотники и соколы»	Все участники — соколы, находятся на одной стороне зала. Посередине зала находятся два охотника. Как только учитель подаст сигнал: «Соколы, летите!» участники должны перебежать на противоположную сторону зала. Задача охотников поймать (запятнать) как можно больше соколов, прежде чем те успеют пересечь условную линию. Повторить игру 2-3 раза, после чего сменить водящих.	Упражняться в беге.
30	«Мышеловка»	Два участника становятся лицом друг к другу, соединяют руки и поднимают их выше. После этого оба хором говорят: «Как нам мыши надоели, все погрызли, все поели! Мышеловку мы поставим и мышей тогда поймаем!»	Развивать у детей умение выполнять действия по сигналу.

		Пока участники говорят эти слова, остальные ребята должны пробежать под их сцепленными руками. На последних словах ведущие резко опускают руки и ловят кого-то из участников. Пойманный присоединяется к ловцам и теперь их становится трое. Так постепенно мышеловка растет. Участник, оставшийся самым последним, является победителем.	
31	«Ноги от земли»	Водящий вместе с другими ребятами ходит по залу. Как только учитель произнесет: «Лови!», все участники разбегаются, стараясь взобраться на любое возвышение, где можно поднять ноги над землей. Осалить можно только тех, у кого ноги на земле. По окончании игры подсчитывается количество проигравших и выбирается новый водящий.	Учиться соблюдать правила игры.
32	«Перестрелка»	Проводится игра на волейбольной площадке. Отступив на 1,5 метра от лицевой линии внутрь зала, проводится параллельная ей линия, чтобы образовалось нечто вроде коридора. На другой стороне также проводится дополнительная линия. Участники делятся на две команды, каждая из которых размещается на своей половине площадки от средней линии коридора. В обеих командах необходимо выбрать капитана. Заходить на территорию соперника нельзя. Каждый игрок, у которого оказался мяч, старается попасть им в своего соперника, не заходя при этом за среднюю линию. Засаленный игрок отправляется в плен и находится там до тех пор, пока игроки его команды не перекинут ему в руки мяч. После этого игрок возвращается в команду.	Развивать ловкость, внимательность, быстроту реакции.
33	«День и ночь»	Все участники делятся на две команды. Одна команда «день», другая — «ночь». Посередине зала чертится линия или кладется шнур. На расстоянии двух шагов от проведенной линии, спиной друг к другу стоят команды. По команде ведущего, например, «День!» команда с соответствующим названием начинает догонять. Дети из команды «ночь» должны успеть убежать за условную черту, пока их не успели запятнать соперники. Побеждает та команда, которая успеет запятнать большее количество игроков из противоположной команды.	Упражнять в беге в разных направлениях, действовать по сигналу.

Электронные образовательные ресурсы:

<https://resh.edu.ru>

<https://uchi.ru>