

Департамент образования Администрации города Екатеринбурга  
Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования -  
Центр детского творчества «Галактика»

**Рекомендована**  
методическим советом  
МБУ ДО ЦДТ «Галактика»  
Протокол № 6 от 21.06 2024 г.

**Утверждена**  
И.о. директора МБУ ДО ЦДТ «Галактика»  
М.А. Загуменных  
Приказ № 87 от 21.06 2024 г.  
М.П.



КРАТКОСРОЧНАЯ ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА  
«Поиграй-ка»

**Направленность:** социально-гуманитарная  
**Уровень:** стартовый  
**Возраст обучающихся:** 5 – 10 лет

Составитель: Степанова Надежда Борисовна,  
методист

г. Екатеринбург, 2024

## Содержание

3

Основные характеристики образовательной программы

1.1. Пояснительная записка

Направленность дополнительной образовательной программы

Нормативно-правовая основа для разработки и реализации программы

Актуальность программы

Педагогическая целесообразность программы

Отличительные особенности

Новизна программы

Адресат программы

Возраст обучающихся и характеристика возрастных категорий

Принцип формирования групп

Режим занятий

Общий объем ОП, продолжительность каждого года обучения

Уровень программы

Формы обучения и виды занятий

Формы подведения итогов реализации программы

1.2. Цель и задачи программы

Основные принципы реализации образовательной программы

2. Содержание общеразвивающей программы

2.1 Учебный план

Учебный (тематический) план

Содержание учебного плана

3. Организационно-педагогические условия

Календарный учебный график

Условия реализации программы

Формы аттестации/контроля и оценочные материалы

4. Список литературы

Приложение

*Игры детей – вовсе не игры, и правильнее  
смотреть на них как на самое значительное и  
глубокомысленное занятие этого возраста.*

Мишель де Монтень

## **1. Основные характеристики образовательной программы**

### **1.1. Пояснительная записка**

Изменилась действительность, окружающая детей. На смену увлекательным коллективным играм пришли компьютерные. Приоритетным становится интеллектуальное, эстетическое развитие ребенка. Не отрицая их значимости, надо признать, что ребенку все меньше времени остается для подвижных игр, прогулок, общения со сверстниками. Нарушение баланса между игрой и другими видами детской деятельности, между разными видами игр (подвижными и спокойными, индивидуальными и совместными) негативно сказывается как на состоянии здоровья, так и на уровне развития двигательных способностей детей.

### **Направленность общеобразовательной общеразвивающей программы**

Краткосрочная дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Поиграй-ка» имеет социально-гуманитарную направленность.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Поиграй-ка» разработана в соответствии с **основополагающими документами**:

- Федеральный закон от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Федеральный закон РФ от 24.07.1998 № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации» (в редакции 2013 г.);
- Стратегия развития воспитания в РФ на период до 2025 года (распоряжение Правительства РФ от 29 мая 2015 г. № 996-р);
- Распоряжение Правительства РФ от 31 марта 2022 года № 678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года»;
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 г. № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23.08.2017 г. № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения,

дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;

– Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 05.05.2018 № 298 «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»;

– Приказ Минпросвещения России от 27.07.2022 N 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

– Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;

– Письмо Минобрнауки России от 28.08.2015 № АК-2563/05 «О методических рекомендациях» (вместе с «Методическими рекомендациями по организации образовательной деятельности с использованием сетевых форм реализации образовательных программ»);

– Письмо Минобрнауки России от 29.03.2016 № ВК-641/09 «О направлении методических рекомендаций» (вместе с «Методическими рекомендациями по реализации адаптированных дополнительных общеобразовательных программ, способствующих социально-психологической реабилитации, профессиональному самоопределению детей с ограниченными возможностями здоровья, включая детей-инвалидов, с учетом их особых образовательных потребностей»);

– Приказ Министерства общего и профессионального образования Свердловской области от 30.03.2018 г. № 162-Д «Об утверждении Концепции развития образования на территории Свердловской области на период до 2035 года»;

– Устав МБУ ДО ЦДТ «Галактика»;

– Положение о формах, периодичности и порядке проведения текущего контроля успеваемости, промежуточной и итоговой аттестации Муниципального бюджетного учреждения дополнительного образования – Центр детского творчества «Галактика».

**Актуальность программы** заключается в том, что она ориентирована, прежде всего, на реализацию двигательной потребности ребенка с учетом его конституционных особенностей и физических возможностей.

В основу концепции программы легло знание о том, что все дети любят играть. Играя, они лучше осваивают различного рода физические, а в определенной мере и нравственные навыки. Играя в различные спортивные игры - они учатся жить.

**Педагогическая целесообразность данной программы** заключается в том, что занятия по ней дисциплинируют обучающихся, воспитывают чувство коллективизма, волю, целеустремленность. Проводятся с целью укрепления здоровья, развития физических качеств: силы, быстроты, выносливости, ловкости.

**Новизна и отличительная особенность** программы состоят в том, что в ней запланированы разные по содержанию игры – это подвижные, настольные, интеллектуальные. Данная программа направлена на удовлетворение потребностей детей в самосовершенствовании через игровую практику.

### **Адресат программы**

#### **Возраст и категория обучающихся**

Краткосрочная дополнительная образовательная общеразвивающая программа «Поиграй-ка» ориентирована на детей старшего дошкольного и младшего школьного возраста от 5 до 10 лет, проявляющих интерес к творчеству.

#### **Возраст обучающихся и характеристика возрастных категорий**

Возраст **5 - 6 лет** - это старший дошкольный возраст. Он является очень важным возрастом в развитии познавательной сферы ребенка, интеллектуальной и личностной. Его можно назвать базовым возрастом, когда в ребенке закладываются многие личностные аспекты, прорабатываются все моменты становления «Я» позиции. Именно 90% закладки всех черт личности ребенка закладывается в возрасте 5-6 лет. Очень важный возраст, когда мы можем понять, каким будет человек в будущем. Этот период называют сензитивным для развития всех познавательных процессов: внимания, восприятия, мышления, памяти, воображения. Для развития всех этих аспектов усложняется игровой материал, он становится логическим, интеллектуальным, когда ребенку приходится думать и рассуждать. Главное, в развитии детей 5-6 лет – это их познавательное развитие. И все игры, направленные на это, дадут хороший результат. В 5-6 лет ребенок как губка впитывает всю познавательную информацию. Научно доказано, что ребенок в этом возрасте запоминает столько материала, сколько он не запомнит потом никогда в жизни. Ребенку интересно все, что связано с окружающим миром, расширением его кругозора.

Возраст **7 - 10 лет** - характеризуется готовностью и интересом к овладению новыми знаниями, умениями и навыками. Для познавательной деятельности, данной возрастной категории, характерна, прежде всего, эмоциональность восприятия. Находясь во власти яркого факта, образы, возникающие на основе описания во время рассказа педагога или чтения книжки, очень ярки. Образность проявляется и в мыслительной деятельности детей. Они склонны понимать буквально переносное значение слов, наполняя их конкретными образами. В

эмоциональной жизни изменяется содержательная сторона переживаний – их волнует главным образом то, что связано с обучением. Его радует, что педагог и родители хвалят за успехи, поэтому важно чувство радости от труда закрепить положительным отношением. В младшем школьном возрасте закладываются основы таких социальных чувств, как любовь к Родине, патриотизм.

### **Принцип формирования учебных групп**

На обучение по программе могут быть зачислены все желающие, соответствующие заявленной возрастной категории. Основанием для зачисления является заявление от родителей / законных представителей, согласие на обработку персональных данных.

Наполняемость группы - 15 человек, группы могут быть как одновозрастные, так и разновозрастные в зависимости от подготовленности обучающихся.

Обучение проводится на русском языке.

Обучение детей по программе - очное, в случае экстренных обстоятельств - дистанционное.

### **Режим занятий**

Для группы 5-6 лет занятия проводятся 3 раза в неделю по 2 академических часа. Продолжительность 1 академического часа - 30 минут. Между занятиями 10 минутный перерыв для проветривания кабинета и отдыха детей.

Для группы 9-10 лет занятия проводятся 3 раза в неделю по 2 академических часа (октябрь-декабрь) и 2 раза в неделю по 2 академических часа (январь). Продолжительность 1 академического часа - 40 минут. Между занятиями 10 минутный перерыв для проветривания кабинета и отдыха детей.

**Общий объем ОП** по учебному плану 68 часов.

**Срок реализации общеразвивающей программы** определяется содержанием программы - 12 учебных недель, необходимых для ее освоения.

**Уровень программы** – «стартовый», предполагает использование и реализацию общедоступных и универсальных форм организации материала, минимальную сложность предлагаемого для освоения содержания программы.

### **Формы обучения и виды занятий**

#### **Формы обучения**

Ведущая форма организации занятий - групповая. Наряду с групповой формой работы во время занятий осуществляется индивидуальный и дифференцированный подход к детям.

## **Виды занятий**

В программе предусмотрены следующие **виды занятий**:

- **комбинированные занятия** обобщающего и углубленно-познавательного типа, на которых у детей формируются и воспитываются обобщённые представления о явлениях природы, понимание взаимосвязей, закономерных процессов в природе, восприятие произведений искусств;
- **интегрированные занятия.** Интегрированное обучение помогает детям соединить получаемые знания в единую систему. Кроме образовательного предназначения интегрированные занятия служат способом активизации обучения и вызывают большой познавательный интерес;
- **занятия с применением электронных презентаций.** Использование электронных презентаций позволяет значительно повысить информативность и эффективность занятия при объяснении учебного материала, способствует увеличению динамизма и выразительности излагаемого материала;
- **обобщающие занятия,** позволяющие проводить текущий контроль уровня усвоения программы обучающимися и вносить необходимые коррективы в организацию учебного процесса.

## **Формы подведения итогов реализации программы**

Контроль знаний является составной частью процесса обучения, он позволяет педагогу оценивать получаемые обучающимися знания, умения и навыки, вовремя оказать необходимую помощь и добиться поставленных целей обучения.

Краткосрочная дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Поиграй-ка» предусматривает следующий вид контроля - текущий.

Результативность образовательной деятельности определяется способностью обучающихся расширять круг знаний, приумножать умения и практические навыки.

Форма и методы контроля и оценки результатов усвоения программы предполагает при текущем контроле:

- педагогическое наблюдение за процессом выполнения заданий;
- ежедневное краткое подведение итогов;
- опрос;
- педагогический мониторинг – ведение журнала/карты достижений обучающихся.

Из-за ограниченного по времени срока реализации программы итоговая аттестация не предусматривается.

## 1.2 Цель и задачи программы

**Цель программы** – содействие возможности в повышении работоспособности и улучшении состояния здоровья обучающихся через игровую деятельность.

### **Задачи:**

#### **образовательные:**

- научить играть в различные игры;
- привить усидчивость, трудолюбие, культуру поведения;
- развивать творческие способности обучающихся, воображение и фантазию;
- формировать умение планировать свою работу;

#### **развивающие:**

- развивать память, мышление, воображение, ловкость;
- развивать коммуникативные навыки, умение работать в команде;
- вовлечь обучающихся в соревновательную и игровую деятельность;
- воспитывать уважение, чувство гражданственности, самоконтроля

#### **воспитательные:**

- создать условия к саморазвитию обучающихся;
- воспитать личностные качества, позволяющие адаптироваться в социуме;
- пробуждать любознательность и интерес к игровой активности, расширить кругозор обучающихся.

### **Основополагающие принципы реализации программы:**

- *индивидуальный подход* к каждому участнику;
- *принцип психологической комфортности* (создается образовательная среда, обеспечивающая снятие всех стрессообразующих факторов);
- *принцип деятельности* (дети осваивают новые движения, приобретают новые навыки и умения в процессе активной деятельности).

В основу разработки программы положены **технологии**, ориентированные на формирование общекультурных компетенций обучающихся:

- информационно – коммуникационные технологии;
- игровые технологии;
- технология развивающего обучения;
- личностно-ориентированная технология;
- технология системно-деятельностного подхода;
- здоровьесберегающие технологии.



## 2. Содержание общеразвивающей программы

### Учебный (тематический) план

№ п/п	Название раздела, темы	Кол-во часов			Формы аттестации/ контроля
		В	Т	П	
1	Вводное занятие. Инструктаж по ПБ. Игровая программа «Давайте познакомимся»	2	1	1	педагогическое наблюдение
2	Подвижные игры	12	2	10	педагогическое наблюдение
3	Русские народные игры	12	2	10	педагогическое наблюдение
4	Игры на развитие памяти, внимания, воображения	10	2	8	педагогическое наблюдение
5	Игры на свежем воздухе	12	2	10	педагогическое наблюдение
6	Настольные творческие игры	10	2	8	педагогическое наблюдение
7	Игровая программа «Спортландия»	2		2	творческие задания
8	Составляем и отгадываем ребусы	2	1	2	педагогическое наблюдение
9	Игровая программа «В стране ребусов»	2		2	творческие задания
10	Составляем и отгадываем кроссворды	2	1	2	педагогическое наблюдение
11	Игровая программа «Кто быстрее»	2	1	2	творческие задания
	Итого:	68	14	54	

Количество часов: В – всего, Т – теория, П - практика

### Содержание учебного плана

#### 1. Вводное занятие. Инструктаж по ПБ

*Теория.* Знакомство с программой «Поиграй-ка». Инструктаж по правилам безопасности.

*Практика.* Игровая программа «Давайте познакомимся»

#### 2. Подвижные игры

*Теория.* Мир движений и здоровье. Характеристика подвижных игр. Знакомство с правилами игр.

*Практика.* Разучивание подвижных игр: «Салки», «К своим флажкам», «Карлики и великаны», «Найди себе пару», «Охотники и утки», «Метко в цель», «Шишки, желуди, орехи», «Удочка», «Перемена мест», «Зайцы в огороде». Разучивание считалок для выбора водящего, различных жеребьевок, сговоров.

#### 3. Русские народные игры

*Теория.* Я сильный, ловкий, быстрый. Знакомство с правилами игр.

*Практика.* Разучивание игр: «У медведя во бору», «Кот и мышь», «Горелки», «Большой мяч», «Зайка», «Прыгание с перевязанными ногами», «Наседка и коршун», «Удар по веревочке» и др.

#### 4. Игры на развитие памяти, внимания, воображения

*Теория.* Классификация познавательных игр. Знакомство с правилами игр.

*Практика.* Разучивание игр: «Запомни порядок», «Художник», «Все помню», «Море волнуется», «Запрещенное движение», «Два мороза», эстафеты с примерами на сложение и вычитание, «Угадай, чей голосок», «Определим игрушку» и др.

#### 5. Игры на свежем воздухе

*Теория.* Правила безопасности участия в играх и эстафетах. Знакомство с правилами игр.

*Практика.* Разучивание игр. Игры на свежем воздухе с зимним инвентарем санками, лыжами, клюшками. Игры и эстафеты с элементами легкой атлетики.

Подвижные игры на материале легкой атлетики (бег, прыжки, метание); подвижные игры на материале гимнастики с основами акробатики (простейшие виды построений и перестроений, в равновесии, несложные акробатические упражнения); подвижные игры на материале спортивных игр (футбол, баскетбол)

## **6. Настольные творческие игры**

*Теория.* Для чего нужны настольные игры, их классификация.

*Практика.* Разучивание игр: мемо, монополия, имаджинариум, домино (детское познавательное), игры-викторины, попробуй объясни, угадай, кто я и др.

## **7. Игровая программа «Спортландия»**

*Практика.* Игровая программа

## **8. Составляем и отгадываем ребусы**

*Теория.* Знакомство с правилами составления ребусов

*Практика.* Составляем и отгадываем ребусы

## **9. Игровая программа «В стране ребусов»**

*Практика.* Игровая программа

## **10. Составляем и отгадываем кроссворды**

*Теория.* Знакомство с правилами составления кроссвордов

*Практика.* Составляем и отгадываем кроссворды

## **11. Игровая программа «Кто быстрее»**

*Теория.* Знакомство с правилами участия в игровой программе.

*Практика.* Игровая программа

### **Планируемые результаты реализации программы**

#### **предметные:**

- сформировано умение играть в различные игры;
- привиты усидчивость, трудолюбие, культура поведения;
- развиты творческие способности обучающихся, воображение и фантазия;
- сформировано умение планировать свою работу;

#### **метапредметные:**

- развиты память, мышление, воображение, ловкость;
- развиты коммуникативные навыки, умение работать в команде;
- привлечены в соревновательную и игровую деятельность;
- сформировано чувство гражданственности, уважение к окружающим, умение контролировать себя.

#### **личностные:**

- созданы условия к саморазвитию обучающихся;
- привиты личностные качества, позволяющие адаптироваться в социуме;
- развиты любознательность и интерес к игровой активности, расширен кругозор обучающихся.

### 3. Организационно-педагогические условия

#### 3.1. Календарный учебный график

№ п/п	Основные характеристики образовательного процесса	
1	Количество учебных недель	12
2	Количество учебных дней	34
3	Количество часов в неделю	4/6
4	Количество часов	68
5	Начало занятий	октябрь 2024 г.
6	Окончание занятий	январь 2025 г.

#### 3.2 Условия реализации программы

##### **Материально–техническое обеспечение:**

- *материально - технические условия:*
  - отдельный кабинет с рабочими столами, стульями, шкафом, для хранения наглядного материала;
  - мультимедийное оборудование;
- *материально-техническое оснащение занятий:*
  - настольные игры;
  - спортивный инвентарь и реквизит;
  - инструкции по правилам безопасности;
  - канцелярские принадлежности.

**Кадровое обеспечение** - в реализации программы принимает участие педагог дополнительного образования со средним специальным или высшим педагогическим образованием, любой квалификационной категории, обладающий знаниями и навыками для проведения занятий по данной программе.

##### **Методическое обеспечение образовательного процесса:**

- цифровые образовательные ресурсы. Презентации и видео по темам: «Подвижные игры», «Русские народные игры», «Игры на свежем воздухе»,
- примерные конспекты занятий, сценарии мероприятий;
- инструкционные карты с правилами игр;
- материалы для проведения текущего контроля.

## Методические материалы

Название раздела	Материально-техническое оснащение, дидактико-методический материал	Формы, методы, приемы обучения. Педагогические технологии	Формы учебного занятия
Подвижные игры	Материально-техническое оснащение: отдельный кабинет с рабочими столами, стульями, шкафом, для хранения наглядного материала; – мультимедийное оборудование; – спортивный инвентарь; атрибуты, канцелярские принадлежности. Презентации и видео по темам; примерные конспекты занятий; инструкционные карты с правилами игр	Форма организации занятий - групповая. Методы обучения: словесный, наглядный, практический, репродуктивный, объяснительно-иллюстративный. Педагогические технологии: ИКТ, развивающего обучения, игровая, личностно-ориентированная, здоровьесберегающая, технология сотрудничества, системно-деятельностного подхода.	комбинированное
Русские народные игры			комбинированное
Игры на развитие памяти, внимания, воображения			комбинированное
Игры на свежем воздухе			комбинированное
Настольные творческие игры			комбинированное
Игровая программа «Спортландия»			игровое
Составляем и отгадываем ребусы			комбинированное
Игровая программа «В стране ребусов»			игровое
Составляем и отгадываем кроссворды			комбинированное
Игровая программа «Кто быстрее»	игровое		

### 3.3 Формы аттестации/контроля и оценочные материалы

Формы аттестации/контроля разрабатываются и обосновываются для определения результативности программы:

Краткосрочная дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Поиграй-ка» предусматривает следующие вид контроля - текущий.

Результативность образовательной деятельности определяется способностью обучающихся расширять круг знаний, приумножать умения и практические навыки.

Форма и методы контроля и оценки результатов усвоения программы предполагает при текущем контроле:

- педагогическое наблюдение за процессом выполнения заданий;
- ежедневное краткое подведение итогов;
- опрос;
- педагогический мониторинг – ведение диагностических карт.

Из-за ограниченного по времени срока реализации программы итоговая аттестация не предусматривается.

### Оценочные материалы

Для определения достижения обучающимися планируемых результатов проводится диагностика согласно «Критериям определения уровня подготовки обучающегося» (Приложение 1) и заполняется «Карта диагностики освоения

краткосрочной дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Поиграй-ка» обучающимися» (Приложение 2).

Карта позволяет вести поэтапную систему контроля за обучением детей и отслеживать динамику их образовательных результатов, начиная от первого момента взаимодействия с педагогом. Этот способ оценивания – сравнение ребенка только с самим собой, выявление его собственных успехов по сравнению с исходным уровнем – важнейший отличительный принцип дополнительного образования, стимулирующий и развивающий мотивацию обучения каждого ребенка.

Также на всех этапах реализации программы создаются условия для формирования и развития самоконтроля и самооценки обучающимися процесса и результатов освоения учебного материала. Важно научить обучающихся самостоятельно добыть знания и применить их на практике.

Регулярное отслеживание результатов может стать основой стимулирования, поощрения ребенка за его труд, старание. Каждую оценку надо прокомментировать, показать, в чем прирост знаний и мастерства обучающегося – это поддержит его стремление к новым успехам.

## 4. Список литературы

### Нормативные документы

1. Федеральный закон от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
2. Федеральный закон РФ от 24.07.1998 № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации» (в редакции 2013 г.);
3. Стратегия развития воспитания в РФ на период до 2025 года (распоряжение Правительства РФ от 29 мая 2015 г. № 996-р);
4. Распоряжение Правительства РФ от 31 марта 2022 года № 678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года»;
5. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 г. № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
6. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23.08.2017 г. № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;
7. Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 05.05.2018 № 298 «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»;
8. Приказ Минпросвещения России от 27.07.2022 N 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»
9. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;
10. Письмо Минобрнауки России от 28.08.2015 № АК-2563/05 «О методических рекомендациях» (вместе с «Методическими рекомендациями по организации образовательной деятельности с использованием сетевых форм реализации образовательных программ»);
11. Письмо Минобрнауки России от 29.03.2016 № ВК-641/09 «О направлении методических рекомендаций» (вместе с «Методическими рекомендациями по реализации адаптированных дополнительных общеобразовательных программ, способствующих социально-психологической реабилитации, профессиональному самоопределению детей с ограниченными возможностями здоровья, включая детей-инвалидов, с учетом их особых образовательных потребностей»);

12. Приказ Министерства общего и профессионального образования Свердловской области от 30.03.2018 г. № 162-Д «Об утверждении Концепции развития образования на территории Свердловской области на период до 2035 года».

### **Список литературы для педагога**

1. Аносова Е.С. В.И. Суриков «Взятие снежного городка»/Е.С. Аносова// НАЧАЛЬНАЯ ШКОЛА. -2002. -№1. -С.6-8.
2. Белых В. А. Запоминалки. Игры и задания для развития памяти; Феникс - М., 2015. - 682с.
3. Горшкова Е. Игры наших бабушек/ Е. Горшкова, Л. Тихомирова// ВОСПИТАНИЕ ШКОЛЬНИКОВ. -2001. -№6. -С.36-38.
4. Давидчук А.Н., Селихова Л.Г. Дидактическая игра - средство развития дошкольников 3-7 лет. Методическое пособие; Сфера - М., 2013. - 176 с.
5. Дараган, В.А. Игра на бирже; - Л., 1998. - 232 с.Ермилова А.В. 100 игр на развитие мышления; Феникс - М., 2015. - 770с.
6. Делигишин А.А. Спортивные и подвижные игры в физическом воспитании детей и подростков [Текст]/ А.А. Делигишин - Киев, 1989. - 235 с.
7. Доронина М.А. Роль подвижных игр в развитии детей дошкольного возраста / М.А. Доронина // Дошкольная педагогика. - 2007. - №4. - С.10-14.
8. Емельянова, М.Н. Подвижные игры как средство формирования самооценки / М.Н. Емельянова // Ребенок в детском саду. - 2007. - №4. - С.29-33.
9. Ермилова А.В. 100 игр на развитие памяти; Феникс - М., 2015. - 845с.
10. Ермилова А.В. 100 игр на развитие речи; Феникс - М., 2015. - 305с.
11. Жуков М.Н. Подвижные игры [Текст]: учебник для студентов педагогических вузов. / М.Н. Жуков. - М.: Издательский центр «Академия», 2000. - 160 с.
12. Казановская Н.А. Зеленые святки/ Н.А. Казановская// Игровая Библиотека. - 2021.-№7.-С.4-9.-(Наш опыт).
13. Кенеман А.В. Детские подвижные игры народов СССР: Пособие для воспитателя детского сада [Текст] / М.: Просвещение, 1988-239 с.
14. Ковалевский А.К. Обогащение двигательного развития детей старшего дошкольного возраста: Дис. канд. пед. наук / А.К. Ковалевский Екатеринбург: УГПУ, 2007. - 138с.
15. Колмыков В. Мордовские народные игры/ В. Колмыков// НАРОДНОЕ ТВОРЧЕСТВО.-1999.-№5.-С.26-27.
16. Коротков И.М., Былеева Л.В. Подвижные игры [Текст] / Учебное пособие для студентов вузов и физической культуры / И.М. Коротков, Л.В. Былеева. - М.: Спорт Академ Пресс, 2002. - 40 с.
17. Кузнецов В.С. Физическое упражнения и подвижные игры. Метод. пособие / В.С. Кузнецов, Г.А. Колодницкий. - М.: НЦ ЭНАС, 2006. - 151с.

18. Кузнецов В.С. Физическое упражнения и подвижные игры. Методическое пособие [Текст] / В.С. Кузнецов, Г.А. Колодницкий. - М.: НЦ ЭНАС, 2006. - 151 с.
19. Кузьмин Н.И. Подвижная игра как средство обучения и воспитания учащихся [Текст] / Физическая культура в школе - 2008. - №6. - 20 с.
20. Курамшина Ю.Ф. Теория и методика физической культуры. - 2-е изд., исп. - М.: Советский спорт, 2004 г. - 464 с.
21. Литвинов Е.Н. Подвижные игры в физическом воспитании. Спорт в школе [Текст] // Первое сентября - 2007 - №14. - 42 с.
22. Мальми В.В. Народные игры Карелии/ В.В. Мальми; лит. запись В.А. Панкова; рец. А.П. Конкка.-Петрозаводск: Карелия, 1987.-135с.: ил.
23. Мехова Т. Роль народной игры в формировании характера ребенка/ Т. Мехова// ВОСПИТАНИЕ ШКОЛЬНИКОВ.-2001.-№3.-С.49-52.
24. Миронова Р.М. Игра в развитии активности детей: кн. для учителя / Р.М. Миронова. - Минск: Нарасвета, 1989. - 176с.
25. Новицкая М. Программа «Наследие»: [Игры для дошкольников]/ М. Новицкая, Е. Соловьева, Е. Мартинкова// ДОШКОЛЬНОЕ ВОСПИТАНИЕ.-1998.-№4.-С.37-41
26. Осокина Т.Н. Детские подвижные игры народов СССР [Текст] Т.Н. Осокина - Просвещение, 1988-231 с.
27. Русские народные подвижные игры: Пособие для воспитателя детского сада [Текст]/ под ред. Л.В. Руссковой. - Москва» «Просвещение», 1986.-79 с.
28. Скоролупова О.А., Логинова Л.В. «ИГРАЕМ?.. ИГРАЕМ!!!» Педагогическое руководство играми детей дошкольного возраста, - М. «Издательство Скрипторий
29. Ушакова Н.В. Русская народная игра в коммуникативном развитии школьников/ Н.В. Ушакова// Начальная школа: Ежемесячный научно-методический журнал.-2013.-№8.-С.72-74.- (Августовский педсовет. Внеурочная деятельность: личностное развитие школьников). - Библиогр.: с.73-74.
30. Шмаков С.А. Игры учащихся - феномен культуры [Текст] / С.А. Шмаков - М., с.

### **Список литературы для детей и родителей**

1. Дайн Г.Л. Детский народный календарь: Приметы, поверья. игры, рецепты, рукоделия/ Г.Л. Дайн.-Москва: Дет.лит., 2001.-159с.: ил.-(Знай и умей).
2. Даль В.И. Старик годовик: Сказки, загадки, пословицы, игры / В.И.Даль; Сост. И.И. Халтурин; Худож. В.М. Конашевич.-М.: Дет.лит., 1985.-80с.: ил.
- милова А.В. 100 игр на развитие памяти; Феникс - М., 2015. - 845с.
4. Ермилова А.В. 100 игр на развитие речи; Феникс - М., 2015. - 305с.
5. Морозов И.А. Забавы вокруг печки: Русские народные традиции в играх/ Предисл. И.А. Морозова, И.С. Слепцовой.-Москва: Роман-газета, 1994.-96с.: ил.
6. Осетров Е.И. Живая Древняя Русь: Книга для учащихся/ Е.И. Осетров.-Изд. 2-е, испр. и доп.-Москва: Просвещение, 1976.-255с.: ил.



7. Осокина Т.Н. Детские подвижные игры народов СССР [Текст] Т.Н. Осокина - Просвещение, 1988-231 с.
8. Русская народная сказка: читаем, слушаем, рисуем, играем: Вып.1, Вып.2/ Сост. Я.И. Мозелова; ЛОДБ.-СПб.: Б.и., 1994.-12с.
9. Русские игры для всех возрастов/ Сост. Н. Будур, И. Панкеев.-М.: Терра, 1999.-376с.- (Русский дом).
10. Супруненко В. Старинные забавы/ В. Супруненко// НАРОДНОЕ ТВОРЧЕСТВО.-1999.-№1.-С.31-32.
11. Трафимова Г.В. Да здравствует солнце!/ Г.В. Трафимова, С.А. Трафимов; худож. Э.Э. Жакевич.-Минск: Народна асвета, 2011.-80с.: ил.- (Рассказы Деда Природоведа).
12. Шангина И.И. Русские дети и их игры/ И.И. Шангина.-СПб.: Искусство-СПб, 2000.-296с.: ил.-Библиогр.: с.295.
13. Якуб С.К. Вспомним забытые игры/ С.К. Якуб; Худож. Л. Ионова.-М.: Дет.лит., 1988.-159с.: ил.- (Знай и умей).

#### **Интернет ресурсы**

1. Мультиурок <https://multiurok.ru/>
2. <https://school-science.ru/>
3. <https://icchurch.ru/90-veselyih-igr/?ysclid=lq4tj7er88897481449>
4. <https://moreidey.ru/>

## Информационная карта

### Критерии определения уровня подготовки обучающегося

		Показатели	Критерии оценивания	Степень выраженности	Баллы	Формы выявления результативности	
Определение уровня личностного развития	– сформировавшиеся в образовательном процессе качества личности; мировоззрение, убеждения, нравственные принципы, система ценностных отношений учащихся к себе, другим людям, духовной сфере; – результаты, отражающие социальную активность, общественную деятельность, культуры общения и поведения в социуме, навыков здорового образа жизни, нравственно-этическая ориентация.	Терпение/ выдержка (организационно-волевое качество)	Способность переносить (выдерживать) известные нагрузки в течение определенного времени, преодолевать трудности	- низкий уровень (терпения хватает меньше чем на ½ занятия) - средний уровень (терпения хватает больше чем на ½ занятия) - высокий уровень (терпения хватает на все занятие)	0  1  2	педагогическое наблюдение	
		Интерес к занятиям в объединении (ориентационное качество)	Осознанное участие ребенка в освоении краткосрочной дополнительной общеобразовательной программы	- низкий уровень (интерес к занятиям продиктован ребенку извне); - средний уровень (интерес лишь периодически поддерживается самим ребенком); - высокий уровень (интерес постоянно поддерживается ребенком самостоятельно)	0  1  2		педагогическое наблюдение, беседа
		Познавательная активность	Проявление желания узнать новую информацию	- низкий уровень (не проявляет желания узнать новую информацию); - средний уровень (с интересом слушает, но не задает вопросы); - высокий уровень (с интересом слушает и задает вопросы для расширения кругозора)	0  1  2		
О	– освоенные учащимися	Умение слушать и	Восприятие информации	- низкий уровень умений	0	педагогическое	

	общие способы деятельности, ключевые компетенции, применяемые как в рамках образовательного процесса, так и при решении проблем в реальных жизненных ситуациях	слышать педагога и друг друга		(учащийся испытывает затруднения при восприятии информации, нуждается в постоянной помощи и контроле педагога); - средний уровень (воспринимает информацию, но иногда требуется корректировка восприятия педагогом); - высокий уровень (полностью воспринимает информацию)	1 2	наблюдение
		Умение организовать свое рабочее (учебное) место (учебно-организационные навыки)	Способность самостоятельно готовить свое рабочее место к деятельности и приводить его в порядок	- низкий уровень умений (учащийся не умеет организовывать своё рабочее место); - средний уровень (умеет организовать свое рабочее (учебное) место, но при напоминании педагога); - высокий уровень (самостоятельно организовывает свое рабочее (учебное) место.	0 1 2	педагогическое наблюдение, творческое задание
		Умение аккуратно выполнять работу (учебно-организационные навыки)	Аккуратность и ответственность в работе	- низкий уровень умений (учащийся выполняет задание педагога не аккуратно); - средний уровень (выполняет задание аккуратно, но не со всей ответственностью подходит к работе); - высокий уровень (учащийся самостоятельно выполняет работу, заданную педагогом)	0 1 2	педагогическое наблюдение
○	– освоенный учащимися	Практические	Соответствие	- низкий уровень (ребенок	0	опрос;

<p>опыт специфической деятельности по получению продукта/нового знания, его преобразованию и применению: знания и умения, конкретные элементы практического опыта – навыки или предпрофессиональные/ предметные компетенции – конструкторская, техническая, технологическая и т. п</p>	<p>умения и навыки, предусмотренные программой (по основным разделам учебного плана программы)</p>	<p>практических умений и навыков программным требованиям</p>	<p>овладел менее чем <math>\frac{1}{2}</math> предусмотренных умений и навыков);  - средний уровень (объем усвоенных умений и навыков составляет более <math>\frac{1}{2}</math>);  - высокий уровень (ребенок овладел практически всеми умениями и навыками, предусмотренными программой за конкретный период</p>	<p>1 2</p>	<p>индивидуальное собеседование;  выполнение практического задания;  педагогические наблюдения;  выставка</p>
	<p>Творческие навыки (творческое отношение к делу и умение воплотить его в готовом продукте)</p>	<p>Креативность в выполнении заданий</p>	<p>- низкий уровень (ребенок в состоянии выполнять лишь простейшие практические задания педагога);  - средний уровень (выполняет в основном задания на основе образца);  - высокий уровень (выполняет практические задания с элементами творчества)</p>	<p>0 1 2</p>	<p>практическое задание;  наблюдение</p>
	<p>Владение инструментами и материалами предусмотренными по программе</p>	<p>Отсутствие затруднений в использовании инструментов и материалов</p>	<p>- низкий уровень умений (ребенок испытывает затруднения при работе с инструментами);  - средний уровень (работает с инструментами с помощью педагога);  - высокий уровень (работает с инструментами и материалами самостоятельно, не испытывает трудностей)</p>	<p>0 1 2</p>	<p>практическое задание; опрос</p>

**Карта диагностики  
освоения краткосрочной дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Поиграй-ка»  
обучающимися**

Педагог дополнительного образования \_\_\_\_\_

Группа и год обучения: \_\_\_\_\_ Дата заполнения: \_\_\_\_\_

№ п/п	ФИО учащегося	Возраст	Показатели									Общий суммарный бал	Уровень усвоения
			Личностные результаты			Метапредметные результаты			Предметные результаты				
			Л1	Л2	Л3	М1	М2	М3	П1	П2	П3		

Оценки по каждому показателю: от 0 до 2 баллов

- низкий уровень: 0 баллов
- средний уровень: 1 балл
- высокий уровень: 2 балла

### Игры на развитие памяти

#### **Художник**

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

#### **Все помню**

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

### Русские народные игры

#### **Удар по веревочке**

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

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

#### **Большой мяч**

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

#### **Зайки**

Игра проводится на открытом пространстве. Из всех игроков выбирается один охотник, все остальные изображают зайцев, стараясь прыгать на двух ногах. Задача охотника поймать самого не проворного зайца, осалив его рукой. Но в игре существует одно немаловажное условие, охотник не имеет права ловить зайца,

если тот находится на "дереве". В контексте данной игры деревом будет являться любая щепочка или же пенек. Это условие сильно усложняет охотнику жизнь, что часто во время игры приводит его в негодование. Однако, как только удается осалить одного из зайцев, он тут же становится охотником, принимая на себя незавидную обязанность – ловить зайцев.

### **Прыганье со связанными ногами**

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

### **Растеряхи**

Дети, принимающие участие в этой игре, становятся в один ряд, берутся за руки, образуя тем

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

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

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

### **У медведя во бору**

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

Начинается игра, и дети выходят из дома со словами:

У медведя во бору  
Грибы, ягоды беру.  
А медведь не спит,  
И на нас рычит.

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

### **Укротитель диких зверей**

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

### **Гуси**

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

### **Бой петухов**

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

### **Волки во рву**

Для этой игры потребуются «волки», не более 2-х, 3-х человек, а все остальные дети назначаются «зайцами». В центре площадки чертится коридор шириной около 1-го метра (ров). «Волки» занимают пространство внутри коридора (рва). Задача «зайцев» – перепрыгнуть ров и не быть осаленными одни из «волков». Если «зайчика» осалили, и он попадает, ему следует выйти из игры. Если во время прыжка «заяц» ногой наступил на территорию рва, то он провалился и тоже выходит из игры.



## **Переездной конь**

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

## **12 палочек**

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

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

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

## **Удочка (Рыбка, Поймать рыбку)**

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

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

## **Наседка и коршун**

Перед началом игры из всех ее участников выбирают 2-ух самых крепких: один назначается коршуном, другой назначается наседкой. Все остальные – это цыплята. Коршун находится в сторонке и по старинным русским правилам вырывает маленькую ямку. За наседкой, друг за другом, становятся цыплята и берут друг друга за талию. После чего матка с цыплятами подходят к коршуну, и матка начинает приговаривать: «Коршун! Что делаешь?» - «Ямочку рою». – «Зачем тебе ямочка?» - «Денежку ищу». – «Зачем тебе денежка?» – «Иголку купить». – «Зачем тебе иголка?» - «Мешочек сшить». – «Зачем мешочек?» – «Камешки класть». – «Зачем камешки?» - «В твоих деток шуркать-буркать». – «За что?» – «Они ко мне в огород лезят». – «Ты бы забор выше делал, а коли не умеешь, так лови их». После чего, коршун старается поймать последнего цыпленка. Наседка защищает своих цыплят, не позволяя осалить последнего цыпленка, который также старается уклониться. Пойманный цыпленок садиться на лавочку, а игра продолжается до тех пор, пока коршун всех не изловит. Игра может проводиться и бег приговора наседки.

*Приложение 5*

## **Игры для детей зимой**

### **Не потеряй снежок**

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

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

### **Не уступлю горку**

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

### **Не ходи на горку**

Крепко взявшись за руки, играющие окружают снежный ком гору (размер комка следует определять по росту игроков, он должен быть таким, чтобы на него легко можно было влезть). Сначала дети медленно идут вправо или влево, а по сигналу тянут друг друга и стараются заставить кого-нибудь влезть на гору (можно просто

дотронуться до кома). Кому поневоле придется забраться на снежный ком, выходит из игры. Победителями считаются три игрока, которые останутся последними.

### **Отпечатки на снегу**

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

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

### **Охота на куропаток**

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

По сигналу ведущего все дети-куропатки спускаются (спрыгивают) со своих возвышений и летают, прыгают по тундре (игровой площадке). По сигналу ведущего «Охотники!» они улетают (убегают) и садятся на ветки (взбираются или запрыгивают на возвышения). Охотники снежками стараются попасть в куропаток. Пойманные (сбитые) куропатки выбывают на время из игры. После двух-трех повторов игры подсчитывается, сколько каждый охотник сбил куропаток, после чего выбираются новые охотники, а выбывшие куропатки возвращаются в игру, и игра возобновляется. В конце всей игры объявляются лучшие охотники - игроки, которые сумели сбить большее количество куропаток. Бросать снежки можно только по туловищу и ногам. Куропатка, которая убежала на возвышение до сигнала, считается подбитой и выбывает из игры. В куропатку, которая успела «взлететь» на возвышение, стрелять нельзя.

Другой вариант этой игры.

Игроки делятся на две команды - охотников и куропаток (команды могут быть неравными). На игровой площадке на расстоянии 10-15 м по обеим сторонам проводятся линии, за которыми стоят охотники. В центре площадки обозначаются еще две параллельные линии на расстоянии 4-5 м одна от другой. Пространство между этими линиями считается полем для куропаток. Следовательно, охотники располагаются за линиями по краям площадки, а куропатки - в центре площадки. По сигналу куропатки начинают ходить по всей площадке, имитируя поиск зернышек (если дети боятся и не выходят из центрального поля, то можно заранее сказать о том, что по сигналу куропатки должны выходить за линии своего поля). Охотники со снежками в руках следят за ними. Как только подается второй сигнал, куропатки убегают на свое поле, а охотники стараются осалить их снежками. Куропатки, в которых попали, выбывают из игры до смены охотников.

Охотники не имеют права заходить за линии бросков и бросить они могут лишь по одному снежку, попадания в куропаток, находящихся уже на своем поле, не считаются. Так что необходимо быть внимательными до конца, пока все охотники не бросят свои снежки.

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

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

### **Охотник и зайцы**

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

### **Перебежки снежками**

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

Другой вариант, когда с двух сторон игровой площадки отмечаются два города в 40-50 м друг от друга. Игроки делятся на две команды. Одна команда «перебежчики», другая - «стрелки». В каждой команде выбирается командир (или капитан). Команда перебежчиков располагается в одном из городов, их задача перебраться в другой город, а команда стрелков располагается в одну шеренгу

вдоль игровой площадки, их задача выбить снежками всех перебегающих игроков. Капитан перебежчиков по очереди посылает одного игрока за другим, чтобы те перебрались в противоположный город. Пока игрок бежит, противники в него бросают снежки, если попали, он выбывает. Добегает до города - спасен. Так перебегают все игроки, включая капитана. После чего команды меняются ролями. В конце объявляется команда-победитель, которая сумела подстрелить больше игроков соперника. Если времени на игру немного, то можно разрешить перебежать всей команде одновременно, или по желанию, кто когда хочет, тогда и бежит. Это сильно усложняет задачу «стрелков», т. к., потратив снежки на первых перебегающих, они могут не успеть сделать новые для следующих перебежчиков. Для усложнения задания, по всему пути можно разложить снежные комки, которые необходимо обегать. Обегать и еще уворачиваться, конечно сложнее, но и бросать будет не так легко, ведь игрок перемещается не по прямой, а резко меняя направление.

### **Передачи**

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

### **Перетяжки**

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

### **Под обстрелом**

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

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

По сигналу капитан команды посылает одного из своих игроков на противоположную (дальнюю) сторону площадки. В это время игроки за боковыми линиями стараются осалить снежком перебегающего. В кого попали,

тот выходит из игры. Бросив четыре снежка (или выбив игрока), пара тут же уступает место следующей паре, которая обстреливает следующего бегущего. Бросающие меняются по кругу, пока не пробегут все игроки противника. Когда все участники первой команды закончат перебежки, подсчитывается количество осаленных игроков, и команды меняются местами.

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

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

### **Подбрось поймай**

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

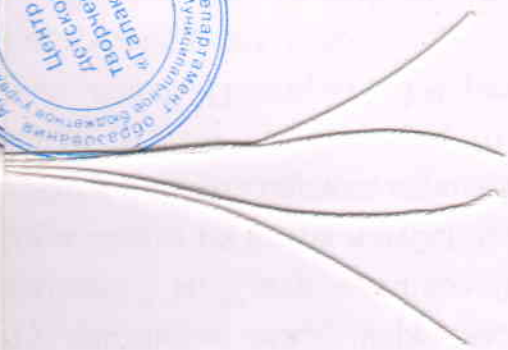
Если снежок, брошенный игроком, улетел далеко или подлетел слишком низко, так, что его невозможно было поймать, то за такой бросок ловящей команде прибавляется одно очко.

**МБУДО ЦДТ «ГАЛАКТИКА»**  
**Пронумеровано, прошито**  
и скреплено печатью на

30 листов

**директор ЦДТ «Галактика»**  
**Загумених М.А.**

М.П.



ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН  
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 585249322191308794809203999415189642533074891258

Владелец Загуменных Мария Андреевна

Действителен с 01.07.2024 по 01.07.2025