

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Министерство образования Свердловской области

МО Первоуральск

ПМАОУ СОШ № 7

РАССМОТРЕНО

Руководитель ШМО
Ветошкина И.Н.

Протокол № 1
от «27» 08.2025 г.

СОГЛАСОВАНО

Заместитель директора
Селькова Н.В.

Протокол № 1
от «27» 08.2025 г.



УТВЕРЖДЕНО

Директор
Ржанникова Т.А.

Приказ № 107
от 29.08.2025

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

(ID 9293919)

учебного предмета «Спортивные игры»

для обучающихся 1 классов

Первоуральск, 2025

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Программа « Спортивные игры» составлена для реализации курса по физической культуре на уровне начального общего образования составлена на основе требований к результатам освоения программы начального общего образования ФГОС НОО, а также ориентирована на целевые приоритеты духовно-нравственного развития, воспитания и социализации обучающихся, сформулированные в федеральной рабочей программе воспитания.

При создании программы учитывались потребности современного российского общества в физически крепком и деятельном подрастающем поколении, способном активно включаться в разнообразные формы здорового образа жизни, использовать ценности физической культуры для саморазвития, самоопределения и самореализации.

Изучение учебного предмета «Спортивные игры» имеет важное значение в онтогенезе обучающихся. Оно активно воздействует на развитие их физической, психической и социальной природы, содействует укреплению здоровья, повышению защитных свойств организма, развитию памяти, внимания и мышления, предметно ориентируется на активное вовлечение обучающихся в самостоятельные занятия физической культурой и спортом.

Развивающая ориентация учебного предмета «Спортивные игры» заключается в формировании у обучающихся необходимого и достаточного физического здоровья, уровня развития физических качеств и обучения физическим упражнениям разной функциональной направленности. Существенным достижением такой ориентации является постепенное вовлечение обучающихся в здоровый образ жизни за счет овладения ими знаниями и умениями по организации самостоятельных занятий подвижными играми, коррекционной, дыхательной и зрительной гимнастикой, проведения физкультурминуток и утренней зарядки, закаливающих процедур, наблюдений за физическим развитием и физической подготовленностью.

Воспитывающее значение учебного предмета раскрывается в приобщении обучающихся к истории и традициям физической культуры и спорта народов России, формировании интереса к регулярным занятиям физической культурой и спортом, осознании роли занятий физической культурой в укреплении здоровья, организации активного отдыха и досуга. В процессе обучения у обучающихся активно формируются положительные навыки и способы поведения, общения и взаимодействия со сверстниками и учителями, оценивания своих действий и поступков в процессе совместной коллективной деятельности.

Методологической основой структуры и содержания программы являются базовые положения личностно-деятельностного подхода, ориентирующие педагогический процесс на развитие целостной личности обучающихся. Достижение целостного развития становится возможным благодаря освоению обучающимися двигательной деятельности, представляющей собой основу содержания учебного предмета. Двигательная деятельность оказывает активное влияние на развитие психической и социальной природы обучающихся. Как и любая деятельность, она включает в себя информационный, операциональный и мотивационно-процессуальный компоненты, которые находят свое отражение в соответствующих дидактических линиях учебного предмета.

Содержание программы по физической культуре изложено по годам обучения и раскрывает основные ее содержательные линии, обязательные для изучения в каждом классе: «Знания о физической культуре», «Способы самостоятельной деятельности» и «Физическое совершенствование».

Планируемые результаты включают в себя личностные, метапредметные и предметные результаты.

Результативность освоения учебного предмета обучающимися достигается посредством современных научно-обоснованных инновационных средств, методов и форм обучения, информационно-коммуникативных технологий и передового педагогического опыта.

Общее число часов, рекомендованных для изучения 33 часа в 1 классе

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА

1 КЛАСС

Знания о физической культуре

Понятие «спортивная игра» как занятия физическими упражнениями и спортом по укреплению здоровья, физическому развитию и физической подготовке. Связь физических упражнений с движениями животных и трудовыми действиями древних людей.

Способы самостоятельной деятельности

Умение организовать и провести игру, участвовать в игре в составе коллектива.

Физическое совершенствование

Спортивно-оздоровительная физическая культура

Правила поведения при проведении подвижных игр, подбора одежды для игры в спортивном зале и на открытом воздухе. Предупреждение травматизма на занятиях подвижными играми.

Подвижные и спортивные игры.

Считалки для самостоятельной организации подвижных игр. Подвижные игры с техническими приемами спортивных игр (баскетбол, футбол). Подвижные игры общефизической подготовки

Прикладно-ориентированная физическая культура

Развитие основных физических качеств средствами спортивных и подвижных игр.

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ ПО ФИЗИЧЕСКОЙ КУЛЬТУРЕ НА УРОВНЕ НАЧАЛЬНОГО ОБЩЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

ЛИЧНОСТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Личностные результаты освоения программы по физической культуре на уровне начального общего образования достигаются в единстве учебной и воспитательной деятельности 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.

В результате изучения физической культуры на уровне начального общего образования у обучающегося будут сформированы следующие личностные результаты:

- становление ценностного отношения к истории и развитию физической культуры народов России, осознание ее связи с трудовой деятельностью и укреплением здоровья человека;

- формирование нравственно-этических норм поведения и правил межличностного общения во время подвижных игр и спортивных соревнований, выполнения совместных учебных заданий;

- проявление уважительного отношения к соперникам во время соревновательной деятельности, стремление оказывать первую помощь при травмах и ушибах;

- уважительное отношение к содержанию национальных подвижных игр, этнокультурным формам и видам соревновательной деятельности;

- стремление к формированию культуры здоровья, соблюдению правил здорового образа жизни;

- проявление интереса к исследованию индивидуальных особенностей физического развития и физической подготовленности, влияния занятий физической культурой и спортом на их показатели.

МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

В результате изучения физической культуры на уровне начального общего образования у обучающегося будут сформированы познавательные универсальные учебные действия, коммуникативные универсальные учебные действия, регулятивные универсальные учебные действия, совместная деятельность.

1 КЛАСС

По окончании 1 класса у обучающегося будут сформированы следующие универсальные учебные действия:

Познавательные универсальные учебные действия

Базовые логические и исследовательские действия:

находить общие и отличительные признаки в передвижениях человека и животных;

устанавливать связь между бытовыми движениями древних людей и физическими упражнениями из современных видов спорта;

сравнивать способы передвижения ходьбой и бегом, находить между ними общие и отличительные признаки;

выявлять признаки правильной и неправильной осанки, приводить возможные причины ее нарушений.

Коммуникативные универсальные учебные действия

Общение:

воспроизводить названия разучиваемых физических упражнений и их исходные положения;

высказывать мнение о положительном влиянии занятий физической культурой, оценивать влияние гигиенических процедур на укрепление здоровья;

управлять эмоциями во время занятий физической культурой и проведения подвижных игр, соблюдать правила поведения и положительно относиться к замечаниям других обучающихся и учителя;

обсуждать правила проведения подвижных игр, обосновывать объективность определения победителей.

Регулятивные универсальные учебные действия

Самоорганизация и самоконтроль:

выполнять комплексы физкультминуток, утренней зарядки, упражнений по профилактике нарушения и коррекции осанки;

выполнять учебные задания по обучению новым физическим упражнениям и развитию физических качеств;

проявлять уважительное отношение к участникам совместной игровой и соревновательной деятельности.

ПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

К концу обучения в **1 классе** обучающийся достигнет следующих предметных результатов по отдельным темам программы по физической культуре:

соблюдать правила поведения при проведении и участии в подвижной игре, приводить примеры подбора одежды для самостоятельных занятий;

демонстрировать построение и перестроение из одной шеренги в две и в колонну по одному, выполнять ходьбу и бег с равномерной и изменяющейся скоростью передвижения;

демонстрировать передвижения стилизованным гимнастическим шагом и бегом, прыжки на месте с поворотами в разные стороны и в длину толчком двумя ногами;

играть в подвижные игры с общеразвивающей направленностью.

организовывать и играть в подвижные игры на развитие основных физических качеств, с использованием технических приемов из спортивных игр;

выполнять технические действия спортивных игр: баскетбол (ведение баскетбольного мяча на месте и движении), волейбол (прием мяча снизу и нижняя передача в парах), футбол (ведение футбольного мяча змейкой)

ПОУРОЧНОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

1 КЛАСС

№ п/п	Тема урока	Количество часов		
		Всего	Контрольные работы	Практические работы
1	Что такое спортивная игра? Что такое подвижная игра? Игра Светофор	1		
2	Современные спортивные игры. Правила игры. Игра Мыши и кот	1		
3	Правила поведения при участии в спортивных играх. Считалки для подвижных игр.	1		
4	Спортивные и игровые упражнения со скакалкой. Игра «Рыбак и рыбки»	1		
5	Спортивные и игровые упражнения с мячом. Игра «Попади в цель»	1		
6	Строевые упражнения и организующие команды при проведении спортивных игр. Игра «Третий лишний», «Все наоборот»	1		
7	Стилизованные передвижения (гимнастический шаг, бег) Игра «Паук и мухи», «Все наоборот»	1		
8	Чем отличается ходьба от бега? Разучивание игры "Охотники и соколы".	1		

9	Считалки для подвижных игр, считалки для выбора ведущего в игре. Игра «Сантики фантики лимпопо»	1		
10	Разучивание игровых действий и правил подвижных игр. Игра «Хвост дракона»	1		
11	Разучивание игровых действий и правил подвижных игр. Техника безопасности. Игра «Лягушка»	1		
12	Обучение способам организации игровых площадок в помещении. Игра «Буква»	1		
13	Самостоятельная организация и проведение подвижных игр в помещении. Игра «Договор»	1		
14	Обучение способам организации игровых площадок на улице. Игра «Планеты»	1		
15	Самостоятельная организация и проведение подвижных игр на улице. Игра «Космонавты»	1		
16	Разучивание подвижной игры «Охотники и утки»	1		
17	Самостоятельное проведение	1		

	обучающимися подвижной игры «Охотники и утки»			
18	Разучивание подвижной игры «Не попади в болото»	1		
19	Самостоятельное проведение обучающимися подвижной игры «Не попади в болото»	1		
20	Разучивание подвижной игры «Не оступись»	1		
21	Самостоятельное проведение обучающимися подвижной игры «Не оступись»	1		
22	Разучивание подвижной игры «Кто больше соберет яблок»	1		
23	Самостоятельное проведение обучающимися подвижной игры «Кто больше соберет яблок»	1		
24	Разучивание подвижной игры «Брось-поймай»	1		
25	Самостоятельное проведение обучающимися подвижной игры «Брось-поймай»	1		
26	Разучивание подвижной игры «Пингвины с мячом»	1		
27	Самостоятельное проведение обучающимися подвижной игры «Пингвины с мячом»	1		
28	Подвижные игры с приемами	1		

	спортивных игр (баскетбол): отбери мяч.			
29	Подвижные игры с приемами спортивных игр (волейбол): поймай мяч.	1		
30	Подвижные игры с приемами спортивных игр (ведение , передача мяча, броски мяча)	1		
31	Подвижные игры на развитие равновесия. Игра «Море волнуется»	1		
32	Игры с приемами футбола: метко в цель	1		
33	Спортивный праздник.	1		
Итого		33		

УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА

1.Игра «Светофор» — подвижная игра, которая развивает двигательные и коммуникативные способности, а также координацию и быстроту реакции. Подходит для детей от 5–7 лет, 7–10 лет и старше 10 лет. **Цель игры** — добраться от одной линии до другой, не оказавшись осаленным водящим.

Правила

На площадке палочкой или мелом чертят две параллельные линии на расстоянии 5–6 метров одна от другой. **Все игроки** располагаются за одной из линий, **водящий** встаёт между линиями спиной к остальным участникам. **Водящий** внезапно объявляет какой-нибудь цвет, например, красный. **Задача игроков** — найти названный цвет на себе и предъявить его водящему — в таком случае можно спокойно перейти на другую сторону дороги. **Если игрок не обнаружил загаданного цвета** ни в одежде, ни в содержимом карманов, ему остаётся только быстро перебежать дорогу, спасаясь от водящего. **Если водящий успел осалить игрока** до того, как тот перебежал дорогу, он меняется с ним ролями. **Если всем игрокам удалось достичь цели**, игра продолжается. **Если кого-то из игроков поймали**, он занимает место ведущего. **Перед началом игры** следует договориться, можно ли искать цвета на заколках, бусах, часах и других аксессуарах.

Варианты

Водящему имеет смысл называть необычные цвета — сиреневый, бирюзовый и т. п.: тогда тех, кто такой цвет на себе не найдёт, будет больше — и водящему удастся поймать игрока себе на замену

2. Игра «Чай-чай, выручай!» (также известна как «Колдунчики») — подвижная игра для детей, которая развивает ловкость и выносливость, учит взаимовыручке.

Ход игры: Среди играющих с помощью считалочки выбирается водящий.

1. Водящий остаётся в центре игровой площадки, а остальные игроки разбегаются в разные стороны.
2. Водящий догоняет играющих и осаливает их.
3. Осаленные игроки останавливаются на том месте, где были осалены, раскидывают в стороны руки и кричат: «Чай-чай-выручай!».
4. Игроки, которых не поймали, могут «выручить» пойманных, дотронувшись до них рукой — «расколдованный» игрок вновь в игре.
5. Задача водящего — поймать как можно больше игроков и не подпустить остальных к уже пойманному.

3. Третий лишний

Цель — водящий должен успеть догнать убегающего игрока, а убегающий — суметь вовремя убежать и поменяться с другим участником. **Правила:**

- Участники становятся парами в круг: один стоит позади другого, оба — лицом к середине круга. Получается круг из двух рядов.
- Выбирают одного «догонялу» и одного «третьего лишнего», который будет убежать.
- Догоняющий заходит в центр круга, а «лишний» игрок находится за его пределами.
- По условленному сигналу начинается погоня.
- Нельзя убежать далеко от круга, дотрагиваться до других участников, а убегающий не может пробегать сквозь круг.
- В любой момент «третий лишний» может встать спереди пары и крикнуть фразу: «Много троих, хватит двоих» или просто «Третий лишний». В этот момент тот, кто стоит в паре сзади, должен вовремя сообразить и поменяться ролями с убегающим игроком.
- Бегать могут только два участника.
- Если убегающий оказался внутри круга, он обязательно должен пристроиться к какой-либо паре и поменяться ролями с одним из играющих.
- Заканчивается погоня, когда кого-то догнали. Тогда «третий лишний» становится «догонялой» и игра продолжается.

4. Мыши и кот

Правила подвижной игры «Мыши водят хоровод»:

1. **Выбрать водящего** — «кота». Он выбирает себе «печку» (ею может послужить скамейка или стул), садится на неё и закрывает глаза.
2. **Все остальные участники берутся за руки и начинают водить хоровод** вокруг кота со словами:
 - «Мыши водят хоровод, На печи дремлет кот. Тише мыши, не шумите, Кота Ваську не будите, Вот проснётся Васька кот — Разобьёт наш хоровод!».
1. **Во время произнесения последних слов кот потягивается, открывает глаза и начинает гоняться за мышами.** Они в свою очередь врассыпную убегают в разные стороны, чтобы не попасть в лапы коту.
2. **Пойманный участник становится котом**, и игра начинается сначала.

5. День и ночь

Правила : выбирают филина или несколько филинов. Остальные дети превращаются в насекомых, птиц или животных. Ведущий говорит слово **День**— все двигаются, а Филин спит на дереве(на стуле). Если ведущий говорит **Ночь**— филин отправляется на охоту и ловит детей тех, которые не успели замереть.

6. Игра «Гуси-лебеди»

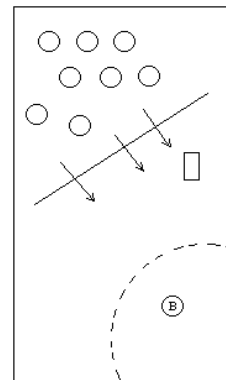
Задачи: совершенствование навыков быстроты, ловкости;

воспитание организованности, дисциплинированности.

Инвентарь: скамейка, обруч.

Место: спортивный зал, площадка, рекреация.

Содержание: перед началом игры “гуси-лебеди” располагаются в загоне, “волк” уходит за гору, “птичница” в поле. Птичница обращается к гусям-лебедям: “Гуси-лебеди”. Те ей отвечают: “Га-га-га”. Птичница спрашивает: “Есть хотите?”. **Ответ:** “Да-да-да”. “Тогда летите все в поле”, - говорит птичница. Гуси-лебеди вылетают в поле и щиплют травку. Через 20-30 с птичница говорит: “Гуси-лебеди, волк за горой”. Гуси-лебеди спрашивают: “А что он там делает?”. “Гусей щиплет”, - отвечает птичница. “Каких?” - “Сереньких, беленьких, всяких. Летите скорее домой”. С этими словами “гуси-лебеди” улетают домой (в загон), а волк, выбежав из-за горы, старается поймать гусей-лебедей.



Вариант: вместо птичницы выделяется “подпасок”, у которого есть три малых мяча. Для подпасака определяется его местонахождение. Когда волк выбегает из-за гор, подпасок, не сходя со своего места, “стреляет” в него (бросает мячи). “Застреленный” волк заменяется другим.

Правила: пойманные отводятся за гору. Игра продолжается 2-3 раза, после чего выбираются новые волк и птичница.

О.М.У: выбор волка, птичницы в начале игры по желанию. В процессе игры нельзя толкаться.

7.

Игра «Зима-лето»

Задачи: развитие скорости, выносливости, ловкости, внимательности, совершенствование быстроты, двигательной реакции.

Инвентарь: предмет (например, кружок), окрашенный с двух сторон в разные цвета (белый, зеленый).

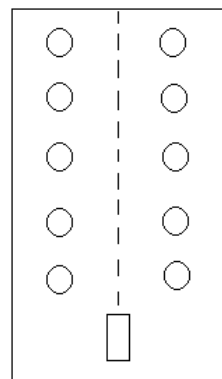
Место: спортивный зал, площадка.

Содержание: в игре участвуют две команды: “Зима” и “Лето”. Как только руководитель игры воскликнет “Зима!” или брошенный в центр поля кружочек упадет белой стороной вверх, “зима” становятся

преследуемыми и убегают. “Лето” - ловцы преследуют “зиму”, чтобы запятнать их в пределах поля. По команде “Лето!” участники меняются ролями. Каждый свободный игрок может быть запятнанным несколькими ловцами.

Правила: после каждой перебежки ловцы должны объявить, кого они запятнали. Каждое пятнание приносит команде одно очко. Побеждает команда, запятнавшая больше участников во время игры.

О.М.У: в зависимости от размеров площадки и исходных позиций игроков расстояние между обеими командами необходимо определять так, чтобы ловцы могли справиться со своей задачей.



Варианты: введение различных исходных позиций: в упоре или приседе. Смена способов передвижения: прыжки на одной ноге, бег на четвереньках в упоре сзади.

8. Космонавты

Задачи: развитие быстроты реакции, внимания, умения координировать движения, воспитание выносливости.

Инвентарь: обручи.

Место: спортивный зал, площадка, рекреация.

Содержание: дети берутся за руки, идут по кругу и хором произносят:

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 все разбегаются и стараются быстрее занять места (обруч, кружок) в одной из ракет. Опоздавшие собираются в центре круга, а занявшие свои места объявляют маршруты (например, Земля-Луна-Земля, Земля-Марс-Земля и другие). Эти названия можно заранее написать на борту ракет сокращенно: ЗЛЗ, ЗМЗ и т.д. Затем все собираются в общий круг, берутся за руки и игра повторяется.

Правила: выигрывают те, кому удалось при трехкратном повторении совершить больше полетов. Преждевременно бежать к ракетам и сталкивать товарищей с занятых мест в ракетах запрещается.

О.М.У: заранее надо предупредить ребят, что в ракету садятся два космонавта.

9. Рыбак и рыбки

оборудование: скакалка или шнур

Роли: 1 рыбак и остальные рыбки

Рыбак со скакалкой стоит в центре круга. Рыбки стоят по кругу. Рыбак начинает скакалкой (неводом) крутить по кругу. Кого задел, рыбку поймал. Считаем сколько рыбок поймает каждый из 4 игроков.

10. Игра «Филин и птишка»

Задачи: развитие ловкости, быстроты реакции, координации, скорости движения, воспитание творческого воображения.

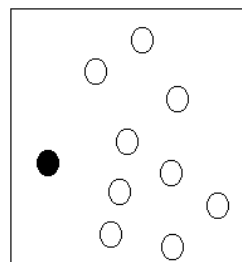
Инвентарь: не требуется.

Место: спортивный зал, площадка, рекреация.

Содержание: играющие выбирают филина, он уходит в свое гнездо. Подражая крику той птицы, которую выбрали, играющие летают по площадке. На сигнал «Филин!» все птицы стараются улететь в свои гнезда. Если филин успеет кого-то поймать, то он должен угадать, какая это птица, и только тогда пойманный становится филином.

Правила: птицы могут улететь в свои гнезда только после команды «Филин».

О.М.У: перед началом игры дети выбирают для себя названия тех птиц, голосу которых они смогут подражать (например: голубь, ворона, галка, журавль). Гнездо и филина лучше выбирать на высоких предметах (на пнях, скамейке и т.д.). Птицы от филина прячутся каждый в своем гнезде.



Варианты: дети делятся на 3-4 подгруппы и договариваются, каких птиц они будут изображать, затем подходят к филину и говорят: «Мы сороки, где наш дом?»; «Мы чайки, где наш дом?». Филин называет место, где птицы должны жить. Птицы летают по площадке, на слово «филин» прячутся в свои гнезда. Пойманную птицу филин должен узнать.

11. Игра "Охотники и соколы"

Задачи: упражняться в беге.

Роли: 2 охотника и соколы

Описание: Все участники — соколы, находятся на одной стороне зала. Посередине зала находятся два охотника. Как только воспитатель 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.

12. Паук и мухи

Задачи: развивать у детей умение выполнять действия по сигналу.

Роли: паук и мухи

Описание: в одном из углов зала кружком обозначается паутина, в которой находится паук — водящий. Все остальные ребята — мухи. Все мухи «летают» по залу, жужжат. По сигналу ведущего «Паук!» мухи замирают. Паук выходит из укрытия и внимательно осматривает всех мух. Тех, которые пошевелились, он отводит в свою паутину. После двух-трех повторений, подсчитывается количество пойманных мух.

13. Игра "Пустое место"

Задачи: развивать скорость реакции, ловкость, внимательность, способствовать улучшению беговых навыков.

Описание: участники образуют круг, а водящий располагается за кругом. Дотрагиваясь до плеча одного из игроков, он тем самым вызывает его на соревнования. После этого водящий и тот участник, которого он выбрал, бегут вдоль круга в противоположных направлениях. Тот из них, кто первым займет пустое место, оставленное выбранным игроком, остается в кругу. Оставшийся без места становится водящим.

14. Подвижная игра "Жмурки"

Задачи: воспитание ловкости, выработка умения ориентироваться в пространстве, наблюдательности.

Описание: для проведения игры необходимо свободное пространство. Выбирается водящий, которому завязывают глаза и выводят на середину площадки. Водящего поворачивают несколько раз вокруг собственной оси, после чего он должен поймать любого игрока. Пойманный становится водящим.

15. Игра на внимание "Справа и слева"

Играющие встают в круг, спиной к центру. Ведущий движется вдоль внешней стороны круга и, остановившись около одного из игроков, говорит: «Руки!» Игрок, к которому он обратился, стоит спокойно, зато сосед справа поднимает правую руку, а сосед слева — левую. Тот, кто ошибётся, выбывает из игры. К концу игры остаются лишь самые внимательные.

16. Игра на внимание "Все наоборот"

Ученики строятся в шеренгу по одному, лицом к ведущему. Ведущий выполняет различные общеразвивающие упражнения: движения руками, наклоны, повороты и т. п. Играющие повторяют за ним упражнения, но в противоположном направлении. Например, ведущий принимает упор присев, а ученики поднимаются на носки, руки вверх; ведущий делает наклон туловища влево, а ученики — вправо. Допустившие ошибки каждый раз делают шаг вперед. Побеждает тот, кто сделал меньше ошибок.

17. Игра на внимание "Земля-вода-воздух"

Игроки образуют круг, ведущий становится в центре. Дети встают по кругу в тройках. 1 круг — это земля. 2 круг — это вода. 3 круг — это воздух. Он называет одно из слов: «земля», «вода» или «воздух». Меняются местами дети только этого круга. Ведущий встаёт на место ребёнка. А ребёнок становится ведущим. Игра повторяется много раз.

18. Договор

“Вы все разучились разговаривать. Сейчас встанете в круг , на своих местах вы можете смотреть на всех здесь стоящих и должны с кем-нибудь договориться глазами. Как только вы поймете друг друга вы должны поменяться местами. Это можно делать много раз, но все должно происходить в полной тишине.”

Такая игра может проводиться в коллективе, где хорошая атмосфера - тогда она просто дает заряд положительной энергии и меняет людей местами.

19. «Сантики – фантики – лимпопо»

Играющие стоят в кругу. Один- водящий- выходит за круг и отворачивается. В кругу выбирается тот, кто будет задавать определенные движения. После выборов все начинают хлопать в ладоши и говорить: «Сантики- фантики- лимпопо».

Водящий встает в центр круга и старается понять, кто задает движения. Тот, кто задает движения, периодически начинает новое движение, скажем, крутить пальцем у виска или притоптывать ногой. Все быстро повторяют за ним. Если водящий находит лидера, то последний становится водящим, старый водящий встает в общий круг и игра начинается с начала.

20. Лягушка

Правила игры «Лягушка» в кругу :

1. Участники встают в круг, выбирается «аист» и водящий. Аист становится в центр круга, а водящий выходит за круг.
2. Водящий произносит: «Наступила ночь, уснул аист, заснули все комары и лягушки, заснули соседи». В это время водящий идёт по кругу за спинами участников и дотрагивается до спины одного из детей — этот участник становится лягушкой, остальные — комарами.
3. Затем водящий произносит: «Наступило утро и лягушка вышла на охоту!». Все открывают глаза, и теперь задача аиста определить, кто из участников — лягушка.
4. Задача лягушки — съесть как можно больше комаров, показывая разным участникам язык за спиной у фермера. Кому лягушка показала язык, того «съели», и он садится в круг.
5. На угадывание лягушки у фермера есть 3 попытки.

21. Хвост дракона

«Хвост дракона» — подвижная игра для детей старшего дошкольного возраста. Цель — научить двигаться в быстром темпе, держась друг за друга, менять направление движения, развить ловкость и умение крепко держаться за впереди стоящего товарища. maam.ru

Правила игры:

1. **Участники встают друг за другом.** Каждый ребёнок кладёт руки впереди стоящему либо на плечи, либо на талию.
2. **«Голова дракона»,** надевает на голову корону дракона, встаёт в начале колонны.
3. **Тело дракона** состоит из стоящих друг за другом детей, завершающий колонну ребёнок — «Хвост».
4. **«Голова» дракона** начинает медленно двигаться вперёд, задавая темп движению всей колонне детей, и увеличивает скорость, пытаясь догнать последнего игрока — свой «Хвост».
5. **После того, как «Голова» ухватит «Хвост»,** игрок в роли «Хвоста» становится «Головой».

22. Буква

Суть игры: игроки получают задание назвать слова по разным темам на одну и ту же букву.

- животные;
- овощи, фрукты, цветы
- растения;
- женские имена;
- мужские имена.

Вожатый называет букву, например, «Л». Каждый участник должен назвать по одному слову, начинающихся на «Л». Это могут быть: лев, леопард, лошадь, лиса и ласточка, лиственница, ландыш, лютик, лаванда, лилия и так далее.

23. Планеты

Игра подойдет для отряда, где много детей. Ведущий выбирает девять человек и делит их на тройки — это будут планеты. Возраст участников любой.

Суть игры

1. Тройки-планеты встают в круг и держатся за руки. Остальные игроки образуют «змейку» — выстраиваются в шеренгу и держатся друг за друга.
2. Ведущий включает музыку: пока она играет, руки «планет» подняты вверх и змейка свободно перебегает под ними.
3. Как только становится тихо, «планеты» опускают руки.
4. Кто из змейки оказался внутри круга, присоединяется к «планетам». Остальные снова становятся единой «змейкой».

24. Бездомный заяц

Суть игры

1. Ведущий расставляет некоторых детей парами друг к другу лицом, руки вверх соединить. Это — домики для зайцев, в каждом может находиться лишь один. Домиков для зайцев должно быть на 1 больше, чем зайцев.
2. Назначается волк, он будет ловить остальных зайцев.

3. Бездомные зайцы, то есть те, кто остался без домика, убегают от волка. Они могут занимать домики, тогда предыдущие хозяева сразу обязаны их покинуть. И уже они становятся бездомными зайцами.

4. Волк зайти в домик не может. Тот, кого он сумел догнать, становится новым волком.

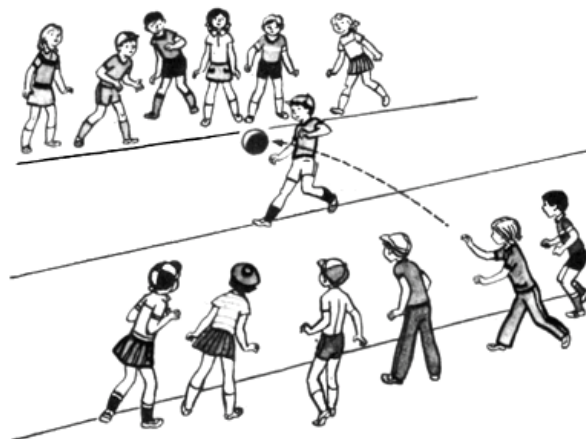
25. Вышибалы Для двух команд

Игроки разделяются на две команды: вышибающих и водящих.

- Команда окружена командой вышибал.
- С помощью мяча вышибалы стараются вышибить водящих.
- Выбитые игроки уходят с поля, пока не будут выбиты все игроки команды, при этом из рук вышибалы может быть поймана «свечка».
- Поймавший «свечку» имеет возможность либо взять дополнительную жизнь, либо вернуть обратно одного из ранее выбитых.

Когда остаётся последний водящий, он должен увернуться от мяча столько раз, сколько ему полных лет. Если он увернулся удачно, то вся команда

- заходит обратно и начинается всё с начала. Иначе команды меняются местами.



26. Цепи кованные

Правила игры «Цепи кованные» для детей:

1. **Количество игроков:** от 6 человек и более.
2. **Место проведения:** ровная площадка размером примерно 10×20 метров.
3. **Игроки делятся на две команды.** Команды встают друг напротив друга (лицом к лицу) и берутся за руки, образуя цепь. Расстояние между командами — 7–10 метров.
4. **Игроки первой команды кричат:** «Цепи, цепи кованные, разбейте нас!».
5. **Игроки второй команды спрашивают:** «Кем из нас?».
6. **Первая команда называет игрока,** который, разбежавшись, должен разбить цепь.
7. **Если названному игроку удастся разбить цепь противника,** он забирает одного игрока по месту разрыва цепи.
8. **Если разорвать цепь не удалось,** разбивающий игрок становится «звеном» противоположной команды.

9. **Команды меняются ролями**, игроки второй команды кричат: «Цепи, цепикованные, разбейте нас» и так далее.

Проигрывает та команда, в которой остаётся один игрок