

РАССМОТРЕНО  
на заседании МО учителей начальных классов  
протокол от 27.08.2025г. № 1

УТВЕРЖДЕНО  
директор МОУ СШ № 134 «Дарование»

\_\_\_\_\_/ Е.Н. Шведова  
(подпись)

приказ от 29.08.2025 г. № 262-ОД

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА  
курса платных образовательных услуг  
«Развивайка»  
на 2025-2026 учебный год

Возраст обучающихся: 6,5-9 лет  
Срок реализации: 1 год

Разработчики (автор/составитель):  
Верещагина А.Н., учитель  
начальных классов

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

*Развитие познавательного интереса* является одной из актуальных проблем современной общеобразовательной школы. Вовлечение детей в интеллектуальную и творческую деятельность является способом педагогического воздействия, средством формирования познавательных интересов младших школьников средством формирования потребности учиться, получать знания.

Содержание рабочей программы «Развивайка» (далее – программа) отобрано по принципам доступности и заинтересованности учащихся. Материалы призваны расширить общий кругозор учащихся. Задания содержат, кроме предметной сути, познавательный материал. Такие задания выполняют двойную функцию – делают менее привычным вид задания и расширяют кругозор младшего школьника.

Данная программа ориентирована на работу с учащимися 6,5-9 лет.

### **Цель программы:**

Создание условий для активизации интеллектуальных интересов учащихся, развитие здоровой, творчески растущей личности.

### **Задачи:**

- формировать у учащихся навыки сотрудничества, коллективного взаимодействия, общения;
- формировать у детей потребность в продуктивной деятельности через непосредственное знакомство с различными видами деятельности;
- формировать нравственный (усвоение моральных норм поведения через овладение нравственными понятиями) и эмоциональный (через эстетические представления в творческой деятельности) компоненты мировоззрения детей;
- формировать творческое воображение, любознательность;
- развивать познавательный процесс, самостоятельность;
- воспитывать потребность в здоровом образе жизни.

**Данная программа предполагает работу по следующим направлениям:**

1. Спортивно-оздоровительное
2. Художественно-эстетическое

### **Состоит из четырех модулей:**

- «Шашки» (35 часа)
- «Творческая мастерская» (35 часа)
- «Подвижные игры» (35 часов)
- «В мире сказок» (35 часа)

### **Формы работы:**

- Праздничные мероприятия
- Организация выставок
- Просмотр кинофильмов
- Беседы
- Турниры по шашкам
- Проведение соревнований

Данная программа является авторской программой. Она рассчитана на 1 год. Занятия проводятся 5 раз в неделю.

## **МОДУЛЬ «ШАШКИ» ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

Рабочая программа модуля «Шашки» (далее – программа) развивает внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением.

**Цель программы:** Обучение правилам игры в шашки, формирование умения играть без нарушений правил шашечного кодекса, воспитание уважительного отношения в игре к противнику.

### **Задачи программы:**

- познакомить с шашечными терминами и кодексом;
- научить детей играть в шашки;
- развивать интерес к освоению высот мастерства шашечной игры;
- развивать восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением.

### **Планируемые результаты освоения программы**

#### **Личностные результаты освоения программы**

- Развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций.
- Развитие этических чувств, доброжелательности и эмоционально-нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам других людей.
- Развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки, в том числе в информационной деятельности, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе.

#### **Метапредметные результаты освоения программы**

- Овладение способностью принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности, поиска средств её осуществления.
- Формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации; определять наиболее эффективные способы достижения результата.
- Формирование умения понимать причины успеха/неуспеха учебной деятельности и способности конструктивно действовать даже в ситуациях неуспеха.
- Овладение логическими действиями сравнения, анализа, синтеза, обобщения, классификации, установление аналогий и причинно-следственных связей, построение рассуждений.
- Готовность слушать собеседника и вести диалог; готовность признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою точку зрения и оценку событий.

#### **Предметные результаты освоения программы**

- Знать шашечные термины: белое и чёрное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр.
- Правильно расставлять фигуры перед игрой.
- Сравнить, находить общее и различие.
- Уметь ориентироваться на доске.

#### **К концу изучения программы дети должны знать:**

- шашечные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнеры, начальное положение, белые, черные, ход, взятие, стоять под боем, взятие на проходе, победа, ничья;
- названия шашечных фигур: шашка, дамка.

#### **К концу изучения программы дети должны уметь:**

- ориентироваться на доске;
- играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений правил шашечного кодекса;
- правильно помещать доску между партнерами;

- правильно расставлять фигуры перед игрой;
- различать горизонталь, вертикаль, диагональ.

**Формы организации деятельности:**

1. групповая
2. коллективная
3. индивидуальная

**Формы занятий**

1. Беседа
2. Просмотр кинофильмов
3. Настольные игры
4. Турниры по шашкам
5. Проведение соревнований

**Формы подведения итогов:**

1. итоги соревнований
2. вручение грамот

**СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ**

**1. Доска и фигуры**

Место шашек в мировой культуре. Роль шашек в воспитании и развитии личности. Особенности психологической подготовки юного шашкиста. Понятие о здоровом образе жизни. Поля, линии, их обозначение. Легенда о возникновении шашек.

**2. Ходы и взятие фигур**

Дидактические игры по маршруту и их взятие с учетом контроля полей, на ограничение подвижности фигур. Тренировочные упражнения по закреплению знаний о доске.

**3. Цель и результат шашечной партии**

Способы защиты. Открытые и двойные ходы. Обучение алгоритму хода. Выигрыш, ничья, виды ничьей. Решение упражнений на выигрыш в различное количество ходов.

**4. Общие принципы разыгрывание партии**

Понятие о шашечном турнире. правила поведения при игре в шашечных турнирах. Правила поведения в соревнованиях. Спортивная квалификация. Анализ учебных партий, игровая практика.

**5. Особенности хода «дамки»**

Упражнения на выполнение ходов дамкой. Дидактические игры по маршруту и их взятие с учетом контроля полей, на ограничение подвижности фигур. Тренировочные упражнения по закреплению знаний о доске.

**6. Тактические приемы и особенности их применения**

Понятие о комбинации. Решение тестовых позиций, содержащих тактические удары на определенную и на неизвестную темы.

**7. Шашечный турнир**

Показательные выступления опытных спортсменов. Презентация успехов юных шашкистов с приглашением родителей учащихся

**8. Игра «уголки»**

**9. Игра «поддавки»**

**10. Подведение итогов года**

Показательные выступления опытных спортсменов. Презентация успехов юных шашкистов с приглашением родителей учащихся

**КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ**

№ п/п	Название темы	Кол-во часов	Дата	
			План	Факт
1	Доска и фигуры	1		
2	Ходы и взятие фигур	4		
3	Цель и результат шашечной партии	4		
4	Общие принципы разыгрывание партии	4		

5	Особенности хода «дамки»	4		
6	Тактические приемы и особенности их применения	4		
7	Шашечный турнир	4		
8	Игра «уголки»	4		
9	Игра «поддавки»	4		
10	Подведение итогов года	2		

### **МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ**

1. Интерактивная доска
2. Проектор
3. Шашки

### **ЛИТЕРАТУРА**

1. Тимофеев А.А Общие подходы к концепции «Шашки как учебный предмет» в начальной школе// Начальное образование. – 2006. - №4

## **МОДУЛЬ «ТВОРЧЕСКАЯ МАСТЕРСКАЯ» ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

Рабочая программа модуля «Творческая мастерская» (далее – программа) закладывает основы технологического образования, которое должно обеспечить учащимся широкий культурный кругозор, продуктивное творческое мышление, максимальное развитие способностей, индивидуальности детей, формирование духовно-нравственных качеств личности в процессе знакомства с закономерностями преобразовательной, проектной деятельности человека и овладения элементарными технико-технологическими знаниями умениями и навыками.

### **Цели:**

- воспитание личности творца, способного осуществлять свои творческие замыслы в области разных видов декоративно-прикладного искусства;
- формирование у учащихся устойчивых систематических потребностей к саморазвитию, самосовершенствованию и самоопределению в процессе познания искусства, истории, культуры, традиций.

### **Задачи:**

- расширить представления о многообразии видов декоративно-прикладного искусства;
- формировать эстетическое отношение к окружающей действительности на основе с декоративно-прикладным искусством;
- вооружить детей знаниями в изучаемой области, выработать необходимые практические умения и навыки;
- учить замечать и выделять основные средства выразительности изделий;
- приобщать школьников к народному искусству;
- реализовать духовные, эстетические и творческие способности воспитанников, развивать фантазию, воображение, самостоятельное мышление;
- воспитывать художественно-эстетический вкус, трудолюбие, аккуратность;
- помогать детям в их желании сделать свои работы общественно значимыми.

Цели обучения будут достигнуты, если ребенок на занятии займет позицию: «Я хочу это сделать сам. Я уже делал что-то похожее, не надо мне помогать, я попробую догадаться».

На занятиях предусматриваются следующие формы организации деятельности: индивидуальная, фронтальная, коллективное творчество.

Занятия включают в себя теоретическую часть и практическую деятельность обучающихся.

Теоретическая часть дается в форме бесед с просмотром иллюстративного материала (с использованием компьютерных технологий). Изложение учебного материала имеет эмоционально – логическую последовательность, которая неизбежно приведет детей к высшей точке удивления и переживания.

Дети учатся аккуратности, экономии материалов, точности исполнения работ, качественной обработке изделия. Особое внимание уделяется технике безопасности при работе с техническими средствами, которые разнообразят деятельность и повышают интерес детей.

### **СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ**

**1. Вводное занятие.** Знакомство о многообразии изделий народного декоративно-прикладного искусства. Учить организовывать свое рабочее место. Техника безопасности при работе.

**2. Пластилинография.** Учить детей лепить пластическим способом из целого куска. Воспитывать аккуратность и самостоятельность в работе. Пользоваться стекой. Закреплять умение плотно скреплять части. Передавать пластику перехода одной части к другой.

**3. Бумагопластика.** Познакомить детей с видами бумаги по свойствам и качествам. Формировать умения детей формировать комочки, переносить и аккуратно наклеивать на фон. Воспитывать желание делать аппликацию и доводить начатое дело до конца. Укреплять кисти рук, развивать мелкую моторику.

4. **Квиллинг.** Познакомить с историей возникновения «Квиллинга». Техника -основанна на умении скручивать длинные и узкие полоски бумаги в спиральки, видоизменять их форму и составлять из полученных деталей объемные или плоскостные композиции. Выполнить работу в этой технике.

5. **Лепка.** Ознакомление детей с солёным тестом, как художественным материалом, его рецептом, свойствами. Учить сравнивать пластилин и солёное тесто между собой, делать простые выводы. Развитие мелкой моторики рук.

6. **Цветная манка.** Знакомство с нетрадиционной формой изодетельности (использование манной крупы). Эта техника способствует развитию координации и дифференциации движений, укреплению мышц руки, обогащению тактильного опыта ребёнка, развитию воображения, познавательного интереса, памяти, внимания, слухового и зрительного восприятия, воспитанию усидчивости.

7. **Декупаж.** Знакомство с техникой, способами добиться потрясающего результата, создавая уникальные, эффектные предметы своими руками. Это могут быть горшки для цветов, посуда, свечи, книги, музыкальные инструменты, шкатулки, сосуды, флаконы, мебель, т.д. Даже одежда и обувь может быть украшена Вами на свой вкус. Дерево, кожа, текстиль, керамика, металл, гипс, картон - любые поверхности поддаются чудесным преобразованиям.

8. **Изделия из природного материала.** Знакомство с видами природного материала для поделок, правилами заготовки природного материала для поделок, возможностями природных материалов для поделок, видами творческих работ из природного материала, техникой и правилами работы с природными материалами, применение поделок из природного материала.

9. **Аппликация-панно из ткани.** История возникновения аппликации. Аппликация – наиболее простой и доступный способ создания художественных работ, при котором сохраняется реалистическая основа самого изображения. Материалы, которые используются в технике аппликации, этапы работы в технике аппликации, выполнение задуманного эскиза.

Каждый раздел предусматривает сочетание различных техник. Разделы переплетаются, что дает ребенку возможность для проявления собственной фантазии, развития творческих способностей.

#### **Критерии и нормы оценки знаний обучающихся**

Оценка деятельности учащихся осуществляется в конце каждого занятия. Работы оцениваются по следующим критериям:

- качество выполнения изучаемых на занятии приемов и операций и работы в целом;
- степень самостоятельности в выполнении работы;
- уровень творческой деятельности (репродуктивный, частично продуктивный, продуктивный), найденные продуктивные технические и технологические решения.

Предпочтение следует отдавать качественной оценке деятельности каждого ребенка на занятии его творческим находкам в процессе наблюдений, размышлений и самореализации.

Бальная оценка отсутствует.

#### **Планируемые результаты**

Результатом работы по данной программе является привлечение детей к участию в различных конкурсах, организация выставок, защита проектов.

#### **КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ**

№ п/п	Название темы	Кол-во часов	Дата	
			План	Факт
1.1.	Знакомство с содержанием программы	1		
2.1	Путешествие в Пластилию	2		
2.2	Плоскостное изображение. Подарки осени	2		
2.3	Подводный мир	2		
3.1	Технология изготовления поделок на основе использования мятой бумаги.	2		
3.2	Фрукты	2		
3.4	Новогодняя игрушка	2		

3.5	Открытка к Новому году	2		
4.1	История возникновения технологии бумагокручения-квиллинга.	2		
4.2	Мелодия цветов	2		
5.1	Лепка. Фрукты	2		
5.2	Животные нашего края	2		
6.1	Работа с цветной манкой	2		
7.1	Декупаж	2		
8.1	Изделия из природного материала. Икебана	2		
8.2	Ежик из семян подсолнечника	2		
9.1	Апликация-панно из ткани. Золотая рыбка	2		
9.3	Веселый жираф	2		

#### ЛИТЕРАТУРА

1. Т.Н. Проснякова, Н.А. Цирулик. Умные руки – Самара: Корпорация «Фёдоров», Издательство «Учебная литература», 2004.
2. Т.Н. Проснякова, Н.А. Цирулик. Уроки творчества – Самара: Корпорация «Фёдоров», Издательство «Учебная литература», 2004.
3. С.И. Хлебникова, Н.А. Цирулик. Твори, выдумывай, пробуй! – Самара: Корпорация «Фёдоров», Издательство «Учебная литература», 2004.
4. Т.Н. Проснякова Творческая мастерская – Самара: Корпорация «Фёдоров», Издательство «Учебная литература», 2004.
5. Г.И. Долженко. 100 поделок из бумаги-Ярославль: Академия развития, 2006.
6. <http://stranamasterov.ru>
7. <http://allforchildren.ru>



## **МОДУЛЬ «ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ» ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

Игра с давних пор составляет неотъемлемую часть жизни человека, она занимает досуг, воспитывает, удовлетворяет потребности в общении, получении внешней информации, дает приятную физическую нагрузку. Педагоги всех времен отмечали, что игра оказывает благотворное влияние на формирование детской души, развитие физических сил и способностей.

Игра помогает находить выход из неожиданных положений, намечать цель, взаимодействовать с товарищем, проявлять ловкость и быстроту, силу и выносливость. Игра обеспечивает гармоничное сочетание умственных, физических и эмоциональных нагрузок, общего комфортного состояния.

Рабочая программа модуля «Подвижные игры» (далее – программа) включает игры на развитие психических процессов (мышления, памяти, внимания, восприятия, речи, эмоционально-волевой сферы личности), развивают произвольную сферу (умение сосредоточиться, переключить внимание, усидчивость).

Программа состоит из теоретической и практической части. Теоретическая часть включает в себя объяснение педагогом необходимых теоретических понятий, беседы с учащимися на темы предусмотренные программой, показ изучаемых элементов, подвижных игр, просмотр презентаций. В данной программе предусматривается проведение специальных теоретических занятий на следующие темы: «Утренняя гимнастика», «гигиена», «правильная осанка». А так же изучение теории вплетается в содержание каждого учебного занятия. Практическая часть более чем на 90 % представлена практическими действиями – физическими упражнениями. Двигательный опыт учащихся обогащается подвижными и спортивными играми, гимнастическими упражнениями.

**Цель:** Содействие всестороннему развитию личности, приобщение к самостоятельным занятиям физическими упражнениями.

### **Задачи направлены на:**

- укрепление здоровья учащихся, приобщение их к занятиям физической культурой и здоровому образу жизни, содействие гармоническому, физическому развитию;
- обучение жизненно важным двигательным умениям и навыкам;
- воспитание дисциплинированности, доброжелательного отношения к товарищам, формирование коммуникативных компетенций.

### **Дети научатся:**

- регулировать степень внимания и мышечного напряжения;
- находить выход из критического положения;
- оказывать товарищескую поддержку;
- добиваться достижения общей цели;

### **Дети будут уметь:**

- составлять и правильно выполнять комплексы физических упражнений;
- организовывать и проводить самостоятельно подвижные игры;
- уметь взаимодействовать с одноклассниками в процессе занятий.

### **Ожидаемый результат:**

- потребность к систематическим занятиям физическими упражнениями и подвижными играми;
- сформировано начальное представление о культуре движения;
- 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.

## **СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ**

Программа помогает улучшить физические, физиологические и психические возможности ребенка с помощью правильного планирования занятий, дополняющих уроки

физической культуры.

**Теоретический раздел:** беседы на темы: «Мир движений и здоровье», «Красивая осанка», «Утренняя гимнастика», «Чтоб здоровыми остаться надо...», «Я сильный, ловкий, быстрый», правила игр.

**Практический раздел** (Приложение 1.)

- **Русские народные игры:** «У медведя во бору», «Кот и мышь», «Горелки», «Большой мяч», «Зайка», «Прыгание с перевязанными ногами», «Наседка и коршун», «Удар по веревочке» См. Приложение

- **Подвижные игры:** «Волк во рву», «Салки», «Класс смирно!», «Запрещенное движение», «К своим флажкам», «Карлики и великаны», «Найди себе пару», «У ребят порядок строгий», «Кочка, дорожка, копна», «Охотники и утки», «Метко в цель», «Шишки, желуди, орехи», «Совушка», «Удочка», «Перемена мест», «Космонавты», «Зайцы в огороде»

- **Игры на развитие памяти, внимания, воображения:** «Запомни порядок», «Художник», «Все помню», «Море волнуется», «Запрещенное движение», «Два мороза», эстафеты с примерами на сложение и вычитание, «Угадай чей голосок», «Определим игрушку».

- **Игры на свежем воздухе** с зимним инвентарем санками, лыжами, клюшками.

- **Игры и эстафеты** с элементами легкой атлетики, гимнастики, спортивных игр. Подвижные игры на материале легкой атлетики (бег, прыжки, метание); подвижные игры на материале гимнастики с основами акробатики (простейшие виды построений и перестроений, игра без предметов и с разнообразными предметами, упражнения в лазании, в равновесии, несложные акробатические упражнения); подвижные игры на материале спортивных игр (футбол, баскетбол).

- **Спортивные праздники:** «Фестиваль подвижных игр», «Большие гонки», «Олимпийские игры»

## СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Разделы	Содержание занятия	Развитие и формирование качеств у учащихся
<b>Игры на развитие внимания, мышления, воображения, речи</b>		
Игры на внимание «Класс, смирно», «За флажками».	Беседа: «Мир движений и здоровье». Правила игр. Строевые упражнения	Формирование понятий о мире движений, их роли в сохранении здоровья
Игры на развитие внимания и памяти: «Карлики-великаны» «Запомни-порядок»	«Беседа о гигиене» Правила игр.	Развитие внимания и памяти
Игры на развитие памяти.	Игры «Художник» «Все помню»	Развитие внимания и памяти
Игры на развитие воображения.	Игры: «Море волнуется», «Запрещенное движение». С использованием скороговорок.	Развитие воображения, речи
Игры на развитие памяти	«Два мороза». Эстафеты с примерами на сложение и вычитание.	Развитие ловкости и внимания, памяти
Игры на развитие мышления и речи.	Игры «Угадай чей голосок», «Определим игрушку».	Развитие внимания, памяти и речи
<b>Знакомство с играми других народов. Народные игры</b>		
Знакомство с играми других народов. Русская	Беседа о играх других народов. Игровые правила.	Развитие ловкости, быстроты, внимания

народная игра «У медведя во бору», «Горелки»	Отработка игровых приёмов. Игра.	
Русская народная игра «Горелки», «Наседка и коршун»	Правила игры. Проведение игры.	развитие ловкости, быстроты
Русская народная игра «Кот и мышь» «Локомотив».	Правила игры. Разучивание игры. Проведение игры.	развитие ловкости, быстроты, внимания
Русская народная игра «Большой мяч», «Укротитель зверей»	Правила игры. Проведение игры.	развитие ловкости, быстроты, внимания
Русская народная игра «Удар по веревочке»	Правила игры. Проведение игры.	развитие быстроты и ловкости
<b>Спортивные предметы и их роль в нашей жизни. Подвижные игры</b>		
Игра «Кочка, дорожка, копна», «Космонавты»	Беседа: «Чтоб здоровыми остаться надо...». Составить слова по карточкам: здоровье, спорт, зарядка. Знакомство с правилами и проведение игр	Формирование ЗОЖ. Развитие ловкости, быстроты, внимания.
Спортивные предметы и их роль в нашей жизни. Составление упражнений для утренней гимнастики. Эстафеты с обручами	Беседа: Составление упражнений для утренней гимнастики. Работа с карточками. Эстафеты с обручами	Развитие ловкости, быстроты, внимания
Беседа «Я сильный, ловкий, быстрый». Эстафеты с баскетбольным мячом.	Эстафеты на развитие быстроты, силы, ловкости. Беседа о физ. качествах - сила, быстрота, ловкость.	Формирование понятий сила, быстрота, ловкость.
Весёлые старты со скакалкой.	Упражнения со скакалкой. Эстафеты со скакалкой.	развитие прыгучести и ловкости;
Упражнения на формирование правильной осанки. Игра «Волк во рву»	Проведение игры. Формирование правильной осанки	Укрепление осанки
Игра с прыжками «Попрыгунчики-воробушки», «Прыжки по полоскам»	Правила игры. Проведение игры.	Развитие скоростных качеств
Игра «Перемена мест» Игра «Удочка», «Бой петухов»	Построение. Строевые упражнения перемещение.	Развитие силы и ловкости
Игра «Салки с мячом».	Правила игры. Проведение игры.	Развитие быстроты, внимания
<b>Спортивные праздники</b>		
Спортивный праздник	Игры, эстафеты, Весёлые минутки.	Развитие силы и ловкости
Олимпийские игры	Эстафеты с предметами	Развитие силы и ловкости
Большие гонки	Эстафеты с предметами и без	развитие скоростных качеств, ловкости, быстроты
Спортивный праздник «Фестиваль подвижных	Эстафеты с надувными шарами	развитие скоростных качеств, ловкости, быстроты

игр»		
Игры по выбору детей	По желанию детей	развитие выносливости и скоростных качеств

### КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№	Тема занятия	Кол-во часов	Дата	
			План	Факт
<b>Игры на развитие внимания, мышления, воображения, речи</b>				
1.	Игры на внимание «Класс, смирно»	1		
2.	Игры на внимание «За флажками»	1		
3.	Игры на развитие внимания и памяти «Карлики-великаны»	2		
4.	Игры на развитие внимания и памяти «Запомни порядок»	2		
5.	Игры на развитие памяти	2		
6.	Игры на развитие воображения	2		
7.	Игры на развитие мышления и речи	2		
<b>Знакомство с играми других народов. Народные игры</b>				
8.	Знакомство с играми других народов.	1		
9.	Русская народная игра «У медведя во бору», «Горелки»	1		
10.	Русская народная игра «Горелки», «Наседка и коршун»	1		
11.	Русская народная игра «Кот и мышь», «Локомотив»	1		
12.	Русская народная игра «Большой мяч», «Укротитель зверей»	1		
13.	Русская народная игра «Удар по веревочке»	1		
<b>Спортивные предметы и их роль в нашей жизни. Подвижные игры</b>				
14.	Игра «Кочка, дорожка, копна», «Космонавты»	1		
15.	Спортивные предметы и их роль в нашей жизни. Составление упражнений для утренней гимнастики. Эстафеты с обручами	1		
16.	Беседа «Я сильный, ловкий, быстрый». Эстафеты с баскетбольным мячом.	1		
17.	Весёлые старты со скакалкой.	1		
18.	Упражнения на формирование правильной осанки. Игра «Волк во рву»	1		
19.	Игра с прыжками «Попрыгунчики-воробушки», «Прыжки по полоскам»	1		
20.	Игра «Перемена мест» Игра «Удочка», «Бой петухов»	1		
21.	Игра «Салки с мячом».	1		
<b>Спортивные праздники</b>				
22.	Спортивный праздник.	2		
23.	Олимпийские игры	2		
24.	Большие гонки	2		
25.	Спортивный праздник «Фестиваль подвижных игр»	2		
26.	Игры по выбору детей	1		

### ЛИТЕРАТУРА

1. Глязер С. Ларчик с играми М.: Детская литература, 1975

2. Минский Е.М. Игры и развлечения в группе продлённого дня. М. Просвещение. 1983г.
3. Шурухина В.К. Физкультурно-оздоровительная работа в режиме учебного дня школы. М. Просвещение.1980г.
4. Яковлев В. Г. Ратников В.П. Подвижные игры. М. Просвещение, 1977г.
5. <http://vashechudo.ru>

## **МОДУЛЬ «В МИРЕ СКАЗОК» ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА.**

Еще совсем недавно ценность книги и чтения у нас была неоспорима. Но сегодня ситуация выглядит иначе. Картина массового чтения, его престиж, читательские пристрастия и привычки существенно изменились. В наш век научно-технического прогресса, где господствует телевидение, компьютеры и видеоигры, дети потеряли интерес к чтению.

**В связи с этим происходит:**

- изменение характера чтения;
- возрастание числа учащихся, ограничивающихся чтением литературы только по школьной программе;
- в настоящее время нет официального урока внеклассного чтения, работа с книгой введена в структуру уроков литературного чтения.

Проблема формирования правильного сознательного, беглого и выразительного чтения волнует каждого учителя, поскольку чтение играет очень важную (если не доминирующую) роль в образовании и развитии личности ребенка.

Для решения данной проблемы создана данная программа.

**Сказка** – это особое средство постижения жизни, близкий и понятный детям способ познания, изучения, раскрытия действительности. Вводя школьника в народный язык, мы открываем ему мир народной мысли, народного чувства, народной жизни. В сказке содержатся мечты народа, общественная мораль, народный характер, история жизни народа. Хорошо рассказанная сказка – это ещё и начало культурного воспитания.

Инсценировка сказки развивает в детях актёрские способности, позволяет им попробовать себя в роли артиста. Они учатся выступать в той или иной роли, которая требует умения выразительно двигаться, говорить, петь, танцевать, изображать действие или героя. Такое многообразие задач содействует развитию многогранных способностей детей.

Важная роль отводится непосредственно репетициям, так как именно во время подобных занятий развиваются дружеские отношения и умение работать в коллективе, а также прививаются навыки взаимопомощи, ответственности, внимания, раскрывается творческий потенциал ребенка.

Она имеет два направления – литературное и театральное. Занятия включают в себя постановку сказки, а также чтение, слушание и анализ художественного произведения.

**Цель:** Формирование интереса к сказкам, расширение читательского кругозора, создание условий для развития творческих способностей детей через постановку сказки.

**Задачи:**

- развивать у детей способность полноценно воспринимать художественное произведение, сопереживать героям, эмоционально откликаться на прочитанное;
- учить детей чувствовать и понимать образный язык художественного произведения, выразительные средства, создающие художественный образ, развивать образное мышление учащихся;
- формировать потребность в постоянном чтении книг, развивать интерес к литературному чтению, творчеству писателей, создателей произведений словесного искусства;
- обеспечивать развитие речи учащихся и активно формировать навыки чтения и речевые умения;
- создавать условия для формирования потребности в самостоятельном чтении художественных произведений;
- развивать и совершенствовать творческие способности детей средствами театрального искусства;
- совершенствовать память, внимание, наблюдательность, мышление, воображение, быстроту реакции, инициативность и выдержку, восприятие детей, умение согласовывать свои действия с партнерами. Воспитывать доброжелательность,

контактность в отношениях со сверстниками. Учит оценивать действия других детей и сравнивать со своими действиями.

#### **Формы и методы работы:**

Программа реализуется через индивидуальную, групповую, совместную деятельность учителя с детьми, используя чтение сказок, пересказ (всей сказки, отдельных эпизодов), беседы, инсценировка спектаклей.

Предполагается использование технических средств (магнитофон, видеотехника), наглядных пособий (фотографии, сборники сказок, альбомы, видео и звукозаписи).

#### **Требования к уровню подготовки обучающихся.**

- Понимать содержание произведения.
- Выделять слова автора, действующих лиц, пейзажные и бытовые описания.
- Самостоятельно или с помощью педагога давать простейшую характеристику основным действующим лицам произведения.
- Сопоставлять и осмысливать поступки героев, мотивы их поведения, чувств и мыслей действующих лиц, оценка их поступков (с помощью учителя).
- Коллективная драматизация художественных произведений.

#### **СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ**

Беседа о театре. Значение театра, его отличие от других видов искусств. Дети приобретают навыки, необходимые для верного сценического общения, участвуют в этюдах для выработки выразительной сценической жестикуляции. Знакомятся с создателями спектакля: писатель, поэт, драматург. Основы актерского мастерства. Мимика. Театральный этюд. Язык жестов. Дикция. Интонация. Темп речи. Рифма. Ритм. Импровизация. Диалог. Монолог.

Инсценирование сказки очень увлекает детей. Они быстро запоминают слова всех персонажей, часто импровизируют самостоятельно, наряжаясь и обыгрывая ту или иную сценку. Речь их становится более выразительной, грамотной. Они начинают использовать новые слова, пословицы и поговорки из сценария, причем в бытовых ситуациях, совпадающих с их смысловым содержанием. Полученный положительный эмоциональный заряд от показа спектакля, приобретенная вера в свои силы повышают самооценку детей. Многие из них справляются со своими комплексами, учатся размышлять, анализировать свое поведение и поведение других людей, становятся внимательнее и терпимее друг к другу. Их игровая деятельность активизируется, приобретает творческий характер, эмоциональную насыщенность.

*Культура и техника речи.* Игры и упражнения, направленные на развитие дыхания и свободы речевого аппарата.

*Основы театральной культуры.* Знакомство с элементарными понятиями, профессиональной терминологией театрального искусства (особенности театрального искусства; виды театрального искусства, основы актерского мастерства; культура зрителя).

*Работа над спектаклем.* Репетиции и показ инсценировок ученикам и родителям.

#### **КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ**

№ п/п	Тема	Кол-во часов	Дата	
			План	Факт
1.	Истории рождения сказок. Из чего состоит сказка. Особенности театрального искусства	1		
2.	Виды сказок: волшебные, о животных, бытовые. Виды театрального искусства	1		
3.	Виды сказок: народные и литературные (авторские). Основы актерского мастерства. Игры и упражнения, направленные на развитие дыхания и свободы речевого аппарата	1		
4.	Особенности народных сказок. Инсценировка сказки «Репка»	1		

5.	Репетиция спектакля «Колобок – румяный бок»	1		
6.	Показ спектакля «Колобок – румяный бок»	1		
7.	Репетиция спектакля «Теремок»	2		
8.	Показ спектакля «Теремок»	1		
9.	Репетиция спектакля «Морозко»	2		
10.	Показ спектакля «Морозко»	1		
11.	Репетиция спектакля «Лесная аптека»	2		
12.	Показ спектакля «Лесная аптека»	1		
13.	Репетиция спектакля «Муха-Цокотуха»	2		
14.	Показ спектакля «Муха-Цокотуха»	1		
15.	Репетиция спектакля «Репка на новый лад»	2		
16.	Показ сказки «Репка на новый лад»	1		
17.	Репетиция спектакля «Театр розового слона. Первая история про слона Егория»	2		
18.	Показ спектакля «Театр розового слона. Первая история про слона Егория»	1		
19.	Репетиция спектакля «Театр розового слона. История вторая про собаку Лаю»	2		
20.	Показ спектакля «Театр розового слона. История вторая про собаку Лаю»	1		
21.	Репетиция спектакля «Театр розового слона. История третья про волшебника Огогоха»	2		
22.	Показ спектакля «Театр розового слона. История третья про волшебника Огогоха»	1		
23.	Репетиция спектакля «Театр розового слона. Четвертая история про мышку Глорию»	2		
24.	Показ спектакля «Театр розового слона. Четвертая история про мышку Глорию»	1		
25.	Викторина «В мире сказок»	2		



## ЛИТЕРАТУРА

1. Сценарий музыкального блиц-спектакля про дружбу «Театр розового слона»/ [http://www.olesya-emelyanova.ru/index-piesy-teatr\\_rozovogo\\_slona.html](http://www.olesya-emelyanova.ru/index-piesy-teatr_rozovogo_slona.html)
2. Самые волшебные сказки: сказки/ Пер. с англ. М.Мельниченко. – М.: РОСМЭН-ПРЕСС, 2013. – 144 с.
3. «Муха-Цокотуха». Сценарий музыкального мини-спектакля по мотивам сказки К. Чуковского /[http://www.solnet.ee/holidays/s12\\_13.html](http://www.solnet.ee/holidays/s12_13.html).
4. Сценарий к театральной постановке по мотивам русской народной сказки "Колобок – румяный бок"/ <http://festival.1september.ru/articles/605231/>
5. Хранители сказок (собрание авторских и народных сказок)/ <http://www.hobbitaniya.ru>.
6. Сценарий сказки «Морозко» / [http://stsenarii.ru/publ/kazka\\_dlja\\_pokaza\\_s\\_kuklami\\_quot\\_morozko\\_quot/33-1-0-135](http://stsenarii.ru/publ/kazka_dlja_pokaza_s_kuklami_quot_morozko_quot/33-1-0-135).

## 1. Игры на развитие памяти

### **Художник**

Ребенок играет роль художника. Он внимательно рассматривает того, кого будет рисовать. Потом отворачивается и дает его словесный портрет. Можно использовать игрушки.

### **Все помню**

Участники садятся в кружок. Оговаривается тема, на которую будут говориться слова (города, растения, животные и т. д.). Затем первый игрок называет первое слово. Второй игрок должен назвать первое слово и свое. Следующий игрок должен повторить два предыдущих слова и назвать свое и т.д. Допустивший ошибку выбывает из игры.

## 2. Русские народные игры

### **Удар по веревочке**

Для игры необходима замкнутая в круг веревочка. Игроки берутся обеими руками за веревочку с внешней стороны. Выбирается один водящий, который должен находиться в центре круга, образованного веревочкой.

Цель водящего – послать, т.е. ударить по руке одного из играющих находящихся с внешней стороны круга. Те, кто находятся с внешней стороны круга, во время атаки водящего могут отпустить от веревочки только одну руку. Если играющий отпускает от веревочки две руки или по одной из них попадает водящий, то уже именно он становится в круг и игра продолжается дальше.

### **Большой мяч**

Игра, в которой необходимо образовать круг. Дети берутся за руки, и выбирается один водящий, который становится в центр круга и около его ног находится большой мяч. Задача игрока, находящегося в центре, ударом ноги по мячу вытолкнуть его за пределы круга. Тот игрок, который пропускает мяч, выходит за пределы круга, а тот, кто попал, становится на его место. При этом все поворачиваются спиной к центру круга и стараются не пропустить мяч уже в центр круга. Важным условием является то, что мяч в течение всей игры нельзя брать в руки.

### **Зайки**

Игра проводится на открытом пространстве. Из всех игроков выбирается один охотник, все остальные изображают зайцев, стараясь прыгать на двух ногах. Задача охотника поймать самого не проворного зайца, осалив его рукой. Но в игре существует одно немаловажное условие, охотник не имеет права ловить зайца, если тот находится на "дереве". В контексте данной игры деревом будет являться любая щепочка или же пенек. Это условие сильно усложняет охотнику жизнь, что часто во время игры приводит его в негодование. Однако, как только удастся осалить одного из зайцев, он тут же становится охотником, принимая на себя незавидную обязанность – ловить зайцев.

### **Прыганье со связанными ногами**

Всем участникам завязываются ноги плотной широкой веревкой или платком. После чего все становятся около исходной линии и по сигналу начинают прыгать в сторону финишной черты. Победителем является тот, кто быстрее всех преодолел расстояние. Расстояние не должно быть слишком большим, так как прыгать с связанными ногами достаточно тяжело.

### **Растеряхи**

Дети, принимающие участие в этой игре, становятся в один ряд, берутся за руки, образуя тем самым цепочку. По правую сторону цепочки назначается вожак, который по команде начинает бег со сменой направления и вся цепочка начинает движение за ним. Однако никто кроме вожака не знает направления движения, поэтому достаточно сложно удержать равновесие и не рассоединить цепочку. Чем дальше игрок находится от вожака, тем ему сложнее удержать равновесие, не упасть или не разорвать цепь.

### **Горелки (Огарыши, Столбом, Парами)**

Для этой игры необходим водящий, его и выбирают до начала игры. Все остальные образуют пары, преимущественно мальчик – девочка, а если в игре принимают участие и взрослые, то

мужчина- женщина. Пары встают друг за другом, а водящий спиной к первой паре на определенном расстоянии и ему строго воспрещается оглядываться назад. После кто-то один или все вместе начинают приговаривать: "Гори, гори ясно! Чтобы не погасло. Взглянь на небо, там птички летают!" (Встречаются и другие рифмовки). После чего водящий смотрим в небо. После чего задняя пара бежит через стороны вперед, один человек через правую сторону, другой через левую сторону. Задача задней пары постараться встать перед водящим, взявшись за руки. Водящий старается поймать или хотя бы осалить одного из передвигающейся пары. Если это происходит, тот, кого осалили, становится водящим, а "старый" водящий занимает его место в паре. Игра продолжается до потери интереса или появления усталости у игроков.

### **У медведя во бору**

Игра для самых маленьких. Из всех участников игры выбирают одного водящего, которого назначают "медведем". На площадке для игры очерчивают 2-ва круга. 1-ый круг – это берлога "медведя", 2-ой – это дом, для всех остальных участников игры.

Начинается игра, и дети выходят из дома со словами:

У медведя во бору

Грибы, ягоды беру.

А медведь не спит,

И на нас рычит.

После того, как дети произносят эти слова, "медведь" выбегает из берлоги и старается поймать кого-либо из деток. Если кто-то не успеваеет убежать в дом и "медведь" ловит его, то уже сам становится "медведем" и идет в берлогу.

### **Укротитель диких зверей**

На игровой площадке ставятся пеньки по кругу или мягкие коврики, если это зал. Пеньки (коврики) кладутся по кругу, но на один меньше, чем игроков, принимающих участие в игре. Тот, у кого нет пенька – это укротитель зверей, а все остальные звери. До начала игры дети выбирают, кто будет волком, кто лисой, а кто зайцем. Звери садятся на пеньки. Укротитель зверей идет по кругу с внешней стороны и называет кого-то из зверей. Тот, кого назвали, встает и идет за укротителем. И так укротитель может назвать несколько зверей, они встают и идут за вожаком. Как только укротитель говорит: "Внимание, охотники", звери и укротитель стараются сесть на свободный пенек. Тот, кому свободного места не находится, становится укротителем и игра продолжается

### **Гуси**

Дети делятся на 2-ве команды. В центре площадки чертится круг. Игроки, по одному от команды, выходят в круг, поднимают левую ногу назад, берутся за нее рукой, а правую руку вытягивают вперед. По сигналу игроки начинают толкаться ладонями вытянутых рук. Побеждает игрок, которому удастся вытолкнуть соперника за пределы круга или же если соперник встанет на обе ноги. Побеждает команда, набравшая большее количество индивидуальных побед.

### **Бой петухов**

Игра проводится практически по тем же правилам, что и игра Гуси. Основное отличие заключается в том, что игроки, прыгая на одной ноге, закладывают руки за спину и толкаются не ладошками, а плечо в плечо. Побеждает игрок, которому удастся вытолкнуть соперника за пределы круга или же если соперник встанет на обе ноги. Побеждает команда, набравшая большее количество индивидуальных побед.

### **Волки во рву**

Для этой игры потребуются "волки", не более 2-х, 3-х человек, а все остальные дети назначаются "зайцами". В центре площадки чертится коридор шириной около 1-го метра (ров). "Волки" занимают пространство внутри коридора (рва). Задача "зайцев" – перепрыгнуть ров и

не быть осаленными одни из "волков". Если "зайчика" осалили и он попадает, ему следует выйти из игры. Если во время прыжка "заяц" ногой наступил на территорию рва, то он провалился и тоже выходит из игры.

### **Переездной конь**

В игре могут с успехом принимать участие, как взрослые, так и дети, особенно во время массовых праздников. Все участники делятся на две команды: одни – "кони", другие – "наездники". "Наездники" садятся на "коней" и образуют круг. Одному из "наездников" вручается мяч. "Наездники" передают мяч по кругу в ту или иную сторону, например, вправо. И нужно, чтобы мяч прошел несколько кругов, по договоренности до игры. После чего команды меняются местами, но, как правило, игра складывается иначе. Если во время переброски мяча он оказывается на земле, то команды моментально меняются местами: "кони" становятся "наездниками", а "наездники" – "лошадками".

### **12 палочек**

12 палочек – игра, в которой могут принимать участие большое количество детей. Важным условием ее проведения, является местность, на которой она проводится. Должно быть много кустов, деревьев или иных укрытий, так, чтобы была возможность спрятаться. Все игроки должны знать друг друга по именам. Для игры потребуется доска длиной около 50-80 сантиметров, 12 коротких палочек (длина около 15 сантиметров) и круглое бревнышко. Доска кладется на бревнышко, а палочки на один край доски. Получается конструкция, похожая на качели.

Из всех игроков, выбирается водящий. Он закрывает глаза, считает, например до 20-ти. Все остальные игроки должны спрятаться. Палочки лежат на бревнышке. Водящий должен найти игроков, но, не забывая о палочках. Как только он кого-то находит, то должен назвать имя игрока, подбежать к доске и ударить ногой по противоположному от палочек концу, так, чтобы они разлетелись, после чего может прятаться, а водящим становится тот, кого нашли. Игра продолжается дальше.

Если водящий далеко ушел от доски с палочками, то кто-то из тех, кто прячется, может подбежать и ударить по доске, так, чтобы палочки разлетелись. В этом случае, водящий должен собрать палочки и лишь потом, идти искать других участков игры.

### **Удочка (Рыбка, Поймать рыбку)**

Все игроки образуют круг. Выбирается один водящий, который становится в центр круга. Водящему выдается веревочка. Водящим может быть и взрослый. Водящий начинает вращать веревочку. Задача всех игроков в кругу перепрыгнуть через нее и не быть пойманными. Вариантов развития игры 2-ва.

1-ый вариант: без смены водящего (взрослый). В данном случае те, кто попался на удочку, выбывают из игры и выходят за пределы круга. Игра проводится до тех пор, пока в кругу не останутся самые ловкие и прыгучие дети (3-4 человека). 2-ой вариант: со сменой водящего. Та "рыбка", которая попадает на удочку, занимает место в центре круга и становится "рыбаком".

### **Наседка и коршун**

Перед началом игры из всех ее участников выбирают 2-ух самых крепких: один назначается коршуном, другой назначается наседкой. Все остальные – это цыплята. Коршун находится в сторонке и по старинным русским правилам вырывает маленькую ямку. За наседкой, друг за другом, становятся цыплята и берут друг друга за талию. После чего матка с цыплятами подходит к коршуну, и матка начинает приговаривать: "Коршун! Что делаешь?" - "Ямочку рою". – "Зачем тебе ямочка?" - "Денежку ищу". – "Зачем тебе денежка?" - "Иголку купить". – "Зачем тебе иголка?" - "Мешочек сшить". – "Зачем мешочек?" - "Камешки класть". – "Зачем камешки?" - "В твоих деток шуркать-буркать". – "За что?" - "Они ко мне в огород лазят". – "Ты бы забор выше делал, а коли не умеешь, так лови их. После чего, коршун старается поймать последнего цыпленка. Наседка защищает своих цыплят, не позволяя осалить последнего

цыпленка, который также старается уклониться. Пойманный цыпленок садится на лавочку, а игра продолжается до тех пор, пока коршун всех не изловит. Игра может проводиться и бег приговора насадки.

### **3. Игры для детей зимой**

#### **Не потеряй снежок**

На игровой площадке чертятся различные фигуры (можно их обозначить подкрашенной водой). Количество фигур должно быть не менее четырех, а расстояние между ними от полуметра до метра, длина всей дистанции должна быть не менее 3 м. Каждый играющий лепит себе снежок, который кладет на голову (на шапку). Необходимо пройти по всем фигурам и не уронить снежок. Кто меньше уронил, тот и победил.

Конечно, шапки у всех разные, поэтому в некоторых случаях это будет не совсем честно, но эта игра очень полезна для развития равновесия и координации движений.

#### **Не уступлю горку**

Один ребенок забирается на небольшую горку. Другие дети по очереди (или все одновременно) пытаются его оттуда стащить. Тот, кто стащит, занимает его место. Можно устроить соревнование на время - кому удастся продержаться на горке дольше других, тот и выигрывает.

#### **Не ходи на горку**

Крепко взявшись за руки, играющие окружают снежный ком гору (размер комка следует определять по росту игроков, он должен быть таким, чтобы на него легко можно было влезть). Сначала дети медленно идут вправо или влево, а по сигналу тянут друг друга и стараются заставить кого-нибудь влезть на гору (можно просто дотронуться до кома). Кому поневоле придется забраться на снежный ком, выходит из игры. Победителями считаются три игрока, которые останутся последними.

#### **Отпечатки на снегу**

Для игры необходима снежная площадка со свежим снежным покровом. Игроки падают на снег спиной, а затем медленно и аккуратно поднимаются, чтобы сохранить получившийся отпечаток. У кого отпечаток окажется самым четким, тот и побеждает.

Также можно «рисовать» бабочку. Упав на спину (руки в стороны), игрок начинает поднимать и опускать руку вверх-вниз, потом встает, получится отпечаток, похожий на бабочку.

#### **Охота на куропаток**

Для игры потребуется сделать из снега несколько возвышений (по числу игроков), которые делаются на одной стороне площадки. На противоположной стороне игровой площадки находятся три-четыре охотника.

По сигналу ведущего все дети-куропатки спускаются (спрыгивают) со своих возвышений и летают, прыгают по тундре (игровой площадке). По сигналу ведущего «Охотники!» они улетают (убегают) и садятся на ветки (взбираются или запрыгивают на возвышения). Охотники снежками стараются попасть в куропаток. Пойманные (сбитые) куропатки выбывают на время из игры. После двух-трех повторов игры подсчитывается, сколько каждый охотник сбил куропаток, после чего выбираются новые охотники, а выбывшие куропатки возвращаются в игру, и игра возобновляется. В конце всей игры объявляются лучшие охотники - игроки, которые сумели сбить большее количество куропаток.

Бросать снежки можно только по туловищу и ногам. Куропатка, которая убежала на возвышение до сигнала, считается подбитой и выбывает из игры. В куропатку, которая успела «взлететь» на возвышение, стрелять нельзя.

Другой вариант этой игры.

Игроки делятся на две команды - охотников и куропаток (команды могут быть неравными). На игровой площадке на расстоянии 10-15 м по обеим сторонам проводятся линии, за которыми стоят охотники. В центре площадки обозначаются еще две параллельные линии на расстоянии 4-5 м одна от другой. Пространство между этими линиями считается полем для куропаток. Следовательно, охотники располагаются за линиями по краям площадки, а куропатки - в центре площадки.

По сигналу куропатки начинают ходить по всей площадке, имитируя поиск зернышек (если дети боятся и не выходят из центрального поля, то можно заранее сказать о том, что по сигналу куропатки должны выходить за линии своего поля). Охотники со снежками в руках следят за ними. Как только подается второй сигнал, куропатки убегают на свое поле, а охотники стараются осалить их снежками. Куропатки, в которых попали, выбывают из игры до смены охотников. Охотники не имеют права заходить за линии бросков и бросить они могут лишь по одному снежку, попадания в куропаток, находящихся уже на своем поле, не считаются. Так что необходимо быть внимательными до конца, пока все охотники не бросят свои снежки.

Игра проводится два-три раза, после чего охотники меняются. Побеждают охотники, выбившие больше всех куропаток, и куропатки, в которых ни разу не попали.

Чтобы дети не стояли, можно играть так, что выбитые охотниками куропатки присоединяются к ним и в следующем раунде тоже бросают снежки в недавних партнеров.

### **Охотник и зайцы**

Выбирается водящий - охотник, остальные игроки - зайцы. Дом охотника находится в центре игровой площадки, а дома зайцев на

противоположных сторонах площадки. У охотника в доме лежат снежки, по количеству зайцев. Задача зайцев перебраться на другую сторону, а задача охотника попасть в них снежком. В кого попал снежок, тот выбывает. Перебежки выполняются до тех пор, пока у охотника не закончатся снежки. После чего подсчитывается количество выбитых игроков и водящий меняется. Побеждает самый меткий водящий и самый «увертливый» заяц.

### **Перебежки снежками**

В середине площадки проводятся две параллельные линии на расстоянии 4—5 м (для 3 и 4 классов можно и 5-7 м) одна от другой. Выбирается один игрок - водящий. Он может располагаться по середине в кругу (диаметром 1-2 м) или может перемещаться вдоль одной из линий. Рядом с водящим лежат снежки (интереснее будет, если снежков будет по количеству перебегающих детей). Можно водящему дать в руки корзинку со снежками. Играющие строятся на стартовой линии, их задача пробежать в обозначенном коридоре на другую сторону. Водящий во время перебежки должен попасть снежком в игроков. В кого попали, те выбывают из игры, и те, кто выходят за коридор, тоже выбывают. Можно сделать так, что, в кого попали, тот становится помощником водящего и тоже заготавливает себе снежки по количеству оставшихся игроков (этот вариант намного сложнее для перебегающих). Игра заканчивается или тогда, когда у водящих кончатся снежки, или когда остается один перебегающий человек, он-то и становится победителем (если же в последнем забеге выбиты все игроки, то побеждает водящий).

Другой вариант, когда с двух сторон игровой площадки отмечаются два города в 40-50 м друг от друга. Игроки делятся на две команды. Одна команда «перебежчики», другая - «стрелки». В каждой команде выбирается командир (или капитан). Команда перебежчиков располагается в одном из городов, их задача перебраться в другой город, а команда стрелков располагается в одну шеренгу вдоль игровой площадки, их задача выбить снежками всех перебегающих игроков. Капитан перебежчиков по очереди посылает одного игрока за другим, чтобы те перебрались в противоположный город. Пока игрок бежит, противники в него бросают снежки, если попали, он выбывает. Добегает до города - спасен. Так перебегают все игроки, включая капитана. После чего команды меняются ролями. В конце объявляется команда-победитель, которая сумела подстрелить больше игроков соперника. Если времени на игру немного, то можно разрешить перебежать всей команде одновременно, или по желанию,

кто когда хочет, тогда и бежит. Это сильно усложняет задачу «стрелков», т. к., потратив снежки на первых перебегающих, они могут не успеть сделать новые для следующих перебежчиков.

Для усложнения задания, по всему пути можно разложить снежные комки, которые необходимо обегать. Обегать и еще уворачиваться, конечно, сложнее, но и бросать будет не так легко, ведь игрок перемещается не по прямой, а резко меняя направление.

### **Передачи**

Игроки распределяются на пары и встают напротив друг друга на расстоянии 5-10 м. У одного игрока снежок. Задача игроков сделать друг другу как можно больше передач. Звучит сигнал, первые бросают вторыми. Те, кто снежки уронили, выбывают. Опять звучит сигнал, теперь вторые бросают первыми и опять то же самое. Так бросают определенное количество передач (например, 10-20) или пока не останется последняя пара. Если снежок развалился, но был пойман, можно его подлепить или сделать новый.

### **Перетяжки**

Играющие образуют круг вокруг сугроба и крепко берутся за руки. По команде «Перетяжки начались!» все начинают тащить рядом стоящих в свою сторону, стараясь заставить их угодить в сугроб. Если кто-то падает (или задевает) в сугроб, игра останавливается. Круг выравнивается, и игра продолжается. Кто три раза попадает в сугроб - выбывает.

### **Под обстрелом**

Эту игру можно проводить, используя только снег, а можно использовать еще и санки.

Игра проводится на прямоугольной площадке размером с волейбольную (баскетбольную), которая ограничивается линиями (можно просто прочертить линию, а можно ограничить ее палочками или флажками). Одна команда располагается за поперечной линией: ей предстоит совершать перебежки. Из второй команды выбираются двое бросающих, которые встают за боковыми линиями, у каждого по два снежка.

По сигналу капитан команды посылает одного из своих игроков на противоположную (дальнюю) сторону площадки. В это время игроки за боковыми линиями стараются осалить снежком перебегающего. В кого попали, тот выходит из игры. Бросив четыре снежка (или выбив игрока), пара тут же уступает место следующей паре, которая обстреливает следующего бегущего. Бросающие меняются по кругу, пока не пробегут все игроки противника. Когда все участники первой команды закончат перебежки, подсчитывается количество осаленных игроков, и команды меняются местами.

Правила разрешают перебежать из города в город только по одному. Бросать снежки можно только из-за линии, не переступая ее.

Эту игру можно провести, используя санки, на которые садится один из игроков, а другой везет его через снеговую площадку под обстрелом. Попадание в везущего оценивается в 1 очко, а в седока - 2 очками. Затем санки следуют обратно, но игроки меняются ролями. После этого перебежку под обстрелом совершает другая пара и т. д. Игра также носит командный характер, и ее итоги подводятся по количеству попаданий за одинаковое количество перевозок на санках.

### **Подбрось, поймай**

Игроки делятся на две команды, которые встают в две шеренги лицом друг к другу, дистанция между шеренгами не более 2 м, а между игроками в шеренгах - не менее 2 м. У игроков первой шеренги в руках снежки. По сигналу они подбрасывают их вверх и отбегают назад. В это время игроки второй шеренги пытаются поймать снежки игроков напротив. Сколько поймали, столько очков команде. Потом выполняется то же самое, но наоборот. Вторые кидают, первые ловят. Повторить 3-4 раза, после чего подсчитать очки и назвать команду-победительницу.

Если снежок, брошенный игроком, улетел далеко или подлетел слишком низко, так, что его невозможно было поймать, то за такой бросок ловящей команде прибавляется одно очко.