

620144, г. Екатеринбург, ул. Народной воли, 21 тел/факс. 8(343)257-53-28

E-mail: liceum-173@yandex.ru

ПРИНЯТО:

на заседании педагогического совета

МАОУ-лицей №173

Протокол №1

от «_27_» августа 2021 г.

Утверждаю:

Приказ директора

МАОУ – лицей № 173

Ленинского района

г. Екатеринбурга

Приказ №_7_ от «_01_»

сентября 2021 г.

С.В. Куницкая



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**

«КЛУБ ДРУЗЕЙ ХОРОШЕГО НАСТРОЕНИЯ»

(ПЛАТНАЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ УСЛУГА)

возраст: 7-8 лет

срок реализации: 1 год

Екатеринбург

2021 г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
«КЛУБ ДРУЗЕЙ ХОРОШЕГО НАСТРОЕНИЯ»**

Направленность: СОЦИАЛЬНО-ГУМАНИТАРНАЯ

Срок реализации: 1 год

(ПЛАТНАЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ УСЛУГА)

1. ЦЕЛЕВОЙ РАЗДЕЛ

1.1. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ КУРСА

В ходе освоения программы обеспечиваются условия для достижения обучающимися следующих результатов:

Учебные курсы	Планируемые результаты
«Подвижные игры»	<i>Личностные:</i> формирование адекватной мотивации учебной деятельности,
«Мир вокруг нас»	включая учебные и познавательные мотивы; овладение навыками
«Про всё на свете»	адаптации в динамично изменяющемся и развивающемся мире; <i>Метапредметные:</i> Регулятивные УУД: <ul style="list-style-type: none">• овладение способностью принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности, поиска средств ее осуществления;• формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации;• определять наиболее эффективные способы достижения результата;• формирование умения понимать причины успеха/неуспеха учебной деятельности и способности конструктивно действовать даже в ситуациях неуспеха; Познавательные УУД: <ul style="list-style-type: none">• осуществлять поиск и выделять конкретную информацию с помощью учителя; устанавливать причинно-следственные связи в изучаемом круге явлений. Коммуникативные УУД: <ul style="list-style-type: none">• строить понятные для партнёра высказывания, учитывающие, что партнёр знает и видит, а что нет;• договариваться и приходить к общему решению в совместной

	<p>деятельности, в том числе в ситуации столкновения интересов;</p> <ul style="list-style-type: none">• задавать вопросы, необходимые для организации собственной деятельности. <p><i>Предметные:</i></p> <ul style="list-style-type: none">• осуществлять поиск необходимой информации для выполнения учебных заданий с использованием учебной литературы, энциклопедий, справочников (включая электронные, цифровые), в открытом информационном пространстве, в том числе контролируемом пространстве Интернета;• осуществлять запись (фиксацию) выборочной информации об окружающем мире и о себе самом, в том числе с помощью инструментов ИКТ;• использовать знаково-символические средства, в том числе модели (включая виртуальные) и схемы (включая концептуальные) для решения задач.
--	--

2. СОДЕРЖАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ

2.1.СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНЫХ КУРСОВ

Содержание курса «Подвижные игры». Программа включает два основных раздела:

Раздел 1 Современные подвижные игры

Раздел 2 Старинные подвижные игры

Содержание курса «Мир вокруг нас» состоит из 5 разделов:

Раздел 1. Что нам подарили времена года.

Раздел 2. Животные и растения вокруг нас.

Раздел 3. Здоровым быть здорово.

Раздел 4. Дружба.

Раздел 5. Мой город-мой мир.

Каждый раздел предполагает практические занятия, прогулки, просмотр презентаций, отгадывание загадок, ребусов, беседы, рисование рисунков, опыты.

Содержание курса «Про всё на свете»

Раздел 1. «Правила движения достойны уважения»

Раздел 1. « Любим природу»

Раздел 2. «Читаем и рассуждаем вместе»

Раздел 3. «Веселые игры»

Раздел 4. «О дружбе и друзьях»

Раздел 5. «Праздничное настроение»

Раздел 6. «Здоровье»

Раздел 7. «Творчество»

3. ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ РАЗДЕЛ

3.1.УЧЕБНЫЙ ПЛАН

Учебный план Дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Клуб друзей хорошего настроения» определяет перечень, трудоемкость, последовательность и распределение по периодам обучения учебных курсов, реализуемых в качестве платной образовательной услуги.

Занятия с обучающимися проводятся с сентября по май с понедельника по пятницу 5 раз в неделю по 3 часа ежедневно. Продолжительность одного занятия – 40 минут.

Наименование программы	Кол-во часов в нед.	Итого за год
«Клуб друзей хорошего настроения»:	15ч	539ч.:
«Подвижные игры»	5ч	180ч
«Мир вокруг нас»	5ч	180ч
«Про всё на свете»	5ч	179ч

Приложение №1
Утверждено в составе
Дополнительной
общеобразовательной
общеразвивающей программы
«Клуб друзей хорошего
настроения»
Приказ МАОУ-лицей №173
№7 от 01 сентября 2021г

Рабочая программа учебного курса

«Подвижные игры»

Рабочая программа учебного курса «Подвижные игры» является неотъемлемой частью
Дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы

«Клуб друзей хорошего настроения»

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ КУРСА

Личностные результаты является формирование следующих умений:

- целостный, социально ориентированный взгляд на мир;
- ориентация на успех в учебной деятельности и понимание его причин;
- способность к самооценке на основе критерия успешной деятельности;
- активно включаться в общение и взаимодействие со сверстниками на принципах уважения и доброжелательности, взаимопомощи и сопереживания;
- проявлять дисциплинированность, трудолюбие и упорство в достижении поставленных целей;
- освоение моральных норм помощи тем, кто в ней нуждается, готовности принять на себя ответственность;
- развитие мотивации достижения и готовности к преодолению трудностей на основе конструктивных стратегий совладения и умения мобилизовать свои личностные и физические ресурсы стрессоустойчивости;
- освоение правил здорового и безопасного образа жизни.

Метапредметными результатами является формирование следующих универсальных учебных действий (УУД):

1. Регулятивные УУД:

- умения планировать, регулировать, контролировать и оценивать свои действия;
- планирование общей цели и пути её достижения;
- распределение функций и ролей в совместной деятельности;
- конструктивное разрешение конфликтов;
- осуществление взаимного контроля;
- оценка собственного поведения и поведения партнёра и внесение необходимых коррективов;
- принимать и сохранять учебную задачу;
- планировать свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации;

- учитывать установленные правила в планировании и контроле способа решения;
- адекватно воспринимать предложения и оценку учителей, товарищей, родителей и других людей;
- различать способ и результат действия;
- вносить необходимые коррективы в действие после его завершения на основе его оценки и учёта характера сделанных ошибок, использовать предложения и оценки для создания нового, более совершенного результата.

2. Познавательные УУД:

- добывать новые знания: находить дополнительную информацию по содержанию курса, используя дополнительную литературу, свой жизненный опыт;
- перерабатывать полученную информацию, делать выводы;
- преобразовывать информацию из одной формы в другую: предлагать свои правила игры на основе знакомых игр;
- устанавливать причинно-следственные связи.

3. Коммуникативные УУД:

- взаимодействие, ориентация на партнёра, сотрудничество и кооперация (в командных видах игры);
- адекватно использовать коммуникативные средства для решения различных коммуникативных задач;
- допускать возможность существования у людей различных точек зрения, в том числе не совпадающих с его собственной, и ориентироваться на позицию партнёра в общении и взаимодействии;
- учитывать разные мнения и стремиться к координации различных позиций в сотрудничестве;
- формулировать собственное мнение и позицию;
- договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности, в том числе в ситуации столкновения интересов;
- совместно договариваться о правилах общения и поведения и следовать им;
- учиться выполнять различные роли в группе.

Оздоровительные результаты программы внеурочной деятельности:

Первостепенным результатом реализации программы является физическая подготовленность и степень совершенства двигательных умений, высокий уровень развития жизненных сил, нравственное, эстетическое, интеллектуальное развитие.

- двигательная подготовленность как важный компонент здоровья учащихся;
- развитие физических способностей;
- освоение правил здорового и безопасного образа жизни;
- развитие психических и нравственных качеств;
- повышение социальной и трудовой активности; планировать занятия физическими упражнениями в режиме дня, организовывать отдых и досуг с использованием средств физической активности;
- организовывать и проводить со сверстниками подвижные игры;
- взаимодействовать со сверстниками по правилам проведения подвижных игр и соревнований;
- применять жизненно важные двигательные навыки и умения различными способами, в различных изменяющихся, вариативных условиях.

Содержание курса «Подвижные игры»

Программа включает два основных раздела:

Раздел 1 Современные подвижные игры

Подвижные игры: «Мяч по кругу», «Поймай рыбку», «Цепи кованы», «Змейка на асфальте», «Бег с шариком», «Нас не слышно и не видно», «Третий лишний», «Ворота», «Чужая палочка», «Белки, шишки и орехи», «След в след», Эстафета, Футбол, «Мишень», «С кочки на кочку», «Без пары», «Веревочка», «Плетень», «Кто больше», «Штандер», «Успевай, не зевай», «День и ночь», «Наперегонки парами», «Ловушки-перебежки», «Вызов номеров», «Двенадцать палочек», «Горячая картошка», «Подвижная цель», «Али-баба», «Медведь и вожак», «Два Мороза», «Водяной», «Чехарда», «Кот и мышь», «Ляпка», «Удар по веревочке», «Прыганье со связанными ногами», «Зайки», «Гуси», «Медом или сахаром», «Ловушки-перебежки», «У медведя во бору», «Без пары», «С кочки на кочку».

Раздел 2 Старинные подвижные игры:

«Чижик», «Катание яиц», «Городки», «Пятнашки», «Волки и овцы», «Намотай ленту», «Лапта», «Без соли соль», «Чет-нечет», «Серый волк», «Ловись, рыбка, большая и маленькая», «Платок», «Кто боится колдуна?», «Догонялки на санках», «Лучники» «Волк», «Камнепад», «Шаровки», «Горелки», «Рыбки», «Казяки-разбойники», «Щука», «Водяной», «На золотом крыльце сидели...», «Третий лишний», «Кандалы», «Козел», «Лягушки и цапля», «Бабаки», «Прыгуны», «Лошади», «Птички и клетка», «Северный и южный ветер», «Бой петухов», «Караси и щука», «Лиса в курятнике», «Река и ров», «Заяц

без логова», «Бредень», «Заколдованный замок», "Жар-птица", «Перетягивание воза», «Невод», «Жмурки», «Птицелов», «Дуга».

Тематическое планирование

«Подвижные игры»

№ занятия	Название игры. Правила.	Количество часов
1.	Профилактика травматизма. Беседа о здоровом образе жизни. Инструкция по ТБ. ИОТ -050.	1
2.	«Мяч по кругу» Дети стоят по кругу на расстоянии одного шага один от другого. Ведущий стоит за кругом. Игроки передают мяч то вправо, то влево, но обязательно соседу. Задание ведущего – коснуться мяча. Если ведущему это удалось, то игрок у кого был мяч, становится ведущим.	1
3.	«Поймай рыбку» Играют две команды. Одна команда, взявшись за руки, образует "бредень" и ловит свободно передвигающихся по площадке соперников "рыбу". Пойманные игроки выбывают из игры. Через некоторое время команды меняются ролями. Выигрывает команда, поймавшая "рыбы" больше. "Рыба" считается пойманной в том случае, если рыбакам удастся образовать вокруг нее круг. Игра повторяется несколько раз.	1
4.	«Цепи кованы» 2 команды встают в шеренги лицом друг к другу на расстоянии 10 - 30 м. Расстояние между отдельными игроками 1 м. Играющие держатся за руки. По сигналу учителя одна из команд начинает игру словами: -Цепи кованы -Раскуйте нас. Вторая команда отвечает: -Кем из нас? и посылает игрока к команде - сопернице. Он должен попытаться разорвать цепь игроков этой команды. Если это игроку удастся, то он забирает с собой двух игроков, образовавших порванное им звено цепи. Если же нет, то он сам становится "пленником". Игроки обеих команд по очереди повторяют свои попытки.	1
5.	«Змейка на асфальте» Начертить прямую и изогнутую линию и учиться ходить по ней, тренируя координацию.	1
6.	«Бег с шариком» Игроки от каждой команды получают по одному шарик и ложку. По сигналу учителя игроки должны взять ложку с шариком и начать бег, стараясь не уронить шарик. Выигрывает та команда, которая справится с заданием первая.	1
7.	«Нас не слышно и не видно» Учитель завязывает водящему глаза. Остальные располагаются в 20 шагах от него по кругу. Тот из детей, на кого укажет учитель, начинает осторожно приближаться к водящему. Водящий. Заслышав движение, должен указать рукой, откуда он его слышит. Если он укажет правильно, то незадачливому невидимке придется стать ведущим. Победит тот, кто сумеет приблизиться к ведущему и дотронуться его рукой.	1
8.	«Третий лишний» Все становятся парами в круг. Двое водящих - в стороне. По команде	1

	учителя один убегает, другой догоняет. Убегающий подбегает к какой-нибудь паре и берет одного под руку. Тот кто остался без пары начинает убегать. И так до тех пор, пока кого-то не поймают.	
9.	<p>«Ворота» Двое игроков встают друг напротив друга и, взявшись за руки, поднимают руки вверх. Получаются «ворота». Остальные дети встают друг за другом и к берутся за руки. Получившаяся цепочка должна пройти под воротами.«Ворота» произносят: Наши ворота Пропускают не всегда! Первый раз прощается, Второй запрещается, А на третий раз Не пропустим вас! После этих слов «ворота» резко опускают руки, и те дети, которые оказались пойманными, тоже становятся «воротами». Постепенно количество «ворот» увеличивается, а цепочка уменьшается. Игра заканчивается, когда все дети становятся «воротами</p>	1
10.	<p>«Чужая палочка» Для этой игры берут две небольшие одинаковые палочки. По сигналу учителя нужно бросить свою палку как можно дальше и тут же побежать за палочкой противника. Побеждает тот, кто первый вернется с чужой палочкой.</p>	1
11.	<p>«Белки, шишки и орехи» Все ребята встают, взявшись за руки, по три человека, образуя беличье гнездо. Между собой они договариваются, кто будет белкой, кто - орехом, кто - шишкой. Водящий стоит в середине площадки. Учитель кричит « белки», все белки оставляют свои гнезда и перебегают в другие. В это время водящий занимает свободное место в любом гнезде, становясь белкой. Тот, кому не хватило места в гнездах, становится водящим. Если учитель говорит « орехи», то местами меняются орехи и водящий, занявший место в гнезде, который становится орехом. Учителем может быть подана команда: белки-шишки-орехи, и тогда меняются местами сразу все.</p>	1
12.	<p>Профилактика травматизма Правила поведения на спортивной площадке, правила поведения в команде.</p>	1
13.	<p>Нарушение осанки Упражнения для укрепления осанки.</p>	1
14.	<p>«След в след» Догоняющий должен гнаться за убегающим, наступая точно след в след. После можете посмотреть получившиеся следы.</p>	1
15.	<p>Эстафета Команды становятся в одну линию друг за другом, и каждый участник получает по одному снежку (снежки можно изготовить на уроках художественного труда из фольги.) По команде учителя игрок бросает первый снежок, а второй ребенок бежит к месту падения «снежного снаряда» и оттуда запускает свой снежок. Таким же образом поступают и все остальные игроки из команды. Когда все участники сделали бросок, победа присуждается той команде, которая отошла дальше от стартовой линии, то есть побеждают те, чьи броски в сумме оказались самыми дальними.</p>	1
16.	<p>« Мишень»</p>	1

	Выберите себе мишень – нарисуйте на бумаге и прикрепите, или просто пометьте мелом на заборе или другой поверхности. Снежки можно изготовить на уроках художественного труда из фольги. Чья команда большее количество раз попадет в мишень.	
17.	«С кочки на кочку» Учитель чертит на снегу круги диаметром 30-40 сантиметров. Расстояние между кругами - 40-50 сантиметров. Ребенку нужно прыгать с кочки на кочку (то есть из круга в круг), стараясь побыстрее перебраться с первой кочки на последнюю. Отталкиваться надо обязательно обеими ногами: присесть, согнув ноги в коленях, затем прыжок.	1
18.	«Без пары» Взявшись за руки дети образуют два круга, один внутри, другой снаружи, при этом во внешнем круге на одного человека должно быть меньше. Дети двигаются по кругу. По сигналу учителя дети берут друг друга за руки, образуя пары. Тот, кто остался без пары, пляшет либо рассказывает стих, отгадывает загадку и тд.	1
19.	«Веровочка» Играющие образуют круг, держась руками за веревку. Водящий, передвигаясь произвольно внутри круга, старается ударить кого-либо по руке. Кто не успел отдернуть руку, становится водящим	1
20.	«Плетень» Играющие разбиваются на две команды и встают напротив друг друга, образуя плетень, для этого надо скрестить руки перед собой и взяться за руки с соседями. Построившись, ребята двигаются навстречу другой команде со словами: Раз, два, три, четыре. Выполнять должны приказ- Нет, конечно, в целом мире Дружбы крепче, чем у нас! По команде учителя дети разбегаются в разные стороны, а по второму сигналу должны вернуться на свои места и образовать плетень. Выигрывает та команда, которая сделает это быстрее.	1
21.	Профилактика травматизма Правила поведения в команде. Правила ТБ,	1
22.	«Кто больше» Поставьте на снегу в линию несколько пустых пластиковых бутылок. Игроки должны встать в 20 – 30 шагах от бутылок. Каждый игрок кидает по три снежка (изготовленного из фольги) за один раз. Выигрывает тот, кто сбил большее количество бутылок.	1
23.	«Успевай, не зевай» Дети идут в колонне по одному. Учитель дает заранее обговоренные сигналы – звуковые (хлопок ладонями). Например: когда ведущий хлопает в ладоши один раз, то дети бегут, когда хлопает два раза – дети садятся, когда три – дети идут.	1
24.	«День и ночь» Играющих делят на две команды, которые становятся в две шеренги у средней линии площадки спиной друг к другу на расстоянии 2 м. Одна команда - «день», другая - «ночь». Педагог называет ту или иную команду неожиданно. Если он говорит «ночь», то эта команда убегает, а команда «день» догоняет ее. Затем подсчитывают осаленных, и все	1

	игроки становятся на свои места. Очередность вызовов команд не соблюдают, но число вызовов должно быть одинаковым. Выигрывает команда, осалившая больше игроков. Исходное положение можно менять: стоя лицом, боком друг к другу и т. д.	
25.	<p>«Наперегонки парами» Играющих делят на две равные команды и выстраивают в колонны. Колонну делят на две группы, которые располагаются друг против друга на расстоянии 12-15 м (можно и больше). Перед всеми группами проводят стартовые линии. Двум игрокам, стоящим впереди колонн на одной стороне, дают по флажку. По сигналу педагога игроки с флажками бегут к противоположной группе, отдают впереди стоящим флажки, а сами становятся сзади этой половины команды. То же делают игроки, получившие флажки. Игра заканчивается, когда последний из перебегающих игроков какой-либо из команд передает флажок начавшему эстафету игроку. Побеждает команда, закончившая передачу флажков раньше.</p>	1
26.	<p>«Ловушки-перебежки» Играющих выстраивают в круг, руки за спиной. Водящий бежит за кругом и дотрагивается до руки одного из играющих. Игрок, до которого дотронулся водящий, бежит в обратную сторону, стремясь быстрее водящего занять свое место. Кто из бегущих останется без места, тот и становится водящим.</p>	1
27.	<p>«Вызов номеров» Играющих делят на две команды, которые выстраиваются в две колонны у лицевой линии. Команды рассчитываются по порядку. Каждый игрок запоминает свой номер. На средней линии напротив каждой колонны ставят булавы. Педагог называет один из номеров. Игроки обеих команд, стоящие под этим номером, бегут до булавы, оббегают их и возвращаются обратно. Победитель приносит своей команде очко. Игра продолжается до тех пор, пока не будут вызваны все номера. Команда, набравшая наибольшее количество очков, побеждает. Можно усложнить игру, если предложить игрокам бежать спиной вперед, боком, приставными шагами или поставить на пути препятствия.</p>	1
28.	<p>Эстафета Играющие в двух колоннах, выстраиваются параллельно друг другу у лицевой линии. По сигналу первые ведут мяч вперед до противоположной стороны (до отмеченного места), останавливаются, бросают мяч двумя руками в стену, ловят его, и ведут мяч обратно. На расстоянии 3-4 м от колонны они останавливаются, передают мяч двумя руками от груди очередному игроку и сами становятся в конец колонны. Команда, закончившая ведение быстрее, выигрывает. Можно на пути ведения расставить булавы, тогда игроки должны вести мяч, обводя их.</p>	1
29.	<p>«Двенадцать палочек» Эта игра является одним из вариантов прятков. Для игры понадобится 12 палочек и дощечка. Дощечку укладывают на бревнышко или камень так, чтобы один ее край упирался в землю, а другой был приподнят. На нижний край доски укладывают палочки. По жребью выбирается ведущий. Он подходит к дощечке и наступает на свободный ее край, палочки разлетаются, ведущий начинает их собирать, в это время остальные участники должны спрятаться. Ведущий ищет игроков, найденный игрок выбывает из игры. Пока ведущий разыскивает участников, один из игроков незаметно пробирается к дощечке и ударяет</p>	1

	по ней ногой со словами: «Двенадцать палочек летят!» Палочки снова разлетаются, а ведущий опять должен их собрать. Участники в это время имеют возможность перепрятаться.	
30.	«Катание яиц» Раньше яйца катали с горок, но в городских условиях можно поступить проще: сделайте из плотной бумаги желобки и установите их на столе под наклоном. Теперь пусть каждый участник катит по этим желобкам крашенные яйца, стараясь при этом разбить другие яйца. Выигрывает тот, чье яйцо дольше всего останется целым.	1
31.	Здоровье в порядке- спасибо зарядке! Комплекс упражнений для утренней гимнастики. Беседа «Правильное питание»	
32.	«Чижик» Для игры вам понадобится 2 палки разной длины, короткая — чижик, длинная — бита. На площадке, где будет проходить игра, рисуют кон — квадрат со стороной, равной длине биты. Кон устраивается ближе к одному из краев площадки. Площадка должна быть ровной, с твердой поверхностью. Перед игрой определяется, кто идет на кон, а кто остается водить в поле. Игроки заранее договариваются, до какого количества очков идет игра. Водящий уходит в поле и встает, где хочет. Бьющий кладет чижик в середину кона, направляя его одним кольцом в поле. Затем ударяет битой по этому концу, чтобы чижик подскочил вверх — очко уже заработано. Вторым ударом игрок старается отбить чижика как можно дальше в поле — второе очко. Таким образом, очко дается за каждый удар битой. Водящий поднимает чижик, упавший в поле, и старается забросить его обратно в кон. Если кон плохо виден издали, бьющий обозначает кон для водящего, установив посреди него биты. Если же чижик попадает в кон, водящий и бьющий меняются местами.	1
33.	«Пустое место» В этой игре должны участвовать не менее 10 человек. Путем жеребьевки выбирается ведущий, остальные игроки становятся в круг, взявшись за руки. Ведущий несколько раз медленно обходит круг с внешней стороны. Потом неожиданно хлопает кого-нибудь из участников по плечу и мигом бежит вперед. Тот игрок, которого выбрал ведущий, отцепляется от соседей и старается быстрее обежать круг навстречу водящему. Важно первым занять пустое место. В круге остается игрок, занявший пустое место первым и успевший взяться за руки с соседями. Опоздавший становится водящим. Необходимо помнить о следующих правилах: <ul style="list-style-type: none"> • водящий ходит шагом до тех пор, пока не «вызовет» кого-то ударом по плечу; • во время бега запрещено касаться участников, стоящих в круге; если ведущий прибегает на пустое место вторым, в следующий раз он не имеет права вызывать на состязание того же участника.	1
34.	«Городки» Чертят квадрат, в котором выстраивают «городки» из круглых брусочков. «Городки» могут быть любой формы. Каждый игрок по очереди кидает палку и старается сбить «городок». Если игрок сбил городок, считают, сколько брусочков вылетело из зоны квадрата. Они и приносят очки. Потом палка передается другому игроку, и он выполняет то же самое. В случае, если игрок промахнулся, он должен передать палку (биту)	1

	следующему. Выигрывает тот, кто больше всех наберёт очков.	
35.	<p>«Пятнашки» Количество игроков не ограничено. Чем больше участников, тем интереснее и веселее играть. После того как выберут «пятнашку», все игроки должны разбежаться. «Пятнашка» старается кого-нибудь догнать и запятнать. Дотрагиваясь до игрока, ему необходимо назвать имя запятнанного, чтобы все узнали, от кого им теперь убегать. Убегая от «пятнашки», можно кричать слова, подзадоривающие ведущего: «Не боюсь я пятны!» Существует 2 основных правила, которыми в игре лучше не пренебрегать:</p> <ul style="list-style-type: none"> • новому «пятнашке» нельзя пятнать того, который его только что запятнал; <p>если «пятнашка» заметил игрока, убежавшего за условную территорию игры, ему необходимо громко прокричать имя этого участника, который сразу становится «пятнашкой».</p>	1
36.	<p>«Волки и овцы» Выбирают ведущего — «волка». Остальные игроки — «овцы». «Овцы» отворачиваются и закрывают глаза, в это время «волк» прячется. Как только «волк» спрячется, он должен крикнуть: «Пора!» «Овцы» начинают повсюду искать «волка». «Овца», заметившая его, кричит: «Осторожно! Волк!», и все «овцы» бросаются врассыпную. Задача «волка» — догнать какую-нибудь «овцу». Пойманная «овца» становится «волком».</p>	1
37.	<p>«Намотай ленту» Для игры понадобятся 2 разноцветные ленты длиной около 5 м каждая. Ведущий связывает ленты между собой, а свободные концы дает игрокам. Игроки натягивают ленту, а потом стараются как можно быстрее намотать на руку свою половину. Побеждает участник, намотавший на руку свою ленту полностью или даже захвативший часть ленты соперника.</p>	1
38.	<p>«Лапта» Для игры понадобится небольшой мяч и крепкая палка (лапта). Игроки делятся на 2 команды. Играть нужно на ровной площадке, по краям которой параллельными линиями обозначают кон и город. Играющая команда забирает лапту и направляется в город. Задача команды — бить по мячу и бегать из города в кон и обратно. Игроки «служашей» команды становятся в поле. Они подбирают пробитые мячи и пятнают ими игроков, перебегающих из города и обратно. Один из игроков города — подающий, он всегда находится в городе. Его задача — подкидывать мяч под удары. А остальные игроки этой команды по очереди бьют лаптой по мячу, чтобы мяч как можно дальше улетел в поле. После удара каждый игрок обязан сбегать в кон и вернуться обратно. Право повторного удара дается только игроку, сбегавшему в кон. Игроки, стоящие в поле, стараются завладеть мячом — поймать его на лету и бросить в перебегающего игрока из города. Когда кто-нибудь из игроков «служашей» партии завладеет мячом, команды меняются местами. Цель игры — борьба за город.</p>	1
39.	<p>«Без соли соль» Число участников не ограничено. По жребию выбирают участников,</p>	1

	<p>которые будут сидеть. Посередине игрового поля садятся 2 человека напротив друг друга с вытянутыми ногами. Остальные встают по одну сторону от сидящих. Руки у сидящих игроков должны быть сомкнуты за спиной, глаза зажмурены. Участники, проходя через ноги сидящих, один за другим говорят: «Без соли соль». Сделав 3 перехода, они останавливаются. В это время участник мгновенно перепрыгивает через ноги сидящих, за ним все другие. Сидящие пытаются поймать их за ноги. Пойманный участник подменяет одного из сидящих, игра начинается снова.</p>	
40.	<p>«Чет-нечет» Один из игроков берет в руки горсть камешков (игральных кубиков, пуговиц), бросает их вверх, развернув руку ладонью вниз, ловит их тыльной стороной одной руки. Прикрывая пойманные камешки другой рукой, спрашивает по очереди игроков: «Чет или нечет?» Игрок, который не угадал, отдает фант. Участник, у которого закончатся фанты, выбывает из игры.</p>	1
41.	<p>«Серый волк» Путем жеребьевки выбирают «серого волка», остальные участники — «детки». «Волк» сидит в сторонке на бугорке, молчит. «Детки» ползают перед ним, будто собирая ягоды, и приговаривают: Щипу, щипу, щипу по ягоду, По черную смородинку: Батюшке в ставчик, Матушке в рукавчик, Серому волку — Травки на лопату. Дай бог умыться, Дай бог убраться, Дай бог бежать! После последних слов «детки» поднимаются, делают вид, что бросают в «волка» ягоды, и бегут. Разъяренный «волк» бросается за ними. «Детки» пытаются увернуться от «волка», а он ловит их. Первый пойманный участник становится «волком» вместо прежнего.</p>	1
42.	<p>«Ловись, рыбка, большая и маленькая» Для игры понадобится длинная веревка или скакалка с грузом на конце — «удочка». Грузом может послужить полотняный мешочек с каким-либо содержимым. Важно, чтобы удочка не была травмоопасной. Выбирают ведущего — «рыбака», остальные игроки — «рыбки». «Рыбак» становится в центр круга, организованного «рыбками» (на удалении 2-3 м от «рыбака»). Расстояние между «рыбками» должно быть приблизительно одинаковым. «Рыбак» берет в руки удочку и начинает ее раскручивать, сначала проводя ею по земле, потом поднимая выше и выше, но не более чем на 20 см над землей. А «рыбки» должны, подпрыгивая, ускользать от «удочки» (через нее можно также перепрыгивать). Пойманная «рыбка» выбывает. Игра идет до последнего игрока. «Рыбкам» запрещается менять местоположение во время игры, нужно прыгать там, где встал первоначально. «Рыбак» может удлинять и укорачивать удочку, наматывая ее на руку, а также имеет право менять направление вращения</p>	1
43.	<p>«Платок» Все играющие встают в круг. Ведущий обегает за кругом 3 раза и бросает</p>	1

	<p>платок за одним из игроков. Этот игрок в свою очередь должен быстро поднять платок и погнаться за ведущим, чтобы постараться накинуть платок ему на шею, пока ведущий не успел обежать круг 3 раза. Если ведущий успевает обежать круг, он снова водит, если нет, игроки меняются местами.</p>	
44.	<p>«Кто боится колдуна?» На земле чертят прямоугольник, справа и слева проводят еще по 1 черте — города. Один из участников будет играть роль колдуна. «Колдун» живет в одном городе, люди — в городе напротив. «Колдун» спрашивает людей: «Бойтесь ли вы колдуна?», они отвечают: «Нет!» — и бегут в город колдуна, он в это же время стремится им навстречу, стараясь осалить. Осаленным считается игрок, которого «колдун» успеет 3 раза ударить по плечу. Этот игрок теперь принадлежит «колдуну» и помогает ему ловить остальных игроков. Основное правило игры: никто не может быть пойман в городе.</p>	1
45.	<p>«Догонялки на санках» Это зимний вариант классических догонялок. Для участия нужны несколько пар ребят и санки, одни на каждую пару. Игроки очерчивают на снегу квадрат — поле. За его пределы выезжать нельзя. Один игрок садится на санки, а второй его везет. Выбирается водящая пара, которая должна догнать какую-нибудь другую и дотронуться до сидящего на санках игрока, чтобы передать обязанности водящего. Та пара, которая выедет за пределы «поля», автоматически становится догоняющей.</p>	1
46.	<p>«Лучники» Для участия всем ребятам следует разделить на 2 команды, у каждой должны быть лук и стрелы. В 10 м от игроков нужно поставить 2 доски — мишени. Суть игры заключается в том, чтобы наибольшее количество «слепышей» одной команды попали в цель. У кого будет больше промахов, тот и проиграл. При игре нужно не забывать о безопасности, не следует подходить к мишеням, пока все дети не выстрелят из лука.</p>	1
47.	<p>«Волк» Для участия в этой игре нужно наибольшее количество ребят. Среди всех выбирают четырех: трое будут «волками», а один — «бараном». Остальные считаются «овцами». Во главе «стада» стоит «баран», за ним, держась за руки, выстраиваются «овцы». «Волки» должны украсть всех животных из стада. «Баран» должен водить за собой все стадо, выстроившееся в цепочку по какой-либо траектории и защищать своих «овечек», нападая на «волков» только тогда, когда они атакуют. В свою очередь «волки» могут «воровать» лишь «овец», оторвавшихся от цепочки. Игра длится 10 минут, после чего «волки» и «овцы» меняются местами.</p>	1
48.	<p>«Камнепад» Для игры нужно начертить линии старта и финиша. Между ними рассыпать камешки, чем больше, тем лучше. Все участники встают у линии старта и по сигналу одновременно начинают прыгать на одной ноге к финишной черте. По дороге игроки должны собирать рассыпанные камешки, но только в движении и не опуская ноги. За один наклон каждый из участников может взять не больше одного камешка. Ребята не должны мешать друг другу и толкаться. Побеждает тот игрок, который соберет больше всех камней и придет к финишу первым.</p>	1

49.	<p>«Шаровки» Две команды: одна в «поле», а вторая бьёт по шарикку шаровкой (битой). Основная цель тех, кто бьёт по шарикку, чтобы он улетел дальше, и чтобы его не поймал игрок из «полевой команды». Если соперники ловят шарик или шаровку, то команды меняются местами.</p>	
50.	<p>«Горелки» Участники становятся парами, держась за руки, друг за другом – образуют колонну. Впереди колонны – водящий. По команде водящего последняя пара разъединяет руки и бежит вперед: один по правую, другой по левую сторону колонны. Задача игроков – увернуться от водящего и успеть взяться за руки. Если водящему удастся поймать одного из игроков, то он вместе спойманным становится первой парой колонны. Если игроки сумеют перехитрить водящего и взяться за руки – они становятся в голову колонны, а водящий начинает игру сначала.</p>	1
51.	<p>«Штандер» Водящему вручается мяч. Игроки собираются вокруг водящего. Водящий подбрасывает мяч вверх и выкрикивает имя одного из играющих. Названный игрок ловит мяч на лету или поднимает его с земли и старается попасть им в кого-либо из разбегающихся в стороны остальных игроков. Поймав мяч на лету, игрок имеет право крикнуть: «Штандер!» Тогда все участники должны замереть, а игрок с мячом может спокойно прицелиться и запятнать мячом любого. Пойманный в воздухе мяч дает также право сразу бросить мяч вверх и выкрикнуть имя кого-либо из играющих. Если тот, кого пытались запятнать, сумеет поймать брошенный в него мяч, он получает право запятнать им другого игрока. Запятнанный выбывает из игры. Правила игры разрешают замиравшим игрокам, в которых целятся мячом, приседать, уклоняться от мяча, но сходить с места они не имеют права.</p>	1
52.	<p>«Рыбки» Игра напоминает салки, но у нее есть интересная особенность. Участники игры привязывают к поясу полутораметровую нитку с короткой палочкой (рыбкой) на конце. Задача играющих – наловить побольше рыбок, т. е. оборвать побольше волочащихся по земле палочек, наступая на них и, сохранить свою. Игрок, потерявший рыбку, выбывает из игры. Побеждает тот, кто сумел собрать большее количество рыбок, сохранив свою.</p>	1
53.	<p>«Бабки» Старая русская игра, напоминающая городки. В старые времена бабки делали из надкопытного сустава домашнего животного, остающегося после варки студня. Биток – самую крупную бабку – заливали изнутри свинцом и использовали в игре как битку. В наше время костяные бабки можно с успехом заменить небольшими деревянными чурками, а для битка выбрать чурку потяжелее. Бабки ставят на линию кона и выбивают с расстояния 3–5 м. Играющие делятся на две команды. Перед каждой командой за линией кона в определенной последовательности расставляют бабки – не менее 10 штук. Участники команд стремятся сбить поставленные бабки</p>	1

	<p>меньшим количеством бросков.</p> <p>Для каждой последовательности существуют свои правила: «забор» ставят вдоль линии кона, «гусек» в два ряда перпендикулярно ей. «Забор» можно сбивать с любого конца, но не более двух бабок за один бросок. «Гусек» начинают сбивать с последней от коновой линии пары бабок. Если за один бросок сбито более двух бабок или бабки выбиты не подряд, их ставят на место. Игроки бросают биток по очереди. Побеждает команда, первой выбившая все бабки с кона.</p>	
54.	<p>«Казак-разбойники»</p> <p>Играющие разбиваются на команды, одна из которых – казаки, а другая – разбойники.</p> <p>Разбойники разбегаются прятаться, а казаки находят и отмечают место для темницы, куда будут отводить пойманных разбойников. Темницей может быть лавочка, угол двора, песочница или просто место под деревом.</p> <p>Казаки выходят на поиск и ловят разбойников. Их задача – найти, догнать, запятнать и отвести в темницу разбойников. Казак отводит разбойника в темницу, держа его за руку или рукав. Пойманный и запятнанный разбойник не должен по правилам игры вырваться. Но если казак случайно разжал руку, разбойник может убежать. Разбойники могут выручать своих товарищей по дороге в темницу – неожиданно подбежать и осалить казака – тогда казак должен отпустить пленного, и оба разбойника убегают. Казак, в свою очередь, может первым запятнать разбойника, пытавшегося освободить пленного. Если ему это удастся, то он приведет уже двух пленных.</p> <p>Кроме того, разбойники могут освобождать своих товарищей из темницы. Но для этого им надо, миновав сторожа, запятнать самого пленного в темнице. Сторож в это время может запятнать самих освободителей. Для ловли разбойников и охраны, пленных можно разбиться на пары или на группы – это усложнит игру.</p> <p>Игра заканчивается, когда все разбойники пойманы и находятся в темнице. После этого казаки и разбойники могут поменяться ролями.</p>	1
55.	<p>Эстафета</p> <p>Соревнование двух команд в силе, ловкости, скорости.</p>	1
56.	<p>“Щука”</p> <p>Вариант салочек (пятнашек), осаленный прицепляется к воде и вместе они сальют следующего, последний осаленный игрок становится водящим.“?” (без названия) Еще один вариант этой игры, но осаленные замирают на месте, раскрыв руки, они могут быть заново расколдованы, если водящий допустит к ним других игроков, водящим становится последний осаленный.</p>	1
57.	<p>“Водяной”</p> <p>Все встают в круг и ходят вокруг, водящего с закрытыми глазами : “Дедушка Водяной, что сидишь ты под водой! Выгляни на чуточку, на минуточку!” После чего водяной встает и выбирает наугад любого игрока, трогает и пытается угадать – кто это. Если угадал, то угаданный становится “Водяным”.</p>	1
58.	<p>“Третий лишний”</p> <p>Игроки встают в круг по двое (один за другим) водящий бежит за одним из свободных игроков по внешнему кругу, не пересекая его, игрок может встать перед одной из пар и тогда убежать придется тому, кто оказывается</p>	1

	третьим и стоит спиной к границе круга. Осаленный становится водящим.	
59.	“На золотом крыльце сидели...” Водящий крутится на месте и вокруг себя у земли вращает прыгалками (если длинные, лучше сложить пополам), приговаривая (на каждый оборот по слову): “На золотом крыльце сидели царь, царица, король, королица, повар, портной, ... (далее не помню, но до этого редко дело доходило, если дойдете придумайте сами .Итак, игроки вокруг должны прыгать через скакалку, кто не успеет, тот водит и до следующей ошибки именуется словом, на котором он запутался в скакалке.	1
60.	“Кандалы” (Сокращенный вариант игры “Бояре”), эта игра отличается только диалогом играющих команд: – Кандалы. – Скованы. – Раскуйте. – Кем? – Другом моим. – Каким? Далее выбирается игрок, который разбивает чужую цепь.	1
61.	“Ворота” Вариант жмурок, где водит двое с закрытыми глазами – “стража”, меж которых должны пройти остальные игроки, пойманные меняются местами со стражей.	1
62.	“Козел” Игроки встают в круг, водят вокруг Водящего (“козла” или “короля”) хоровод со словами: – Шел _король_ по лесу, по лесу, по лесу, Нашёл себе принцессу, принцессу, принцессу, (козел из хоровода выбирает принцессу) Давай с тобой попрыгаем, попрыгаем, попрыгаем, (всеми выполняются указанные действия) И ножками подрыгаем, подрыгаем, подрыгаем, И ножками потопаем, потопаем, потопаем, И ручками похлопаем, похлопаем, похлопаем, Головкой покачаем, и снова начинаем... (выбирать принцессу лучше с закрытыми глазами)	1
63.	«Лягушки и цапля» Границы болота (прямоугольник, квадрат или круг), где живут лягушки, отмечаются кубами со стороной 20 см, между которыми протянуты верёвки. На концах верёвок мешочки с песком. В стороне гнездо цапли. Лягушки прыгают, резвятся в болоте. Цапля (водящий) стоит в своём гнезде. По сигналу воспитателя она, высоко поднимая ноги, направляется к болоту, перешагивает через верёвку и ловит лягушек. Лягушки спасаются от цапли, они выскакивают из болота. Пойманных лягушек, цапля уводит к себе в дом. (Они остаются там, пока не выберут новую цаплю.) Если все лягушки успеют выскочить из болота, и цапля никого не поймает, она возвращается к себе в дом одна. После 2 -3 повторений игры выбирается новая цапля. <i>Указания.</i> Верёвки выкладываются на кубы так, чтобы они могли легко упасть, если их задеть при прыжке. Упавшую верёвку снова кладут на место. Играющие (лягушки) должны равномерно располагаться по болоту. Через верёвки лягушки могут только перепрыгивать.	1
64.	«Волк во рву» Поперёк площадки двумя параллельными линиями на расстоянии около 100 см одна от другой обозначен ров. В нём находится водящий - волк. Остальные играющие - козы. Они живут в доме (стоят за чертой вдоль границы зала). На противоположной стороне зала линией отделено поле. По словам воспитателя «Козы, в поле, волк во рву!» дети бегут из дома в поле и перепрыгивают по дороге через ров. Волк бежит во рву, стараясь	1

	осалить прыгающих коз. Осаленный отходит в сторону. Воспитатель говорит: «Козы, домой!» Козы бегут домой, перепрыгивая по пути через ров. После 2 --3 пробежек выбирается или назначается другой водящий. <u>Указания.</u> Коза считается пойманной, если волк коснулся её в тот момент, когда она перепрыгивала через ров, или если она попала в ров ногой.	
65.	Эстафета Соревнование двух команд в силе, ловкости, скорости.	1
66.	«Прыгуны» На землю кладут три палки. Трое детей встают так, чтобы палки находились между их ногами. Под текст песни дети прыгают по очереди над палками, то, скрещивая, то, разводя ноги, задевая палку. На каждое четверостишие прыгает другой ребенок, «Зайка беленький сидит, и ушами шевелит, Вот так, вот так, и ушами шевелит. Зайке холодно сидеть, надо лапочки погреть. Хлоп-хлоп, хлоп-хлоп Надо лапочки погреть. Зайке холодно стоять, Надо зайке поскакать. Скок-скок, скок-скок, Надо зайке поскакать». <u>Указания:</u> прыгать, не задевая и не сдвигая палки с места; соблюдать ритм прыжков, начинать и заканчивать прыжки в соответствии с началом и окончанием чтения стихов. <u>Усложнение:</u> во время прыжков выполнять хлопки перед собой, над головой, за спиной.	1
67.	«Лошади» На конюшне стоят лошади, недалеко от них сидят на скамейках конюхи с вожжами. Старший конюх - воспитатель подходит к дощечке, подвешенной на дерево, и отбивает примерно 15-18 ударов. За это время конюхи быстро выводит лошадей, запрягают их и выстраиваются друг за другом. На сигнал «поехали» скачут галопом. По сигналу «лошади испугались» разбегаются в разных направлениях. Конюхи ловят и отводят лошадей в конюшню. Дети меняются ролями, игра повторяется. <u>Указания:</u> успеть построиться, пока слышны удары; правильно, ритмично выполнять галоп; ловить можно любую лошадь; лошадь не должна убежать из конюшни. <u>Усложнение:</u> Каждый конюх делает себе «тройку».	1
68.	«Птички и клетка» Дети делятся на две подгруппы. Одна образует круг в центре площадки (дети идут по кругу, держась за руки) – это «клетка», другая подгруппа – «птички». Воспитатель говорит: «Открыть клетку!» Дети, образующие клетку, поднимают руки. «Птички» вбегают в «клетку» и тут же выбегают из неё. Воспитатель говорит: «Закреть клетку!» Дети опускают руки. «Птички», оставшиеся в «клетке», считаются пойманными. Они встают в круг. «Клетка» увеличивается, и игра продолжается, пока не останется 1-3 «птички». Затем дети меняются ролями.	1

69.	<p>«Северный и южный ветер» Выбирают двух водящих. Одному на руку повязывают синюю ленту – это «северный ветер», другому красную – это «южный ветер». Остальные дети бегают по площадке. «Северный ветер» старается «заморозить» как можно больше детей – дотронуться до них рукой. Замороженные принимают какую-либо позу (руки в стороны, вверх, на поясе, стоят на одной ноге и т.д.). «Южный ветер» стремится «разморозить» детей, также дотрагиваясь рукой и восклицая: «Свободен!» Через 2-3 минуты назначают новых водящих, и игра возобновляется.</p>	1
70.	<p>«Бой петухов» Играющие стараются вывести друг друга из равновесия, прыгая на одной ноге и толкая соперника правым или левым плечом. Проигрывает тот, кто коснётся земли второй ногой. Руки дети держат на поясе либо скрестно перед грудью; можно держаться одной рукой за носок согнутой ноги. Толкаться руками не разрешается. Побеждает тот, кто дольше продержится, прыгая на одной ноге.</p>	1
71.	<p>«Караси и щука» Одного ребёнка выбирают «щукой». Остальные играющие делятся на две подгруппы: одна из них образует круг – это «камешки», другая – «караси», которые плавают внутри круга. «Щука» находится за пределами круга. По сигналу воспитателя «Щука!» ребёнок изображающий её, вбегает в круг и старается поймать «карасей». «Караси» прячутся за «камешки» - приседают за кем-нибудь из игроков, стоящих по кругу. «Щука» ловит тех игроков, которые не успели спрятаться, и уводит их за круг. После 2-3 повторений подсчитывают количество пойманных игроков. Выбирают новую «Щуку». Дети, стоящие по кругу и внутри его, меняются местами, и игра продолжается.</p>	1
72.	<p>«Лиса в курятнике» Гимнастические скамейки ставят квадратом – это «наседы». На скамейках стоят дети – «куры». Внутри квадрата («курятника») бегает «лиса». «Куры» то прыгают с «наседы» и бегают по «курятнику», то залезают на скамейки. «Лиса» старается поймать (дотронуться рукой) «курицу», которая хотя бы одной ногой касается земли. После того как водящий поймает 3-5 «кур», из числа самых ловких назначается новая «лиса». Игра повторяется 4-5 раз</p>	1
73.	<p>«Река и ров» Дети строятся на середине площадки в колонну по одному. Справа от колонны находится «ров», слева – «река». Через «реку» надо «переплыть» - идти, имитируя руками движения пловца, через «ров» - перепрыгнуть. По сигналу воспитателя «Ров – справа!» дети поворачиваются направо и прыгают вперёд. Тот, кто прыгнул в другую сторону, считается упавшим в реку, и ему помогают выбраться, подавая руку. Затем все возвращаются к начальному построению. По сигналу «Река – слева!» дети поворачиваются налево и «плывут на другой берег». Тот, кто ошибся и попал в «ров», возвращается к товарищам.</p>	1
74.	<p>Эстафета Соревнование двух команд в силе, ловкости, скорости.</p>	1
75.	<p>«Горячая картошка» Количество игроков: не менее трех</p>	1

	Дети становятся в круг и перекидывают друг другу мяч, будто это горячая картошка. Игроки должны перекидывать мяч быстро, что бы не обжечься.	
76.	«Заяц без логова» Количество игроков: любое. Участники игры стоят парами лицом друг к другу, подняв сцепленные руки вверх. Это - логово зайца. Выбираются двое водящих - заяц и охотник. Заяц должен убежать от охотника, при этом он может спрятаться в логово, т.е. встать между играющими. Тот, к кому он встал спиной, становится зайцем и убегает от охотника. Если охотник осалит зайца, то они меняются ролями.	1
77.	«Подвижная цель» Количество игроков: любое. Дети образуют большой круг, расположившись в 2 - 3 шагах друг от друга. Перед их носками можно провести линию. Выделяется водящий, который выходит на середину круга. По сигналу дети начинают перебрасывать друг другу мяч, чтобы выбрать момент и попасть им в водящего. Водящий, бегая по кругу, увертывается от мяча. Тот, кто попал мячом в водящего, идет на его место.	1
78.	«Бредень» Количество игроков: любое. Играют две команды. Одна команда, взявшись за руки, образует "бредень" и ловит свободно передвигающихся по площадке соперников "рыбу". Пойманные игроки выбывают из игры. Через некоторое время команды меняются ролями. Выигрывает команда, поймавшая "рыбы" больше. "Рыба" считается пойманной в том случае, если рыбакам удастся образовать вокруг нее круг. Игра повторяется несколько раз.	1
79.	«Заколдованный замок» Количество игроков: любое. Играющие делятся на две команды. Первые должны расколдовать замок, а вторая команда - помешать им в этом. Замок может служить дерево или стена. Около замка находятся главные ворота - двое ребят из второй команды с завязанными глазами. Вообще у всех игроков этой команды глаза должны быть завязаны. Они произвольно, так, как им хочется, располагаются на игровой площадке. Игроки, которые должны расколдовать замок по команде ведущего начинают бесшумно двигаться к главным воротам. Их задача - незаметно пройти до ворот, пройти сквозь них и дотронуться до замка. При этом игра считается оконченной.	1
80.	«Али-баба» Количество игроков: любое Играющие делятся на две команды и встают, взявшись за руки, лицом к команде противника, на расстоянии 5 –7 метров. Игру начинает одна из команд словами:- Али-баба! Вторая команда хором отвечает:- О чем слуга Вновь говорит первая команда:- Пятого, десятого, Сашу нам сюда!.	1
81.	«Два Мороза» Количество игроков: любое Перед детьми стоят два водящих, два Мороза. - Мы Морозы удалые, братья молодые: Я Мороз Красный нос, Я Мороз Синий нос.	1

	<p>Кто из вас решится в путь – дороженьку пустится? Дети отвечают: - Не боимся мы угроз и нестрашен нам Мороз. После этого дети должны пробежать на другую сторону и не попасться Морозам.</p>	
82.	<p>"Жар-птица" Участвуют 2 команды. В составе каждой 6 человек. Для игры из лоскутков материи изготавливается и красочно расписывается жар-птица. Одна команда (по жребию) образует круг. Игроки перекидывают жар-птицу друг другу так, чтобы ее не смог поймать водящий из команды соперников, находящийся в середине круга. Как только водящий поймает жар-птицу, его команде присуждается 1 очко, и игра возобновляется. По истечении условного времени команды меняются ролями. Побеждает команда, набравшая больше очков.</p>	1
83.	<p>"Перетягивание воза" Участвуют 2 команды по 4-8 человек. Они строятся в шеренги одна против другой. Между шеренгами проводится линия. По сигналу соперники, взяв друг друга за руки, стараются перетянуть один другого за линию. Команда, сумевшая перетянуть большее количество (число) соперников, объявляется победителем. Игру можно усложнить, обозначив вместо одной линии двумя параллельными чертами коридор шириной 50 см. Перетянутым считается игрок, переступивший линию или коридор двумя ногами.</p>	1
84.	<p>"Перетягивание воза" Участвуют 2 команды по 4-8 человек. Они строятся в шеренги одна против другой. Между шеренгами проводится линия. По сигналу соперники, взяв друг друга за руки, стараются перетянуть один другого за линию. Команда, сумевшая перетянуть большее количество (число) соперников, объявляется победителем. Игру можно усложнить, обозначив вместо одной линии двумя параллельными чертами коридор шириной 50 см. Перетянутым считается игрок, переступивший линию или коридор двумя ногами.</p>	1
85.	<p>Эстафета Соревнование двух команд в силе, ловкости, скорости.</p>	1
86.	<p>«Волки во рву» На земле чертится коридор, шириной около метра обозначающий <i>ров</i>. Его можно было делать различным по ширине и зигзагообразным. Во <i>рву</i> располагаются водящие, <i>волки</i>. Их немного, два или три и они не имеют права покидать <i>ров</i>. Остальные играющие – <i>зайцы</i>. <i>Зайцы</i> стараются перепрыгнуть через <i>ров</i> и не оказаться осаленными <i>волками</i>. Если до <i>зайца</i> дотронулись, он выбывает из игры или сам становится <i>волком</i>. <i>Зайцы</i> <i>ров</i> не перебегают, а перепрыгивают. Если нога <i>зайца</i> коснулась территории <i>рва</i>, это значит, что он <i>провалился в ров</i> и в этом случае также выбывает из игры.</p>	1
87.	<p>«Медведь и вожак» Для игры необходима веревка длиной в 1,5-2 метра. Одного из участников назначают <i>медведем</i>, другого <i>вожаком</i>. Они берут в руки противоположные концы веревки, а остальные играющие группируются в 4-6 шагах от них. По сигналу, данному <i>вожаком</i>, игра начинается, и все бросаются на <i>медведя</i>, стараясь запятнать его. <i>Вожак</i>, охраняя</p>	1

	<p>последнего, в свою очередь пытается запятнать каждого приближающегося к медведю, прежде чем медведь получит 5-6 легких ударов. Если <i>вожаку</i> это удастся, запятнанный им игрок становится <i>медведем</i>. А в том же случае, если <i>медведь</i> получит вышеуказанное количество ударов, и <i>вожак</i> не успеет запятнать кого-либо, то он сам становится <i>медведем</i>, а нанесший последний удар ? <i>вожаком</i>. Пятнающие <i>медведя</i> должны вслух заявить о нанесенном ударе, причем удары могут быть наносимы лишь поочередно, а не одновременно двумя или несколькими играющими. В начале и во время игры, при каждой смене центральных действующих лиц: <i>вожака</i> и <i>медведя</i> ? остальные участвующие не должны подходить к ним ближе, чем на 4-6 шагов, до тех пор, пока <i>вожак</i> не даст сигнала. За нарушение последнего правила, в наказание полагается роль <i>медведя</i>.</p>	
88.	Футбол. Соревнование двух команд.	2
89.	<p>«Водяной» <i>Водяной</i> (<i>водящий</i>) сидит в кругу с закрытыми глазами. Играющие водят вокруг него хоровод со словами: <i>Дедушка водяной,</i> <i>Что сидишь ты под водой?</i> <i>Выгляни на минуточку,</i> <i>На одну минуточку.</i> Круг останавливается и <i>водяной</i> встает и, не открывая глаз, подходит к одному из играющих. Задача <i>водяного</i> - определить, кто перед ним. Если <i>водяной</i> угадал, он меняется ролью и теперь тот, чье имя было названо, становится <i>водящим</i>. <i>Водяной</i> может трогать стоящего перед ним игрока, но глаза открывать нельзя.</p>	1
90.	<p>«Невод» Игра проходит на ограниченной площадке, пределы которой нельзя пересекать никому из играющих. Двое или трое игроков берутся за руки, образуя <i>невод</i>. Их задача ? поймать как можно больше <i>плавающих рыб</i>, т.е. остальных игроков. Задача <i>рыб</i> ? не попасться в <i>невод</i>. Если <i>рыбка</i> оказалась в <i>неводе</i>, то она присоединяется к <i>водящим</i> и сама становится частью <i>невода</i>. Игра продолжается до того момента, пока не определится игрок, оказавшийся самой <i>проворной рыбкой</i>. <i>Рыбки</i> не имеют права рвать <i>невод</i>, т.е. расцеплять руки у <i>водящих</i></p>	1
91.	<p>«Чехарда» Один из игроков выбирается на роль <i>козла</i>. Оставшиеся по очереди должны через него перепрыгивать. Кто не сумел перепрыгнуть через <i>козла</i>, или его свалил, или сам упал после прыжка, становится на место <i>козла</i>, а бывший <i>козел</i> идет прыгать. Для сложности вместо одного <i>козла</i> можно выбирать нескольких, и прыгающий должен преодолеть без ошибок всю цепочку. <i>Козлу</i> запрещено умышленно прогибаться, уворачиваться или иным способом мешать прыгающему.</p>	1
92.	<p>«Птицелов» Играющие определяют одного игрока, который становится <i>птицеловом</i>. Оставшиеся выбирают себе названия птиц, крику которых они могут подражать и становятся <i>птицами</i>. <i>Птицы</i> встают в круг, в центре</p>	1

	<p>которого ? <i>птицелов</i> с завязанными глазами. <i>Птицы</i> ходят вокруг <i>птицелова</i> и произносят нараспев:</p> <p><i>В лесу, во лесочке, На зеленом дубочке. Птички весело поют, Ай! Птицелов идет! Он в неволю нас возьмет, Птицы, улетайте!</i></p> <p><i>Птицелов</i> хлопает в ладоши, играющие останавливаются на месте, и водящий начинает искать <i>птицу</i>. Тот, кого он нашел, подражает крику <i>птицы</i>, которую он выбрал. <i>Птицелов</i> угадывает название <i>птицы</i> и имя пойманного. После чего этот игрок сам становится <i>птицеловом</i>. Если <i>птицелов</i> ошибается ? игра продолжается в тех же ролях. Играющие не должны прятаться за предметы, встречающиеся на пути. Игроки обязаны останавливаться на месте точно по сигналу.</p>	
93.	<p>«Жмурки»</p> <p>С помощью считалки выбирают водящего ? <i>жмурку</i>. Ему завязывают глаза, отводят на середину игровой площадки, заставляют несколько раз повернуться вокруг себя и спрашивают:</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Кот, кот, на чем стоишь?</i> - <i>На квашне.</i> - <i>Что в квашне?</i> - <i>Квас.</i> - <i>Лови мышей, а не нас!</i> <p>После этих слов участники игры разбегаются, а <i>жмурка</i> их ловит. Пойманный меняется ролями <i>сводящим</i>. <i>Жмурке</i> запрещено сдвигать с глаз повязку, а убегающие не имеют права покидать площадку.</p>	1
94.	<p>«Дуга»</p> <p>Для игры натягивается веревочка и игроки по очереди должны пройти под ней, прогнувшись. При этом нельзя падать и задевать саму веревку. С каждым коном веревка опускается все ниже и ниже и в конце побеждает самый гибкий и упорный.</p>	1
95.	<p>«Кот и мышь»</p> <p>Игроки (не более пяти пар) встают в два ряда лицом друг к другу, берутся за руки, образуя небольшой проход - нору. В одном ряду стоят коты, в другом - мыши. Игру начинает первая пара: кот ловит мышь, а та бежит вокруг играющих. В опасный момент мышь может спрятаться в коридоре, образованном сцепленными руками игроков. Как только кот поймал мышь, игроки встают в ряд. Начинает игру вторая пара. Игра продолжается, пока коты не переловят всех мышей.</p> <p>Правила игры. Коту нельзя забегать в нору. Кот и мыши не должны убежать далеко от норы.</p>	1
96.	<p>«Ляпка»</p> <p>Один из играющих - водящий, его называют ляпкой. Водящий бежит за участниками игры, старается кого-то осалить, приговаривая: "На тебе ляпку, отдай ее другому!" Новый водящий догоняет игроков и старается кому-то из них передать ляпку. Так играют в Кировской области. А в Смоленской области в этой игре водящий ловит участников игры и у пойманного спрашивает: "У кого был?" - "У тетки".- "Что ел?" - "Клёцки".- "Кому отдал?" Пойманный называет по имени одного из</p>	1

	участников игры, и названный становится водящим. Правила игры. Водящий не должен преследовать одного и того же игрока. Участники игры внимательно наблюдают за сменой водящих.	
97.	Эстафета Соревнование двух команд в силе, ловкости, скорости.	2
98.	«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.	1
99.	«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.	1
100.	«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.	1
101.	«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 успевает убежать в дом и "медведь" ловит его, то уже сам становится "медведем" и идет в берлогу.	1
102.	«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	1

	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.	
103.	Футбол. Соревнование двух команд.	1
104.	«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.	1
105.	«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".	1
106.	«Зелёная репка» Все играющие встают в круг, берутся за руки, поют песню: Зелёная репка, держись крепко, кто оборвётся, тот не вернётся. Раз, два, три. На счёт «три» все проворачиваются вокруг себя кому как захочется, но руки стараются не расцеплять. Кто разорвёт руки, входит в круг, остальные повторяют песню. И так несколько раз.	1
107.	«Медом или сахаром» Играющие делятся на две команды: выбирают, кем быть – медом или сахаром. Затем берут палку и тянут ее за оба конца. Соревнуются, на чьей стороне больше меда или сахара.	1
108.	Эстафета Соревнование двух команд в силе, ловкости, скорости.	1
109.	«Без соли соль» Число участников не ограничено. По жребию выбирают участников, которые будут сидеть. Посреди игрового поля садятся 2 человека напротив друг друга с протянутыми ногами. Остальные встают по одну сторону от сидящих. Руки у сидящих игроков должны быть сомкнуты за спиной, глаза зажмурены. Участники, проходя через ноги сидящих, один за другим говорят: «Без соли соль». Сделав 3 перехода, они останавливаются. В это время участник мгновенно перепрыгивает через ноги сидящих, за ним все другие. Сидящие пытаются поймать их за ноги. Пойманный участник подменяет одного из сидящих, игра начинается снова.	1
110.	«Чет-нечет» Один из игроков берет в руки горсть камешков (игральных кубиков,	1

	пуговиц), бросает их вверх, развернув руку ладонью вниз, ловит их тыльной стороной одной руки. Прикрывая пойманные камешки другой рукой, спрашивает по очереди игроков: «Чет или нечет?» Игрок, который не угадал, отдает фант. Участник, у которого закончатся фанты, выбывает из игры.	
111.	<p>Серый волк» Путем жеребьевки выбирают «серого волка», остальные участники — «детки». «Волк» сидит в сторонке на бугорке, молчит. «Детки» ползают перед ним, будто собирая ягоды, и приговаривают: Щипу, щипу, щипу по ягоду, По черную смородинку: Батюшке в ставчик, Матушке в рукавчик, Серому волку — Травки на лопату. Дай бог умыться, Дай бог убраться, Дай бог бежать! После последних слов «детки» поднимаются, делают вид, что бросают в «волка» ягоды, и бегут. Разъяренный «волк» бросается за ними. «Детки» пытаются увернуться от «волка», а он ловит их. Первый пойманный участник становится «волком» вместо прежнего.</p>	1
112.	<p>«Ловись, рыбка, большая и маленькая» Для игры понадобится длинная веревка или скакалка с грузом на конце — «удочка». Грузом может послужить полотняный мешочек с каким-либо содержимым. Важно, чтобы удочка не была травмоопасной. Выбирают ведущего — «рыбака», остальные игроки — «рыбки». «Рыбак» становится в центр круга, организованного «рыбками» (на удалении 2-3 м от «рыбака»). Расстояние между «рыбками» должно быть приблизительно одинаковым. «Рыбак» берет в руки удочку и начинает ее раскручивать, сначала проводя ею по земле, потом поднимая выше и выше, но не более чем на 20 см над землей. А «рыбки» должны, подпрыгивая, ускользать от «удочки» (через нее можно также перепрыгивать). Пойманная «рыбка» выбывает. Игра идет до последнего игрока. «Рыбкам» запрещается менять местоположение во время игры, нужно прыгать там, где встал первоначально. «Рыбак» может удлинять и укорачивать удочку, наматывая ее на руку, а также имеет право менять направление вращения</p>	1
113.	<p>«Платок» Все играющие встают в круг. Ведущий обегает за кругом 3 раза и бросает платок за одним из игроков. Этот игрок в свою очередь должен быстро поднять платок и погнаться за ведущим, чтобы постараться накинуть платок ему на шею, пока ведущий не успел обежать круг 3 раза. Если ведущий успевает обежать круг, он снова водит, если нет, игроки меняются местами.</p>	1
114.	<p>«Кто боится колдуна?» На земле чертят прямоугольник, справа и слева проводят еще по 1 черте — города. Один из участников будет играть роль колдуна. «Колдун» живет в одном городе, люди — в городе напротив. «Колдун» спрашивает людей: «Бойтесь ли вы колдуна?», они отвечают: «Нет!» — и бегут в город колдуна, он в это же время стремится им навстречу, стараясь</p>	1

	осалить. Осаленным считается игрок, которого «колдун» успеет 3 раза ударить по плечу. Этот игрок теперь принадлежит «колдуну» и помогает ему ловить остальных игроков. Основное правило игры: никто не может быть пойман в городе.	
115.	«Догонялки на санках» Это зимний вариант классических догонялок. Для участия нужны несколько пар ребят и санки, одни на каждую пару. Игроки очерчивают на снегу квадрат — поле. За его пределы выезжать нельзя. Один игрок садится на санки, а второй его везет. Выбирается водящая пара, которая должна догнать какую-нибудь другую и дотронуться до сидящего на санках игрока, чтобы передать обязанности водящего. Та пара, которая выедет за пределы «поля», автоматически становится догоняющей.	1
116.	«Змейка на асфальте» Начертить прямую и изогнутую линию и учиться ходить по ней, тренируя координацию.	1
117.	«Бег с шариком» Игроки от каждой команды получают по одному шарик и ложку. По сигналу учителя игроки должны взять ложку с шариком и начать бег, стараясь не уронить шарик. Выигрывает та команда, которая справится с заданием первая.	1
118.	Эстафета Соревнование двух команд в силе, ловкости, скорости.	2
119.	«Ловушки-перебежки» Играющих выстраивают в круг, руки за спиной. Водящий бежит за кругом и дотрагивается до руки одного из играющих. Игрок, до которого дотронулся водящий, бежит в обратную сторону, стремясь быстрее водящего занять свое место. Кто из бегущих останется без места, тот и становится водящим.	1
120.	«Волки во рву» На земле чертятся коридор, шириной около метра обозначающий <i>ров</i> . Его можно было делать различным по ширине и зигзагообразным. Во <i>рву</i> располагаются водящие, <i>волки</i> . Их немного, два или три и они не имеют права покидать <i>ров</i> . Остальные играющие — <i>зайцы</i> . <i>Зайцы</i> стараются перепрыгнуть через <i>ров</i> и не оказаться осаленными <i>волками</i> . Если до <i>зайца</i> дотронулись, он выбывает из игры или сам становится <i>волком</i> . <i>Зайцы ров</i> не перебегают, а перепрыгивают. Если нога <i>зайца</i> коснулась территории <i>рва</i> , это значит, что он <i>провалился в ров</i> и в этом случае также выбывает из игры.	1
121.	«Медведь и вожак» Для игры необходима веревка длиной в 1,5-2 метра. Одного из участников назначают <i>медведем</i> , другого <i>вожаком</i> . Они берут в руки противоположные концы веревки, а остальные играющие группируются в 4-6 шагах от них. По сигналу, данному <i>вожаком</i> , игра начинается, и все бросаются на <i>медведя</i> , стараясь запятнать его. <i>Вожак</i> , охраняя последнего, в свою очередь пытается запятнать каждого приближающегося к <i>медведю</i> , прежде чем <i>медведь</i> получит 5-6 легких ударов. Если <i>вожаку</i> это удастся, запятнанный им игрок становится <i>медведем</i> . А в том же случае, если <i>медведь</i> получит вышеуказанное количество ударов, и <i>вожак</i> не успеет запятнать кого-либо, то он сам становится <i>медведем</i> , а нанесший последний удар	1

	? <i>вожаком</i> . Пятнающие <i>медведя</i> должны вслух заявить о нанесенном ударе, причем удары могут быть наносимы лишь поочередно, а не одновременно двумя или несколькими играющими. В начале и во время игры, при каждой смене центральных действующих лиц: <i>вожака</i> и <i>медведя</i> ? остальные участвующие не должны подходить к ним ближе, чем на 4-6 шагов, до тех пор, пока <i>вожак</i> не даст сигнала. За нарушение последнего правила, в наказание полагается роль <i>медведя</i> .	
122.	Футбол. Соревнование двух команд.	2
123.	«Мишень» Выберите себе мишень – нарисуйте на бумаге и прикрепите, или просто пометьте мелом на заборе или другой поверхности. Снежки можно изготовить на уроках художественного труда из фольги. Чья команда большее количество раз попадет в мишень.	1
124.	«С кочки на кочку» Учитель чертит на снегу круги диаметром 30-40 сантиметров. Расстояние между кругами - 40-50 сантиметров. Ребенку нужно прыгать с кочки на кочку (то есть из круга в круг), стараясь побыстрее перебраться с первой кочки на последнюю. Отталкиваться надо обязательно обеими ногами: присесть, согнув ноги в коленях, затем прыжок.	1
125.	«Без пары» Взявшись за руки дети образуют два круга, один внутри, другой снаружи, при этом во внешнем круге на одного человека должно быть меньше. Дети двигаются по кругу. По сигналу учителя дети берут друг друга за руки, образуя пары. Тот, кто остался без пары, пляшет либо рассказывает стих, отгадывает загадку и тд.	1
126.	Эстафета Соревнование двух команд в силе, ловкости, скорости.	2
127.	Медом или сахаром» Играющие делятся на две команды: выбирают, кем быть – медом или сахаром. Затем берут палку и тянут ее за оба конца. Соревнуются, на чей стороне больше меда или сахара.	1
128.	«Третий лишний» Все становятся парами в круг. Двое водящих - в стороне. По команде учителя один убегает, другой догоняет. Убегающий подбегает к какой-нибудь паре и берет одного под руку. Тот кто остался без пары начинает убегать. И так до тех пор, пока кого-то не поймают.	1
129.	«Ворота» Двое игроков встают друг напротив друга и, взявшись за руки, поднимают руки вверх. Получаются «ворота». Остальные дети встают друг за другом и к берутся за руки. Получившаяся цепочка должна пройти под воротами. «Ворота» произносят: Наши ворота Пропускают не всегда! Первый раз прощается, Второй запрещается, А на третий раз Не пропустим вас! После этих слов «ворота» резко опускают руки, и те дети, которые оказались пойманными, тоже становятся «воротами». Постепенно количество «ворот» увеличивается, а цепочка уменьшается. Игра заканчивается, когда все дети становятся «воротами»	1

130.	«Чужая палочка» Для этой игры берут две небольшие одинаковые палочки. По сигналу учителя нужно бросить свою палку как можно дальше и тут же побежать за палочкой противника. Побеждает тот, кто первый вернется с чужой палочкой.	1
131.	Футбол. Соревнование двух команд.	2
132.	«ВОЛКИ И ОВЦЫ» Выбирают ведущего — «волка». Остальные игроки — «овцы». «Овцы» отворачиваются и закрывают глаза, в это время «волк» прячется. Как только «волк» спрячется, он должен крикнуть: «Пора!» «Овцы» начинают повсюду искать «волка». «Овца», заметившая его, кричит: «Осторожно! Волк!», и все «овцы» бросаются врассыпную. Задача «волка» — догнать какую-нибудь «овцу». Пойманная «овца» становится «волком».	1
133.	«Намотай ленту» Для игры понадобятся 2 разноцветные ленты длиной около 5 м каждая. Ведущий связывает ленты между собой, а свободные концы дает игрокам. Игроки натягивают ленту, а потом стараются как можно быстрее намотать на руку свою половину. Побеждает участник, намотавший на руку свою ленту полностью или даже захвативший часть ленты соперника.	1
134.	«Платок» Все играющие встают в круг. Ведущий обегает за кругом 3 раза и бросает платок за одним из игроков. Этот игрок в свою очередь должен быстро поднять платок и погнаться за ведущим, чтобы постараться накинуть платок ему на шею, пока ведущий не успел обежать круг 3 раза. Если ведущий успевает обежать круг, он снова водит, если нет, игроки меняются местами.	1
135.	Эстафета Соревнование двух команд в силе, ловкости, скорости.	2
136.	"Жар-птица" Участвуют 2 команды. В составе каждой 6 человек. Для игры из лоскутков материи изготавливается и красочно расписывается жар-птица. Одна команда (по жребию) образует круг. Игроки перекидывают жар-птицу друг другу так, чтобы ее не смог поймать водящий из команды соперников, находящийся в середине круга. Как только водящий поймает жар-птицу, его команде присуждается 1 очко, и игра возобновляется. По истечении условного времени команды меняются ролями. Побеждает команда, набравшая больше очков.	1
137.	"Перетягивание воза" Участвуют 2 команды по 4-8 человек. Они строятся в шеренги одна против другой. Между шеренгами проводится линия. По сигналу соперники, взяв друг друга за руки, стараются перетянуть один другого за линию. Команда, сумевшая перетянуть большее количество (число) соперников, объявляется победителем. Игру можно усложнить, обозначив вместо одной линии двумя параллельными чертами коридор шириной 50 см. Перетянутым считается игрок, переступивший линию или коридор двумя ногами.	1
138.	«Горячая картошка» Количество игроков: не менее трех	1

	Дети становятся в круг и перекидывают друг другу мяч, будто это горячая картошка. Игроки должны перекидывать мяч быстро, что бы не обжечься.	
139.	Футбол. Соревнование двух команд.	2
140.	“Водяной” Все встают в круг и ходят вокруг, водящего с закрытыми глазами : “Дедушка Водяной, что сидишь ты под водой! Выгляни на чуточку, на минуточку!” После чего водяной встает и выбирает наугад любого игрока, трогает и пытается угадать – кто это. Если угадал, то угаданный становится “Водяным”.	1
141.	“Третий лишний” Игроки встают в круг по двое (один за другим) водящий бежит за одним из свободных игроков по внешнему кругу, не пересекая его, игрок может встать перед одной из пар и тогда убежать придется тому, кто оказывается третьим и стоит спиной к границе круга. Осаленный становится водящим.	1
142.	«Горячая картошка» Количество игроков: не менее трех Дети становятся в круг и перекидывают друг другу мяч, будто это горячая картошка. Игроки должны перекидывать мяч быстро, что бы не обжечься.	1
143.	Футбол. Соревнование двух команд.	2
144.	« Мишень» Выберите себе мишень – нарисуйте на бумаге и прикрепите, или просто пометьте мелом на заборе или другой поверхности. Снежки можно изготовить на уроках художественного труда из фольги. Чья команда большее количество раз попадет в мишень.	1
145.	«С кочки на кочку» Учитель чертит на снегу круги диаметром 30-40 сантиметров. Расстояние между кругами - 40-50 сантиметров. Ребенку нужно прыгать с кочки на кочку (то есть из круга в круг), стараясь побыстрее перебраться с первой кочки на последнюю. Отталкиваться надо обязательно обеими ногами: присесть, согнув ноги в коленях, затем прыжок.	1
146.	«Без пары» Взявшись за руки дети образуют два круга, один внутри, другой снаружи, при этом во внешнем круге на одного человека должно быть меньше. Дети двигаются по кругу. По сигналу учителя дети берут друг друга за руки, образуя пары. Тот, кто остался без пары, пляшет либо рассказывает стих, отгадывает загадку и тд.	1
147.	Эстафета Соревнование двух команд в силе, ловкости, скорости.	1
148.	«Горячая картошка» Количество игроков: не менее трех Дети становятся в круг и перекидывают друг другу мяч, будто это горячая картошка. Игроки должны перекидывать мяч быстро, что бы не обжечься.	1
149.	«Заяц без логова» Количество игроков: любое. Участники игры стоят парами лицом друг к другу, подняв сцепленные руки вверх. Это - логово зайца. Выбираются	1

	двое водящих - заяц и охотник. Заяц должен убежать от охотника, при этом он может спрятаться в логово, т.е. встать между играющими. Тот, к кому он встал спиной, становится зайцем и убегает от охотника. Если охотник осалит зайца, то они меняются ролями.	
150.	“Водяной” Все встают в круг и ходят вокруг, водящего с закрытыми глазами : “Дедушка Водяной, что сидишь ты под водой! Выгляни на чуточку, на минуточку!” После чего водяной встает и выбирает наугад любого игрока, трогает и пытается угадать – кто это. Если угадал, то угаданный становится “Водяным”.	1
151.	“Третий лишний” Игроки встают в круг по двое (один за другим) водящий бежит за одним из свободных игроков по внешнему кругу, не пересекая его, игрок может встать перед одной из пар и тогда убежать придется тому, кто оказывается третьим и стоит спиной к границе круга. Осаленный становится водящим.	1
152.	“Жар-птица” Участвуют 2 команды. В составе каждой 6 человек. Для игры из лоскутков материи изготавливается и красочно расписывается жар-птица. Одна команда (по жребию) образует круг. Игроки перекидывают жар-птицу друг другу так, чтобы ее не смог поймать водящий из команды соперников, находящийся в середине круга. Как только водящий поймает жар-птицу, его команде присуждается 1 очко, и игра возобновляется. По истечении условного времени команды меняются ролями. Побеждает команда, набравшая больше очков.	1
153.	“Перетягивание воза” Участвуют 2 команды по 4-8 человек. Они строятся в шеренги одна против другой. Между шеренгами проводится линия. По сигналу соперники, взяв друг друга за руки, стараются перетянуть один другого за линию. Команда, сумевшая перетянуть большее количество (число) соперников, объявляется победителем. Игру можно усложнить, обозначив вместо одной линии двумя параллельными чертами коридор шириной 50 см. Перетянутым считается игрок, переступивший линию или коридор двумя ногами.	1
154.	Футбол. Соревнование двух команд.	2
155.	«Волки и овцы» Выбирают ведущего — «волка». Остальные игроки — «овцы». «Овцы» отворачиваются и закрывают глаза, в это время «волк» прячется. Как только «волк» спрячется, он должен крикнуть: «Пора!» «Овцы» начинают повсюду искать «волка». «Овца», заметившая его, кричит: «Осторожно! Волк!», и все «овцы» бросаются врассыпную. Задача «волка» — догнать какую-нибудь «овцу». Пойманная «овца» становится «волком».	1
156.	«Намотай ленту» Для игры понадобятся 2 разноцветные ленты длиной около 5 м каждая. Ведущий связывает ленты между собой, а свободные концы дает игрокам. Игроки натягивают ленту, а потом стараются как можно быстрее намотать на руку свою половину. Побеждает участник, намотавший на руку свою ленту полностью или даже захвативший часть ленты соперника.	1

157.	Эстафета Соревнование двух команд в силе, ловкости, скорости.	2
158.	«Третий лишний» Все становятся парами в круг. Двое водящих - в стороне. По команде учителя один убегает, другой догоняет. Убегающий подбегает к какой-нибудь паре и берет одного под руку. Тот кто остался без пары начинает убегать. И так до тех пор, пока кого-то не поймают.	1
159.	«Ворота» Двое игроков встают друг напротив друга и, взявшись за руки, поднимают руки вверх. Получаются «ворота». Остальные дети встают друг за другом и к берутся за руки. Получившаяся цепочка должна пройти под воротами.«Ворота» произносят: Наши ворота Пропускают не всегда! Первый раз прощается, Второй запрещается, А на третий раз Не пропустим вас! После этих слов «ворота» резко опускают руки, и те дети, которые оказались пойманными, тоже становятся «воротами». Постепенно количество «ворот» увеличивается, а цепочка уменьшается. Игра заканчивается, когда все дети становятся «воротами»	1
160.	«Чужая палочка» Для этой игры берут две небольшие одинаковые палочки. По сигналу учителя нужно бросить свою палку как можно дальше и тут же побежать за палочкой противника. Побеждает тот, кто первый вернется с чужой палочкой.	1
161.	Футбол. Соревнование двух команд.	3
162.	«Платок» Все играющие встают в круг. Ведущий обегает за кругом 3 раза и бросает платок за одним из игроков. Этот игрок в свою очередь должен быстро поднять платок и погнаться за ведущим, чтобы постараться накинуть платок ему на шею, пока ведущий не успел обежать круг 3 раза. Если ведущий успевает обежать круг, он снова водит, если нет, игроки меняются местами.	3
163.	Эстафета Соревнование двух команд в силе, ловкости, скорости.	3
Итого:		180ч

Приложение №2
Утверждено в составе
Дополнительной
общеобразовательной
общеразвивающей программы
«Клуб друзей хорошего
настроения»
Приказ МАОУ-лицей №173
№7 от 01 сентября 2021г

Рабочая программа учебного курса «Мир вокруг нас»

Рабочая программа учебного курса «Мир вокруг нас» является неотъемлемой частью
Дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы

«Клуб друзей хорошего настроения»

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ КУРСА

Личностными результатами являются:

- развитие любознательности и формирование интереса к изучению природы методами искусства и естественных наук;
- развитие интеллектуальных и творческих способностей учащихся, дающих возможность выражать своё отношение к окружающему миру природы различными средствами (художественное слово, рисунок, живопись, различные жанры декоративно-прикладного искусства, музыка и т. д.);
- воспитание ответственного отношения к природе, осознания необходимости сохранения окружающей среды;
- формирование мотивации дальнейшего изучения природы.

Метапредметными результатами являются:

- овладение элементами самостоятельной организации учебной деятельности, что включает в себя умения ставить цели и планировать личную учебную деятельность, оценивать собственный вклад в деятельность группы, проводить самооценку уровня личных учебных достижений;
- освоение элементарных приёмов исследовательской деятельности, доступных для детей младшего школьного возраста: формулирование с помощью учителя цели учебного исследования (опыта, наблюдения), составление его плана, фиксирование результатов, использование простых измерительных приборов, формулировка выводов по результатам исследования;
- формирование приёмов работы с информацией, что включает в себя умения поиска и отбора источников информации в соответствии с учебной задачей, а также понимание информации, представленной в различной знаковой форме — в виде таблиц, диаграмм, графиков, рисунков и т. д.;
- развитие коммуникативных умений и овладение опытом межличностной коммуникации, корректное ведение диалога и участие в дискуссии, а также участие в работе группы в соответствии с обозначенной ролью.

Предметными результатами являются:

- в ценностно-ориентационной сфере — сформированность представлений об экологии как одном из важнейших направлений изучения взаимосвязей и взаимодействий между природой и человеком, как важнейшем элементе культурного опыта человечества;
- в познавательной сфере — наличие углублённых представлений о взаимосвязи мира живой и неживой природы, между живыми организмами; об изменениях природной среды под воздействием человека; освоение базовых естественнонаучных знаний, необходимых для дальнейшего изучения систематических курсов естественных наук; формирование элементарных исследовательских умений; применение полученных знаний и умений для решения практических задач в повседневной жизни, для осознанного соблюдения норм и правил безопасного поведения в природной и социоприродной среде;
- в трудовой сфере — владение навыками ухода за растениями комнатными и на пришкольном участке, за обитателями живого уголка, за домашними питомцами;
- в эстетической сфере — умение приводить примеры, дополняющие научные данные образами из литературы и искусства;
- в сфере физической культуры — знание элементарных представлений о зависимости здоровья человека, его эмоционального и физического состояния от факторов окружающей среды.

Содержание курса

Что такое экология?

1. **Что нам подарили времена года.** Знакомимся с деревьями. «Найди самый красивый листок». Наблюдаем за дождливой погодой. Знакомимся с работой дворника

«Поймай листок». Наблюдаем за небом и облаками. «Овощи». Наблюдаем за солнцем. Наблюдаем за ветром. Изучаем увядшие растения. Убрать сухую траву граблями. Наблюдение за облаками, тучами. Поисковать солнце на небе. Прогулка-поиск. Октябрь – грязник, капуста, хлебник (информационная прогулка). Организация выставки рисунков «Осенние пейзажи». Ноябрь – полужимник, ледень (прогулка с заданием). Вода в жизни растений и животных. Наблюдаем за небом и облаками. В поисках волшебной палочки (поисковая прогулка). Растения из Красной книги. Приметы осени. Листопад. Декабрь – студень, хмурень (информационная прогулка). Экологический турнир «Природа мира». Организация выставки рисунков «Зимние пейзажи». Экологический светофор. Январь – месяц бога Януса (информационная прогулка). Тайны природы и тропа загадок. Февраль – бокогрей и ветродув (информационная прогулка) Какого цвета снег? На что похожи снежинки? Откуда снег пришел? Куда исчезают снежинки? Добрый снег, ты подумал обо всех! Наблюдение за ветром. Май – с цветами радуги. Правила поведения в природе. Гроза. Поведение во время грозы. Облака

2. **Животные и растения вокруг нас.** Ворона - «интеллектуальная» птица. Сорока - белобока - «лесная сплетница». «Лесной доктор» - дятел». Наблюдение (за птицами, воробей). Убрать ветки с участка. Наблюдение за птицами (голуби). Практическое занятие «Изготовление кормушек для птиц». КВН - крылатая компания. Животные из Красной книги. Растения, грибы, животные, человек – живые организмы. Сходство растений и животных. Где живут белые медведи? Игра «Кто, где живет?» Занимательная страничка экологии. Викторина- «Живые редкости». Мир хищников. Мир домашних животных. Земноводные. Мир насекомых. Рыбы. Пресмыкающиеся. Обитатели моря Кто живет в муравейнике В ответе за тех, кого приручили. Круглый стол «Животные должны жить» Праздник «День птиц». Бабочка. Растения огорода. Комнатные растения в квартире, в классе.

3. **Здоровым быть здорово.** Гигиена класса. Практическое занятие «Гигиена класса». Образ жизни как фактор здоровья. Обморожение. Аптека. Загрязнение атмосферы и здоровье. Вода. Ее значение в жизни человека. Естественная среда и здоровье. Спину прямо ты держи, своей осанкой дорожи.

4. **Дружба.** Вместе весело шагать. Деловая игра. Добротой себя измерь. О матери можно говорить бесконечно. Зависимость человека от природы. Дружба начинается с улыбки.... Создание проекта «Кодекс дружбы в коллективе». Без друзей меня чуть-чуть... Раздели печаль и радость другого. Мы живем среди людей. Деловая игра Завтрашний характер в сегодняшнем поступке. Мир моих интересов. Почему мы ссоримся? Совесть. Права и обязанности детей. Мы не похожи, ну и что же? Соседи-жильцы. Дружба народов, взаимопомощь, уважение традиций.

5. **Мой город-мой мир.** Достопримечательности нашего края. Знай и люби свой край . Сохраним в чистоте нашу Землю Заповедные уголки нашего края. Адрес школы. Дом, где мы живем.

Каждый раздел предполагает практические занятия, прогулки, просмотр презентаций, отгадывание загадок, ребусов, беседы, рисование рисунков, опыты.

Тематическое планирование курса «Мир вокруг нас»

№ занятия	Тема занятия	Количество часов
164.	Что такое экология?	1
165.	Что нам подарила осень	1
166.	Знакомимся с деревьями	1
167.	«Найди самый красивый листок»	1
168.	Наблюдаем за дождливой погодой	1
169.	Знакомимся с работой дворника	1
170.	«Поймай листок».	1
171.	Наблюдаем за небом и облаками	1
172.	«Овощи».	1
173.	Подвижная игра «Поймай грибок».	1
174.	Наблюдаем за солнцем	1
175.	Наблюдаем за ветром	1
176.	Изучаем увядшие растения.	1
177.	Убрать сухую траву граблями.	1
178.	Беседа о птицах	1
179.	Моя помощь птицам зимой (трудовая акция)	2
180.	Беседа о зверях, живущих в зимнем лесу.	1
181.	Ворона - «интеллектуальная» птица	1
182.	Сорока - белобока - «лесная сплетница»	1

Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение – лицей № 173
г. Екатеринбурга

183.	«Лесной доктор» - дятел	1
184.	Наблюдение за птицами (воробей)	2
185.	Убрать ветки с участка. Подвижные игры с бегом, на ориентир. в пространстве	2
186.	Наблюдение за птицами (голуби)	1
187.	Наблюдение за облаками, тучами. Поискать солнце на небе.	1
188.	Прогулка-поиск.	1
189.	Октябрь – грязник, капустник, хлебник (информационная прогулка). Народные приметы (прогулка с заданием)	1
190.	Прогулка – практикум.	2
191.	Прогулка – задание. Организация выставки рисунков «Осенние пейзажи»	2
192.	Туристическая прогулка на школьный двор	2
193.	Прогулка – творчество.	2
194.	Ноябрь – полужимник, ледень (прогулка с заданием)	1
195.	Практическое занятие «Изготовление кормушек для птиц»	1
196.	12 ноября – синичкин день (прогулка-наблюдение)	1
197.	КВН - крылатая компания	1
198.	Гигиена класса	1
199.	Практическое занятие «Гигиена класса»	1
200.	Вода в жизни растений и животных.	1
201.	Наблюдаем за небом и облаками Цель — продолжить закреплять знания о явлениях неживой природы. Уточнить понятие «туча».	2
202.	В поисках волшебной палочки (поисковая прогулка)	1
203.	Вместе весело шагать. Деловая игра	1
204.	Добротой себя измерь.	1
205.	О матери можно говорить бесконечно	1
206.	Растения из Красной книги.	1
207.	Животные из Красной книги.	1
208.	Приметы осени. Листопад.	1

Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение – лицей № 173
г. Екатеринбурга

209.	Зависимость человека от природы. Беседа.	1
210.	Растения из Красной книги.	1
211.	Животные из Красной книги.	1
212.	Растения, грибы, животные, человек – живые организмы.	1
213.	Сходство растений и животных.	1
214.	Декабрь – студень, хмурень (информационная прогулка)	1
215.	Где живут белые медведи ?	1
216.	Растения и животные нашего края, занесенные в Красную книгу	1
217.	Экологический турнир «Природа мира»	1
218.	Организация выставки рисунков «Зимние пейзажи»	1
219.	Образ жизни как фактор здоровья	1
220.	Образ жизни как фактор здоровья	1
221.	Поэтические названия декабря (информационная прогулка)	1
222.	Игра «Кто, где живет?» Занимательная страничка экологии.	1
223.	Устный журнал «По страницам Красной книги»	1
224.	Экологический светофор	1
225.	Викторина- «Живые редкости»	1
226.	Мир хищников.	1
227.	Мир домашних животных	1
228.	Земноводные	1
229.	Мир насекомых	1
230.	Мир насекомых	1
231.	Рыбы	1
232.	Пресмыкающиеся	1
233.	Птицы	1
234.	Январь – месяц бога Януса (информационная прогулка)	1

Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение – лицей № 173
г. Екатеринбурга

235.	Снежные чудеса (прогулка-творчество)	1
236.	Обморожение (информационная прогулка-беседа)	1
237.	Аптека (обществоведческая экскурсия)	1
238.	Иней (прогулка с заданием)	1
239.	Зимний парк (экскурсия)	2
240.	Январь – сечень, просинец (информационная прогулка)	1
241.	Загрязнение атмосферы и здоровье.	1
242.	Выпуск экологической листовки «Лес – легкие планеты Земля».	1
243.	Вода. Ее значение в жизни человека	1
244.	Тайны природы и тропа загадок.	1
245.	Понятия «человек» и «природа». Что их связывает?	1
246.	Лес на службе у человека.	1
247.	Естественная среда и здоровье.	1
248.	Февраль – бокогрей и ветродув (информационная прогулка)	1
249.	Откуда снег пришел? (прогулка-практикум)	1
250.	Какого цвета снег? (прогулка-наблюдение)	1
251.	На что похожи снежинки? (творческая прогулка)	1
252.	Куда исчезают снежинки? (прогулка-практикум)	1
253.	Добрый снег, ты подумал обо всех! (прогулка с заданием)	1
254.	Снежная сказка (трудовая операция)	1
255.	Лепим снеговика (прогулка-творчество)	1
256.	Наблюдение за ветром. Вертушки для определения направления и силы ветры.	1
257.	Достопримечательности нашего края.	1
258.	Знай и люби свой край .	1
259.	Выпуск экологического плаката	1
260.	Выпуск экологического плаката	1

Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение – лицей № 173
г. Екатеринбурга

261.	Куда текут реки?	1
262.	Где рождаются горы?	1
263.	Почему день сменяется ночью?	1
264.	Почему бывает лето?	1
265.	Обитатели моря	1
266.	Острова и континенты.	1
267.	Мир живой и неживой природы.	1
268.	Весна идет (целевая прогулка)	1
269.	Март – сухой, свистун, ветронос и зимобор (информационная прогулка)	1
270.	Водоем (река, озеро) весной	1
271.	Дружба начинается с улыбки....	1
272.	Создание проекта «Кодекс дружбы в коллективе».	1
273.	Без друзей меня чуть-чуть...	1
274.	Раздели печаль и радость другого.	1
275.	Мы живем среди людей. Деловая игра	1
276.	Завтрашний характер в сегодняшнем поступке.	1
277.	Мир моих интересов.	1
278.	Конкурс рисунков «Весенний мир»	1
279.	Почему мы ссоримся?	1
280.	Совість	1
281.	Права и обязанности детей.	1
282.	Мы не похожи, ну и что же?	1
283.	Поэтические названия апреля (прогулка-наблюдение)	1
284.	Запахи и звуки (прогулка-наблюдение)	1
285.	Сохраним в чистоте нашу Землю (трудовая акция)	1
286.	За что люди любят Солнце (прогулка с заданием)	1

Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение – лицей № 173
г. Екатеринбурга

287.	Спину прямо ты держи, своей осанкой дорожи (целевая прогулка)	1
288.	Кто живет в муравейнике (целевая прогулка)	1
289.	В ответе за тех, кого приручили.	1
290.	Что нужно делать, чтобы сохранить воздух свежим и чистым? (целевая прогулка)	1
291.	Заповедные уголки нашего края.	1
292.	Круглый стол «Животные должны жить»	1
293.	Праздник «День птиц»	1
294.	Съедобные и ядовитые растения леса.	1
295.	Экологическая безопасность. Источники опасности.	1
296.	Экологический суд: «Правда о мусоре»	1
297.	Подготовка конференции «Вместе на чистой Земле»	1
298.	Конференция «Вместе на чистой Земле»	1
299.	Экологический суд :« Правда о свалках»	1
300.	Конкурс рисунков «Мы и природа»	1
301.	Компьютер	1
302.	Вред и польза интернета	1
303.	Здоровый образ жизни.	1
304.	«Я – житель планеты Земля»	1
305.	Май – с цветами (прогулка-наблюдение)	1
306.	Дождь (информационная прогулка)	1
307.	Общешкольная акция «Чистота спасет мир!»	2
308.	Радуга (прогулка-наблюдение)	2
309.	Лужа (прогулка-наблюдение)	2
310.	Правила поведения в природе (беседа)	1
311.	Правила поведения в природе (беседа)	1
312.	Адрес школы (целевая прогулка)	1

Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение – лицей № 173
г. Екатеринбурга

313.	Гроза. Поведение во время грозы (прогулка-практикум)	1
314.	Облака (прогулка с заданием)	1
315.	Бабочка – удивительный цветок (прогулка-наблюдение)	1
316.	Запускаем бумеранг (прогулка-развлечение)	1
317.	Как измерить дождь? (прогулка-практикум)	1
318.	Растения огорода (экскурсия на пришкольный участок)	2
319.	Трудовая атака (прогулка с заданием)	2
320.	Комнатные растения в квартире, в классе	1
321.	Практическое занятие «Уход за комнатными растениями»	2
322.	Практическое занятие «маленький огород на подоконнике»	2
323.	Соседи-жильцы. Дружба народов, взаимопомощь, уважение традиций.	2
324.	Дом, где мы живем. Соблюдение чистоты и порядка на лестничной площадке, в подъезде, во дворе.	1
325.	Солнце, воздух и вода- наши лучшие друзья.	1
326.	Что такое экология? Итоговое занятие	1
Итого:		180 часов

Приложение №3
Утверждено в составе
Дополнительной
общеобразовательной
общеразвивающей программы
«Клуб друзей хорошего
настроения»
Приказ МАОУ-лицей №173
№ 7 от 01 сентября 2021г

Рабочая программа учебного курса «Про всё на свете»

Рабочая программа учебного курса «Про всё на свете» является неотъемлемой частью
Дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы
«Клуб друзей хорошего настроения»

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ КУРСА

Личностные результаты:

- овладение начальными сведениями о сущности и особенностях объектов, процессов и явлений действительности (природных, социальных, культурных, технических и др.) их происхождении и назначении;
- формирование позитивных отношений школьника к базовым ценностям общества (человек, природа, мир, знания, труд, культура), ценностного отношения к социальной реальности в целом;
- формирование коммуникативной, этической, социальной компетентности школьников.

Основным объектом оценки результатов освоения программы служит сформированность у обучающегося коммуникативных и познавательных универсальных действий, направленных на анализ своей познавательной деятельности и управление ею. К ним относятся:

- способность обучающегося принимать и сохранять учебную цель и задачи; самостоятельно преобразовывать познавательную задачу в практическую;
- умение контролировать и оценивать свои действия, вносить коррективы в их выполнение на основе оценки и учёта характера ошибок, проявлять инициативу и самостоятельность в обучении;
- способность к осуществлению логических операций сравнения, анализа; установлению аналогий, отнесению к известным понятиям;
- умение сотрудничать с педагогом и сверстниками при решении различных задач, принимать на себя ответственность за результаты своих действий;
- наличие мотивации к творческому труду, работе на результат, бережному отношению к материальным и духовным ценностям;
- любознательность, активность и заинтересованность в познании мира.

Содержание курса

Раздел «Правила движения достойны уважения» Беседа о «Правилах для учащихся. Занятие в клубе «Светофорик». Клуб «Светофорик» (Путь в школу). «Город, в котором мы живём». Занятие в клубе «Светофорик» (Правила движения в темное время суток) . Клуб «Светофорик»: «Как перейти улицу, если нет светофора?». Загадки светофора. Клуб «Светофорик»: «Какой я пешеход». Рисунки по ПДД. Клуб «Светофорик»: «Где можно кататься на санках и коньках?» Клуб «Светофорик» - «О чём ты бы предупредил товарищей?» Клуб «Светофорик»: «Где можно кататься на санках и коньках?» Клуб Светофорик «Если не светофора». Клуб «Светофорик» «Где играть?». Инструктаж по ТБ на каникулы. Клуб «Светофорик» «Поведение в транспорте». Клуб «Светофорик»: «Викторина по ПДД» Клуб «Светофорик»: «Соблюдаю правила на каникулах». Инструктаж по ТБ на каникулы.

Раздел «Любим природу» «Осень пришла» - беседа. «День да ночь – сутки прочь». «Летят перелётные птицы». Труд на школьном участке по собиранию листьев. «Где, какое дерево?» Беседа «Осенние работы в саду и огороде». Комнатные растения. Экологический час: «Путешествие капельки». «Наш город». «Осень – непогодушка».

Экскурсия в парк. Акция «Поможем птицам». Составление рассказа-сравнения «Как зимуют дикие и домашние животные». Уход за комнатными растениями. «Календарь и погода». «Вот прошли морозы и весна настала». Экологический час «Что нужно растению для роста». Экскурсия «Весна в парке». «Вести из леса». «Летят перелетные птицы». Вот и лето пришло.

Раздел «Читаем и рассуждаем вместе» Загадки о школьных принадлежностях. «Час загадок». «Кто много читает, тот много знает». «Откуда книга пришла?» «Читаем стихи». Чтение книги: «Витя Малеев в школе и дома». Составление рассказа «Моя школа». «Моё имя». Мой адрес. Беседа «Смех – дело серьёзное». «Пословица не даром молвится». «Как и что мы говорим». «Как хорошо уметь читать». «Вот и осень прошла». «Завтра и вчера». «Где работают мои родители?» «Для чего знать адрес?» Ещё о правилах учащихся. «Читаем сказки». Любим добрые поступки». Стихи к Новому году. «Придумываем Новогоднюю сказку». «Найди слова в слове» «Ещё раз о Новом годе». Правила поведения за столом «Нас пригласили в гости ...». «Читаем сказки». «Январь – году начало, зиме - середина». Этическая беседа «Скромность – это что?». Книги о солдатах. Конкурс чтецов (стихи к празднику). Конкурс чтецов (стихи к празднику). Составление рассказа «Мой папа был...» Чтение сказки о потерянном времени. Стихи о маме (конкурс). «Моя мама та, что лучше всех» (составление рассказа). Беседа «Чувства одинокого человека» (Человекознание). «Поговорим об умении дарить подарки». Пословицы, поговорки, скороговорки. «Экологическая сказка». Слово утешает и огорчает. Беседа «Делу время, потехе час». «Планета – земля». Викторина по произведениям К.И. Чуковского. Чтение о полёте Ю.А.Гагарина «Первые шаги». Беседа «Старый друг, лучше новых двух». Посещение библиотеки. Школа вежливости (Детская риторика). «Плох тот обед, если хлеба нет». Читаем стихи и произведения о весне. Составление рассказа «Моя любимая книга». Чтение из цикла «О воинских подвигах». Стихи к 9 Мая (конкурс). Линейка памяти. Беседа. Дети на войне. «Что могла бы парта рассказать о тебе». Посещение библиотеки. Беседа о пионерах – героях. Этическая беседа «Как надо вести себя в театре». Беседа «Скоро каникулы».

Раздел «Веселые игры» Знакомство с детьми, игры. Игра «Здравствуйте, это мы». «Весёлый Счёт». «Учимся играть в шашки». Изготовление игры «Домино». Игра «Поле чудес». Учимся разгадывать кроссворды. «Математический счёт». Викторина по сказкам. Викторина по сказкам. «Викторина «Угадай-ка»

Раздел «О дружбе и друзьях» «Какой я друг». Пословицы об учёбе. Клуб друзей хорошего настроения. «Всем советуем дружить». «Учимся общаться».

Раздел «Праздничное настроение» День Учителя. Письмо Деду Морозу. Подготовка к Новому году. Новогодний праздник. «Праздник мальчиков». «1 апреля – праздник смеха».

Раздел «Здоровье» Советы Айболита: «Долго жуёшь - долго живёшь». Советы Айболита: «Зачем мыть руки?» «Я вам расскажу». Советы Айболита: «Как одеться по погоде». «Я вам расскажу». Советы Айболита: «Как одеться по погоде». Разговор о правильном питании. «Лёд – это опасно» - советы Айболита. Советы Айболита «Как правильно дышать на улице». Советы Айболита «Шоколад – это вредно или полезно?» Советы Айболита «Соль – это вредно или полезно?» Советы Айболита «Как беречь зубы». Советы Айболита «Кто долго жуёт, тот долго живёт». Советы Айболита «Чипсы – это вредно или полезно?» Советы Айболита «Заниматься спортом – зачем?» Советы Айболита «Не кричите слишком громко». Вот и лето пришло.

Раздел «Творчество» Поделки из бумаги. Поделки из природного материала. «Игрушки на ёлку». Делаем своими руками. Украшаем класс к Новому году. «Нарисуем Новогоднюю открытку». Рисунок «Как я провёл зимние каникулы». Клуб «Волшебные руки» (изготовление поделок из спичечных коробок). Конкурс рисунков по ПДД. «Мы фантазёры». «Подарки друзьям» - изготовление. Клуб волшебных рук – подарки папам и

Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение – лицей № 173
г. Екатеринбурга

мальчикам. Изготовление ширмы настольного театра. Клуб волшебных рук – открытка маме, подарки девочкам. Настольный театр «Невыдуманные истории». Открытие театра (настольного). Рисуем космос. Театр настольный. Клуб волшебных рук: игрушки для прогулки (самолёты, парашюты). Рисунки на асфальте «Весна идёт!» Конкурс рисунков «Победа!». Клуб «Волшебные руки» - плетение плетня. Поделки оригами.

Тематическое планирование

№ занятия		Количество часов
327.	Знакомство с детьми, игры.	1
328.	Здравствуйте, это мы!	2
329.	Беседа о «Правилах для учащихся»	1
330.	Загадки о школьных принадлежностях	1
331.	Клуб «Светофорик» (Путь в школу)	1
332.	«Город, в котором мы живём»	1
333.	«Какой я друг»	1
334.	Пословицы об учёбе	1
335.	«Весёлый Счёт»	1
336.	Клуб друзей хорошего настроения.	1
337.	Клуб «Светофорик»	1
338.	«Час загадок»	1
339.	«Всеми советуем дружить»	1
340.	День Учителя	1
341.	«Кто много читает, тот много знает»	1
342.	«Осень пришла» - беседа	1
343.	«День да ночь – сутки прочь»	1
344.	«Откуда книга пришла?»	1
345.	«Читаем стихи»	1
346.	«Летят перелётные птицы	1

Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение – лицей № 173
г. Екатеринбурга

347.	Советы Айболита: «Долго жуёшь - долго живёшь»	1
348.	Чтение книги: «Витя Малеев в школе и дома»	1
349.	Советы Айболита: «зачем мыть руки».	1
350.	Труд на участке	2
351.	«Где, какое дерево?»	1
352.	Клуб «Светофорик»: «Как перейти улицу, если нет светофора?»	1
353.	Составление рассказа «Моя школа»	1
354.	«Моё имя»	1
355.	«Осенние работы»	1
356.	Комнатные растения	1
357.	Загадки светофора	1
358.	Мой адрес	1
359.	Экологический час: «Путешествие капельки»	1
360.	«Наш город»	1
361.	«Осень – непогодушка»	1
362.	«Я вам расскажу»	1
363.	Советы Айболита: «Как одеться по погоде»	1
364.	«Поделки из бумаги»	1
365.	Беседа «Смех – дело серьёзное»	1
366.	Клуб «Светофорик»: «Какой я пешеход»	1
367.	«Пословица не даром молвится»	1
368.	«Как и что мы говорим»	1
369.	Экскурсия в парк	1
370.	«Учимся общаться»	1
371.	Разговор о правильном питании	2
372.	Поделки из природного материала	1

Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение – лицей № 173
г. Екатеринбурга

373.	«Весёлый счёт»	1
374.	«Какой я пешеход?»	1
375.	«Как хорошо уметь читать»	1
376.	«Вот и осень прошла»	1
377.	«Завтра и вчера»	1
378.	«Учимся играть в шашки»	1
379.	«Где работают мои родители?»	1
380.	«Для чего знать адрес?»	1
381.	Клуб «Светофорик». Рисунки по ПДД	1
382.	Письмо Деду Морозу	1
383.	Ещё о правилах учащихся	1
384.	«Читаем сказки»	1
385.	«Любим добрые поступки»	1
386.	Стихи к Новому году	1
387.	«Лёд – это опасно» - советы Айболита	1
388.	«Игрушки на ёлку». Делаем своими руками	1
389.	«Придумываем Новогоднюю сказку»	1
390.	Украшаем класс к Новому году	1
391.	«Нарисуем Новогоднюю открытку»	1
392.	Клуб «Светофорик»: «Где можно кататься на санках и коньках?»	1
393.	Подготовка к Новому году	1
394.	Новогодний праздник	1
395.	«Найди слова в слове»	1
396.	«Ещё раз о Новом годе»	1
397.	Как я провёл зимние каникулы. Рисунок.	1
398.	Изготовление игры «Домино»	1

Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение – лицей № 173
г. Екатеринбурга

399.	Акция «Поможем птицам»	1
400.	Советы Айболита «Как правильно дышать на улице»	1
401.	Составление рассказа-сравнения «Как зимуют дикие и домашние животные»	1
402.	Клуб «Волшебные руки» (изготовление поделок из спичечных коробок)	1
403.	«Комнатные растения»	1
404.	«Нас пригласили в гости ...»	1
405.	Клуб «Светофорик» - «О чём ты бы предупредил товарищей?»	1
406.	«Весёлый счёт»	1
407.	«Читаем сказки»	1
408.	«Январь – году начало, зиме - середина»	1
409.	Клуб «Светофорик»: «Где можно кататься на санках и коньках?»	1
410.	«Календарь и погода»	1
411.	Этическая беседа «Скромность – это что?»	1
412.	Советы Айболита «Чипсы – это вредно или полезно?»	1
413.	Клуб «Светофорик» «Где играть?»	1
414.	Конкурс рисунков по ПДД	1
415.	Советы Айболита «Шоколад– это вредно или полезно?»	1
416.	«Мы фантазёры»	1
417.	«Подарки друзьям» - изготовление	1
418.	Игра «Поле чудес»	1
419.	Клуб Светофорик «Если не светофора»	1
420.	Книги о солдатах	1
421.	Клуб волшебных рук – подарки папам и мальчикам	1
422.	Конкурс чтецов (стихи к празднику)	1
423.	Составление рассказа «Мой папа был...»	1
424.	«Праздник мальчиков»	1

Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение – лицей № 173
г. Екатеринбурга

425.	Учимся разгадывать кроссворды	2
426.	Изготовление ширмы настольного театра	1
427.	Чтение сказки о потерянном времени	2
428.	Чтение сказки о потерянном времени	2
429.	«Весёлый счёт»	1
430.	Советы Айболита «Соль – это вредно или полезно?»	1
431.	«Вот прошли морозы и весна настала»	1
432.	Советы Айболита «Как беречь зубы»	1
433.	Клуб волшебных рук – открытка маме, подарки девочкам	1
434.	Стихи о маме (конкурс)	2
435.	«Моя мама та, что лучше всех» (составление рассказа)	2
436.	Беседа «Чувства одинокого человека» (Человекознание)	1
437.	Клуб «Светофорик» «Где играть?»	1
438.	Экологический час «Что нужно растению для роста»	1
439.	«Поговорим об умении дарить подарки»	1
440.	Настольный театр «Невыдуманные истории»	1
441.	«Математический счёт»	1
442.	Викторина по сказкам	1
443.	Инструктаж по ТБ на каникулы	1
444.	Пословицы, поговорки, скороговорки	1
445.	«Экологическая сказка»	1
446.	«1 апреля – праздник смеха»	1
447.	«Открытие театра (настольного)»	1
448.	«Слово утешает и огорчает»	1
449.	Советы Айболита «Кто долго жуёт, тот долго живёт»	1
450.	Беседа «Делу время, потехе час»	1

Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение – лицей № 173
г. Екатеринбурга

451.	«Планета – земля»	1
452.	Викторина по произведениям К.И. Чуковского	1
453.	Чтение о полёте Ю.А.Гагарина «Первые шаги»	1
454.	«Рисуем космос»	1
455.	Беседа «Старый друг, лучше новых двух»	1
456.	Клуб «Светофорик» «Поведение в транспорте»	1
457.	Викторина «Угадай-ка»	1
458.	Экскурсия «Весна в парке»	2
459.	Театр настольный «Вести из леса»	1
460.	Посещение библиотеки	3
461.	Школа вежливости (Детская риторика)	1
462.	Советы Айболита «Заниматься спортом – зачем?»	1
463.	Клуб волшебных рук: игрушки для прогулки (самолёты, парашюты)	1
464.	«Плох тот обед, если хлеба нет»	1
465.	«Летят перелетные птицы»	1
466.	Рисунки на асфальте «Весна идёт!»	2
467.	«Читаем стихи о весне»	1
468.	«Читаем произведения о весне»	1
469.	Составление рассказа «Моя любимая книга»	1
470.	Чтение из цикла «О воинских подвигах»	1
471.	Стихи к 9 Мая (конкурс)	1
472.	Конкурс рисунков «Победа!»	1
473.	Линейка памяти.	1
474.	Беседа. Дети на войне.	1
475.	Советы Айболита «Не кричите слишком громко»	1
476.	Клуб «Светофорик»: «Викторина по ПДД»	1

Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение – лицей № 173
г. Екатеринбурга

477.	«Что могла бы парта рассказать о тебе»	1
478.	Посещение библиотеки. Беседа о пионерах – героях.	2
479.	Этическая беседа «Как надо вести себя в театре»	1
480.	Клуб «Волшебные руки» - плетение плетня	1
481.	Беседа «Скоро каникулы»	1
482.	Клуб «Светофорик»: «Викторина по ПДД»	2
483.	Вот и лето пришло.	1
484.	Советы «Правила личной гигиены»	1
485.	Поделки оригами	2
486.	«Весёлый счёт»	1
487.	Поделки оригами	2
488.	Клуб «Светофорик»: «Соблюдаю правила на каникулах»	1
489.	Инструктаж по ТБ на каникулы	1
ИТОГО		179ч

**ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ**

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 603332450510203670830559428146817986133868575827

Владелец Куницкая Светлана Владимировна

Действителен с 09.04.2021 по 09.04.2022

**ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ**

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 603332450510203670830559428146817986133868575862

Владелец Куницкая Светлана Владимировна

Действителен с 15.04.2022 по 15.04.2023