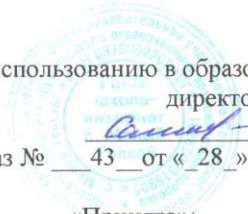
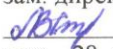


Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение Самарской области «Школа-интернат для обучающихся с ограниченными возможностями здоровья с.Малый Толкай»

«Утверждаю»:
к использованию в образовательном процессе
директор школы-интерната:


_____/Самойлова Т.И./
Приказ № 43 от « 28 » 08 2020

«Рассмотрено»:
на заседании МО
Протокол № 1
от « 27 » 08 2020 г

«Согласовано»
зам. директора по УВР
 Станина Л.В.
от « 28 » 08 2020 г

«Принято»:
решением педагогического совета ГБОУ
с. Малый Толкай
Протокол №1 от « 28 » 08 2020

**Программа дополнительного образования
по физкультурно-спортивному направлению
«Подвижные игры»
для воспитанников СП «Детский сад «Теремок»
ГБОУ школы-интерната с.М. Толкай в возрасте 3- 7 лет**

Преподаватель Филиппов А.Н.

с. Малый Толкай
2020 год

Содержание программы		
№	Содержание	№ страницы
	Титульный лист	стр. 1
	Содержание программы	стр. 2
I	Пояснительная записка	стр. 3
1.1.	Направленность программы	стр. 3
1.2.	Новизна программы	стр. 3
1.3.	Актуальность программы	стр. 3
1.4.	Педагогическая целесообразность	стр. 4
1.5.	Цель и задачи	стр. 4
1.6.	Характеристика программы	стр. 5
1.7.	Категория и возраст воспитанников	стр. 6
1.8.	Сроки реализации программы	стр. 6
1.9.	Формы и режим занятий	стр. 6
1.10.	Планируемые результаты	стр. 6
1.11.	Формы подведения итогов реализации	стр. 7
II	Содержание программы	стр. 7
2.1.	Учебный план	стр. 7
2.2.	Содержание программы по разделам	стр. 7
2.3.	Характеристика видов игр по разделам	стр. 9
2.4.	Календарно-тематическое планирование	стр. 10
III	Описание материально-технического обеспечения	стр. 14
3.1.	Оборудование и инвентарь	стр. 14
3.2.	Методическая литература	стр. 14
IV	Приложения	стр. 14

I. Пояснительная записка

Программа составлена в соответствии со следующими нормативными документами:

1. Федеральным законом РФ №273 –ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 года.
2. Приказом Министерства просвещения РФ от 31.07.2020г. № 373 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по основным общеобразовательным программам - образовательным программам дошкольного образования».
3. Федеральным государственным образовательным стандартом дошкольного образования (утвержден приказом Минобрнауки РФ от 17.10.2013 г. №1155).
4. Уставом ГБОУ школы-интерната с. Малый Толкай.
5. Положением о рабочих программах предметов (курсов), коррекционных курсов, внеурочной деятельности.

1.1.Направленность программы дополнительного образования «Подвижные игры»:

- по содержанию - физкультурно-спортивная;
- по функциональному назначению – оздоровительная;
- по форме организации – кружковая;
- по времени реализации – годичная.

1.2. Новизна программы дополнительного образования «Подвижные игры» по физкультурно-спортивному направлению состоит:

- в обогащении игровой деятельности дошкольников через разучивание новых видов игр;
- в обеспечении психологического комфорта и физического развития каждого ребёнка;
- в формировании привычки к активному отдыху и здоровому образу жизни.

Занятия по данной программе дополняют занятия (НОД) по направлению «Физическое развитие» и способствуют повышению уровня двигательной активности до уровня, обеспечивающего нормальное физическое, психическое развитие и здоровье детей через создание условий для проявления активности и творчества каждого воспитанника.

1.3. Актуальность программы состоит в решении проблемы современного общества – сохранении психического и физического здоровья детей.

В Уставе ВОЗ говорится, что здоровье - это не только отсутствие болезней и физических дефектов, но и полное физическое, психическое и социальное благополучие. Оно является важнейшим показателем, отражающим биологические характеристики ребёнка, социально-экономического состояния страны, условия воспитания и образования детей, их жизни в семье, качество окружающей среды, степень развития медицинской помощи, служб охраны материнства и детства, в конечном счёте - отношение государства к проблеме здоровья.

1.4. Педагогическая целесообразность программы.

Подвижные игры являются частью патриотического, эстетического и физического воспитания детей. Особенно этому способствуют народные игры, в процессе применения которых, у детей формируется устойчивое, заинтересованное, уважительное отношение к культуре родной страны, создается эмоционально положительная основа для развития патриотических чувств: любви к Родине, её культуре и наследию. Они нравятся практически всем дошкольникам без исключения, так как способствуют совершенствованию двигательной координации, мышечной активности, физического равновесия, а также развитию силы, подвижности, ловкости, активности и быстроты реакций. Более того, все подвижные игры носят занимательный характер, тем самым настраивая ребёнка на позитивное восприятие мира, на получение положительных эмоций. Это стремление нужно умело использовать в интересах самих детей, развивая и воспитывая в них такие необходимые им качества. По содержанию все подвижные игры классически лаконичны, выразительны и доступны детям.

1.5. Цель программы - укрепление здоровья детей.

Задачи программы:

1. Повысить уровень двигательной активности, развивая и совершенствуя двигательные умения и навыки, добиваясь естественности, лёгкости, точности, выразительности выполнения движений.
2. Способствовать физическому, психическому развитию детей через развитие двигательной активности, физических качеств (силы, быстроты, выносливости, ловкости) и формирование культуры общения со сверстниками.
3. Во всех формах организации двигательной деятельности развивать организованность, самостоятельность, инициативность, активность и творчество воспитанников.
4. Формировать потребность в ежедневной двигательной деятельности и желание участвовать в коллективных подвижных играх.
5. Учить выполнять ведущую роль в подвижной игре, осознанно относиться к выполнению правил игры.

6. Вызывать и поддерживать интерес к занятию «Подвижные игры», позволить детям ощутить красоту и радость движений, выполняя упражнения по показу, по подражанию и отдельные упражнения по речевой инструкции.

1.6. Характеристика программы. Отличительные особенности данной программы от уже существующих.

Подвижная игра – естественный спутник жизни ребёнка, источник радостных эмоций, обладающий великой воспитательной силой.

Подвижные игры являются одним из традиционных средств педагогики и занимают особое место в развитии, оздоровлении и реабилитации детей дошкольного возраста. Игра - это естественное состояние ребёнка, его основное занятие. Игровая деятельность для дошкольников - способ познания окружающего мира. Её применение способствует совершенствованию двигательных умений и навыков, закреплению достигнутых результатов коррекционной работы, получение детьми удовольствия от процесса и результатов игры. Разнообразные подвижные игры являются действенным средством профилактики и коррекции психофизических нарушений в процессе физического воспитания.

Алгоритм работы с играми:

1. Знакомство с содержанием игры.
2. Объяснение содержания игры.
3. Объяснение правил игры.
4. Разучивание игр.
5. Проведение игр.

Для обеспечения сохранности бодрого и жизнерадостного состояния детей, благоприятных условий в решении всего комплекса задач умственного, нравственного и физического развития, необходимо следить за целесообразным чередованием, определённой периодичностью применения подвижных игр разного характера.

Особенности программы:

- рассматривается под оздоровительным аспектом, способствующим предупреждению гиподинамии и активизации двигательной деятельности воспитанников;
- акцент в оздоровительной работе делается на развитие физических качеств через применение подвижных игр различного характера;

- занятия построены с учетом ведущей деятельности детей среднего и старшего дошкольного возраста, с учётом их возрастных особенностей;
- использование малых фольклорных форм народного творчества и народных подвижных игр.

1.7. Категория и возраст воспитанников, для которых составлена программа: воспитанники дошкольного возраста с ЗПР и интеллектуальными нарушениями в возрасте от 3-х до 7-и лет.

Особенности набора детей: воспитанники СП «Детский сад «Теремок» с разным уровнем физической подготовленности, группой здоровья – основная и подготовительная (по заключению врача). Количество воспитанников – до 10 человек.

1.8. Сроки реализации программы: 1 год.

1.9. Форма и режим занятий: занятия по данной программе проводятся в вечернее время 1 раз в неделю (по пятницам) в форме кружкового занятия (ООД) длительностью 20-25 минут. Программа рассчитана на 40 часов (1 час в неделю).

Форма организации занятий – подгрупповая и индивидуальная. При формировании подгрупп учитывается возраст детей, индивидуальный темп деятельности, функциональное состояние, сходные по характеру и степени выраженности нарушения. Состав подгрупп может меняться в течение года в зависимости от индивидуальных успехов каждого ребенка.

Место проведения: спортивный зал СП «Детский сад «Теремок», игровая площадка.

1.10. В планируемые результаты освоения программы входят следующие умения:

- выполнять игровые действия чётко и ритмично, в заданном темпе, под музыку, по показу, подражанию и речевой инструкции;
- соблюдать правила игры и придерживаться игровых ролей, в том числе, в самостоятельной игровой деятельности;
- придумывать варианты игровых заданий, подвижных игр;
- выбирать водящего с помощью считалки;
- выполнять имитационные упражнения, демонстрируя красоту, выразительность, грациозность, пластичность движений; сохранять правильную осанку;
- проявлять дисциплинированность, выдержку, настойчивость, взаимопомощь, самостоятельность и творчество;
- выполнять правильно все виды основных движений (ходьба, бег, прыжки, метание, лазанье):
 - ловить, бросать мяч и передавать его или другой предмет друг другу, стоя в кругу;

- прыгать на одной и двух ногах, на месте или передвигаться прыжками вперед;
- пролезать под воротами, различными конструкциями и перелезать через них;
- бегать змейкой, в парах;
- метать в цель различные предметы: мяч, палку, кольца и т.д.;

- активно участвовать в игровой деятельности, контролировать и оценивать свои действия и действия сверстников в процессе игры;

- чётко и правильно проговаривать слова в играх с речевым сопровождением.

1.11. Формы подведения итогов реализации программы – входная и итоговая диагностика по физкультурно-спортивному направлению, на основе наблюдения за физическим состоянием воспитанников и уровнем развития физических качеств; сравнительный анализ полученных результатов по нескольким показателям.

II. Содержание программы

2.1. Учебный план программы

№	Группа	1 разновозрастная группа.	2 разновозрастная группа.	Теория	Практика
1	Подвижные игры	1	1	0	1
Итого в неделю.		1	1	0	1
Итого в год.		40	40	0	40

2.2. Содержание программы по разделам

Раздел	Кол- во часов на изучение раздела	Тема	Теория	Практика	Кол- во часов на изучение темы
I. Бессюжетные игры	9 часов	«Вороны и воробьи»	0	1	1
		«Ловишки - перебежки»	0	1	1
		«Паровозик»	0	1	1
		«Пробеги с вертушкой»	0	1	1
		«Пробеги и не сбей»	0	1	1

		«Петушиный бой»	0	1	1
		«Веселый бег»	0	1	1
		«Попади в след»	0	1	1
		Игры по выбору	0	1	1
II. Игры-забавы	7 часов	«Охота на тигра»	0	1	1
		«Донеси рыбку»	0	1	1
		«Черпаха-путешественница»	0	1	1
		«Собери орехи»	0	1	1
		«Повяжу я шелковый платочек»	0	1	1
		«Займи место!»	0	1	1
		«Пролезь сквозь мешок»	0	1	1
III. Народные игры	14 часов	Русская народная игра «Краски»	0	1	1
		Русская народная игра «Стадо»	0	1	1
		Таджикская народная игра «Горный козел»	0	1	1
		Украинская народная игра «Хлебчик»	0	1	1
		Чеченская народная игра «Игра в башню»	0	1	1
		Дагестанская народная игра «Достань шапку»	0	1	1
		Бурятская народная игра «Волк и ягнята»	0	1	1
		Казахская народная игра «Конное состязание»	0	1	1
		Русская народная игра «Дударь»	0	1	1
		Башкирская народная игра «Медный пень»	0	1	1
		Мордовская народная игра «Круговой»	0	1	1
		Татарская народная игра «Хлопушки»	0	1	1
		Чувашская народная игра «Хищники в море»	0	1	1
		Киргизская народная игра	0	1	1

		«Клади платок»			
IV. Любимые игры детей	10 часов	«Увернись от мяча»	0	1	1
		«Затейники»	0	1	1
		«Космонавты»	0	1	1
		«Жмурки с колокольчиком»	0	1	1
		«Два мороза»	0	1	1
		«Отдай ленту!»	0	1	1
		«Верёвочка»	0	1	1
		«Прятки»	0	1	1
		«Перехватчики»	0	1	1
		«Лохматый пёс»	0	1	1
Итого часов в год	40		0	40	40

2.3. Характеристика видов игр по разделам

1. Бессюжетные игры (9 ч.)

Данные игры типа ловишек, перебежек, салок. Отличается наличие правил, ответственных ролей, взаимосвязанные игровые действия всех участников. Развиваются: самостоятельность, глазомер, быстрота и ловкость движений, ориентировка в пространстве. Дети учатся координировать свои действия в простых движениях: беге, ловле. Упражняясь в играх данного раздела дети постепенно овладевают навыками и умениями действовать с различными предметами (мяч, шар, скакалка, обруч, кегли). Игры-перебежки могут носить соревновательный характер, если организовать командные эстафеты.

2. Игры-забавы (7 ч.)

Воспитанникам даются понятия: игры-забавы, аттракционы. Они часто проводятся на спортивных праздниках, на вечерах досуга. Двигательные задания выполняются в необычных условиях и часто включают элемент соревнования (бежать в мешке, выполнить движение с закрытыми глазами).

3. Народные игры (14 ч.)

Народные игры являются неотъемлемой частью интернационального, художественного и физического воспитания подрастающего поколения. В них ярко отражается образ жизни людей, их быт, труд, национальные устои, представления о чести, смелости, мужестве;

желание обладать силой, ловкостью, выносливостью, быстротой и красотой движений; проявлять смекалку, выдержку, творческую выдумку, находчивость, волю и стремление к победе. В народных играх много юмора, шуток, соревновательного задора; движения точны и образны, часто сопровождаются веселыми моментами, считалками, потешками. Игровая ситуация увлекает и воспитывает детей, а действия требуют от детей умственной деятельности.

4. Любимые игры детей (10 ч.)

Все игры коллективные. Дети выступают в роли ведущих, объясняют и проводят игру. Педагог следит за ходом игры, дает советы. У детей появляется интерес к самостоятельному проведению игры, сохраняется эмоционально-положительное настроение и хорошие взаимоотношения играющих. Дети приучаются ловко и стремительно действовать в игровой ситуации, оказывать товарищескую помощь, добиваться достижения цели, испытывая при этом радость.

2.4. Календарно-тематическое планирование

№ п/п	Тема занятия	Количество часов	Дата проведения	Планируемый результат	Оборудование/ средства обучения	Направления коррекционно-развивающей работы
Бессюжетные игры (9ч)						
1	«Вороны и воробьи»	1	4.09	Умеют быстро и точно выполнять задания.		Развивать пространственную ориентацию, внимание.
2	«Ловишки - перебежки»	1	11.09	Умеют быстро бегать «ловить» игроков.	Ленты красного цвета	Развитие быстроту движений и ловкость.
3	«Паровозик»	1	18.09	Умеют бегать по двое, трое, четверо.	Свисток для «паровозика»	Развитие быстроты и точности движений.
4	«Пробеги с вертушкой»	1	25.09	Умеют быстро бегать, выполнять правила игры.	Вертушки	Развитие физических качеств.
5	«Пробеги и не сбей»	1	02.10	Умеют ходить и бегать «змейкой» вокруг кегли.	Кубики, кегли.	Формирование точности и координации движений при беге и ходьбе.
6	«Петушинный бой»	1	09.10	Умеют передвигаться на одной ноге.		Развитие физических качеств, внимания.
7	«Веселый бег»	1	16.10	Умеют бегать с предметами,	Гимнастическая	Ориентировка в

				передавать эстафету следующему игроку.	палка	пространстве, развитие двигательной сферы.
8	«Попади в след»	1	23.10	Умеют точно и быстро попадать в след.	Мел, шаблоны следов	Развитие точности движений.
9	Игры по выбору	1	30.10		Инвентарь для игр	Развитие физических качеств.
		Игры-забавы (7ч.)				
10	«Охота на тигра»	1	06.11	Умеют попадать с цель.	мишень – фанерный щит, 5 теннисных мячей.	Развитие меткости.
11	«Донеси рыбку»	1	13.11	Умеют переносить предметы, держать «удочки» ровно.	две пластиковые детские лопатки, фанерные рыбки	Развитие точности, координации движений.
12	«Черепаша-путешественница»	1	20.11	Умеют, передвигаясь на «четвереньках», удерживать на спине предмет.	пластмассовые тазы	Коррекция осанки, развитие быстроты движений.
13	«Собери орехи»	1	27.11	Умеют прыгать из обруча в обруч.	5 обручей и по 1 мячу каждой команде	Повышение двигательной активности, развитие точности движений.
14	«Повяжу я шелковый платочек»	1	04.12	Умеют быстро и точно выполнять задания .	стойки, между которыми натянута веревка, висят на нитках 10 надувных шаров, платочки.	Развитие точности движений, быстроты.
15	«Займи место!»	1	11.12	Умеют, ударяя о пол, передвигать воздушный шар либо мяч.	Детские стульчики, количество на 1 меньше	Развитие точности движений и быстроты реакции.

					количества игроков.	
16	«Пролезь сквозь мешок»	1	18.12	Умеют выполнять точные задания, пролезать через мешок (без дна), оббегать кегли.	мешки без дна, кегли	Развитие точности, быстроты, внимания.
Народные игры (14 ч.)						
17	Русская народная игра «Краски»	1	25.12	Умеют называть цвета.		Развитие памяти, мыслительных процессов.
18	Русская народная игра «Стадо»	1	15.01	Умеют внимательно выполнять задания.		Развитие внимания, быстроты реакций.
19	Таджикская народная игра «Горный козел»	1	22.01	Умеют попадать мячом в цель.	Мячи легкие	Развитие меткости, быстроты.
20	Украинская народная игра «Хлебчик»	1	29.01	Умеют проявлять дисциплинированность и упорство в достижении поставленных целей.		Повышение двигательной активности, памяти.
21	Чеченская народная игра «Игра в башню»	1	05.02	Умеют попадать в цель.	Квадрат размером 50х50, палочка , бита	Развитие меткости, ориентировки в пространстве..
22	Дагестанская народная игра «Достань шапку»	1	12.02	Умеют работать в паре, точно выполнять задания.	Шапки	Развитие ловкости, гибкости, быстроты движений.
23	Бурятская народная игра «Волк и ягнята»	1	19.02	Умеют бегать, зацепившись друг за друга по несколько человек.		Развитие ловкости.
24	Казахская народная игра «Конное состязание»	1	26.02	Умеют работать в паре.	Платок, подвешенный на стойке	Формирование умения общаться, договариваться, выполнять задания.
25	Русская народная игра «Дударь»	1	05.03	Умеют выполнять действия в группе.		Развитие точности и согласованности движений всех игроков.
26	Башкирская народная игра «Медный пень»	1	12.03	Умеют вести игровой диалог и бегать по сигналу.		Развитие быстроты бега в разных направлениях.
27	Мордовская народная игра «Круговой»	1	19.03	Умеют ловить и кидать мяч, уворачиваться от мяча.	Мяч.	Развитие умения ловить и кидать мяч, ловкости в

						движениях.
28	Татарская народная игра «Хлопушки»	1	26.03	Умеют быстро бегать наперегонки.		Развитие внимания и быстроты бега.
29	Чувашская народная игра «Хищники в море»	1	02.04	Умеют подпрыгивать на двух ногах.	Верёвка длиной 2-3м., колышек.	Развитие двигательных умений и внимания.
30	Киргизская народная игра «Клади платок»	1	09.04	Умеют бегать в одном направлении, догоняя друг друга.	Носовой платок.	Развитие внимания и двигательной активности.
Любимые игры детей (10 ч.)						
31	«Увернись от мяча»	1	16.04	Умеют попадать в цель, уворачиваться от мяча.	Мячи	Развитие меткости, ориентировки в пространстве.
32	«Затейники»	1	23.04	Умеют проговаривать слова, ходить по кругу, повторять движения		Развитие речи, точности движений.
33	«Космонавты»	1	30.04	Умеют слушать и быть внимательными.	Контурные ракет	Развитие внимания, быстроты реакций.
34	«Жмурки с колокольчиком»	1	07.05	Умеют выполнять точно правила игры.	Колокольчик, 2 платка	Развитие слухового внимания, быстроты реакции.
35	«Два мороза»	1	14.05	Умеют общаться и взаимодействовать со своими сверстниками.		Формирование умения общаться, договариваться, выполнять задания, развитие памяти.
36	«Отдай ленту!»	1	21.05	Умеют быстро бегать, догонять игроков.	Цветные ленты	Развитие зрительного внимания, ориентирование на местности.
37	«Верёвочка»	1	28.05	Умеют быстро бегать, передавать эстафету.	Скакалка, флажки	Развитие быстроты бега и точности движений.
38	«Прятки»	1	04.06	Умеют ориентироваться на местности.		Развитие внимания.
39	«Перехватчики»	1	11.06	Умеют быстро бегать, уворачиваться от догоняющего		Развитие быстроты бега, точности движений.
40	«Лохматый пёс»	1	18.06	Умеют выполнять движения в соответствии с текстом.		Развитие внимания, быстроты реакций

III. Описание материально-технического обеспечения программы

3. 1. Оборудование и инвентарь спортивного зала и игровой площадки, обеспечивающий реализацию программы

<i>Наличие помещений разного назначения</i>	<i>Характеристика</i>
Игровая площадка	Две деревянные беседки, песочницы, детская горка, мини-качели, столбики-ориентиры
Специальное помещение для занятий физической культурой	Спортивный зал, оборудованный шведской стенкой, гимнастическими скамейками, матами, спортивным комплексом; музыкальным инвентарём: детские музыкальные инструменты, музыкальный центр

Спортивный и игровой инвентарь: скакалки, обручи, разноцветные ленты, кольца, пластмассовые корзины и тазы, колокольчики, мячи малые и большие, кегли, гимнастические палки, кубики, детские стульчики, лопатки, мешки.

3.2. Методическую литературу представим в следующей таблице:

Образовательная область	Название программы
Физическое развитие	«Физкультурные занятия с детским садом» Пензулаева Л.И. (Вторая младшая, средняя, старшая группа). – М.: Мозаика-Синтез, 2009-2010г. Степаненкова Э.Я. Физическое воспитание в детском саду. – М.: Мозаика – Синтез, 2010г. Новикова И.М. Формирование представлений о ЗОЖ у дошкольников. М.: Мозаика-Синтез, 2010г. Пензулаева Л.И. Оздоровительная гимнастика для детей 3-7 лет.– М.: Мозаика-Синтез, 2009-2010г.

IV. Приложение

Приложение 1. Бессюжетные игры

«Вороны и воробьи»

На линиях в 3 – 5 м. друг от друга команды располагаются шеренгами спиной друг к другу. Одна команда – «Вороны», другая – «Воробьи». По сигналу «вороны» одноименная команда убегает, а другая старается догнать и «осалить» убегающих до определенной отметки. Побеждает команда, «осалившая» большее число игроков другой команды.

«Ловишки-перебежки»

По обеим сторонам площадки проводятся две черты. Группа детей становится на каждой стороне площадки за чертой. На середине между двумя линиями находится ребенок – ловишка. После слов: «Раз, два, три – лови!» - дети перебегают на другую сторону площадки,

а ловишка ловит их. Тот, до кого ловишка дотронется, выбывает из игры. После 2 перебежек производится подсчет пойманных и выбирают новых ловишек.

«Паровозик»

Водящий обегает стойку, возвращается и, взяв за руку партнера, повторяет упражнение. Вернувшись, они берут третьего и т. д., пока не пробежит дистанцию вся команда. Побеждает команда, первая закончившая передвижение.

«Пробеги с вертушкой»

Двое водящих с каждой команды бегут до другой стороны площадки с вертушками в руках, огибают кеглю (палку), бегут назад и передают вертушки следующим игрокам. Дети очень любят бегать с вертушкой: чем быстрее бежишь, тем сильнее она вертится. Игра проводится до тех пор, пока не пробегут все играющие.

«На одной ноге»

По прямой линии расставляют несколько (4-5) кеглей (кубиков) на расстоянии 1 м. дети пробегают, огибая кегли и стараясь не задеть их. Ещё вариант: можно поставить кегли в два ряда: расстояние между рядами 30-35 см., а между кеглями 20-25 см. дети проходят, а затем пробегают по коридорчику туда и обратно, не задевая предметы.

«Петушинный бой»

Дети перестраиваются в две шеренги. Игроки стоят на линии лицом друг к другу. По сигналу они, передвигаясь на одной ноге, руки за спиной, стараются вытолкнуть соперника за контрольную линию. Подсчитывается количество вытолкнутых, и выигрывает команда, у которой было больше побед.

«Веселый бег»

5-6 детей с гимнастическими палками в руках становятся с одной стороны площадки. Они садятся на палки верхом и скачут на противоположную сторону площадки, изображая конников, не наталкиваясь друг на друга. Можно устроить индивидуальное или командное соревнование или эстафету: кто (или чья команда) проскачет быстрее туда и обратно.

Эстафета заканчивается, когда все игроки команды справились с заданием.

«Попади в след»

На полу рисуется три пары следов. Дети делятся на команды. Перед каждой командой по три пары следов. Необходимо прыгая точно попадать в след. Побеждает та команда, дети которой будут точнее.

Приложение 2. Игры – забавы

«Охота на тигра»

Для проведения этой игры требуется мишень – фанерный щит, на котором нарисована голова свирепого тигра, а в пасти вырезано круглое отверстие. Необходимо иметь 5 теннисных резиновых мячей. Задача играющих с 4-5 шагов попасть мячом в отверстие – пасть. Побеждает тот, кто сделает больше точных бросков.

«Донеси рыбку»

Дети делятся на две команды. На линии старта двум игрокам вручается по две пластмассовые лопатки – «удочки». На конце каждой «удочки» кладется фанерная рыбка. Участники должны пронести и опустить «рыбок» в спасательный круг, который находится на линии старта на расстоянии 5-6 метров. Играющие начинают движение одновременно по сигналу судьи. Уронивший «рыбку» должен тут же положить ее на «удочку» и двигаться дальше. Выигрывает та команда, которая раньше опустит «рыбок» в круг.

«Черепаша-путешественница»

Для этой эстафеты каждой команде понадобится пластмассовый таз. Направляющий становится на четвереньки, ему на спину устанавливают таз вверх дном. Получилась черепаха. Теперь она должна пройти путь до кегли и обратно, не потеряв при этом свой «панцирь» - таз. Когда игрок «доползет» до старта, с него снимают «дом» и устанавливают его на спину другого участника. Выигрывает та команда, которая быстрее преодолеет предложенный путь.

«Собери орехи»

Дети делятся на команды. Каждой из них даются по 5 обручей и по 1 волейбольному мячу. Обручи кладутся на пол. Причем они могут лежать не по прямой линии. Задача каждой «белки»: пронести «орех» - волейбольный мяч, прыгая с «дерева на дерево» (из обруча в обруч), до отметки и обратно. Вернувшись к себе в «дупло», игрок передает «орех» следующей «белочке». Побеждает та команда, которая быстро и без потерь перенесет «орехи».

«Повяжу я шелковый платочек»

Дети делятся на команды. На двух стойках, между которыми натянута веревка, висят на нитках 10-15 надувных шаров, которые разрисованы под матрешек. У каждого игрока небольшой платочек, который необходимо по сигналу повязать на шар. Побеждает та команда, которая быстрее повяжет платочки.

«Займи место!»

Дети образуют круг вокруг стульчиков, стоящих внутри этого круга. Стульев меньше, чем детей на 1штуку. Под музыку дети медленно идут по кругу. По окончании музыки дети стараются занять место на стульчиках. Игрок, который не успел сесть на стульчик, выбывает временно из игры. В следующий раз один стульчик убирается. Игра повторяется несколько раз, пока не останется только один ребёнок – победитель!

«Пролезь сквозь мешок»

Команды выстраиваются в колонну по одному лицевой линии волейбольной площадки. На линии нападения воспитатель и его помощники держат мешки без дна, другой край мешка закреплен на обруче. По сигналу игроки поочередно пролезают сквозь мешок, обегая кегли возвращаются обратно с правой стороны.

Приложение 3. Народные игры.

Русская народная игра «Краски»

Участники игры выбирают хозяина и двух покупателей. Остальные игроки-краски. Каждая краска придумывает себе цвет и тихо называет хозяину. Когда все краски выбрали себе цвет и назвали его хозяину, он приглашает одного из покупателей.

Покупатель стучит:

Тук! Тук!

- Кто там?

- Покупатель.

- Зачем пришел?

- За краской.

- За какой?

- За голубой.

Если голубой краски нет, хозяин говорит: «Иди по голубой дорожке, найди голубые сапожки».

Если же покупатель угадал цвет краски, то краску забирает себе.

Идет второй покупатель, разговор с хозяином повторяется. И так они подходят по очереди и разбирают краски. Выигрывает покупатель, который набрал больше красок.

Правила игры: Хозяином становится покупатель, который угадал больше красок.

Русская народная игра «Стадо»

Играющие выбирают пастуха и волка, а все остальные – овцы. Дом волка в лесу, а у овец два дома на противоположных концах площадки. Овцы громко зовут пастуха:

Пастушок! Пастушок!

Заиграй во рожок!

Гони стадо в поле,

Погулять на воле!

Пастух выгоняет овец на луг, они ходят, бегают, прыгают. По сигналу пастуха: «Волк!» - все овцы бегут в дом на противоположную сторону площадки. Пастух встает на пути волка, защищает овец. Все, кого поймал волк, выходят из игры.

Правила игры: Во время перебежки овцам нельзя возвращаться в тот дом, из которого они вышли. Пастух только заслоняет овец от волка, но не задерживает его руками.

Таджикская народная игра «Горный козел»

Играющие собираются на площадке. Двух, трех детей назначают охотниками, а остальные – «горные козлы». Дети, изображающие «горных козлов», ходят или бегают по площадке. По сигналу охотники гонятся за ними и стреляют (ссят их мячиками). Осаленный «горный козел» садится на скамейку. Это означает, что он пойман.

Правила игры: В одного игрока могут бросить мяч сразу два охотника.

Украинская народная игра «Хлебчик»

Все желающие играть, взявшись за руки, становятся попарно (пара за парой) на некотором расстоянии от игрока, у которого нет пары. Он называется хлебчиком.

- Пеку-пеку хлебчик! (Кричит хлебчик)
- А выпечешь? (Спрашивает последняя пара)
- Выпеку!
- А убежишь?
- Посмотрю!

С этими словами два задних игрока в противоположных направлениях с намерением соединиться и встать перед хлебчиком. А тот пытается поймать одного из них до того, как они успеют взяться за руки. Если это ему удастся, он вместе с пойманным составляет пару новую, а игрок, оставшийся без пары, оказывается хлебчиком.

Правила игры: Последняя пара может бежать только после окончания переключки.

Чеченская народная игра «Игра в башню»

На площадке чертится квадрат размером 50х50. От квадрата на расстоянии 1.5-2 м. проводится черта – это первый полукон, от полукона чертятся еще 6 линий – полуконов с промежутками в один шаг. В центре квадрата устанавливается круглая палочка длиной 15-18 см., диаметром 5 см. Из числа играющих выбирается водящий, остальные поочередно начинают игру с кона, т. е. с последней отметки, стараясь выбить палочку из квадрата. Если играющий выбивает палочку, он бежит за своей битой, а водящий – за палочкой. Если водящий раньше успевает подбежать к квадрату и произнести слово «Башня!», он становится играющим, а играющий – водящим.

Если же раньше к квадрату подбежал играющий и успел сказать «Башня!», он приближается к квадрату на один полукон, а водящий продолжает водить. Игра продолжается до тех пор, пока один из играющих не выйдет на первый полукон, т. е. на первую черту от квадрата.

Правила игры: Промах считается потерей хода.

Дагестанская народная игра «Достань шапку»

Игроки делятся на две команды, до 10 человек в каждой. На расстоянии 10-15 м. находятся шапки. Играющие в обеих командах становятся в пары и движутся к шапкам, выполняя разные движения. Сначала двигаются первые пары, затем вторые и т. д. Например, первые пары продвигаются вперед, прыгая на одной ноге, четвертые – в полуприседе и т. д.

Правила игры: Взять шапку имеет право только та пара, которая дошла первой. Побеждает команда, набравшая больше шапок.

Бурятская народная игра «Волк и ягнята»

Выбираются: один игрок – волк, другой – овца, остальные – ягнята. Волк сидит на дороге, по которой движется овца с ягнятами. Овца впереди, за нею друг за другом гуськом идут ягнята. Подходят к волку. Овца спрашивает: «Что ты здесь делаешь?» «Вас жду», - говорит волк. «А зачем нас ждешь?» - «Чтобы вас всех съесть!» С этими словами он бросается на ягнят, а «овца» загораживает их.

Правила игры: Ягнята держатся друг за друга и за овцу. Волк может ловить только последнего ягненка. Ягнята должны ловко делать повороты в сторону, следуя за движениями овцы. Волку нельзя отталкивать овцу.

Казахская народная игра «Конное состязание»

Игроки парами (конь и наездник) встают на линию старта так, чтобы не мешать друг другу. Первый игрок – конь – вытягивает руки назад – вниз, второй – наездник – берет его за руки, и в таком положении пары бегут до линии финиша. Наездник, первым «прискакавший» к финишу, должен подпрыгнуть и достать платок, подвешенный на стойке.

Правила игры: Соревнование начинается только по сигналу. Платок достает наездник.

Русская народная игра «Дударь»

Выбирают с помощью считалки водящего – «Дударя». Игроки, взявшись за руки, идут по кругу со словами:

Дударь, дударь, дудариче,

Старый, старый старичище,

Тебя под колоду, тебя под сырую, тебя под гнилую.

Дударь, дударь, что болит?

Водящий называет любую часть тела. Далее дети идут по кругу, держась за названную часть свою или соседа (по условию игры), повторяя прежние слова. Водящего меняют, он называет другую часть тела. Игра повторяется несколько раз.

Правила игры: каждый раз водящий называет разные части тела; повторяться нельзя.

Башкирская народная игра «Медный пень»

Выбирается водящий – «покупатель», остальные игроки парами располагаются по кругу. Дети, изображающие медные пни, сидят на стульях, дети-хозяева становятся за стульями. «Покупатель» ходит по кругу, выбирая себе пень, останавливается у выбранного «пня» и спрашивает 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 друг к другу спиной и по сигналу воспитателя разбегаются в разные стороны.

Добежавший первым встаёт за медным пнём – становится «хозяином», второй игрок – «покупателем». Игра повторяется 2-3 раза. Затем «пеньки» и «хозяева» меняются местами.

Правила игры: бежать только по сигналу.

Мордовская народная игра «Круговой»

Игроки чертят большой круг, делятся на 2 команды и договариваются, кто будет в кругу, а кто за кругом. Те, кто остаётся за кругом, распределившись равномерно, стараются попасть мячом в детей, находящихся в кругу. Если кому-то в кругу удаётся поймать мяч, он старается попасть в любого ребёнка за кругом. Если ему это удаётся, то у него в запасе очко, если промахнётся, то выходит из круга. Когда мяч запятнает всех детей, играющие меняются местами

Правила игры: мяч можно ловить лишь с воздуха, от земли не считается. Осаленные выходят из круга.

Татарская народная игра «Хлопушки»

На противоположных сторонах площадки линиями отмечаются два города. Игроки выстраиваются шеренгой в одном «городе»: левая рука на поясе, правая вытянута вперёд ладонью вверх. Выбирается водящий. Он подходит к стоящим и говорит слова:

Хлоп да хлоп – сигнал такой:

Я бегу, а ты за мной!

С этими словами водящий легко хлопает кого-нибудь по ладони. Водящий и запятнанный бегут к противоположному «городу». Кто добежит первым – остаётся в новом «городе», а второй становится водящим.

Правила игры: пока водящий не коснётся чьей-либо руки, бежать нельзя. Во время бега игроки не должны задевать друг друга.

Чувашская народная игра «Хищник в море»

С помощью считалки выбирается водящий - «хищник». Остальные игроки – «рыбки». Для игры нужна верёвка длиной 2-3 м. на одном конце её делают петлю и надевают на столбик или колышек. «Хищник» берётся за свободный конец верёвки и бежит по кругу так, чтобы она была натянута, а рука с верёвкой была на уровне коленей. При приближении верёвки «рыбкам» нужно прыгать через неё.

Правила игры: задетые верёвкой «рыбки» выходят из игры. Верёвка должна быть постоянно натянута.

Киргизская народная игра «Клади платок»

Игроки рассаживаются по кругу на некотором расстоянии друг от друга. С помощью считалки выбирается водящий. Он берёт в руки платочек, обходит игроков по внешнему кругу и незаметно подкладывает его одному из игроков. Если игрок заметит у себя за спиной платок, он поднимает его и старается догнать водящего, а тот старается занять свободное место. Если водящий дойдет до платка раньше, чем его обнаружит сидящий, то он поднимает платок, продолжает идти и кладёт платок за спиной другого игрока.

Правила игры: игроки, сидящие в кругу, не должны подсказывать друг другу. Догоняя водящего все бегут в одном направлении.

Приложение 4. Любимые игры детей

«Увернись от мяча»

На площадке на расстоянии 10-15 м. чертятся две линии. Игроки одной команды встают за этими линиями, игроки другой – посередине. Находящиеся в середине игроки стараются увернуться и не дать попасть в себя мячом игрокам другой команды. Игрок, в которого попал мяч, выбывает из игры. Когда все игроки из середины выбиты, то команды меняются ролями. Побеждает та команда, которая быстрее выбьет соперников.

«Затейники»

Один из играющих выбирается затейником и становится в середину круга. Остальные дети, взявшись за руки, идут по кругу со словами:

Ровным кругом друг за другом

Мы идём за шагом шаг.

Стойте на месте, дружно вместе

Сделаем... вот так.

Дети останавливаются, опускают руки. Затейник показывает какое-либо движение, и все должны его повторить. После 2-3 повторений выбирается другой затейник и игра продолжается. Каждый новый затейник придумывает разнообразные движения, не повторяя показанных.

«Космонавты»

На площадке в разных частях чертим контуры ракеты. Их должно быть на несколько штук меньше играющих. Все дети берутся за руки. Они идут по кругу со словами: «Ждут нас быстрые ракеты для прогулок по планетам. На какую захотим, на такую полетим! Но в игре один секрет: опоздавшим места нет!» Как только сказано последнее слово, дети разбегаются, стараясь занять свободное место в «ракете». Опоздавшие собираются в центре круга. Отмечаем тех детей, которые ни разу не опоздали на «ракету».

«Жмурки с колокольчиком»

Одному из детей дают колокольчик; 1-2 детей – «жмурки», им завязывают платочком глаза. Ребёнок с колокольчиком убегает, а «жмурки» его догоняют. Тот, кто поймает ребёнка с колокольчиком, меняется с ним ролями.

«Два Мороза»

Играющие располагаются по одной стороне площадки, на середине двое водящих – два Мороза». Морозы обращаются к ребятам со словами: «Мы два брата молодые, два Мороза удалые!» Один из них, указывая на себя, говорит: «Я Мороз – синий нос». Другой: «Я Мороз – красный нос». И вместе: «Кто из вас решится в путь-дорожку пуститься?» Все ребята отвечают: «Не боимся мы угроз, и не страшен нам мороз!» После этих слов дети перебегают на другую сторону площадки. Водящие стараются «осалить» перебегающих, «осаленные» остаются на том месте, где их «заморозил Мороз».

Во время следующих перебежек играющие могут выручить «замороженных» ребят, дотрагиваясь до них руками. После нескольких перебежек назначаются другие Морозы. Отмечаются те дети, которые не попали к Морозам ни разу, а также лучшая пара водящих.

«Отдай ленту!»

Дети становятся в круг. У каждого из них цветная ленточка, заправленная сзади за пояс или за ворот. В центре круга стоит ловишка. По сигналу воспитателя дети разбегаются по площадке. Ловишка бежит за играющими, стремясь взять у кого-нибудь из них ленточку. Ребёнок, лишившийся ленточки, временно отходит в сторону. По сигналу воспитателя: «1,2,3 – в круг скорей беги!» - все игроки встают в круг. Ловишка подсчитывает количество взятых лент и возвращает их детям. Игра продолжается с новым ловишкой.

«Верёвочка»

На одном конце площадки лежит скакалка (верёвочка), на другом – стоит флажок (кубик или другой предмет). Двое детей становятся у концов скакалки лицом к своим флажкам. По сигналу воспитателя «1,2,3 – беги!» - дети бегут к своим флажкам, стараются обежать его как можно быстрее, вернуться к скакалке и дёрнуть её за конец в свою сторону. Побеждает тот, кому удалось сделать это первым.

«Прятки»

Дети идут играть на игровую площадку. Играющие оговаривают, где можно прятаться (за беседку, куст, дерево, пенёк). Воспитатель предлагает детям спрятаться, а сам закрывает глаза и считает до 10. Со словами: «Я иду искать, кто не спрятался – я не виноват!» - начинает искать детей. Обходит площадку и, найдя ребёнка в укромном месте, называет его имя и место, где он прятался. Игра заканчивается, когда все игроки найдены. С помощью считалки выбирают другого водящего или им становится последний из найденных игроков.

«Перехватчики»

На противоположных концах площадки отмечаются линиями два дома. Играющие располагаются в одном из них в шеренгу. В середине лицом к детям находится водящий. Дети хором произносят:

Мы умеем быстро бегать,
Любим прыгать и скакать
Ни за что нас не поймать!

После окончания этих слов все бегут врассыпную через площадку в другой дом. Водящий старается запятнать перебежчиков. Один из запятнанных становится водящим, и игра продолжается. В конце игры отмечаются лучшие ребята, не попавшиеся ни разу.

«Лохматый пёс»

Один ребёнок изображает пса, он сидит в центре круга с закрытыми глазами – «спит». Остальные дети встают в круг. Взявшись за руки, они идут по кругу со словами и выполняя соответствующие действия:

Вот лежит лохматый пёс,
В лапы свой уткнувши нос,
Тихо-тихо он лежит,
То ли дремлет, то ли спит.
Подойдём к нему, разбудим

И посмотрим, что же будет.

Дети касаются рукой пса и разбегаются по площадке. Пёс вскакивает, начинает лаять и догоняет детей. Ребёнок, которого догнал пёс, отходит в сторону. Как только пёс поймает 3-4 детей, выбирают нового «пса» и игра повторяется.

Приложение 5. Советы к проведению подвижных игр.

Там, где подвижная игра, нет места скуке. Подвижные игры помогают использовать приобретённые навыки в многообразных жизненных ситуациях. У детей развивается ловкость, быстрота, они становятся сильными и выносливыми, приучаются действовать смело, проявляя активность, настойчивость, инициативу и самостоятельность, воспитываются чувства дружбы и товарищества, взаимопомощи и честности.

Подвижная игра всегда требует от играющих двигательных усилий, направленных на достижение условной цели, оговоренной в правилах. Особенность подвижной игры – ее творческий и соревновательный характер. В ней проявляется умение действовать вместе с коллективом в меняющихся условиях. Каждая подвижная игра имеет свою игровую задачу («догони», «поймай», «найди» и др.), свои правила. Четко объясните их. Эффективнее это можно сделать, если одновременно с рассказом Вы покажете действия, т. е. создадите образ предстоящей игры. Если во время игры правила не выполняются, приостановите игру, сделайте комментарий происходящего и покажите, в чем ошибка. В ходе игры будьте эмоциональны и непосредственны. Подбадривайте ребят. Не упустите момент, когда игру лучше завершить. И еще, для некоторых игр требуется несложный инвентарь, приготовьте его заранее. Хорошо подумайте, где Вам лучше организовать игру. Пусть это будет удобное и безопасное место. Организуя подвижную игру, помните, что лучше, если Вы будете в них участником, как и ребята.

Несмотря на достаточный двигательный опыт, самостоятельность и активность, дети дошкольного возраста нуждаются в помощи и руководстве взрослого при организации подвижных игр. Во время проведения игр и упражнений их надо приучать выполнять определённые правила, что позволит экономить время на организацию и увеличить продолжительность игр.

Дети должны придерживаться следующих общих правил при организации и проведении игр:

- начинать и прекращать игру по сигналу воспитателя;
- быстро и чётко занимать места для начала игры;
- играть честно, без обмана; если был пойман или осален во время игры, быстро выходить на определённое место;

- во время ловли не ударять товарищей, не толкать, не хватать за одежду, а легко касаться рукой;
- не наталкиваться во время бега на других, уметь увёртываться, а если кто-то нечаянно натолкнулся – не обижаться;
- не убегать далеко за границы площадки;
- если во время игры кто-то поскользнулся, споткнулся, упал – не смеяться над ним, а, наоборот, подбежать и помочь товарищу подняться;
- играть дружно, не зазнаваться при победе и не унывать после проигрыша.

Чтобы у детей не возникли споры из-за того, кто будет водить, ловить, кто начнёт игру, нужно научить их простым народным считалкам, при помощи которых можно легко и быстро выбрать водящего. Дети быстро запоминают их и могут, в последующем, пользоваться ими самостоятельно.

Считалки:

1. Шла кукушка мимо сети,
А за нею малы дети,
Кукушата просят пить,
Выходи – тебе водить!
2. Колокольчик всех зовет,
Колокольчик нам поет
Звонким, тонким голоском:
Динь-бом, динь-бом!
Выходи из круга вон!
3. Пчелы в поле полетели,
Зажужжали, загудели.
Сели пчелы на цветы.
Мы играем – водишь ты!
4. Как у нас на сеновале

- Две лягушки ночевали.
Утром встали, щей поели,
А тебе водить велели!
5. Раз, два, три, четыре, пять, -
Мы сейчас хотим играть.
«Да» и «нет» не говорить –
Все равно тебе водить!
6. Шёл баран по крутым горам,
Вырвал травку, положил на лавку.
Кто травку возьмёт,
Тот водить пойдёт.
7. Солнце спряталось за гору,
Зайка в лес, а мышка в нору.
Кто остался на виду –
Убегай, водить иду!
8. Эй, Иван,
Полезай в стакан,
Отрежь лимон
И выйди вон!
9. На золотом крыльце сидели:
Царь, царевич, король, королевич,
Сапожник, портной.
Кто ты будешь такой?
9. За морями, за горами,

За железными столбами,
 На пригорке теремок,
 На дверях висит замок.
 Ты за ключиком иди
 И замочек отомкни.

Приложение 5. Протокол обследования уровня усвоения программы «Подвижные игры».

Умения:

- выполнять игровые действия чётко и ритмично, в заданном темпе, под музыку, по показу, подражанию и речевой инструкции;
- соблюдать правила игры и придерживаться игровых ролей;
- выбирать водящего с помощью считалки;
- выполнять имитационные упражнения, демонстрируя красоту, выразительность, грациозность, пластичность движений; сохранять правильную осанку;
- выполнять правильно все виды основных движений (ходьба, бег, прыжки, метание, лазанье):
 - ловить, бросать мяч и передавать его или другой предмет друг другу, стоя в кругу;
 - прыгать на одной и двух ногах, на месте или передвигаться прыжками вперед;
 - пролезать под воротами, различными конструкциями и перелезать через них;
 - бегать змейкой, в парах;
 - метать в цель различные предметы: мяч, палку, кольца и т.д.;
- активно участвовать в игровой деятельности, контролировать и оценивать свои действия и действия сверстников в процессе игры.

Оценка результатов:

2 балла – ребёнок самостоятельно справляется с заданием;

1 балл – ребёнок справляется с заданием с дозированной помощью взрослого или со второй попытки.

0 баллов – ребёнок не справляется с заданием.

Показатели достижений воспитанников по программе

	Ф.И. ребёнка	Выполнение	Соблюдение	Знание	Выполнение	Выполнение	Контролирование	Итог
--	--------------	------------	------------	--------	------------	------------	-----------------	------

№ п\п		игровых действий		правил игры		считалок и их применение		имитационных упражнений		основных движений		и оценивание дей- ствий			
		н	к	н	к	н	к	н	к	н	к	н	к	н	к
1															
2															
3															
4															
5															
6															
7															
8															
9															
10															
	Итог														

ВЫВОД: _____

Дата проведения диагностики: _____ 20__ - 20__ уч. год