

УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ АДМИНИСТРАЦИИ
МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ГОРОД НОВОРОССИЙСК

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ДВОРЕЦ ВОРЧЕСТВА ДЕТЕЙ И МОЛОДЕЖИ ИМ. Н.И.СИПЯГИНА»
МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ГОРОД НОВОРОССИЙСК

Принята на заседании
педагогического совета
от « 24 » мая 2023 г.
Протокол № 5



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
СОЦИАЛЬНО – ГУМАНИТАРНОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ
«Большая перемена»**

Уровень программы: *ознакомительный*

Срок реализации программы: 1 год (540ч.)

Возрастная категория: от 7 до 9 лет

Вид программы: *модифицированная*

Форма работы: очная

Программа реализуется на бюджетной основе

ID-номер программы в АИС «Навигатор» 3957

Разработчик-составитель:
Гавриловская Надежда Владимировна,
педагог дополнительного образования

г. Новороссийск, 2023

Содержание

I	Комплекс основных характеристик программы	3
	Пояснительная записка	3
	Направленность программы	3
	Новизна, актуальность, практическая значимость и педагогическая целесообразность	6
	Отличительные особенности	6
	Адресат программы	7
	Форма обучения и режим занятий	7
	Особенности организации образовательного процесса	7
	Уровень программы, объем и сроки реализации	7
	Цели и задачи дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы	8
	Учебный план программы и его содержание	9
	Планируемые результаты: личностные, метапредметные и предметные	19
II	Комплекс организационно-педагогических условий, включающих формы аттестации	20
	Календарный учебный график программы (см. приложение)	46
	Условия реализации программы	20
	Формы аттестации	20
	Методическое обеспечение	21
III	Список литературы	22
	Интернет-ресурсы	22
	Приложение	23
	Мониторинг	23
	Методическое сопровождение (игровой материал)	26

Раздел I. Комплекс основных характеристик программы

Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Большая перемена» имеет *социально-гуманитарную* направленность, выраженную целями и задачами, ориентированными на развитие игровой культуры, основанных на применении игровой деятельности в образовательном и воспитательном процессе. Социально-педагогическая направленность программы обеспечивает создание условий для развития интереса детей через активную деятельность к физической подвижности с применением игровых методов, чем помогает ребенку социализироваться в среде сверстников и взрослых, развивает их коммуникативные навыки.

Приобщая детей с раннего возраста через игровые развивающие занятия к учебным действиям, дополнительное образование является первой ступенькой в развитии качественно активной, самостоятельной, инициативной, ответственной, творческой личности, проявляющейся в различных видах деятельности. Включая игровые технологии, занятия носят нестандартную форму работы: разнообразные подвижные спортивные игры, интеллектуально-развивающие и творческие конкурсы (викторины, квесты). Вся деятельность организована в рамках клуба «Большая перемена», это форма объединения обучающихся младшего школьного возраста, имеющих общие интересы, добровольно изъявивших желание в свободное от учёбы время участвовать в творческой, оздоровительной, социально-полезной, социально-значимой деятельности. Учебный материал программы предполагает знакомство детей с подвижными играми, с основными правилами спортивных видов игр связанных с проявлением меткости, быстроты, ловкости, выносливость, умением правильно принять решение, с соблюдением спортивной этики и норм поведения в коллективе.

Нормативно - методические основы разработки дополнительной общеобразовательной программы представлены в нормативных документах:

- Федеральный закон Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р;
- Федерального проекта «Успех каждого ребенка» нацпроекта «Образование»;
- Стратегия развития воспитания в РФ на период до 2025 года (распоряжение Правительства РФ от 29 мая 2015 г. № 996-р);
- Постановление Правительства РФ от 17.11.2015 № 1239 «Об утверждении Правил выявления детей, проявивших выдающиеся способности, и сопровождения их дальнейшего развития» с изменениями на 18 сентября 2021 года;
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022

№ 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

- Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22 сентября 2021 г. № 652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых» (зарегистрировано в Минюсте России 17 декабря 2021 г. N 66403);

- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28 сентября 2020г. № 28 «Об утверждении Санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;

- Постановление Главного санитарного врача от 28.01.2021 №2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания»» (гл. VI).

в соответствии с:

- письмом Министерства образования и науки России от 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении информации» (Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы);

-Методические рекомендации по реализации образовательных программ начального общего, основного общего, среднего общего образования, образовательных программ среднего профессионального образования и дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий от 20 марта 2020 г. Министерство просвещения РФ;

-Устав МБУ ДО ДТДМ, локальные акты учреждения.

Модифицированная программа «Большая перемена» может ежегодно обновляться с учетом развития науки, техники, культуры, экономики, технологий и социальной сферы.

Актуальность. Сегодня многие дети ведут малоподвижный образ жизни благодаря компьютерам и телефонам, не умеют правильно организовывать свой досуг. Обучение подвижным играм позволяет наладить коммуникации, общаться между собой в коллективе, развить двигательную активность, творческие, интеллектуальные, физические возможности, в процессе игры повысить самооценку. Досуговая деятельность является весьма действенным методом воспитания, путь через игру, фантазирование, вовлечение ребенка в яркий мир творчества, конкурсов, спортивных праздников, освоение традиционного и инновационного опыта организации досуга через познание, просвещение, общение. Программа направлена на развитие познавательных способностей ребенка, формирование приемов мыслительной деятельности: анализа, синтеза, сравнения, обобщения, умения выделять главное, доказывать, делать выводы.

Новизна программы даёт возможность использовать детям досуговую деятельность по желанию, а педагогу реализовать различные формы организации занятий, отличных от урочной системы обучения.

Учебный материал включает в себя игровые программы и мероприятия, которые разработаны для возрастной категории (младший школьный возраст), а также включает такие формы организации культурно-досуговой деятельности, которые направлены на решение одновременно целого комплекса задач, связанных с вовлечением обучающихся в яркий мир игр, соревнований, освоением традиционного и инновационного опыта организации досуга через игровое взаимодействие и связь со всеми основными предметами начального обучения, тем самым развивая логическое мышление учащихся, их внимание и память

Педагогическая целесообразность программы в том, что достижение планируемых задач способствует более разностороннему раскрытию индивидуальных способностей ребенка, интеллектуальному, творческому, эмоциональному развитию обучающихся. Участие в образовательном процессе развивает у детей интерес к различным видам деятельности, желание активно участвовать в продуктивной, полезной занятости.

Реализация программного материала является частью социально - культурно – образовательного пространства и предполагает создание благоприятного эмоционально – психологического климата в коллективе. Важно научить детей соединять развлечения с саморазвитием. При реализации содержания программы учитываются возрастные и индивидуальные возможности учащихся начальных классов, создаются условия для успешности каждого ребёнка.

Адресат программы. Адресат программы рассчитан для учащихся в возрасте от 7 до 9 лет. Численность детей в группе от 10 до 15 человек. Принимаются все желающие без предварительного отбора. Программа предполагает быструю адаптацию вновь прибывших детей в любой временной период учебного года. Немаловажно обязательное сотрудничество педагогов и родителей (лица, их заменяющие). Особое внимание уделяется детям из малообеспеченных, неполных семей, ТЖС. В реализации программы могут участвовать дети с ограниченными возможностями здоровья.

Условия приема детей: запись на дополнительную общеобразовательную общеразвивающую программу осуществляется через систему заявок на сайте «Навигатор дополнительного образования детей Краснодарского края» <https://p23.навигатор.дети/> и очно в форме заявления от родителей.

Форма обучения – очная (при необходимости возможно проведение дистанционных занятий). Общее количество часов – 540 ч.

Формы обучения: беседы, комбинированные занятия (теория + практика), выполнение творческих заданий; просмотр и обсуждение видеоматериала, презентации (применяя дистанционное обучение обучающимся

предоставляется материал на электронных носителях в качестве ресурсов в СДО, ссылок на интернет-ресурсы).

Онлайн занятия: чат (онлайн-консультации); видео-консультирование; электронные (виртуальные) экскурсии; самообучение, организуемое посредством взаимодействия, обучающегося с образовательными ресурсами.

Объем и сроки реализации программы 540 часов. Занятия проводятся по 3 часа в день, каждый академический час – 40 мин. (предусмотрена смена деятельности и с учетом перерыва на отдых 5-10 мин.).

Уровень программы – базовый, предполагает привитие базовых умений и навыков игровой деятельности в детском коллективе; развитие первичных базовых основ: личностных компетенций; общекультурных, учебных, коммуникативных, трудовых.

Основные особенности программы. Программа имеет блочно-модульный принцип построения. Все программные модули взаимосвязаны, благодаря чему обеспечивается интеграция различных видов игровой и творческой деятельности, необходимые для достижения учащимися общего положительного результата и цели программы. Модуль программы - это относительно самостоятельная часть, в которой представлена теоретическая и практическая деятельность. В каждом модуле отдельные темы:

1. Раздел. «Выходи играть». Он включает развивающие, интеллектуально-творческие и подвижные игры, которые носят занимательный характер, способствуют развитию личностных качеств учащихся.

2. Раздел. «Юный эрудит» имеет непосредственную связь со всеми основными предметами начального обучения, тем самым развивая логическое мышление учащихся, их внимание и память, помогая лучше анализировать и глубже понимать читаемые литературные тексты, свободнее ориентироваться в закономерностях окружающей действительности, эффективнее использовать накопленные знания и навыки на уроках математики.

3. Раздел. «Литературная гостиная». Знакомство с литературным творчеством поэтов и писателей, искусства и театра, расширение познаний этики, эстетики, культуры общения и поведения, основ здорового образа жизни.

Особенность организации образовательного процесса заключается в самой форме проведения игровых занятий, организация особой предметно-развивающей среды на занятии. Занятия проводятся в игровой, занимательной форме, в форме интеллектуальной игры и основано на ТРИЗ технологиях: формирование мышления, подготовка к решению нестандартных задач. Игровые технологии обладают средствами, активизирующими и интенсифицирующими деятельность учащихся, в основу которой положена педагогическая игра как основной вид деятельности, направленный на усвоение общественного опыта. Учащиеся на практике знакомятся с правилами игры, демонстрируют свои знания, умения и навыки, развивают свой творческий игровой потенциал (спортивные игры, состязания, праздники, эстафеты, викторины и т.п.). Организация образовательной деятельности с применением игровых технологий способствуют творческой самореализации личности в

коллективе, создают условия для творческой деятельности детей.

Программный материал может быть рассчитан как на очное, так и дистанционное обучение с помощью электронного обучения и дистанционных технологий с использованием образовательных ресурсов, площадок, например:

- «Дети Онлайн» - развитие, обучение и развлечение детей <https://deti-online.com/>

- Кидсмарт <https://kids-smart.ru/exercises/4-years/komnata>

Используя сетевые технологии - телекоммуникационные сети, общение проходит через платформу Skype (видеозанятия, видеоконсультации). Открытость информационно-медийного пространства позволяет включить в эту систему и родителей детей, делая процесс обучения еще и процессом социального, культурного взаимодействия.

Онлайн общение проходит через использование Сервисов Яндекс, облачное хранение, Гугл-Диск (демонстрация видео-, аудио- выступлений), через сервис В-Контакт, Инстаграм, Ютуб. Электронное обучение предусматривает обмен файлами, текстами (электронная почта).

Цель программы: создание условий обеспечивающих активизацию социальных, интеллектуальных интересов учащихся вне школы, развитие познавательного интереса, интеллектуально-творческих способностей, определяющих формирование компетентной личности, способной к жизнедеятельности и самоопределению.

Задачи программы:

1. Предметные:

- содействие развитию познавательных интересов;
- оказание содействия при усвоении предметов школьной учебной программы;
- привитие интереса к математике, русскому языку, окружающему миру;
- развитие мотивации в поиске новых познавательных интересов (творческая деятельность, двигательная активность);
- овладение современными практическими умениями и навыками по организации разнообразной деятельности.

2. Личностные:

- воспитание коммуникативных навыков, умение работать в команде, соблюдение этических норм поведения;
- формирование навыков учебного сотрудничества;
- развитие волевых и нравственных качеств, определяющих формирование личности;
- привитие стремления к достижению максимального результата.

3. Метапредметные:

- активизации полезной занятости обучающихся вне школы;
- устойчивая мотивация к образовательному процессу, пробуждение потребности к самостоятельной работе.
- развитие навыков продуктивного общения в коллективе, умение правильно принимать осознанные решения;

- создание дружественной среды вокруг самоопределяющейся личности.

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Учебный план

№	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроль
		всего	теория	Практика	
	1 Раздел. Выходи играть	180	15	165	
1	Вводное занятие. Техника безопасности при подвижной игровой деятельности	2	1	1	Беседа. Наблюдение. Журнал по ТБ
2	Искусство общения. Понятие общения. Стили общения. Эффективные способы начала общения.	2	1	1	Беседа. Упражнения
3.	Общие сведения «Что такое игра?». Основы знаний о физической культуре.	2	1	1	Беседа
4.	«Дай мне руку друг» Ролевые игры «Учимся дружить»	6	1	5	Игровая программа
5.	«Я + ВВ!» - информационно-развлекательная игра между педагогами и учащимися	2	1	1	Игровая программа
6.	«Обитаемый остров» -познавательльно – развлекательная игра (толерантность).	2	1	1	Игровая программа
7.	КТД «Дружба начинается с улыбки»	2	1	1	Игровая программа
8.	Интеллектуальный турнир «Сказочный сундучок».	4	1	3	Игровая программа
9.	«Самые ловкие и смелые»	6	1	5	Конкурсная программа
10.	Конкурс «А ну-ка, девочки»	2	1	1	Конкурсная программа
11.	Конкурс «Почемучка».	4	1	3	Конкурсная программа
12	Игры народов мира(настольные, подвижные)	16	4	12	Проведение соревнований
13	Игры: -на сплочение коллектива; -подвижные, спортивные; -спокойные; - на развитие воображения и внимания	60	-	60	Игры, комплекс упражнений (весь период)
14	Спортивные Эстафеты: - Встречные и круговые эстафеты. - Эстафеты с преодолением препятствий. - Эстафеты с предметами.	70	-	70	Игровые упражнения (весь период)

	2 Раздел. Юный эрудит	180	40	140	
2.1	Вводное занятие тестирование на выявление уровня развития ребенка.	-	1	1	Беседа. Инструктаж
2.2	Игры для развития наглядно – образного мышления	2	1	1	Решение задач
2.3	Игра – соревнование «На что это похоже?»	5	1	4	Решение задач
2.4	Тест – игра «Кубики»	5	1	4	Решение задач
2.5	Упражнение с палочками «Волшебные превращения»	2	1	1	Игры, опрос
2.6	Игра «Словесный аукцион». Парная игра.	4	1	3	Игры
2.7	Игры для развития логического мышления	2			Игры
2.8	Тест – игра «Интеллект»	2	1	1	Игры, опрос
2.9	Логические задачки – шутки.	2	1	1	Игры, опрос
2.10	Тест – игра на развитие абстрактного и логического мышления «Придумай название сказке»	2	1	1	Игры
2.11	Игра на развитие логического мышления «Путаница. Игра « Архимед»	5	1	4	Игры
2.12	Игра «Морской бой»	5	1	4	Игры
2.13	Игра «Монополия»	10	1	9	Игры
2.14	Игры для развития образно - пространственного мышления	2	1	1	Игры
2.15	Предметно – игровое действие на дефференцировку пространственных отношений	2	1	1	Игры
2.16	Задачи на графическое воспроизведение направлений	5	1	4	Решение задач
2.17	Задание на умение воспроизводить образец по методике Керна - Йирасека	2	1	1	Решение задач
2.18	Графический диктант «Орнамент»	4	1	3	Игры
2.19	Собери картинку «Пазлы»	4	1	3	Игры, опрос
2.20	Игра «Рисунок на спине»	2	1	1	Конкурс творческих работ
2.21	Игра на развитие фантазии «Шифровка»	5	1	4	Решение задач
2.22	Игры для развития внимания и памяти	2	1	1	Игры, опрос
2.23	Игра «Перевертыши»	2	1	1	
2.24	Тест – игра на внимание, умственное развитие и умение быстро ориентироваться «Поменяй букву»	2	1	1	Игры, опрос
2.25	Игры «Ассоциации »	10	1	9	Решение задач
2.26	Игра «Найди связь»	10	1	9	Игры
2.27	Игра «Школа разведчиков»	10	1	9	Игры
2.28	Игры на развитие сообразительности	4	1	3	Игры

2.29	Тест – игра на развитие сообразительности «Объявления»	2	1	1	Игры, опрос
2.30	Командная тест – игра на развитие умения быстро ориентироваться в ситуации и проявлять смекалку. Игра «Сочини слово»	10	1	9	Игры, опрос
2.31	Игры на сообразительность и быструю эрудицию «Шарады»	4	1	3	Игры, опрос
2.32	Игра на сообразительность и эрудицию «Подбери синоним»	10	1	9	Выполнение заданий
2.33	Игра на развитие речи «Рифмоплет»	5	1	4	Игры, опрос
2.34	Упражнения и игры на развитие эрудиции				Выполнение заданий
2.35	Викторина	10	1	9	Выполнение заданий
2.36	Способы и методы развития зрительной и слуховой памяти	5	1	4	
2.37	Игры на развитие причинно – следственных связей.	2	1	1	Игры, опрос
2.38	Игры на развитие фантазии и творческого воображения	10	1	9	Решение задач
2.39	Специальные методы запоминания определенных видов информации (мнемотехника)	5	1	4	Решение задач
2.40	Ассоциативная память. Упражнения и игры для развития ассоциативной памяти	5	1	4	Выполнение заданий
	3. Раздел Литературная гостиная	180	31	149	
3.1	Посещение библиотеки Дворца творчества	4		4	опрос
3.2	Рассказ «Печень» В. Осеевой	2	1	1	опрос
3.3	Раскрытие понятий «справедливость» и «несправедливость» на примере героев рассказа «Печень» В. Осеевой	2		2	Педагогическое наблюдение
3.4	Раскрытие понятий «смелость» и «трусость» на примере героев русской народной сказки «У страха глаза велики»	2	1	1	опрос
3.5	Просмотр фильма Старик Хоттабыч	2		2	Педагогическое наблюдение
3.6	Раскрытие понятий «смелость» и «трусость»	2	2		Педагогическое наблюдение
3.7	Раскрытие понятий «добро» и «зло» на примере героев народной сказки «Охотник и змея»	2	2		опрос
3.8	Просмотр мультфильма Цветик-семицветик	2		2	Педагогическое наблюдение
3.9	Раскрытие понятий «добро» и «зло»	2		2	Педагогическое наблюдение
3.10	Раскрытие понятий «вежливость» и «грубость» на примере героев русской народной сказки «Привередница».	2	1	1	опрос

3.11	Русская народная сказка «Привередница»	2		2	Педагогическое наблюдение
3.12	Посещение библиотеки Дворца творчества	4		4	опрос
3.13	Раскрытие понятий «честность» и «лживость» на примере героев рассказа «Лгун» Л.Толстого	2	1	1	опрос
3.14	Рассказ «Лгун» Л.Толстого	2	2		Педагогическое наблюдение
3.15	Раскрытие понятий «честность» и «лживость»	2	2		Педагогическое наблюдение
3.16	Литературная викторина	15	1	14	опрос
3.17	Сказка «Цветик-семицветик» В. Катаева	2	2		Педагогическое наблюдение
3.18	Раскрытие понятий «себялюбие» и «забота»	2		2	Педагогическое наблюдение
3.19	Раскрытие понятия «трудолюбие» на примере героев русской народной сказки «Зимовье»	2	1	1	опрос
3.20	Русская народная сказка «Зимовье»	2		2	Педагогическое наблюдение
3.21	Раскрытие понятия «трудолюбие»	2		2	Педагогическое наблюдение
3.22	Дидактическая игра «Опасность-безопасность»	10	1	9	Педагогическое наблюдение
3.23	Литературная викторина	15	1	14	Выполнение заданий
3.24	Просмотр мультфильма Кот Леопольд	2		2	Наблюдение. Обсуждение
3.25	Загадки по сказочным героям	10		10	Выполнение заданий
3.26	Народная сказка «Охотник и змея»	2		2	Обсуждение
3.27	Русская народная сказка «У страха глаза велики»	2		2	Беседа
3.28	Раскрытие понятий «вежливость» и «грубость»	2		2	Наблюдение. Обсуждение
3.29	Раскрытие понятий «справедливость» и «несправедливость»	2		2	Наблюдение. Обсуждение
3.30	Просмотр мультфильмов	2		2	Обсуждение
3.31	Стихотворение В.Михалкова Котят	2	1	1	Беседа
3.32	Сказка С.Я.Маршака Сказка о глупом мышонке.	2	2		Беседа
3.33	Рассказ Пришвина М.М Предмайское утро	2	1	1	Беседа
3.34	Стихи В. Д. Берестова.	2	1	1	Беседа
3.35	Мир пословиц и поговорок	15		15	Выполнение заданий
3.36	Стих Н.А. Некрасова Крестьянские дети	2		2	Наблюдение
3.37	Литературная викторина	15	1	13	Игра, опрос
3.38	Просмотр мультфильмов	3		3	Беседа
3.39	Посещение библиотеки Дворца творчества	4		4	Игры, опрос
3.40	Сказка Аленький цветочек С.Аксакова	2		2	Беседа

3.41	Кроссворд по сказкам	15		15	Выполнение заданий
	Итого:	540	86	454	

Содержание учебного плана программы «Большая перемена»

Раздел1. ВЫХОДИ ИГРАТЬ

1. Вводноезанятие.

Теория: Знакомство с группой. Ознакомление с ТБ.

Практика: Игры «Арифметика», «Я еду». Игры на выявление лидера.

Игры: «Я – лидер». «Кораблекрушение», «Кулачок», «Необитаемый остров», «Поезд», «Возьмите меня».

2. Искусствообщения.

Теория: Понятие общения. Стили общения. Эффективные способы начала общения.

Практика: Упражнение «Давайте познакомимся». Способы, помогающие поддерживать коммуникацию. Устойчивость контакта. Выход из общения. Упражнение «Маски в общении». Игры «Найди по описанию», «Обратная связь», «Найди по инструкции», «Горячий стул», «Репка», «На золотом крыльце сидели», «На плоту».

3. Игра.

Теория: Общие сведения «Что такое игра?».

Практика: Творческая мастерская «Что нужно, чтобы игра получилась». Подвижные игры: «Бояре», «Голова – хвост», «Моргалки», «Чайничек», «Меня укусил гиппопотам», «Колобок», «Летают- не летают», «Летит, летит по небу шар», «Вместе мы одна семья», «Охота на льва», «Часы», «Семья дяди Томаса», «Веселая грамматика», «Это я, это я, это все мои друзья», «Ежики». Творческие игры: «Ромашка», «Моя машина не заводится», «Будь собой!», «Живая пирамида».

Основы знаний о физической культуре.

Теория: Физическая культура как система разнообразных форм занятий физическими упражнениями. Правила поведения в спортивном зале и на спортивной площадке, требования к одежде и обуви для занятий физической культурой. Закаливающие процедуры, их роль и значение, гигиенические требования, правила и способы проведения. Общие представления об осанке, ее влиянии на здоровье человека, требования при выполнении упражнений на формирование правильной осанки. Правила организации и проведения подвижных игр и простейших соревнований.

Практика: Общеразвивающие упражнения: ходьба, бег, прыжки разными способами и из разных исходных положений; с различной амплитудой, траекторией и направлением движений; на ровной, наклонной и возвышенной опоре. Преодоление малых препятствий прыжком с места, разбега, опорой на руки, запрыгиванием и спрыгиванием. Преодоление полосы препятствий с использованием разных способов передвижения.

Подвижные игры: «Класс – смирно!», «Запрещённое движение», «К

своим флажкам», «Два мороза», «Зяц в огороде», «Прыгающие воробышки», «Попади в обруч», «Пятнашки», «Вызов номеров», «Гонки мячей», «Передал – садись», «Воробьи-вороны», «День и ночь», «Охотники и утки», «Зяц без логова», «Мяч ловцу», «Борьба за мяч», «Перестрелка», «Попади в цель», «Космонавты», «Запрещенное движение», «Слалом», «Петухи».

4. Ролевые игры «Учимся дружить»

Практика: Игровая программа «Дай мне руку друг» (игры, конкурсы)

5. Игровая программа «Я +ВЫ»

Практика: информационно-развлекательная игра между педагогами и учащимися.

6. Игровая программа «Обитаемый остров»

Практика: познавательно – развлекательная игра (толерантность).

7. КТД «Дружба начинается с улыбки»

Практика: Игровая программа

8. Интеллектуальный турнир «Сказочный сундучок».

Практика: Игровая программа

9. «Самые ловкие и смелые» (спортивные соревнования ко Дню защитника Отечества).

Практика: Конкурсная программа.

10. Конкурс «А ну-ка, девочки» (программа ко дню 8марта)

Практика: Конкурсная программа.

11. Конкурс«Почемучка».

Практика: Варианты вопросов и заданий

• Математика. Логические задачи:

- У деда Архимеда большая семья. Детей всего семь, и все сыновья. У каждого сына по паре братьев. Сколько у Архимеда внучат? (14)

- У одного мужика спросили, сколько у него детей. Он ответил: "У меня четыре сына, а у каждого из них есть родная сестра. Сколько у него детей? (Пять)

- Коля и Саша имеют фамилии Гвоздев и Шинов. Какую фамилию имеет каждый из них, если Саша с Шиновым живут в соседних домах? (Коля Шипов, Саша Гвоздев)

- Логическая задача: Таня отметила на прямой 3 точки на расстоянии 3см одна от другой. Каково расстояние от первой точки до последней? (6).

• Отгадайте, кто сказал, эти слова:

« Прекрасный день»,— Сказал... (олень, тюлень)

«Но дождь пойдет». — Сказал... (удод)

«Пойду в вагон»,— Сказал...(питон)

«Не торопись», — Сказала...(рысь)

«А Я боюсь». — Захныкал...(гусь)

«Ты всех сметишь», — Сказала...(мышь)

«Игре — конец», — сказал... (скворец).

• Игра «слова-неприятели». Например: Большой — маленький, широкий — узкий — это слова-неприятели. Далее задание:

глубокий — ... (мелкий) крупный — ... (мелкий.) соленая — ... (сладкая)
быстро — ... (медленно) чистая — ... (грязная)
вниз — ... (вверх)

начало — ... (конец) большая — ... (маленькая)

тяжелая — ... (легкая)

направо — ... (налево)

много — ... (мало) поймать — ... (отпустить).

- Логическое задание. Как правильно сказать:

— у рыбей нетзубей;

— у рыбов нетзубов;

— у рыб нетзубов;

— у рыбов нет зуб? (У рыб нет зубов.)

- Окружающий мир. Конкурс «Кто где живет?» Вспомнить название жилища следующих животных:

собака (конура);

свинья (свинарник); лошадь (конюшня); корова (хлев).

12. Игры народов мира. (Настольные и подвижные).

Практика: Комплекс упражнений, игры на сплочение коллектива; подвижные, спортивные; спокойные. Подвижные, спортивные: «Золотые ворота», "Картошка", «Статуя», «Горный козел», «Быстрый лыжник», «Охотники и утки», «Дракон, кусающий свой хвост», «Слон», «Шарик в ладони», "Кто быстрее?", «Колечко», «Съедобное-несъедобное», «Поймай мешок», «Молотилка», «Луна или солнце», «У Мазая», «Грушка», «Догонялки», «Царь горы». «Поезд», «Обезьяны салки», «Петушки», Игра в одни ворота», «На лучшего вратаря», «Телохранители», «Салки на санках», «Липкие пеньки», «Медный пень» и др. (Приложение к программе).

13. Насплочение: «Квадрат», «Крокодил», «Электрическая цепь»,

«Треугольник», «Пеньки», «Пасть дракона», «Лабиринт», «Покрывало», «Слепой мост».

Упражнения: «Сказка – рассказ». «Волшебная мозаика». «Танец». «На что похожи наши ладошки» «Волны шторма»

Игры на развитие воображения и внимания: «Несуществующее животное», «Выдумай историю», «Клякса», «Так не бывает!», «Нарисуй настроение», «Рисунки с продолжением», «На что похожи облака?», «Портрет заговорил», «Отгадай и обойди», «Найди недостаток в портрете», «Составь натюрморт», «Найди картину на палитре», «Игра Шторм», «Чего не стало?», «Скульптор и глина», «Найди эмоцию», «Найди в природе яркие и блёклые цвета», «Камешки на берегу», «Волшебные картинки», «Чудесный лес», «Перевертыши», «Продолжи рисунок», "Фантастическая история", «Сладкий арбуз», «Посмотри в окошко», «Согреем

птенчиков», «Разноцветные салфетки», «Найди зайчика», «Совушка-сова», «Яблочко», «Дудочка», «Бабочки», «Курица и цыплята», «Где мое окошко?», «Козлята и волк», «Качели». Игра по картине «Иду, вижу, рассказываю сам себе».

14. Спортивные эстафеты:

Практика: Встречные и круговые эстафеты. Эстафеты с преодолением препятствий. Эстафеты с предметами. Эстафеты с предметами и без предметов; встречные и круговые эстафеты; эстафеты с преодолением препятствий; эстафеты с включением гимнастических элементов.

Раздел 2. ЮНЫЙ ЭРУДИТ

Теория: ознакомление с инструкцией выполнения тренировочных упражнений.

Практика: задания, которые позволяют строить правильные суждения и проводить доказательства без предварительного теоретического освоения самих законов и правил логики. В процессе выполнения таких упражнений, дети учатся сравнивать различные объекты, выполнять простые виды анализа и синтеза, устанавливать связи между понятиями, учатся комбинировать и планировать на основе развивающих заданий и упражнений, путем решения логических задач и проведения дидактических игр. Также предлагаются задания, направленные на формирование умений выполнять алгоритмические предписания. Формирование умения находить и выделять признаки разных предметов, явлений, узнавать предмет по его признакам, давать описание предметов, явлений в соответствии с их признаками. Формирование умения выделять главное и существенное, умение.

- **СКАЗКИ-ЗАГАДКИ** развивают в детях воображение и догадливость. Чаще всего, в основе сказки-загадки лежит рифмованный стишок или мини-рассказ. В сказке-загадке, обычно один предмет описывается через другой, похожий на него. Это заставляет детей думать и проявлять смекалку.

- **ГОЛОВОЛОМКИ** - непростые задачи, для решения которых, как правило, требуется сообразительность, а не специальные знания.

- **ЗАДАЧИ-ШУТКИ** - это занимательные игровые задачи с математическим смыслом. Для их решения надо в большей мере проявить находчивость, смекалку, понимание юмора, нежели познания в математике. Построение, содержание, вопрос в этих задачах необычны. Они лишь косвенно напоминают математическую задачу.

- **КРОССВОРДЫ** - головоломки, представляющие собой переплетение рядов клеточек, которые заполняются словами по заданным значениям.

- **РЕБУСЫ** - загадки, в которых разгадываемые слова даны в виде рисунков в сочетании с буквами, цифрами и другими знаками. Игроку даётся слово или фраза, зашифрованная в виде последовательности рисунков, букв, слогов или чисел.

- **КОНКУРСЫ ЗАГАДОК**

- **ИГРЫ-СМЕКАЛКИ** на развитие мышления и смекалки будут способствовать тому, чтобы мышление ребенка легко обрабатывало самые сложные процессы и умело справлялось со всеми задачами обучения.

- **МАТЕМАТИЧЕСКИЙ КАЛЕЙДОСКОП** - игра-конкурс по математике.

- **КОНКУРС СМЕКАЛИСТЫХ**

- ХИТРЫЕ СЧИТАЛКИ - элемент игры, который помогает установить согласие и уважение к принятым правилам. В организации считалки очень важен ритм. Небольшие стихотворные тексты с чёткой рифмо-ритмической структурой в шуточной форме. Ребёнок, знающий много считалок вызывает уважение среди сверстников.

РАЗВИТИЕ ВНИМАНИЯ

Теория: ознакомление с инструкцией выполнения тренировочных упражнений.

Практика: тренировочные упражнения на развитие способности переключать, распределять внимание, увеличение объёма устойчивости, концентрации внимания. К заданиям этой группы относятся различные лабиринты и целый ряд игр, направленных на развитие: произвольного внимания детей, объёма внимания, его устойчивости, переключения и распределения. Выполнение таких заданий способствует формированию жизненно важных умений: целенаправленно сосредоточиваться, вести поиск нужного пути, оглядываясь, а иногда и возвращаясь назад, находить самый короткий путь, решая двух-трехходовые задачи.

1. ДИГНОСТИКА И РАЗВИТИЕ НЕПРОИЗВОЛЬНОГО ВНИМАНИЯ

- игры «Что изменилось», «Что запомнилось» и т.д. ;
- стихи-шутки на внимательность.

2. РАЗВИТИЕ ПРОИЗВОЛЬНОГО ВНИМАНИЯ

- игры: с выбором ответа, с поиском отличий, игры на соотнесение с ориентиром и др.
- подвижные игры, включающие чередование движения и неподвижности;
- игры на развитие концентрации и избирательности зрительного внимания;
- чудо-рисунки «Где кто спрятался», «Что это за зверь?» и др.

РАЗВИТИЕ ПАМЯТИ

Теория: ознакомление с инструкцией выполнения тренировочных упражнений.

Практика: развитие зрительной, слуховой, образной, смысловой памяти. Тренировочные упражнения по развитию точности и быстроты запоминания, увеличению объёма памяти, качества воспроизведения материала. Участвуя в играх, дети учатся пользоваться своей памятью и применять специальные приемы, облегчающие запоминание. В результате они осмысливают и прочно сохраняют в памяти различные термины и определения. Вместе с тем у детей увеличивается объем зрительного и слухового запоминания, развивается смысловая память, восприятие и наблюдательность, закладывается основа для рационального использования сил и времени.

1. ДИГНОСТИКА И РАЗВИТИЕ НЕПРОИЗВОЛЬНОЙ ПАМЯТИ

- игры-тесты для определения уровня сформированности произвольной памяти.

2. РАЗВИТИЕ ПРОИЗВОЛЬНОЙ ПАМЯТИ

- игры на запоминание с помощью установления смысловых связей;

- запоминание по ассоциациям;
- игры-тренинги с повторением;
- специальные приемы запоминания;
- запоминание в игре;
- запоминание по словесной инструкции;
- игры на развитие тактильной памяти;
- конкурс-путешествие в страну Запоминанию.

Раздел 3. ЛИТЕРАТУРНАЯ ГОСТИНАЯ

Тема 1. Раскрытие понятий «справедливость» и «несправедливость» на примере героев рассказа «Печенье» В. Осеевой. Презентация рассказа. Рассказ об авторе. Прочтение рассказа. Раскрытие понятий «справедливость» и «несправедливость». Рисование по мотивам рассказа. Коллаж рисунков.

Тема 2. Раскрытие понятий «смелость» и «трусость» на примере героев русской народной сказки «У страха глаза велики». Презентация сказки. Прочтение сказки. Раскрытие понятий «смелость» и «трусость». Сюжетно-ролевая игра по мотивам сказки.

Тема 3. Раскрытие понятий «добро» и «зло» на примере героев народной сказки «Охотник и змея» Презентация сказки. Чтение сказки. Раскрытие понятий «добро» и «зло» на примере героев народной сказки. Изготовление книжки-самоделки с тематикой добра.

Тема 3. Раскрытие понятий «вежливость» и «грубость» на примере героев русской народной сказки «Привередница». Презентация сказки. Прочтение сказки. Дидактическая игра по мотивам сказки «Найди картинки...». Раскрытие понятий «вежливость» и «грубость».

Тема 4. Раскрытие понятий «честность» и «лживость» на примере героев рассказа «Лгун» Л. Н. Толстого. Презентация рассказа. Рассказ об авторе. Прочтение рассказа. Раскрытие понятий «честность» и «лживость». Игра «Исправь ошибку» по теме сказки.

Тема 5. Раскрытие понятий «себялюбие» и «забота» на примере героев сказки «Цветик-семицветик» В. Катаева. Презентация сказки. Рассказ об авторе. Прочтение сказки. Раскрытие понятий «себялюбие» и «забота». Аппликация «цветика-семицветика».

Тема 6. Раскрытие понятий «трудолюбие» на примере героев русской народной сказки «Зимовье». Презентация сказки. Прочтение сказки. Раскрытие понятий «трудолюбие». Инсценировка по мотивам сказки.

Тема 7. Изучение понятий «вежливость» и «грубость» на примере героев рассказов «В каменном веке», «Первое в мире рукопожатие» Р. Зеленой, С. Иванова. Дидактическая игра «Опасность-безопасность».

Планируемые результаты

Предметные:

- уметь использовать приобретенные знания в практической деятельности;

- выполнять правильно задания игры в различных условиях, осуществляя индивидуальные и групповые действия;
- уметь сравнивать предметы по разным признакам; обобщать и классифицировать предметы по форме, цвету, размеру;
- уметь выделить признак, по которому произведена классификация;
- знать понятия: «хитрость», «справедливость» и «несправедливость», «смелость» и «трусость», «добро» и «зло», «вежливость» и «грубость», «честность» и «лживость», «себялюбие», «взаимопомощь», основные жанры литературных произведений, авторов литературных произведений и происхождение сказок;
- уметь работать с книгой, литературным произведением, охарактеризовать поведение героев литературных произведений и видеоматериалов.

Личностные:

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

Метапредметные:

- организовывать самостоятельную деятельность во время активного отдыха;
- планировать собственную деятельность, распределять нагрузку и отдых в процессе ее выполнения;
- анализировать и объективно оценивать результаты собственного труда, находить возможности и способы их улучшения.

Воспитательная работа с коллективом обучающихся объединения

Воспитательные мероприятия направлены на создание условий для формирования социально-активной, творческой, нравственно и физически здоровой личности, способной на сознательный выбор жизненной позиции, а также духовному и физическому самосовершенствованию, саморазвитию в социуме.

План воспитательной работы

№ п/п	Направления воспитательной деятельности	Название мероприятия	Сроки проведения	Форма проведения
	Общекультурное направление	«День открытых дверей»	Сентябрь - 2023	Беседа с детьми и родителями
	Общекультурное направление	«Будем знакомы»	Сентябрь - 2023	Родительское собрание

	Общекультурное направление	«Правила поведения в театре»	Октябрь - 2023	Беседа
	Гражданско - патриотическое	«День города»	Сентябрь - 2023	Беседа
	Гражданско - патриотическое	«Бескозырка»	Февраль - 2024	Беседа
	Гражданско – патриотическое	«Спасибо за Победу!»	Май - 2024	Беседа
	Трудовое			
	Духовно- нравственное			
	Эстетическое			

II Комплекс организационно-педагогических условий, включающих формы аттестации. Условия реализации программы

Материально-техническое оснащение: просторный кабинет или игровая комната (класс с рабочей зоной оборудованный столами и стульями), при чередовании видов деятельности занятия проводятся в спортивном зале, на игровой площадке на свежем воздухе.

Оборудование и инвентарь:

- компьютер, ксерокс принтер;
- телевизор, видео-, аудио- носители.

Спортивный игровой инвентарь (скакалки, обручи; различные мячи), рулетка, свисток, секундомер.

Для творческих конкурсов различные *канцелярские принадлежности:* бумага для письма (А-4), авторучки, ластик; наборы цветной бумаги; клей, ножницы, краски и кисточки, карандаши цветные, ватман и т.п.

Информационное и методическое обеспечение:

- аудио - видео материал;
- раздаточный и дидактический материал (рисунки, раздаточный материал, альбомы);
- стенды для наглядных пособий к занятиям и для демонстрации достижений учащихся;
- подборка информационной и справочной литературы, иллюстрации, образцы работ, стихи, загадки;

Методический и дидактический материал:

1. Справочная литература: энциклопедии, словари, электронная библиотека, медиатека, электронные каталоги библиотек.

2. Журналы и справочники.

При заочной форме обучения дети получают задания посредством интернета. Учащийся выполняет работу (под руководством родителей) при онлайн-консультации педагога. Во всех занятиях есть теоретическая и практическая часть. Предусматривается организация и проведение занятий в

онлайн-режиме проходит в виде текстовых, видео, -аудио заданий с применением игровых технологий, с использованием электронных платформ.

Кадровый потенциал: педагог дополнительного образования, имеющий опыт работы с детьми, знающий специфику учреждения, умеющий организовывать активную совместную деятельность коллектива детей, владеющий знаниями ИКТ.

Формы аттестации. Контроль.

Для подведения промежуточных итогов реализации программы используются различные игровые формы занятий, которые способствуют познанию степени развития двигательных действий учащихся, уровень физических качеств, широту применяемого творческого потенциала и интеллекта. Метод наблюдения позволяет видеть личностные качества учащихся, их заинтересованность в процессе, активность, точность исполнения, уровень достигнутого положительного результата (Приложение).

1. Мониторинг удовлетворённости учащихся участием в мероприятии.
2. Диагностика эмоционального фона в начале и в конце мероприятия (беседа, отзывы, наблюдение, опрос).
3. Количественные показатели (количество проведённых мероприятий, охват участников мероприятий).
4. Социальные показатели (заинтересованность детей).
5. Основой данного метода работы является технология стимулирования-поощрение (грамота, благодарственное письмо, призы и т.д.).

Методическое обеспечение

Методы, использованные в данной программе:

- Метод воспитывающих ситуаций (пропаганда здорового образа жизни, формирование межличностных отношений);
- Соревновательный метод(используется в конкурсных мероприятиях различной направленности);
- Метод формирования познавательного интереса (тематические беседы, тематические виртуальные экскурсии и др.).

При реализации программы используются как традиционные методы обучения, так и инновационные технологии: репродуктивный метод (педагог сам объясняет материал); объяснительно-иллюстративный метод (иллюстрации, демонстрации, в том числе показ фильмов); проблемный (педагог помогает в решении проблемы); поисковый (учащиеся сами решают проблему, а педагог делает вывод); метод взаимообучения, метод игрового содержания, метод импровизации.

Используя игровой метод, можно добиться эмоциональности и высокой интенсивности работы. Разучиваются игры с конкретным сюжетом, например «Пятнашки», «Воробы-вороны», «Заяц без логова», «Охотники и утки» и др. Отличительная черта соревновательного метода – сопоставление сил учащихся в условиях упорядоченного соперничества за первенство или высокое достижение. Он используется во время проведения занятий в виде отдельных соревновательных конкурсах, особенно там, где существует количественная

оценка определения результата. Словесные методы на занятиях могут быть выражены в форме:

- дидактического рассказа, беседы, обсуждения;
- инструктирования (объяснение заданий, правил их выполнения);
- указаний и команд (как правило, в повелительном наклонении);
- сопроводительного пояснения (лаконичный комментарий и замечания);
- оценки (способ текущей коррекции действий или их итогов).

Сенсорные методы могут реализоваться в форме показа самих упражнений. Использование разнообразных форм обучения повышает продуктивность занятий.

Педагогические принципы обучения:

- сознательное отношение к целям, задачам и содержанию занятий;
- активное участие в работе;
- самостоятельность в контроле, оценка свои успехов.

Принципы систематичности и последовательности требуют от педагога и учащихся соблюдения рациональности, системы и последовательности. Обучение должно идти от простого к сложному, и каждый новый материал должен быть органически связан с предыдущим. Принцип систематичности – это, прежде всего, регулярность занятий, рациональное чередование нагрузок и отдыха.

Принципы доступности и индивидуализации заключаются в обязательном учёте групповых, и индивидуальных различий учащихся при подборе оптимальных нагрузок в учебном и воспитательном процессе.

Список используемой литературы

1. Акулова О. В., Гогоберидзе А. Г., Гризик Т. И. и др. УСПЕХ.
2. Воспитание в современном образовательном учреждении: теория и практика. Пособие для специалистов по воспитанию. / Под науч. ред. С. А. Лисицына, С. В. Тарасова. – СПб.: ЛОИРО, 2005. 15
3. Все лучшие сказки для мальчиков / Х.-К. Андерсен, В.Ф. Одоевский, Ш. Перро и др.; худож. Е. Борисова, О. Ионайтис, А. Лебедев и др. – М.: РОСМЭН, 2019, - 320 с. : ил.
4. Любимые русские сказки/ Художник М. Митрофанов. – М.: Изд-во Эксмо, 2005. – 208с., илл.
5. Самая большая книга сказок: для среднего школьного возраста : 0+ / ответственный редактор П. П. Лемени-Македон ; художники: Е. Борисова и др. - Москва: Росмэн, 2019. - 351 с. : цв. ил.
6. Сказки народов мира в 10 томах/Сост., вступл. И примеч. К.И. Поздняков, Б.Н. Путилова; Худ. Л. Токмаков.-М.: Дет. лит., 1990., ил.
7. Совместная деятельность взрослых и детей: основные формы. – М.: Просвещение, 2012
8. «Игра сменяется игрою...» Методическое пособие /Авторы-составители Е.В. Борисов, А.В. Княгинин. 3-е изд. – М.: МГДД(Ю)Т, 2006.

9. Интеграция общего и дополнительного образования: Практическое пособие./ Под ред. Е. Б. Евладовой, А. В. Золотаревой, С. Л. Паладьева. – М., АРКТИ, 2006.

10. 500 игр и эстафет.- Изд. 2-е – М.: Физкультура и спорт, 2003.- 304 с., ил.- (Спорт в рисунках).

Интернет-ресурсы

1. Загадки для детей онлайн: <https://onlinetestpad.com/ru/logicgames/riddles/for-children>

2. Игры-головоломки онлайн: <http://vseigru.net/igry-golovolomki.html>

3. Кроссворды онлайн: <https://krosswordist.ru/kinderkross/>

4. Развивающие игры: <https://bibusha.ru/razvivayushchie-igry-dlya-detej-4-5-6-7-let-onlajn>

5. Развивающие игры и задания онлайн: <https://logiclike.com/podgotovka-k-shkole/razvivayushchie-igry>

6. Математические игры онлайн: <https://igroutka.net/matematicheskie-igry/>

7. Логические игры для детей онлайн: <https://quicksave.su/logic-games/ages-6-8/for-kids>

8. Упражнения на развитие внимания: <https://logiclike.com/razvitie-rebenka/vnimanie> .

Электронные образовательные ресурсы

1. Дополнительная образовательная программа кружка «Литературная гостиная» Дотдаева Л.А., СШ №6 им. Д.Т. Узденова, г. Карачаевск, 2017г. [Электронный ресурс]

URL:https://mgou6.kchr.eduru.ru/media/2018/07/19/1239561574/Rabochaya_do_polnitelnaya_obshherazvivayu_ogramma_kruzhka_po_literature_1.pdf

2. Программа кружка «Литературная гостиная», Тюнина Н. Ю., Республика Саха, п. Нижний Куранах, 2018г. [Электронный ресурс]

URL:<https://multiurok.ru/index.php/id89781462/files>

3. Программа "Литературная гостиная"» в рамках внеурочной деятельности по ФГОС, Загидуллина В.Л., Башкирия, Нижнезайтово, 2019г.

[Электронный ресурс] URL:<https://infourok.ru/programma-vneurochnoj-deyatelnosti-literaturnaya-gostinaya-4075358.html>

4 2018г. [Электронный ресурс]

URL:<https://nsportal.ru/shkola/literatura/library/2019/02/04/rabochaya-programma-literaturnaya-gostinaya-dlya-5-9-klassov>

5. Статья «Литературная гостиная как форма внеклассной работы» Ахметова О.В. [Электронный ресурс]

URL:<https://urok.1sept.ru/статьи/507263/>

ПРИЛОЖЕНИЕ №1

**Мониторинг развития личности ребенка в процессе освоения
дополнительной образовательной программы**

В совокупности приведенные в таблице личностные свойства отражают многомерность личности; позволяют выявить основные индивидуальные особенности ребенка, легко наблюдаемы и контролируемы, доступны для анализа любому педагогу и не требуют привлечения других специалистов.

Показатели (оцениваемые параметры)	Критерии	Степень выраженности оцениваемого	Возможное кол-во баллов	Методы диагностики
I. Организационно-волевые качества: 1 Терпение 2. Воля 3. Самоконтроль	Способность переносить (выдерживать) известные нагрузки в течение определенного времени, преодолевать трудности	- терпения хватает меньше, чем на ½ занятия;	1	Наблюдение
		- терпения хватает больше, чем на ½ занятия;	5	
		- терпения хватает на все занятие;	10	
	Способность активно побуждать себя к практическим действиям	— волевые усилия ребенка побуждаются извне;	1	Наблюдение
		— иногда — самим ребенком;	5	
	Умение контролировать свои поступки (приводить к должному свои действия)	— всегда — самим ребенком	10	Наблюдение
— ребенок постоянно действует под воздействием контроля извне;		1		
— периодически контролирует себя сам;		5		
— постоянно контролирует себя сам		10		
II. Ориентационные качества: 1. Самооценка 2. Интерес к занятиям в детском объединении	Способность оценивать себя адекватно реальным достижениям	— завышенная;	1	Анкетирование
		— заниженная;	5	
		— нормальная	10	
	Осознанное участие ребенка в освоении образовательной программы	— интерес к занятиям продиктован ребенку извне;	1	Тестирование
		— интерес периодически поддерживается самим ребенком;	5	
		— интерес постоянно поддерживается ребенком самостоятельно	10	

**Индивидуальная карточка учета динамики личностного развития
ребенка (в баллах, соответствующих степени выраженности
качества)**

Фамилия, имя ребенка _____

Возраст _____

Вид и название детского объединения _____

Ф.И.О. педагога _____

Дата начала наблюдения _____

Сроки диагностики Показатели	Первый год обучения		Второй год обучения		Третий год обучения	
	Начало уч. года	Конец уч. года	Начало уч. года	Конец уч. года	Начало уч. года	Конец уч. года
I. Организационно-полевые качества: 1. Терпение 2. Воля 3. Самоконтроль						
II. Ориентационные качества: 1. Самооценка 2. Интерес к занятиям в детском объединении						

III. Поведенческие качества: 1. Конфликтность 2. Тип сотрудничества					
IV. Личностные достижения учащегося					

ПРИЛОЖЕНИЕ №2

Игры, упражнения

- «Несуществующее животное» Цель: развивать творческое воображение детей. Ход игры: Если существование рыбы-молот или рыбы-иглы научно доказано, то существование рыбы-наперстка не исключено. Пусть ребенок пофантазирует: " Как выглядит рыба-кастрюля? Чем питается рыба-ножницы и как можно использовать рыбу-магнит? "

- «Выдумай историю». Цель: развивать творческое воображение детей. Ход игры: предложить детям рассмотреть картинки в книге, и предложить совместно придумать новые события.

- «Продолжи рисунок». Цель: развивать воображение детей, мелкую моторику рук. Ход игры: простую фигуру (восьмерку, две параллельные линии, квадрат, треугольники, стоящие друг на друге) надо превратить в часть более сложного рисунка. Например, из кружка можно нарисовать рожицу, мячик, колесо машины, стекло от очков. Варианты лучше рисовать (или предлагать) по очереди. Кто больше?

- «Клякса». Цель: развивать творческое воображение детей. Материал: листы бумаги, на которых нанесены кляксы.

Ход игры: по этому принципу построен знаменитый тест Роршаха. Дети должны придумать, на что похожа клякса и дорисовать ее. Выигрывает тот, кто назовет больше предметов.

- «Оживление предметов» Цель: развивать творческое воображение детей.

Ход игры: представить себя новой шубой; потерянной варежкой; варежкой, которую вернули хозяину; рубашкой, брошенной на пол; рубашкой, аккуратно сложенной.

- Представить: пояс - это змея, а меховая рукавичка - мышонок. Каковы будут ваши действия?

- «Так не бывает! »

Цель: развивать творческое воображение детей.

Ход игры: участники игры по очереди рассказывают какую-нибудь невероятную историю, короткую или длинную. Победителем становится тот игрок, которому удастся придумать пять сюжетов, услышав которые,

слушатели воскликнут: «Так не бывает! ».

- «Нарисуй настроение». Цель: развивать творческое воображение детей.

Материал: бумага, акварельные краски

Ход игры: Эту игру можно использовать, если у ребенка грустное настроение или, наоборот, очень веселое, а также – какое-нибудь другое, главное, чтобы у него было какое-то настроение. Ребенка просят нарисовать свое настроение, изобразить его на бумаге любым способом.

- «Рисунки с продолжением» Цель: развивать творческое воображение детей. Материал: бумага, акварельные краски

Ход игры: В центре листа бумаги ставим красную точку. Предлагаем следующему продолжить рисунок.

- «Новое назначение предмета» Цель: развивать творческое воображение детей. Ход игры: Ребята сидят в кругу. Ведущий запускает какой-то предмет (старый утюг, зонтик, горшок, пакет, газету). Каждый придумывает новое назначение для этого предмета. Например, утюг можно использовать как гирю или приспособление для разбивания кокосовых орехов. Побеждает тот, кто придумает самые невероятные применения этого предмета. Предмет может "гулять" по кругу, пока для него придумываются новые назначения.

Игра «На что похожи облака?»

Дети рассматривают карточки с облаками разной формы и угадывают в их очертаниях предметы или животных. При этом они отмечают, что облака бывают разные не только по цвету, но и по форме.

Воспитатель обращает внимание на то, что когда на небе много облаков, то они похожи на воздушный город, где есть башни и купола.

Игра «Портрет заговорил».

Цель. Продолжить знакомство с детскими портретами, учить составлять связный рассказ.

Ход. Педагог предлагает ребёнку выбрать репродукцию картины с детским портретом и рассказать от имени персонажа картины о себе

Игра «Угадай настроение».

Цель. Учить описывать настроение человека по выражению лица.

Ход. Педагог изображает на лице испуг, восторг, грусть, радость. Дети определяют настроение. Затем дети самостоятельно выполняют задание воспитателя, передают настроение выражением лица: радость, задумчивость, печаль и т.д.

Игра. «Отгадай и обойди».

Цель. Научить детей определять на слух и восстанавливать в памяти предмет объёмного или плоскостного вида. Находить предмет и проверять себя методом обследования - обойди этот предмет.

Ход. Педагог называет слова, а дети говорят, объёмный или плоскостной предмет. При этом они должны показать это руками (если объёмный - руки как бы обнимают предмет, если плоскостной – руки его показывают движениями по плоскости стола.

Игра «Найди недостаток в портрете».

Цель. Учить видеть недостающие части лица в портрете. Продолжать знакомиться с жанром портрета, его особенностями.

Ход. Детям раздаются изображения одного и того же лица с разными недостатками (нет ресниц, бровей, носа, зрачков, линии губ, верхней или нижней части губ, радужной оболочки, ушей). Педагог предлагает определить недостающие части и дорисовать их графитным материалом – чёрным фломастером.

Игра «Составь натюрморт».

Цель. Закрепить знания детей о натюрмортах.

Ход. 1 задание. Детям даются плоскостные изображений неживой и живой природы. Дети составляют натюрморт, отбирая изображения, присущие только этому жанру, и дают название своей работе.

2 задание. Предлагается составить натюрморт из разных предметов (посуда, продукты, цветы, игрушки а также фон для натюрморта). Дети составляют натюрморт, и объясняют, почему они взяли предметы определённого вида, дают название работе.

Игра «Найди картину на палитре».

Цель. Развивать у детей художественное восприятие, умение видеть и анализировать цветовую гамму картины, соотношение его цветовой палитры (холодно, тёплой, контрастной) и находить картину, в которой звучит соответствующее палитре настроение.

Ход. 1-е задание. Воспитатель поочерёдно показывает детям палитры с холодной, тёплой и контрастной гаммой и предлагает найти картины, написанные этими цветосочетаниями. Дети объясняют свой выбор.

Игра «Волны».

Ход. Играющие садятся, образуя круг. Взрослый предлагает представить, что они купаются в море, окунаясь в ласковые волны, и изобразить эти волны – нежные и весёлые. Тренировка заканчивается «купанием в море»: один из игроков становится в центре круга, к нему по одному подбегают волны и ласково поглаживают пловца. Когда все волны погладят его, он превращается в волну, а его место занимает следующий купающийся.

Игра. «Игра Шторм».

Для игры необходим большой кусок ткани, чтобы им можно было накрыть детей.

Ход. Воспитатель говорит: «Беда тому кораблю, который окажется во время шторма в море: огромные волны грозят перевернуть его, ветер швыряет корабль из стороны в сторону. Зато волнам в шторм – одно удовольствие: они резвятся ,соревнуются между собой, кто выше поднимется. Давайте представим, что вы волны. Вы можете радостно гудеть, поднимать и опускать руки, поворачиваться в разные стороны, меняться местами.

Игра «Чего не стало?».

Цель. Развивать наблюдательность. Внимание.

Ход. Педагог закрывает на картине, какую – то деталь одежды, предмета или сам предмет, а дети должны отгадать чего на картине не стало.

Игра « Скульптор и глина».

Цель. Закрепить знания детей о скульптурах, о профессии скульптора.

Ход. Воспитатель предлагает детям разделиться на две команды – одна скульпторы, другая глина. Скульпторы должны «вылепить» какую – ни будь фигуру, и рассказать о ней. Затем дети меняются местами. Педагог напоминает, что глина не может разговаривать.

Игра « Найди эмоцию».

Цель. Учить выделять картины по настроению.

Ход. Воспитатель раздаёт детям пиктограммы с эмоциями и выставляет разные по жанру и настроению репродукции картин, а затем предлагает подобрать к каждой репродукции пиктограмму. Дети обосновывают свой выбор и рассказывают, какие эмоции они испытывают глядя на картину

Игра – упражнение «Опиши соседа»

Цель. Учить внимательно рассматривать человека, давать словесный портрет. Ход. Педагог предлагает детям рассмотреть друг друга внимательно и описать своего соседа. Можно использовать приём рамки: предлагается одному ребёнку взять в руки рамку или обруч, изобразить портрет, а всем остальным описать эту живую картину.

Упражнение. «Волны шторма»

Цель. Научить показывать руками «волны» с разной амплитудой движения: первые волны можно изобразить сидя. Дети вместе с педагогом показывают высоту волн - каждого вала; называют словами « первый вал», «второй вал», «девятый вал».

Перед упражнением рассматривается картина И.Айвазовского «Девятый вал».

Пластический этюд «Алёнушка»

Цель. Продолжать знакомить детей со сказочным жанром живописи. Показывать настроение переданное художником на картине, а также позу и эмоциональное состояние

Ход. По желанию ребёнок изображает позу девушки изображённой на картине и её настроение, и затем предлагает свой вариант её действий дальше.

Игра «Найди в природе яркие и блёклые цвета»

Цель: Учить детей находить цветовые контрасты в окружающей природе, называть их.

Ход. Педагог предлагает подойти всем детям к окну и найти в Пейзаже из окна» яркие и блёклые цвета в предметах, растениях, природных явлениях

Игра по картине «Иду, вижу, рассказываю сам себе».

Цель. Погружение в сюжет картины. Ощущение её деталей как частей целой композиции.

Ход. Начать можно так: Иду я вижу в картине «Рожь» ...Далее ребёнок рассказывает, что он увидел бы, зайдя в пространство картины.

Упражнение «На что похожи наши ладошки»

Цель: развитие воображения и внимания. Предложить детям обвести красками или карандашами собственную ладошку (или две) и придумать,

пофантазировать «Что это может быть?» (дерево, птицы, бабочка и т.д.). Предложить создать рисунок на основе обведенных ладошек.

Упражнение «Танец».

Цель: развитие эмоциональности и творческого воображения.

Предложить детям придумать свой образ и станцевать его под определенную музыку. Остальные дети должны угадать, какой образ задуман. Варианты – образ задан, все дети танцуют одновременно («распустившийся цветок», «ласковую кошку», «снегопад», «веселую обезьянку» и т.д.).

Игра «Камешки на берегу».

Цель: учить создавать новые образы на основе восприятия схематических изображений.

Используется большая картина, изображающая морской берег. Нарисовано 7-10 камешков разной формы. Каждый должен иметь сходство с каким – либо предметом, животным, человеком. Воспитатель рассказывает:

«По этому берегу прошел волшебник и все, что было на его пути, превратил в камешки. Вы должны угадать, что было на берегу, сказать про каждый камешек, на кого или на что он похож.» Далее предложить детям придумать историю про свой камешек: как он оказался на берегу? Что с ним произошло? Ит.д.

Упражнение «Волшебная мозаика».

Цель: учить детей создавать в воображении предметы, основываясь на схематическом изображении деталей этих предметов.

Используются наборы вырезанных из плотного картона геометрических фигур (одинаковые для каждого ребенка): несколько кругов, квадратов, треугольников, прямоугольников разных величин.

Воспитатель раздает наборы и говорит, что это волшебная мозаика, из которой можно сложить много интересного. Для этого надо разные фигурки, кто как хочет, приложить друг другу так, чтобы получилось какое-то изображение. Предложить соревнование: кто сможет сложить из своей мозаики больше разных предметов и придумать какую-нибудь историю про один или несколько предметов.

Игра «Волшебные картинки».

Цель: учить воображать предметы и ситуации на основе схематических изображений отдельных деталей предметов.

Детям раздаются карточки. На каждой карточке схематическое изображение некоторых деталей объектов и геометрические фигуры. Каждое изображение расположено на карточке так, чтобы оставалось свободное место для дорисовывания картинке. Дети используют цветные карандаши.

Каждую фигурку, изображенную на карточке, дети могут превратить в картинку какую они захотят. Для этого надо пририсовать к фигурке все, что угодно. По окончании рисования дети сочиняют рассказы по своим картинам.

Игра «Чудесный лес».

Цель: учить создавать в воображении ситуации на основе их схематического изображения.

Детям раздаются одинаковые листы, на них нарисовано несколько деревьев, и в разных местах расположены незаконченные, неоформленные изображения. Воспитатель предлагает нарисовать цветными карандашами лес, полный чудес, и рассказать про него сказочную историю. Незаконченные изображения можно превратить в реальные или выдуманные

предметы. Для задания можно использовать материал на другие темы: «Чудесное море», «Чудесная поляна», «Чудесный парк» и другие.

Игра «Перевертыши».

Цель: учить создавать в воображении образы предметов на основе восприятия схематических изображений отдельных деталей этих предметов.

Детям раздаются наборы из 4 одинаковых карточек, на карточках абстрактные схематичные изображения. Задание детям: каждую карточку можно превратить в любую картинку. Наклейте карточку на лист бумаги и дорисуйте цветными карандашами все, что хотите, так, чтобы получилась картинка. Затем возьмите еще одну карточку, наклейте на следующий лист, опять дорисуйте, но с другой стороны карточки, то есть превратите фигурку в другую картинку. Можно переворачивать при рисовании карточку и лист бумаги так, как хочется! Таким образом, можно карточку с одной и той же фигуркой превратить в разные картинки. Игра длится до тех пор, пока все дети не закончат дорисовывать фигурки. Затем дети рассказывают о своих рисунках.

Упражнение «Сказка – рассказ».

Цель: развитие творческого воображения, умение отличать реальность от фантазии.

После прочтения сказки дети с помощью воспитателя отделяют в ней то, что может произойти реально, от того, что является фантастическим. Получаются две истории. Одна полностью фантастична, другая полностью реальна.

История жизни

Пусть историю своей жизни расскажет любимая игрушка, мыло в ванной, старый диван, съедаемая груша.

Новые старые сказки

Возьмите старую, хорошо известную ребенку, книжку и попробуйте вместе придумать новую историю к иллюстрациям из нее.

Предложите новый поворот в старой сказке, пусть ребенок продолжит. Например, Красная Шапочка не сказала волку, где дом бабушки и даже пригрозила позвать дровосека. А на картине отыщите репродукции картин, содержание которых малышу еще не известно. Дайте ему возможность высказать собственную версию о нарисованном. Возможно она будет не слишком далека от истины?

Продолжи рисунок.

Простую фигуру (восьмерку, две параллельные линии, квадрат, треугольники, стоящие друг на друге) надо превратить в часть более сложного рисунка. Например, из кружка можно нарисовать рожицу, мячик, колесо машины, стекло от очков. Варианты лучше рисовать (или предлагать) по

очереди. Кто больше?

"Фантастическая история".

Вырежьте малышу (а лучше пусть он сделает это сам) цветные изображения различных животных или растений (из журналов и старых книг). Изображение каждого животного следует разрезать еще на несколько частей. Перемешайте. Вот и готова игра "разрезные картинки". Однако главное задание впереди. Для его выполнения требуется лист бумаги и клеящий карандаш. Игра состоит в том, чтобы из кусочков изображений разных животных или растений склеить невиданное, но симпатичное существо, придумать ему имя и историю. Если в игре примет участие и взрослый, у фантастического зверя появится товарищ.

Сладкий арбуз

Маленькие дети любят приносить взрослому разные предметы и показывать их. Такие ситуации можно перевести в маленькие игровые эпизоды. Например, ребенок приносит маленький мячик. Взрослый говорит: "Какой красивый мячик. А давай поиграем, как будто это арбуз? Сейчас мы его порежем". Взрослый двигает рукой над мячиком, имитируя разрезание, делает вид, что ест арбуз, потом протягивает пустую ладонь ребенку: "Попробуй, какой вкусный арбуз, сочный, сладкий. А теперь отрежь и мне кусочек".

В другой раз мячик может стать куколкой, которую можно завернуть в одеяльце-платочек.

Вот еще несколько примеров обыгрывания предметов, которое не займет много времени, но доставит детям большое удовольствие, поможет им в дальнейшем разнообразить свою игру.

Посмотри в окошко

Увидев, что ребенок ходит по комнате с колечком в руке, подойдите к нему и спросите: "Что это у тебя, наверное, окошко? Давай посмотрим в твоё окошко?". Затем, поочередно с ним, посмотрите через колечко комнату, назовите кто, что видит.

Точно также колечко может превратиться в руль машины, которая едет в гости к куклам, а два колечка, приложенные к глазам, становятся очками и делают ребенка "похожим на бабушку или на дедушку".

Согреем птенчиков

Если ребенок без конца вкладывает одну в другую мисочки-вкладыши, никак не разнообразя игру, то это занятие легко сделать более интересным, если показать малышу несколько шариков и сказать: "Смотри, у меня есть два яйца, из них скоро вылупятся птенчики. Давай положим их в гнездышко и накроем, чтобы птенчикам было тепло. Где у нас гнездышко?" Если ребенок не может сам найти предмет-заместитель, можно сказать: "Посмотри на эту мисочку. Пусть она понарошку будет гнездышком. Хорошо?". Ребенок наверняка охотно примет это предложение и вместе со взрослым уложит яйца в мисочки-гнезда. Затем гнездышки накрываются салфеткой и отставляются в сторонку, чтобы не беспокоить птенчиков. После этого ребенок может продолжить игру сам или вернуться к прежнему занятию. Через некоторое время можно

поинтересоваться у малыша, не вылупились ли птенчики. Для дальнейшего развития игры можете положить в другую мисочку несколько фасолин и радостно воскликнуть: “Посмотри, вылупились птенчики, пищат “пи-пи-пи”.

Разноцветные салфетки

Взрослый достает из стаканчика бумажную салфетку, на которой нарисованы цветы и говорит ребенку: “Посмотри, это лужок, на нем растут цветочки. Это красный цветочек, а это синий. Где еще цветочки? Это какой цветочек? А это? Давай их понюхаем?”.

Взрослый с ребенком старательно нюхают цветочки, обсуждают их запах.

В следующий раз голубая салфетка может стать речкой или озером, по которому будут плавать кораблики-скорлупки, а желтая - песочком, на котором будут греться под солнышком маленькие игрушки.

Найди зайчика

Если ребенок ничем не занят, достаньте чистый носовой платок (салфетку из ткани) и, держа его за два соседних угла, загляните за него то с одной, то с другой стороны, приговаривая: “А где зайчик? Куда он убежал? Зайчик, где ты? Сейчас мы тебя найдем”. Затем быстро завяжите каждый из углов платка, вытягивая концы таким образом, чтобы они стали похожи на длинные уши: “Да вот они, уши. Поймали зайчика. А где у него хвост?”. Взрослый берет за оставшийся конец платка и завязывает маленький хвостик: “Вот и хвостик. Давай погладим его”. В то время, когда ребенок гладит хвостик, взрослый незаметным движением подбрасывает зайчика: “Ах, проказник, выпрыгнул. Давай покрепче держать”.

Совушка-сова

Перед тем, как играть в эту игру, желательно познакомить малыша с изображением совы в книжке про птиц, вместе рассмотреть, какие у нее большие глаза, какой клюв.

Взрослый берет мячик среднего размера и рисует на нем мелком круглые совиные глаза, уши и клюв. Затем показывает “сову” ребенку, говорит: “Посмотри, какая птичка, это сова. Помнишь, мы видели ее на картинке?” и читает стишок:

Ах ты, совушка-сова, Ты большая голова! Ты на дереве сидела,
Головою ты вертела (вертит перед ребенком мячик)- Во траву свалилася,
В яму покатилася!” (роняет мячик и наблюдает вместе с малышом, как катится “сова”).

Повторив эту игру несколько раз, можно предложить ребенку самому повертеть сову в руках, показать, как она катится в яму.

Яблочко

Покажите ребенку маленький мячик или шарик (деталь от конструктора или пирамидки): “Посмотри, какое у меня яблочко”. Затем положите его на стол и подталкивайте, читая стишок:

Катилось яблочко по огороду И упало прямо в воду -
Бульк! (шарик падает со стола).

Игра повторяется несколько раз. Наверняка, ребенок захочет и сам

покатать яблочко.

Дудочка

Покажите ребенку фломастер, карандаш или круглую палочку: “Посмотри, какая у меня есть дудочка. Послушай, как она играет”. Затем “играет” на дудочке: “Ду-ду-ду, ду-ду-ду, мы играем во дуду”. После этого предлагает подуть в нее ребенку, вновь повторяя слова потешки.

Игру можно сделать совместной, если взять две “дудочки” и дудеть в них одновременно или по очереди.

Бабочки

Для этой игры нужно приготовить небольшой цветной плотный лист бумаги или картона и несколько маленьких разноцветных листочков из тонкой бумаги. Положите маленькие листочки на картон и покажите ребенку: “Посмотри, это лужок, а это бабочки сидят на травке. Посидели-посидели, крылышками взмахнули и полетели”. Взрослый дует на листочки так, чтобы они разлетелись в разные стороны. Затем предлагает ребенку поймать бабочек и посадить их на лужок.

Курица и цыплята

Если ребенок передвигает с места на место кубики, придвиньте один из них к себе и разбросайте рядом камушки (крупные пуговицы): “Посмотри, вот курочка. Она гуляет со своими детками-цыплятками. Она говорит им: “Ко- ко- ко. Клюйте зернышки, как я”. Положите руку поверх кубика с выставленным вперед указательным пальцем, имитируя им клев, затем предложите сделать то же самое ребенку с кубиком и с камушками, изображая писк птенцов.

Можно ввести в игру два кубика-курочки разных цветов и играть с ребенком параллельно.

Где мое окошко?

Эту игру можно организовать с дидактическими материалами, лучше всего объемными формами-вкладышами. Взрослый показывает ребенку объемную форму с вкладышами и говорит, что это домик, где живут малыши. Малыши отправились гулять, а потом захотели вернуться домой, но забыли, через какие окошки они могут попасть в дом. Предложите рассмотреть окошки и помочь малышам зайти в дом. Похвалите ребенка за старание, поблагодарите его от лица малышей.

Козлята и волк

Положите на стол коробку из-под обуви и несколько маленьких кубиков: “Это козлята, а это их домик. Мама ушла в магазин, а козлята щиплют травку. Вдруг прибежал волк (с помощью большого кубика или, сжав кисть своей руки, изобразите волка), хотел съесть козлят. Но козлята умные, они убежали от волка и спрятались в свой домик. Быстрее-быстрее, козлята, мы вам поможем спрятаться, все окна-двери закроем”. Вместе с ребенком быстро спрячьте кубики в коробку. Волк убегает. По желанию ребенка игру можно повторить.

Эту игру можно разнообразить, играя, например, в “зайчиков и лису”, в “кошки-мышки”, “воробышки и кошка” и пр.

Качели

Привяжите ленточку или шнурок к небольшой крышке (от духов, пластмассовой банки и пр.), предварительно сделав в ней отверстия, и скажите ребенку: «Посмотри, какие у меня качели. На них можно покачать маленькие игрушки. Сейчас я покачаю пупсика (качает). А сейчас посажу на

качели птенчиков (кладет в коробку маленькие шарики или пуговицы). Хочешь их покачать?». По ходу игры можно спрашивать у пупсика или птенчиков, не боятся ли они, в зависимости от «ответа» качели можно раскачивать посильнее или послабее.

Качели можно превратить в карусели и весело раскручивать их.

Игры с проволокой

Для этих игр нужно подобрать мягкие проволочки, обмотав их разноцветными толстыми нитками. Взрослый показывает ребенку проволочку и говорит: «Смотри, какая у меня проволочка. Из нее можно сделать разные игрушки. Вот я ее согнула, и получилось круглое окошко. Сейчас посмотрю в него. Вон машинка едет, а вон мишка сидит. Посмотри в окошко, что ты видишь? А хочешь сам сделать окошко?» Ребенок вместе со взрослым делает окошко, рассматривает в окошко комнату, называет то, что видит.

Затем взрослый говорит: «А давай, теперь это будет солнышко. Наступило утро, солнышко стало подниматься все выше и выше, вот как высоко поднялось, светит для всех». Покажите, как солнышко медленно поднимается. Потом предложите ребенку самому поиграть с солнышком.

После этого можно сделать из проволочки домик и согнуть ее в виде треугольника. - «Посмотри, какой домик. Тук-тук, кто в домике живет?».

Взрослый: «А теперь на что это похоже?» (снова сворачивает проволочку в кольцо). Если ребенок придумывает что-то свое, например, говорит, что это руль от машины (на третьем году жизни дети сами могут придумывать оригинальные замещения предметов), подхватите предложение и дайте возможность ребенку самому поиграть в такую машинку.

Обыграв таким образом проволочку, можно предложить ребенку самому что-нибудь сделать из нее, каждый раз интересуясь, что получилось.

Приведенные примеры показывают, насколько разнообразными и неожиданными могут быть способы использования самых разных предметов. Для того, чтобы расширить возможности такого рода фантазий, нужно, чтобы в комнате было выделено специальное место для хранения предметов, не имеющих определенной функции. Таким местом могут стать коробки из-под обуви, пластмассовые или деревянные емкости разных размеров. В них можно хранить пуговицы, катушки, жестяные и пластмассовые крышки от банок, ореховые скорлупки, палочки, ленточки, кусочки ткани, мягкие проволочки, отдельные детали конструкторов и мозаик. Имея под рукой все это богатство, легко превратить крышку от банки в зеркальце, веревочку в червячка или змейку, ленточку в дорожку, тропинку, ручеек или речку, палочку - в мостик или лодочку, камушки - в конфетки, катушку - в плитку и т.д. И вокруг каждого из таких волшебно преображенных предметов можно организовать небольшие игровые эпизоды.

Игры на сплочение:

«Квадрат». На земле начерчен квадрат. Задание: уместиться всей группой внутри квадрата. Когда задача выполнена, квадрат уменьшается.

Ограничения:

Не заступать за стороны квадрата.

Продержаться в таком положении не менее 10 секунд.

«Крокодил»

Участники садятся на пол вплотную друг за другом, вытянув в стороны ноги. Руки участников подняты над головой и согнуты в локтях. Первый участник встает и ложится спиной на руки сидящих за ним, скрестив свои руки на груди. Участники передают его на руках в хвост группы. Задание: переправить таким образом всех участников.

Ограничения:

Переправляющим участникам нельзя вставать

Переправляемый участник не должен касаться пола

При падении или касании пола передаваемым человеком, упражнение выполняется всей группой с самого начала.

«Электрическая цепь»

Команда разбивается на пары. Партнеры садятся напротив друг друга, где соединяют руки и ступни, образуя таким образом, электрическую цепь, по которой ток течет по сцепленным рукам и ногам. Задача: встать, не разрывая электрической цепи. Теперь объединитесь по две пары друг с другом, чтобы получилось цепь по 4 человека. Задача прежняя – встать всем вместе, не разрывая цепь. Затем снова объединяем группы уже по 8 человек. В конце концов получится электрическая цепь образованная всеми участниками. Делать все одновременно не разрывая цепи.

«Треугольник»

Между столбов-деревьев натянут треугольник. Всей команде необходимо выбраться из треугольника не задевая веревку.

«Пеньки»

Необходимо перебраться по пенькам с одного «берега» на другой. Два человека могут страховать, помогать перешагивать. Тот участник, который уже перебрался не может вернуться назад.

«Пасть дракона»

Между деревьями натянуты веревки и на них обруч. Всем участникам необходимо перебраться сквозь обруч на другую сторону. Обходить обруч нельзя ни в ту, ни в другую сторону.

«Лабиринт»

На земле нарисованный лабиринт. Команда выбирает человека, который будет его проходить. Ему завязывают глаза, он становится к началу. Остальные участники становятся вокруг лабиринта в одну линию. Каждый по очереди дает команду как идти. Одно слово (правее, левее, иди, стоп и т.д.). Все остальные стоят молча. Человек должен пройти лабиринт до конца, не заступая за линии.

«Покрывало»

Вся команда встает на покрывало. Необходимо не наступая на землю перевернуть покрывало. Если команда наступает на землю, упражнение начинается заново.

Подвижные, спортивные игры:

«ЗОЛОТЫЕ ВОРОТА»

Пара игроков встают лицом друг к другу и поднимают вверх руки — это ворота. Остальные игроки берутся за руки так, что получается цепочка. Игроки-ворота говорят считалку, а цепочка должна быстро пройти между ними.

Считалка:

«Тра-та-та, тра-та-та. Отворяем ворота, Золотые ворота.

Поспешите все сюда. Пропускаем раз.

Пропускаем два, А на третий раз—

Не пропустим вас».

С этими словами руки опускаются, ворота захлопываются. Те дети, которые оказались пойманными, становятся дополнительными воротами.

«Ворота» побеждают, если им удалось поймать всех игроков.

"Картошка"

Инвентарь: мяч. Место проведения: спортзал, открытая площадка. Минимальное количество игроков: 6-8. Вид: с водящим. Развивает: общефизический эффект, тактические навыки. Игруют волейбольным мячом. Количество играющих от 5 человек. Водящий ("картошка") садится на корточки, остальные игроки располагаются вокруг него и перебрасываются мячом, так же, как при игре в волейбол. Уронивший мяч присоединяется к картошке – картошка растет. Игроки могут не только перебрасываться мячом, но и глушить картошку, то есть с силой ударять ладонью по мячу, стараясь попасть в сидящих. Если игрок промахивается, то присоединяется к картошке. Сидящие игроки имеют право выпрыгивать с корточек, пытаясь поймать пролетающий мяч. Если это удастся, поймавший меняется местами с тем, чью передачу он перехватил. В упрощенном варианте стоящие игроки могут отбивать мяч не сразу, а его разрешается предварительно ловить, и потом кидать партнеру.

Статуя

Инвентарь: нет. Место проведения: спортзал, открытая площадка. Минимальное количество игроков: 6. Вид: с водящим. Развивает: быстроту, взаимовыручку. Армянская народная игра. На земле очерчивается достаточно большая площадка, а сами участники делятся на ловцов и убегающих. На каждые 5 игроков назначают одного ловца. Ловцы выходят за пределы поля, а убегающие свободно располагаются на площадке. По сигналу ловцы преследуют остальных игроков, стремясь одного из них осалить. Осаленный должен сразу же замереть на месте, в том положении, в котором его осалили, становясь "статуей". Осаленного, может попытаться "освободить" касанием любой игрок. Убегающим запрещено покидать пределы поля. Игра ведется до тех пор, пока все убегающие не будут осалены. После чего выбирают других ловцов, и продолжаю тигру.

Горный козел

Инвентарь: размеченная площадка. Мячи, по количеству водящих. Место проведения: спортзал, открытая площадка. Минимальное количество игроков: 6. На земле очерчивается большая площадка, Два человека выбираются охотниками, остальные игроки становятся горными козлами. Горные козлы перемещаются по всей площадке. По сигналу охотники гонятся за ними, стараясь попасть в них мячами. Осаленный садится на землю, к нему подбегает охотник и дотрагивается до его спины. Это означает, что он пойман. После того, как все козлы пойманы, выбираются другие охотники и игра возобновляется.

«Быстрый лыжник»

Игроки выстраиваются шеренгой на лыжах без палок. На расстоянии 40-50 м от старта флажками обозначена линия финиша.

По сигналу учителя все бегут на лыжах к финишной линии. Выявляются участники, занявшие первые три места. Затем бег проводится в обратном направлении, и в нем участвуют все, кроме призеров. Между шестеркой лучших можно провести финальный забег.

В смешанных отрядах проводят общий старт отдельно для девочек и мальчиков. Все играющие делятся на три-четыре команды, которые выстраиваются в колонны по одному. Перед каждой колонной проложена лыжня, линия старта обозначена флажками. Участники игры на лыжах без палок.

По сигналу ведущего первые номера в колоннах делают на лыжах три-четыре шага до отметки, затем скользят на двух лыжах, стараясь проехать дальше. Кто проедет дальше всех, получает для команды одно очко, за второе место - два и т.д. После первых стартуют вторые, затем третьи в колоннах и т. д. Выигрывает команда, которая наберет меньше очков.

Игра "Охотники и утки"

Играющие встают по кругу. Рассчитываются на первый - второй. Первые номера - утки - входят в круг. Вторые номера - охотники - остаются на месте.

По сигналу судьи охотники бросают мяч, стараясь попасть в уток. Выбитая утка выходит из круга. Игра продолжается до тех пор, пока в кругу не останется ни одной утки. После этого команды меняются ролями.

«Дракон, кусающий свой хвост»

Инвентарь: нет Место проведения: спортзал, открытая площадка. Минимальное количество игроков: 9-10. Вид: общегрупповая, с водящим. Развивает: координацию, ловкость. Старинная китайская игра. Играющие выстраиваются друг за другом. Правую руку кладут на правое плечо стоящего впереди. Первый игрок - голова дракона, последний его хвост. Цель головы – поймать хвост. Тело дракона (остальные игроки) находится в постоянном движении и послушно следует за го-лозой. Цепочка игроков не должна разрываться. Тот, по чьей вине произошел разрыв, становится головой. Телодракона подыгрывает хвосту, не давая голове его схватить. Когда

голова ловит хвост, последний в колонне игрок идет вперед,

становится головой, а новым хвостом — игрок, бывший предпоследним.

«Слон»

Инвентарь: нет Место проведения: открытая площадка, двор, школьный коридор Минимальное количество игроков: 10 Вид: командная. Развивает: ловкость, координацию, силу Игроки делятся на две команды. Первая команда выстраивается в "слона": игроки нагибаются, и каждый последующий обхватывает предыдущего так, что его голова находится в районе талии - подмышки стоящего впереди. Как только "слон" построен, играющие из второй команды поочередно запрыгивают на его спину, стараясь на ней удержаться. Прыгают так же, как через "козла" на уроке физкультуры. Первый прыгающий должен стараться приземлиться как можно ближе к голове слона, что бы осталось место для других. Не сумевший удержаться в этом кону больше не прыгает. Обычно после того, как все игроки второй команды отпрыгались, в задачу слона входит пройти определенное расстояние с наездниками на спине. Для игроков, составляющих "слона" цель игры состоит в том, что бы не упасть, для игроков второй команды – причинить "слону" максимальные неудобства и, в идеале, завалить его. Потом команды меняются ролями.

«Шарик в ладони»

Игра на реакцию Инвентарь: Небольшой шарик или гладкий камушек Место проведения: спортзал, открытая площадка. Минимальное количество игроков: 6-8. Вид: с водящим. Развивает: реакцию, наблюдательность. Народная игра Бирмы Играющие выстраиваются в ряд, держа свои руки с раскрытыми ладонями за спиной. Водящий ходит за их спинами и, наконец, опускает шарик в чьи-либо ладони. Этот игрок должен неожиданно покинуть шеренгу, а его соседи – попытаться его схватить, не сходя при этом с места. Если им это удастся, то схваченный меняется местами с ведущим. Если нет, то игрок возвращается на место, и игра продолжается.

Игра "Кто быстрее?"

Ребята делятся на две - четыре команды выстраиваются на одной линии шеренгами, держась за руки по командам.

По сигналу судьи игроки команд прыгают на одной ноге до обозначенной линии. Выигрывает команда, которая первой достигнет эту линию.

«Колечко»

Инвентарь: колечко или небольшой подобный предмет, легко прячущийся между ладоней. Место проведения: спортзал, открытая площадка. Минимальное количество игроков: 7-8.. Вид: с водящим. Развивает: реакцию, наблюдательность. Русская народная игра. Игроки выстраиваются в нескольких шагах перед какой-нибудь стеной, а напротив них встает ведущий. Игроки держат сложенные "лодочкой" ладони перед собой. Ведущий так же складывает ладони "лодочкой" и прячет между ними колечко. По очереди подходя к каждому игроку ведущий проводит своей "лодочкой" над "лодочкой" игрока, делая вид, что именно ему он передает кольцо. После того, как обход всех игроков закончен (одному из них кольцо обязательно передается), ведущий говорит: "Колечко-колечко, выйди на крылечко!". Тот игрок, у кого находится

кольцо, должен выбежать, чтобы его не схватили, и коснуться рукой стенки. Если ему это удастся, то он меняется ролями с ведущим.

«Съедобное-несъедобное»

Инвентарь: мяч. Место проведения: спортзал, открытая площадка. Минимальное количество игроков: 6-8. Вид: с водящим. Развивает: реакцию.

Игроки выстраиваются в ряд перед ведущим. Ведущий кидает мяч каждому игроку по очереди, произнося при этом какое-либо слово. Если слово оказывается "съедобным" ("конфета", "молоко" и т.д.), то игрок должен ловить мяч, а если "несъедобным" ("горшок", "кирпич" и т.д.), то оттолкнуть его. Тот, кто ошибется (например, поймал "ботинок" или оттолкнул "арбуз") – меняется местами с водящим. Игра вызывает дружный смех, если незадачливый игрок ловит совсем неподходящий для еды предмет, например "труссы" или "соплю". А в некоторых случаях, раздосадованные неудачники стараются доказать, что можно и кошку съесть и поганку, хотя последнюю только один раз.

«Поймай мешок»

Инвентарь: мешочек с песком, вес которого подбирается в зависимости от возраста игроков. Место проведения: спортзал, открытая площадка. Минимальное количество игроков: 6-8. Вид: общегрупповая. Развивает: координацию, силу, реакцию. Игра индейцев Аляски. Игроки встают в круг и перебрасываются мешочком с песком. Не поймавший его выбывает из игры и покидает круг. Победителем считается последний оставшийся в кругу игрок.

«Молотилка»

Инвентарь: нет. Место проведения: спортзал, открытая площадка. Минимальное количество игроков: 7-8. Вид: командная. Развивает: силу, взаимовыручку. Йеменская игра Все игроки, кроме одного – водящего, встают в тесный круг. Водящий остается за его пределами. Его задача – выдернуть кого-то из игроков из круга. Если ему это удастся, то водящий меняется местами с этим игроком. Для усложнения задачи водящего игроки перемещаются по кругу.

«Потяг»

Инвентарь: разделительная линия. Место проведения: спортзал, открытая площадка. Минимальное количество игроков: 10. Вид: командная. Развивает: силу. Белорусская игра. Участники разделяются на две равные команды. Игроки каждой группы образуют цепи при помощи согнутых в локтях рук. Наиболее сильные игроки - "заводные", становятся во главе цепей. Став друг против друга, "заводные" также берут друг друга за согнутые в локтях руки и по сигналу тянут каждый в свою сторону, стараясь или разорвать цепь противника, или перетянуть её за намеченную линию.

«Луна или солнце»

Инвентарь: разделительная линия. Место проведения: спортзал, открытая площадка. Минимальное количество игроков: 10-12. Вид: командная. Развивает: силу. Чувашская игра. Из числа играющих выбираются два игрока, которые становятся капитанами. Один капитан – "луна", другой – "солнце". К ним по одному подходят остальные игроки и тихо, чтобы не слышали другие,

говорят, что он выбирает каждый из них: луну или солнце. После этого игрок присоединяется к соответствующей команде. После раздела команды выстраиваются в колонны за своими капитанами обхватив стоящего впереди за талию, после чего стараются перетянуть другую команду за проведенную между ними черту. Команда, которой это удалось считается победившей перетягивании.

«У Мазая»

Участники игры выбирают Мазая. Все остальные отходят от Мазая и договариваются, что будут ему показывать, после чего идут к Мазая и говорят:

– Здравствуй, дедушка Мазай – С длинной белой бородой, С карими глазами, С белыми усами! – Здравствуй, детки! Где вы были ? Что делали ?

– Где мы были, вам не скажем, А что делали — покажем!

Все делают те движения, о которых договорились заранее. Когда дед Мазай отгадает, играющие разбегаются, а дед ловит их. Правила игры. Дед Мазай выбирает себе на замену самого быстрого, ловкого игрока.

«Грушка»

Играющие берутся за руки, образуя круг, в середине которого становится мальчик или девочка. Это и будет грушка. Все ходят вокруг грушки по кругу:

– Мы посадим грушку Вот, вот! Пускай наша грушка Растет, растет! Вырастай ты, грушка, Вот такой вышины; Вырастай ты, грушка, Вот такой ширины; Вырастай ты, грушка, Вырастай в добрый час! Потанцуй, Марийка, Покружись ты для нас! А мы эту грушку Все щипать будем. От нашей Марийки Убегать будем!

Грушка в середине круга должна изображать все то, о чем поется в песне: танцевать, кружиться. На слова «Вот такой вышины» дети поднимают руки вверх, а на слова «Вот такой ширины» разводят их в стороны. Когда поют: «А мы эту грушку все щипать будем», все приближаются к грушке, чтобы дотронуться до нее, и быстро убегают, а грушка ловит кого-нибудь. Правила игры. Все игровые действия должны быть четко согласованы со словами.

«Догонялки»

Огромное количество детских подвижных игр заключается в том, что участники должны не дать себя поймать водящему игроку. Это и "колдунчики" и "салочки" и "горелки" и "крысы" и т.д и т.п. Эти игры существуют уже множество лет и в них (с различными вариациями) играют дети всего мира. Отметим характерные черты, присущие многим догонялкам. В игру может входить понятие "домик" – обозначенное особое место, где убегающий может укрыться от преследования. Часто после поимки игрок не выключается из игрового процесса, а остается в нем в иной роли. Например, он может ожидать, что ему помогут ("расколдуют") его товарищи, либо он присоединяется к водящему игроку в качестве помощника или даже становится еще одним водящим. В тех же случаях, когда подобное не предусмотрено правилами, обычно происходит смена игровых ролей. То есть пойманный игрок становится водящим, а прежний водящий присоединяется к убегающим игрокам. Вот несколько разновидностей догонялок:

«Царь горы»

Инвентарь: нет. Место проведения: снежная (песчаная и т.д) горка. Минимальное количество игроков: 4. Вид: с водящим. Развивает: ловкость, координацию, силу. Русская народная игра Правила игры предельно просты. Каждый игрок старается первым взобраться на вершину горы и стать ее царем, а тот, кому это удастся, должен пытаться удержаться в этой роли как можно дольше, отпихивая и сталкивая вниз конкурентов. Сами конкуренты часто облегчают задачу царю, схватываясь между собой. Игра сразу же превращается в шумную азартную свалку и обычно ведется до тех пор, пока у игроков не иссякнут силы.

«Поезд»

Инвентарь: стулья или круги, начерченные на земле. Количество – на одного меньше числа играющих. Место проведения: просторная комната, открытая площадка. Минимальное количество игроков: 7-8. Вид: с водящим. Развивает: реакцию, ловкость, скорость. Аргентинская игра. Выбирают одного водящего. Он – паровоз. Остальные – вагоны. Каждый игрок-вагон строит себе депо: очерчивает небольшой круг. У паровоза своего депо нет. Он идет от одного вагона к другому. К кому он подходит, тот следует за ним. Так собираются все вагоны. Когда все вагоны собраны, паровоз дает сигнал (например, свистит в свисток) и все бегут в круги-депо, паровоз тоже. Игрок, оставшийся без места, становится водящим. В "домашнем" варианте в качестве депо можно использовать стулья. Кому стульев не хватило, тот и водит.

«Обезьяньи салки»

Инвентарь: нет. Место проведения: открытая площадка. Минимальное количество игроков: 5-7. Вид: с водящим. Развивает: быстроту, реакцию, наблюдательность, артистизм. Водящий по-обезьяньи подражает тому, кого он в данный момент преследует. Если преследуемый неожиданно поскачет на одной ноге, или присядет на корточки, или пустится в пляс, водящий обязан точно повторить его движения. В остальном правила аналогичны традиционным салкам.

«Петушки»

Инвентарь: вязаная шапочка средней плотности. Место проведения: открытая площадка. Минимальное количество игроков: 4-6. Вид: с водящим. Развивает: взаимовыручку, быстроту, ориентацию в пространстве (у водящего). Мы играли в смесь жмурок с догонялками – "петушки". Название игре дали вязаные шапки-петушки, как раз только вошедшие в моду. Играли

в эту игру вечером, в сумерках. Выбирался достаточно плотный петушок, который в натянутом на лицо состоянии здорово (но не полностью) ограничивал видимость и отдавался водящему. Тот натягивал шапку до носа и отворачивался к стенке, медленно считая до 10. Потом шел искать. Если водящему удавалось найти кого-то из спрятавшихся, то в его задачу входило еще и догнать его. Если удавалось, то игроку, которого догнали, вручался этот петушок, и он становился водящим. Можно было отвлечь водящего, когда он загонял кого-то в угол, пробежав перед его носом. Так как в надетом подобным

образе петушке видимость мало отличалась от нулевой, и видны были только смутные тени, то такой прием частенько срабатывал. Водящий отвлекался, и почти уже им пойманный игрок пользовался моментом, чтобы убежать на более просторное место. Помогало и неподвижное сидение - часто водящий проходил в нескольких сантиметрах от игрока, не замечая его, если у того были крепкие нервы, и он не выдавал движением или возбужденным сопением своего присутствия. Высшим шиком было засеть на открытом месте. Игра была достаточно жесткой, так как погоня в слепую часто заканчивалась падением водящего или столкновением с весьма твердыми объектами.

«Игра в одни ворота»

Инвентарь: мяч/шайба в зависимости от вида игры. Спортивные ворота или их аналог. Место проведения: спортзал, открытая площадка. Минимальное количество игроков: 5. Вид: командная. Развивает: тактику, командное взаимодействие, общефизический эффект. Играют в нее, если под рукой нет достаточно большой площадки. Или когда мало игроков для интересной игры на большом поле. Хотя, могут играть и несколько команд. В игре, как это понятно уже из названия, используются только одни ворота, оптимальное количество игроков в одной команде 2-3 человека. На ворота ставят нейтрального игрока. Цель вратаря ловить или отбивать все мячи/шайбы, летящие в его ворота, не зависимо от того, игроком какой из команд нанесен удар. Если вратарь ловит мяч, то наугад выбрасывает его в поле, стараясь не отдавать предпочтение какой-либо из команд. Существует несколько вариантов развития событий после забитого гола: Все игроки по-прежнему остаются на поле в своих ролях и игра ведется до определенного количества мячей, забитых одной из команд Игрок, забивший мяч, меняется местами с прежним вратарем. Либо, как вариант, вратарем становится один из игроков противоположной команды Если играют больше двух команд, то вместо проигравшей (то есть мяча не забившей), на поле выходит следующая

и т.д. В варианте баскетбола игра просто ведется в одно общее кольцо.

Причем правила пробежки и трех очкового броска могут оставаться в силе.

«На лучшего вратаря»

Инвентарь: мяч/шайба в зависимости от вида игры. Спортивные ворота или их аналог. Место проведения: спортзал, открытая площадка. Минимальное количество игроков: 2-3. Вид: индивидуальная. Развивает: координацию, реакцию. Каждый игрок играет сам за себя, а сама игра заключается в серии дуэлей между вратарем и нападающим. Интерес игра представляет при количестве участников в 3-5 человек, так как вдвоем играть не очень интересно, а при большем количестве игроков приходится долго ждать своей очереди. Один из игроков становится на ворота, а остальные по очереди пробивают ему определенное количество пенальти – ударов по неподвижному мячу с определенного расстояния. Для хоккея правильнее было бы назвать "буллитов", но так как бросок обычно производится с места, то воспользуемся футбольной терминологией. Число пропущенных вратарем мячей суммируется и запоминается, а затем место в воротах занимает следующий игрок и т.д.

Победителем считается игрок, пропустивший мячей меньше других вратарей. Как вариант: можно так же играть и "на лучшего нападающего", тогда учитываются забитые мячи и побеждает тот, у кого их больше. Можно проводить игру и объединив оба варианта.

«Телохранители»

Инвентарь: нет. Место проведения: открытая площадка. Минимальное количество игроков: 10. Вид: с водящим. Развивает: быстроту. Обратный вариант предыдущей игры. Выбирают одного водящего - черта, и остальные игроки его преследуют. У дьявола имеются три телохранителя, они стараются защитить черта и осалить игрока, его преследующего. Если им это удастся, тогда осаленный обязан бежать за телохранителем.

«Липкие пеньки»

Три-четыре игрока садятся на корточки как можно дальше друг от друга. Они изображают липкие пеньки. Остальные играющие бегают по площадке, стараясь не подходить близко к пенькам. Пенечки должны постараться коснуться пробегающих мимо детей. Осаленные становятся пеньками. Правила игры. Пеньки не должны вставать с мест.

«Медный пень»

Играющие парами располагаются по кругу. Дети, изображающие медные пни, сидят на стульях. Дети-хозяева становятся за стульями. Под башкирскую народную мелодию водящий-покупатель двигается по кругу переменным шагом, смотрит внимательно на детей, сидящих на стульях, как бы выбирая себе пень. С окончанием музыки останавливается около пары и спрашивает у хозяина:

– Я хочу у вас спросить, Можно ль мне ваш пень купить? Хозяин отвечает:

– Коль джигит ты удалой, Медный пень тот будет твой.

После этих слов хозяин и покупатель выходят за круг, встают за Выбранным пнем друг к другу спиной и на слова: «Раз, два, три — беги!» — разбегаются в разные стороны. Добежавший первым встает за медным пнем. Правила игры. Бежать только по сигналу. Победитель становится хозяином.