

государственное бюджетное общеобразовательное учреждение Самарской области начальная школа «Гармония» п.г.т.Безенчук муниципального района Безенчукский Самарской области

Проверено
Методист

Е.В.Губанова
(подпись)
« 13 » августа 2025 г.

Утверждаю
Директор ГБОУ НШ «Гармония»
п.г.т.Безенчук

В.И.Шишкина
(подпись)
Приказ № 24/40 от «15» августа 2025 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

Курс внеурочной деятельности **ДИНАМИЧЕСКАЯ ПАУЗА** Класс 1

Количество часов по учебному плану **66 в год 2 в неделю.**

Составлена в соответствии с основной общеобразовательной программой начального общего образования ГБОУ НШ «Гармония» п.г.т.Безенчук.

Программой авторской, если имеется (автор, наименование, год издания)

Направление внеурочной деятельности:

Занятия, направленные на удовлетворение интересов и потребностей обучающихся в творческом и физическом развитии, помочь в самореализации, раскрытии и развитии способностей и талантов

Автор-составитель:

Цаплина Елена Алексеевна

Рассмотрена на заседании МО учителей начальных классов
(название методического объединения)

Протокол № 5 от « 13 » августа 2025 г

Председатель МО Астраханская О.А..

(подпись)

Пояснительная записка

Актуальность программы: в настоящее время актуальность приобретают развитие новых способов образования, педагогических технологий, нацеленных на индивидуальное развитие личности, творческую инициативу, выработку навыка самостоятельности. Современное образование призвано обеспечить систематическое развитие, заложенных природой возможностей и задатков личности, их совершенствование и реализацию в деятельности.

Программа ориентирована на учащихся 6-7 лет. Программа курса «Динамическая пауза» учитывает возрастные особенности младших школьников и поэтому предусматривает организацию подвижной деятельности учащихся.

Отличительная особенность программы внеурочной деятельности «Динамическая пауза» в том, что в нее включено большое количество игр, в которых ребенку приходится самому решать, как действовать, чтобы достигнуть цели. Быстрая и порой неожиданная смена условий заставляет искать все новые и новые пути решения возникающих задач. Все это способствует развитию самостоятельности, активности, инициативы, творчества, сообразительности.

Цель программы: создание наиболее благоприятных условий для формирования у младших школьников отношения к здоровому образу жизни как к одному из главных путей в достижении успеха.

Задачи:

- укреплять здоровье учащихся, приобщать их к занятиям физической культурой и здоровому образу жизни, содействовать гармоническому, физическому развитию;
- обучать жизненно важным двигательным умениям и навыкам;
- воспитывать дисциплинированность, доброжелательное отношение к одноклассникам, формировать коммуникативные компетенции.

Категория обучающихся: учащиеся школы 6 - 7 лет

Срок реализации программы – 1год.

Кол-во часов:

Предлагается изучение данного курса по 2 часа в неделю, всего 66 часов в год, так в 1 классе 33 учебные недели.

Форма обучения – очная групповая

Формы проведения занятий

Основными формами занятий внеурочной деятельности учащихся по программе «Динамическая пауза» проходят в виде:

- подвижных игр,
- народных оздоровительных игр,
- прогулок,
- спортивно-оздоровительных часов,
- физкультурных праздников,
- спортивных соревнований.

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

№	Раздел, тема	Кол-во часов	Основное содержание
1	Раздел 1. Теоретические знания.	5ч.	Знакомятся с правилами поведения в спортивном зале и на спортивной площадке. Рассказывают правила поведения в спортивном зале и на спортивной площадке, рассуждают о том, почему необходимо вести себя так на площадке и в зале.
2	Раздел 2. Русские народные игры и забавы	30ч.	Знакомятся с русскими народными играми и забавами. Делятся своими знаниями игр с одноклассниками. Обсуждают рассказ учителя о русских народных играх и забавах, рассказывают об известных им играх, проводят игры, в которые умеют играть; разучивают новые игры и знакомятся с игровыми забавами
3	Раздел 3. Русские игровые традиции»	31ч.	Знакомятся с русскими игровыми традициями. Обсуждают рассказ учителя о русских игровых традициях, рассказывают об известных им традициях, проводят игры, в которые умеют играть, разучивают новые игры и знакомятся с новыми игровыми традициями.

Планируемые результаты освоения учебного предмета, курса

Личностными результатами программы внеурочной деятельности по спортивно-оздоровительному направлению «Динамическая пауза» является формирование следующих умений:

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

Метапредметными результатами программы внеурочной деятельности по спортивно-оздоровительному направлению «Динамическая пауза» является формирование следующих универсальных учебных действий (УУД):

1. Регулятивные УУД:

- умения планировать, регулировать, контролировать и оценивать свои действия;

- планирование общей цели и пути её достижения;
- распределение функций и ролей в совместной деятельности;
- конструктивное разрешение конфликтов;
- осуществление взаимного контроля;
- оценка собственного поведения и поведения партнёра и внесение необходимых корректировок;
- принимать и сохранять учебную задачу;
- планировать свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации;
- учитывать установленные правила в планировании и контроле способа решения;
- адекватно воспринимать предложения и оценку учителей, товарищей, родителей и других людей;
- различать способ и результат действия;
- вносить необходимые корректизы в действие после его завершения на основе его оценки и учёта характера сделанных ошибок, использовать предложения и оценки для создания нового, более совершенного результата.

2. Познавательные УУД:

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

3. Коммуникативные УУД:

- взаимодействие, ориентация на партнёра, сотрудничество и коопeração (в командных видах игры);
- адекватно использовать коммуникативные средства для решения различных коммуникативных задач;
- допускать возможность существования у людей различных точек зрения, в том числе не совпадающих с его собственной, и ориентироваться на позицию партнёра в общении и взаимодействии;
- учитывать разные мнения и стремиться к координации различных позиций в сотрудничестве;
- формулировать собственное мнение и позицию;

- договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности, в том числе в ситуации столкновения интересов;
- совместно договариваться о правилах общения и поведения и следовать им;
- учиться выполнять различные роли в группе.

Оздоровительные результаты программы внеурочной деятельности:

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

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

Тематическое планирование

№	Раздел, тема	Основное содержание	Виды дея-ти	ЭОР
	Раздел 1. Теоретические знания.	Знакомятся с правилами поведения в спортивном зале и на спортивной площадке.		
1	Здоровый образ жизни	Кого мы можем считать здоровым человеком (беседа).		
2	Здоровье в порядке - спасибо зарядке!	Комплекс упражнений утренней гимнастики.		
3	Личная гигиена	Правила личной гигиены.		
4	Профилактика травматизма	Правила ТБ.		
5	Нарушение осанки	Упражнения для укрепления осанки		
	Раздел 2. Русские народные игры и забавы	Знакомятся с русскими народными играми и забавами	обсуждают рассказ учителя о	http://school-collection.edu.ru/catalog/teacher/

		ми. Делятся своими знаниями игр с одноклассниками.	русских народных играх и забавах, рассказывают об известных им играх, проводят игры, в которые умеют играть; разучивают новые игры и знакомятся с игровыми забавами	tion.edu.ru/catalog/teacher/
6	“Щука”	<p>Вариант салочек (пятнашек), осаленный прицепляется к воде и вместе они салят следующего, последний осаленный игрок становится водящим.</p> <p>“?” (без названия) Еще один вариант этой игры, но осаленные замирают на месте, раскрыв руки, они могут быть заново расколдованы, если водящий допустит к ним других игроков, водящим становится последний осаленный.</p>		
7	“Водяной”	<p>Все встают в круг и ходят вокруг, водящего с закрытыми глазами : “Дедушка Водяной, что сидишь ты под водой! Выгляни на чуточку, на минуточку!” После чего водяной встает и выбирает наугад любого игрока, трогает и пытается угадать – кто это. Если угадал, то угаданный становится “Водяным”.</p>		
8	“Третий лишний”	<p>Игроки встают в круг по двое (один за другим) водящий бежит за одним из свободных игроков по внешнему кругу, не пересекая его, игрок может встать перед одной из пар и тогда убегать придется тому, кто оказывается третьим и стоит спиной к границе круга. Осаленный становится водящим.</p>		
9	“На золотом крыльце сидели...”	<p>Водящий крутится на месте и вокруг себя у земли вращает прыгалками (если длинные, лучше сложить пополам), приговаривая (на каж-</p>		

		дый оборот по слову): “На золотом крыльце сидели царь, царица, король, королица, повар, портной, … (далее не помню, но до этого редко дело доходило, если дойдете придумайте сами .Итак, игроки вокруг должны прыгать через скакалку, кто не успеет, тот водит и до следующей ошибки именуется словом, на котором он запутался в скакалке.		
10	“Кандалы”	(Сокращенный вариант игры “Бояре”), эта игра отличается только диалогом играющих команд: – Кандалы. – Скованы. – Раскуйте. – Кем? – Другом моим. – Каким? Далее выбирается игрок, который разбивает чужую цепь.		
11	“Ворота”	Вариант жмурок, где водят двое с закрытыми глазами – “стража”, меж которых должны пройти остальные игроки, пойманные меняются местами со стражей.		
12	“Слон”	Играют две команды: “слоны” встают цепочкой, держась друг за друга в согнутом состоянии, наездники запрыгивают на них и “слон” пытается идти с этой ношней		
13	“Козел”	Игроки встают в круг, водят вокруг Водящего (“козла” или “короля”) хоровод со словами: – Шел _король_ по лесу, по лесу, по лесу, Нашёл себе принцессу, принцессу, принцессу, (козел из хороводы выбирает принцессу) Давай с тобой попрыгаем, попрыгаем, попрыгаем, (всеми выполняются указанные действия) И ножками подрыгаем, подрыгаем, И ножками потопаем, потопаем, И ручками похлопаем, похлопаем, похлопаем, Головкой покачаем, и снова начинаем… (выбирать принцессу лучше с закрытыми глазами)		

14	«Лягушки и цапля»	<p>Границы болота (прямоугольник, квадрат или круг), где живут лягушки, отмечаются кубами со стороной 20 см, между которыми протянуты верёвки. На концах верёвок мешочки с песком. В стороне гнездо цапли. Лягушки прыгают, резвятся в болоте. Цапля (водящий) стоит в своём гнезде. По сигналу воспитателя она, высоко поднимая ноги, направляется к болоту, перешагивает через верёвку и ловит лягушек. Лягушки спасаются от цапли, они выскакивают из болота. Пойманых лягушек, цапля уводит к себе в дом. (Они остаются там, пока не выберут новую цаплю.) Если все лягушки успеют выскочить из болота, и цапля никого не поймает, она возвращается к себе в дом одна. После 2 -3 повторений игры выбирается новая цапля. Указания. Верёвки выкладывают на кубы так, чтобы они могли легко упасть, если их задеть при прыжке. Упавшую верёвку снова кладут на место. Играющие (лягушки) должны равномерно располагаться по болоту. Через верёвки лягушки могут только перепрыгивать.</p>		
15	«Волк во рву»	<p>Поперёк площадки двумя параллельными линиями на расстоянии около 100 см одна от другой обозначен ров. В нём находится водящий - волк. Остальные играющие - козы. Они живут в доме (стоят за чертой вдоль границы зала). На противоположной стороне зала линией отделено поле. По словам воспитателя «Козы, в поле, волк во рву!» дети бегут из дома в поле и перепрыгивают по дороге через ров. Волк</p>		

		бегает во рву, стараясь осалить прыгающих коз. Осаленный отходит в сторону. Воспитатель говорит: «Козы, домой!» Козы бегут домой, перепрыгивая по пути через ров. После 2 -- 3 пробежек выбирается или назначается другой водящий. <u>Указания.</u> Коза считается пойманной, если волк коснулся её в тот момент, когда она перепрыгивала через ров, или если она попала в ров ногой.		
16	«Прыгуны»	<p>На землю кладут три палки. Трое детей встают так, чтобы палки находились между их ногами. Под текст песни дети прыгают по очереди над палками, то, скрещивая, то, разводя ноги, задевая палку. На каждое четверостишие прыгает другой ребенок,</p> <p>«Зайка беленький сидит, и ушами шевелит, Вот так, вот так, и ушами шевелит. Зайке холодно сидеть, надо лапочки погреть. Хлоп-хлоп, хлоп-хлоп Надо лапочки погреть. Зайке холодно стоять, Надо зайке поскакать. Скок-скок, скок-скок, Надо зайке поскакать».</p> <p><u>Указания:</u> прыгать, не задевая и не сдвигая палки с места; соблюдать ритм прыжков, начинать и заканчивать прыжки в соответствии с началом и окончанием чтения стихов.</p> <p><u>Усложнение:</u> во время прыжков выполнять хлопки перед собой, над головой, за спиной.</p>		
17	«Лошади»	На конюшне стоят лошади, недалеко от них сидят на скамейках конюхи с возжами. Старший конюх - воспитатель подходит к дощечке,		

		<p>подвешенной на дерево, и отбивает примерно 15-18 ударов. За это время конюхи быстро выводят лошадей, запрягают их и выстраиваются друг за другом. На сигнал «поехали» скачут галопом. По сигналу «лошади испугались» разбегаются в разных направлениях. Конюхи ловят и отводят лошадей в конюшню. Дети меняются ролями, игра повторяется.</p> <p><u>Указания:</u> успеть построиться, пока слышны удары; правильно, ритмично выполнять галоп; ловить можно любую лошадь; лошадь не должна убегать из конюшни.</p> <p><u>Усложнение:</u> Каждый конюх делает себе «тройку».</p>		
18	Профилактика травматизма	Правила ТБ.		
19	«Птички и клетка»	<p>Дети делятся на две подгруппы. Одна образует круг в центре площадки (дети идут по кругу, держась за руки) – это «клетка», другая подгруппа – «птички». Воспитатель говорит: «Открыть клетку!» Дети, образующие клетку, поднимают руки. «Птички» вбегают в «клетку» и тут же выбегают из неё. Воспитатель говорит: «Закрыть клетку!» Дети опускают руки. «Птички», оставшиеся в «клетке», считаются пойманными. Они встают в круг. «Клетка» увеличивается, и игра продолжается, пока не останется 1-3 «птички». Затем дети меняются ролями.</p>		
20	«Северный и южный ветер»	<p>Выбирают двух водящих. Одному на руку повязывают синюю ленту – это «северный ветер», другому красную – это «южный ветер». Остальные дети бегают по площадке. «Северный ветер»</p>		

		старается «заморозить» как можно больше детей – дотронутся до них рукой. Замороженные принимают какую-либо позу (руки в стороны, вверх, на поясе, стоят на одной ноге и т.д.). «Южный ветер» стремится «заморозить» детей, также дотрагиваясь рукой и воскликая: «Свободен!» Через 2-3 минуты назначают новых водящих, и игра возобновляется.		
21	«Бой петухов»	Играющие стараются вывести друг друга из равновесия, прыгая на одной ноге и толкая соперника правым или левым плечом. Проигрывает тот, кто коснётся земли второй ногой. Руки дети держат на поясе либо скрёстно перед грудью; можно держаться одной рукой за носок согнутой ноги. Толкаться руками не разрешается. Побеждает тот, кто дольше продержится, прыгая на одной ноге.		
22	«Караси и щука» .	Одного ребёнка выбирают «щукой». Остальные играющие делятся на две подгруппы: одна из них образует круг – это «камешки», другая – «караси», которые плавают внутри круга. «Щука» находится за пределами круга. По сигналу воспитателя «Щука!» ребёнок изображающий её, вбегает в круг и старается поймать «карасей». «Караси» прячутся за «камешки» – приседают за кем-нибудь из игроков, стоящих по кругу. «Щука» ловит тех игроков, которые не успели спрятаться, и уводит их за круг. После 2-3 повторений подсчитывают количество пойманых игроков. Выбирают новую «Щуку». Дети, стоящие по кругу и внутри его, меняются местами, и игра про-		

		должается		
23	«Лиса в курятнике»	<p>Гимнастические скамейки ставят квадратом – это «насест». На скамейках стоят дети – «куры». Внутри квадрата («курятника») бегает «лиса». «Куры» то спрыгивают с «насеста» и бегают по «курятнику», то залезают на скамейки. «Лиса» старается поймать (дотронуться рукой) «курицу», которая хотя бы одной ногой касается земли. После того как водящий поймает 3-5 «кур», из числа самых ловких назначается новая «лиса». Игра повторяется 4-5 раз</p>		
24	«Река и ров»	<p>Дети строятся на середине площадки в колонну по одному. Справа от колонны находится «ров», слева – «река». Через «реку» надо «переплыть» - идти, имитируя руками движения пловца, через «ров» - перепрыгнуть. По сигналу воспитателя «Ров – справа!» дети поворачиваются направо и прыгают вперёд. Тот, кто прыгнул в другую сторону, считается упавшим в реку, и ему помогают выбраться, подавая руку. Затем все возвращаются к начальному построению.</p> <p>По сигналу «Река – слева!» дети поворачиваются налево и «плывут на другой берег». Тот, кто ошибся и попал в «ров», возвращается к товарищам.</p>		
25	«Горячая картошка» .	<p>Количество игроков: не менее трех</p> <p>Дети становятся в круг и перекидывают друг другу мяч, будто это горячая картошка. Игроки должны перекидывать мяч быстро, что бы не обжечься</p>		
26	«Заяц без логова»	<p>Количество игроков: любое</p> <p>Участники игры стоят парами лицом друг к другу, под-</p>		

		<p>няв сцепленные руки вверх. Это - логово зайца. Выбираются двое водящих - заяц и охотник. Заяц должен убегать от охотника, при этом он может спрятаться в лого-во, т.е. встать между играющими. Тот, к кому он встал спиной, становится зайцем и убегает от охотника.</p> <p>Если охотник» осалит зайца, то они меняются ролями.</p>		
27	«Подвижная цель»	<p>Количество игроков: любое Дети образуют большой круг, расположившись в 2 - 3 шагах друг от друга. Перед их носками можно провести линию. Выделяется водящий, который выходит на середину круга.</p> <p>По сигналу дети начинают перебрасывать друг другу мяч, чтобы выбрать момент и попасть им в водящего. Водящий, бегая по кругу, увертывается от мяча. Тот, кто попал мячом в водящего, идет на его место. Правила ТБ.</p>		
28	«Бредень»	<p>Количество игроков: любое. Играют две команды. Одна команда, взявшись за руки, образует "бредень" и ловит свободно передвигающихся по площадке соперников "рыбу". Пойманные игроки выбывают из игры. Через некоторое время команды меняются ролями.</p> <p>Выигрывает команда, поймавшая "рыбы" больше. "Рыба" считается пойманной в том случае, если рыбакам удается образовать вокруг нее круг. Игра повторяется несколько раз.</p>		
29	«Заколдованный замок»	<p>Количество игроков: любое Играющие делятся на две команды. Первые должны расколдовать замок, а вторая команда - помешать им в этом. Замком может служить дерево или стена. Около зам-</p>		

		<p>ка находятся главные ворота - двое ребят из второй команды с завязанными глазами. Вообще у всех игроков этой команды глаза должны быть завязаны. Они произвольно, так, как им хочется, располагаются на игровой площадке.</p> <p>Игроки, которые должны расколдовать замок по команде ведущего начинают бесшумно двигаться к главным воротам. Их задача - не заметно дойти до ворот, пройти сквозь них и дотронуться до замка. При этом игра считается оконченной.</p>		
30	«Али-баба»	<p>Количество игроков: любое</p> <p>Играющие делятся на две команды и встают, взявшись за руки, лицом к команде противника, на расстоянии 5 –7 метров. Игру начинает одна из команд словами:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Али-баба! <p>Вторая команда хором отвечает:</p> <ul style="list-style-type: none"> - О чём слуга <p>Вновь говорит первая команда:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Пятого, десятого, Сашу нам сюда!.. 		
31	«Два Мороза»	<p>Количество игроков: любое</p> <p>Перед детьми стоят два воющих, два Мороза.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Мы Морозы удалые, братья молодые: <p>Я Мороз Красный нос, Я Мороз Синий нос.</p> <p>Кто из вас решится в путь – дороженьку пустится?</p> <p>Дети отвечают:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Не боимся мы угроз и не страшен нам Мороз. <p>После этого дети должны пробежать на другую сторону и не попасться Морозам.</p>		
32	"Жар-птица"	Участвуют 2 команды. В составе каждой 6 человек. Для игры из лоскутков материи изготавливается и красочно расписывается жар-птица.		

		Одна команда (по жребию) образует круг. Игроки перекидывают жар-птицу друг другу так, чтобы ее не смог поймать водящий из команды соперников, находящийся в середине круга. Как только водящий поймает жар-птицу, его команде присуждается 1 очко, и игра возобновляется. По истечении условного времени команды меняются ролями. Побеждает команда, набравшая больше очков.		
33	"Перетягивание воза"	Участвуют 2 команды по 4-8 человек. Они строятся в шеренги одна против другой. Между шеренгами проводится линия. По сигналу соперники, взяв друг друга за руки, стараются перетянуть один другого за линию. Команда, сумевшая перетянуть большее количество (число) соперников, объявляется победителем. Игру можно усложнить, обозначив вместо одной линии двумя параллельными чертами коридор шириной 50 см. Перетянутым считается игрок, переступивший линию или коридор двумя ногами.		
	Раздел 3. Русские игровые традиции»	Знакомятся с русскими игровыми традициями.	Обсуждают рассказ учителя о русских игровых традициях, рассказывают об известных им традициях, проводят игры, в которые умеют играть, разучивают новые игры и знакомятся с новыми игровыми традициями.	http://school-collection.edu.ru/catalog/teacher/
34	<i>Игра «Золотые ворота»</i>	Двое, взявшись за руки – ворота. Остальные дети, взявшись за руки идут и проходят через ворота, на словах «На третий раз – не пропустим вас, «дети-ворота» опускают руки, таким обра-		

		зом, кто попал вовнутрь ворот становятся – «воротами» и так далее. Пока не закончится музыка.		
35	<i>Музыкальная игра «Танец маленьких утят»</i>	Проговаривая слова и повторяя движения за учителем под музыку.		
36	<i>Музыкальная игра «Скачет лягушонок»</i>	Проговаривая слова и повторяя движения за учителем под музыку.		
37	<i>«Если нравится тебе, то делай так!»</i>	Проговаривая слова и повторяя движения за учителем под музыку.		
38	<i>Музыкальная игра «У жирафа...</i>	Проговаривая слова и повторяя движения за учителем под музыку.		
39	<i>«Зазывалки»</i>	<p>Предыгровые <i>зазывалки</i>, как метод сбора участников будущей совместной игры при помощи специальной речевки, имеет давнюю традицию. Зазывалки использовались как зачин, призывающий потенциальных участников к игре:</p> <p><i>Чижик-пижик воробушек, По улоньке скачет, Девиц собирает Пограть-поплясать Себя показать?.</i></p> <p>Призыв к игре сопровождался подпрыгиванием на месте или по кругу, а произносивший их должен был вытянуть вперед руку с отогнутым большим пальцем. Желающие играть должны были схватить зазывалу за палец кулаком и в свою очередь отогнуть свой большой палец. Все это время зазывала произносил приговор с указанием названия игры. Когда набиралось достаточное количество игроков, зазывала заканчивал набор:</p> <p><i>Тай-тай, налетай! Никого не принимай!</i></p> <p>Так как в большинстве игр требуется <i>водящий</i>, нередко зазывалка использовалась заодно и для его определе-</p>		

		<p>ния: <i>Последнему ? водить!</i> В тех случаях, когда зазывалка не определяла водящего или такового не было в самой игре (например, в командных играх), использовали жребий или считалку</p>		
40	«Жребий»	<p>Жребий в игровой традиции выполняет функцию высшей справедливости. Его решению при распределении игровых ролей все обязаны подчиняться беспрекословно. Обычно жеребьевка предназначена для тех игр, в которых предусмотрено две команды. Из числа самых ловких игроков выбираются две матки (<i>капитана</i>), затем ребята, примерно равные по силам и возрасту, отходят парами в сторону, сговариваются и, договорившись, подходят к маткам:</p> <p><i>Мати, мати, Что вам дати?</i></p> <p>и спрашивают, кто из них кого выбирает:</p> <p><i>Какого коня ? сивого Или златогривого?</i></p> <p>Или:</p> <p><i>За печкой заблудился Или в стакане утопился? И т.д.</i></p>		
41	«Волк во рву»	<p>На земле чертиться коридор, шириной около метра обозначающий <i>ров</i>. Его можно было делать различным по ширине и зигзагообразным. Во <i>рву</i> располагаются водящие, <i>волки</i>. Их немного, два или три и они не имеют права покидать <i>ров</i>. Остальные играющие ? <i> зайцы</i>. <i>Зайцы</i> стараются перепрыгнуть через <i>ров</i> и не оказаться осаленными <i>волками</i>. Если до <i> зайца</i> дотронулись, он выбывает из игры или сам становится <i>волком</i>.</p> <p><i>Зайцы ров не перебегают, а</i></p>		

		перепрыгивают. Если нога зайца коснулась территории <i>rva</i> , это значит, что он провалился в ров и в этом случае также выбывает из игры.		
42	«Волки и овцы»	<p>На игровой поле отмежевываются площадки, имеющие 3 - 4 шага в ширину и называемые <i>загонами</i>.</p> <p>Играющие назначают одного из участников <i>пастухом</i>, другого - <i>волком</i>, а остальные остаются в роли <i>овец</i>.</p> <p>Пространство между загонами, называется <i>полем</i>. На одной из сторон его отделяют чертой небольшое пространство - <i>логовище волка</i>.</p> <p>После этого <i>овцы</i> размещаются в одном из загонов, а сам <i>пастух</i> становится в поле вблизи загона.</p> <p><i>Волк</i>, предлагаёт <i>пастуху</i> погнать стадо <i>овец</i> в поле, а сам в это время старается схватить какую-нибудь из них и улечь в свое <i>логовище</i>. <i>Пастух</i> старается оградить <i>овец</i>, направляющихся в противоположный загон, от <i>волка</i>. Пойманые <i>волком</i> становятся его помощниками. Помощники не могут ?ловить? <i>овец</i>, но могут их всячески задерживать, мешая вернуться в загон. После очередной поимки <i>волк</i> вновь обращается к <i>пастуху</i> со словами: ?гони стадо в поле?, и игра продолжается.</p> <p>Число помощников <i>волка</i> постепенно увеличивается, и он каждый раз вместе с ними продолжает выходить на охоту за <i>овцами</i>. <i>Волк</i> не должен оставлять <i>логовища</i> до тех пор, пока <i>овцы</i> не выйдут из свое-</p>		

		го загона и не двинутся по направлению к противоположному. <i>Волк</i> может ловить <i>овец</i> лишь в <i>поле</i> .		
43	«Медведь и вожак»	<p>Для игры необходима веревка длиной в 1,5-2 метра.</p> <p>Одного из участников назначают <i>медведем</i>, другого <i>вожаком</i>. Они берут в руки противоположные концы веревки, а остальные играющие группируются в 4-6 шагах от них. По сигналу, данному <i>вожаком</i>, игра начинается, и все бросаются на <i>медведя</i>, стараясь запятнать его. <i>Вожак</i>, охраняя последнего, в свою очередь пытается запятнать каждого приближающегося к медведю, прежде чем медведь получит 5-6 легких ударов.</p> <p>Если <i>вожаку</i> это удается, запятнанный им игрок становится <i>медведем</i>. А в том же случае, если <i>медведь</i> получит вышеуказанное количество ударов, и <i>вожак</i> не успеет запятнать кого-либо, то он сам становится <i>медведем</i>, а нанесший последний удар ? <i>вожаком</i>.</p> <p>Пятающие <i>медведя</i> должны вслух заявить о нанесенном ударе, причем удары могут быть наносимы лишь поочередно, а не одновременно двумя или несколькими играющими.</p> <p>В начале и во время игры, при каждой смене центральных действующих лиц: <i>вожака</i> и <i>медведя</i>? остальные участвующие не должны подходить к ним ближе, чем на 4-6 шагов, до тех пор, пока <i>вожак</i> не даст сигнала. За нарушение последнего правила, в наказание полагается роль <i>медведя</i>.</p>		
44	«Водяной»	<i>Водяной</i> (<i>водящий</i>) сидит в кругу с закрытыми глазами.		

		<p>Играющие водят вокруг него хоровод со словами:</p> <p><i>Дедушка водяной, Что сидишь ты под водой? Выгляни на чуточку, На одну минуточку.</i></p> <p>Круг останавливается и <i>водяной</i> встает и, не открывая глаз, подходит к одному из играющих.</p> <p>Задача <i>водяного</i> - определить, кто перед ним. Если <i>водяной</i> угадал, он меняется ролью и теперь тот, чье имя было названо, становится водящим.</p> <p><i>Водяной</i> может трогать стоящего перед ним игрока, но глаза открывать нельзя.</p>		
45	«Невод»	<p>Игра проходит на ограниченной площадке, пределы которой нельзя пересекать никому из играющих. Двое или трое игроков берутся за руки, образуя <i>невод</i>. Их задача ? поймать как можно больше <i>плавающих рыб</i>, т.е. остальных игроков. Задача <i>рыб</i> ? не попасться в <i>невод</i>. Если <i>рыбка</i> оказалась в <i>неводе</i>, то она присоединяется к водящим и сама становится частью <i>невода</i>.</p> <p>Игра продолжается до того момента, пока не определится игрок, оказавшийся самой <i>проворной рыбкой</i>.</p> <p><i>Рыбки</i> не имеют права рвать <i>nevod</i>, т.е. расцеплять руки у <i>водящих</i></p>		
46	«Чехарда»	<p>Один из игроков выбирается на роль <i>козла</i>. Оставшиеся по очереди должны через него перепрыгивать. Кто не сумел перепрыгнуть через <i>козла</i>, или его свалил, или сам упал после прыжка, становится на место <i>козла</i>, а бывший <i>козел</i> идет прыгать. Для сложности вместо одного <i>козла</i> можно выбирать нескольких, и прыгающий</p>		

		<p>должен преодолеть без ошибок всю цепочку.</p> <p><i>Козлу</i> запрещено умышленно прогибаться, уворачиваться или иным способом мешать прыгающему.</p>		
47	«Птицелов»	<p>Играющие определяют одного игрока, который становится <i>птицеловом</i>. Оставшиеся выбирают себе названия птиц, крику которых они могут подражать и становятся <i>птицами</i>. <i>Птицы</i> встают в круг, в центре которого ? <i>птицелов</i> с завязанными глазами. <i>Птицы</i> ходят вокруг птицелова и произносят нараспев:</p> <p><i>В лесу, во лесочке, На зеленом дубочке. Птички весело поют, Ай! Птицелов идет! Он в неволю нас возьмет, Птицы, улетайте!</i></p> <p><i>Птицелов</i> хлопает в ладоши, играющие останавливаются на месте, и водящий начинает искать <i>птиц</i>. Тот, кого он нашел, подражает крику <i>птицы</i>, которую он выбрал. <i>Птицелов</i> угадывает название <i>птицы</i> и имя пойманного. После чего этот игрок сам становится <i>птицеловом</i>. Если <i>птицелов</i> ошибается ? игра продолжается в тех же ролях. Играющие не должны прятаться за предметы, встречающиеся на пути. Игроки обязаны останавливаться на месте точно по сигналу</p>		
48	«Жмурки»	<p>С помощью считалки выбирают водящего ? <i>жмурку</i>. Ему завязывают глаза, отводят на середину игровой площадки, заставляют несколько раз повернуться вокруг себя и спрашивают:</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Кот, кот, на чем стоишь?</i> - <i>На квашне.</i> - <i>Что в квашне?</i> - <i>Квас.</i> 		

		<p>- <i>Лови мышей, а не нас!</i> После этих слов участники игры разбегаются, а <i>жмурка</i> их ловит. Пойманный меняется ролями <i>сводящим</i>. <i>Жмурке</i> запрещено сдвигать с глаз повязку, а убегающие не имеют права покидать площадку. Инструкция по ТБ.</p>		
49	«Дуга»	<p>Для игры натягивается веревочка и игроки по очереди должны пройти под ней, прогнувшись. При этом нельзя падать и задевать саму веревку. С каждым коном веревка опускается все ниже и ниже и в конце побеждает самый гибкий и упорный.</p>		
50	«Кот и мышь»	<p>Игроки (не более пяти пар) встают в два ряда лицом друг к другу, берутся за руки, образуя небольшой проход - нору. В одном ряду стоят коты, в другом - мыши. Игру начинает первая пара: кот ловит мышь, а та бегает вокруг играющих. В опасный момент мышь может спрятаться в коридоре, образованном сцепленными руками игроков. Как только кот поймал мышь, игроки встают в ряд. Начинает игру вторая пара. Игра продолжается, пока коты не переловят всех мышей. Правила игры. Коту нельзя забегать в нору. Кот и мыши не должны убегать далеко от норы.</p>		
51	«Ляпка»	<p>Один из играющих - водящий, его называют ляпкой. Водящий бегает за участниками игры, старается кого-то осалить, приговаривая: "На тебе ляпку, отдай ее другому!" Новый водящий догоняет игроков и старается кому-то из них передать ляпку. Так играют в Кировской области. А в Смоленской обла-</p>		

		<p>сти в этой игре водящий ловит участников игры и упомянутого спрашивает: "У кого был?" - "У тетки".- "Что ел?" - "Клёцки".- "Кому отдал?" Пойманный называет по имени одного из участников игры, и названный становится водящим.</p> <p>Правила игры. Водящий не должен преследовать одного и того же игрока. Участники игры внимательно наблюдают за сменой водящих.</p>		
52	«Заря»	<p>Дети встают в круг, руки держат за спиной, а один из играющих - заря - ходит сзади с лентой и говорит:</p> <p>Заря-зарница, Красная девица, По полю ходила, Ключи обронила, Ключи золотые, Ленты голубые, Кольца обвитые - За водой пошла.</p> <p>С последними словами водящий осторожно кладет ленту на плечо одному из играющих, который, заметив это, быстро берет ленту, и они оба бегут в разные стороны по кругу. Тот, кто останется без места, становится зарей. Игра повторяется.</p> <p>Правила игры. Бегущие не должны пересекать круг. Играющие не поворачиваются, пока водящий выбирает, кому положить на плечо ленту.</p>		
53	«Гуси»	<p>На площадке чертят небольшой круг, в середине его сидит волк. Играющие, взявшись за руки, встают в большой круг. Между кругом, где сидит волк, и хороводом встают в небольшой круг гусят. Играющие в хороводе идут по кругу и спрашивают гусят, которые также ходят по кругу и отвечают на вопросы:</p>		

	<p>- Гуси, вы гуси! - Га-га-га, га-га-га! - Вы, серые гуси! - Га-га-га, га-га-га! - Где, гуси, бывали? - Га-га-га, га-га-га! - Кого, гуси, видали? - Га-га-га, га-га-га!</p> <p>С окончанием последних слов волк выбегает из круга и старается поймать гусенка. Гуси разбегаются и прячутся за стоящих в хороводе. Пойманного гусенка волк ведет в середину круга - в логово. Гуси встают в круг и отвечают:</p> <p>Мы видели волка, Унес волк гусенка, Самого лучшего. Самого большого Далее следует перекличка хоровода и гусей:</p> <ul style="list-style-type: none"> - А, гуси, вы гуси! - Га-га га, га га га! - Щиплите-ка волка, Выручайте гусенка! <p>Гуси машут крыльями, с криком га-га бегают по кругу, донимают волка. Пойманные гусенята в это время стараются улететь из круга, а волк их непускает. Игра заканчивается, когда все пойманные гуси уходят от волка. Игра повторяется, но играющие в хороводе становятся гусями, а гуси встают в хоровод. Волка выбирают.</p> <p>Правила игры. Хоровод гусей и гусенята идут по кругу в разные стороны. Текст должны проговаривать все дружно. Пойманный гусенок может выйти из круга только тогда, когда кто-то из играющих коснулся рукой волка</p>		
54	«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.		
55	«Зайки»	Игра проводиться на открытом пространстве. Из всех игроков выбирается один охотник, все остальные изображают зайцев, стараясь прыгать га 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 приводи его в негодование. Однако, как только удается осалить одного из зайцев, он тут же становится охотником, принимая на себя незавидную обязанность – ловить зайцев.		
56	«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 завя-		

		занными ногами достаточно тяжело.		
57	«У медведя во бору»	<p>Игра для самых маленьких. Из всех участников игры выбирают одного водящего, которого назначают "медведем". На площадки 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:</p> <p>У медведя во бору Грибы, ягоды беру. А медведь не спит, И на нас рычит.</p> <p>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.</p>		
58	«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.		
59	«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 ладонями, 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.		
60	«Переездной конь»	<p>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".</p>		
61	«Зелёная репка»	<p>Все играющие встают в круг, берутся за руки, поют песню:</p> <p>Зелёная репка, держись крепко, кто оборвётся, тот не вернётся.</p> <p>Раз, два, три.</p> <p>На счёт «три» все проворачиваются вокруг себя кому как захочется, но руки стараются не расцеплять. Кто разорвёт руки, входит в круг, остальные повторяют песню. И так несколько раз.</p>		
62	«Дударь»	<p>Выбирается Дударь, становится в круг. Вокруг него идёт хоровод и поёт песню:</p> <p>Дударь, Дударь, Дударище старый, старый старичище. Его под колоду, его под сырью, его под гнилую. – Дударь, Дударь, что болит?</p>		

		<p>Дударь показывает и называет, что у него болит (рука, голова, спина, коленка и т.д.), все кладут руки друг другу на это место и снова начинают ходить по кругу с песней.</p> <p>Дударь, Дударь, Дударище старый, старый старичище. и т.д.</p> <p>Когда надоест играть, Дударь говорит: «Выздоровел!»</p>		
63	«Капустка»	<p>Все берутся за руки, начинают петь песню:</p> <p>Ах, капустка, рассадка моя, только милому досадка одна. Ах, капустка, легко стелется —</p> <p>двою ходят – третий сердится.</p> <p>Ах, капустка, золотой корешок,</p> <p>а мой милый – золотой же- нишок!</p> <p>Со словами: Вейся, вейся, завивайся круг в одном месте (возле ведущего) разрывается и все начинают, как спираль закручиваться вокруг одного из концов (где нет ведущего).</p> <p>Затем со словами: Вейся, вейся, развивайся ведущий начинает быстро раскручивать спираль (можно – быстро, змейкой и восьмёркой, рывками).</p>		
64	«Солнышко»	<p>По считалке выбирают ведущего – «Солнышко».</p> <p>Остальные дети встают в круг. «Солнышко» стоит посередине круга, все поют:</p> <p>Гори, солнце, ярче! Лето будет жарче, А зима теплее, А весна милее!</p> <p>Первые две строчки идут хороводом, на последующие две поворачиваются лицом друг к другу, делают поклон, затем подходят ближе к «Солнцу», оно говорит «ГО-</p>		

		РЯЧО!» и догоняет детей. Догнав играющего, дотрагивается до него, ребёнок замирает и выбывает из игры.		
65	«В круги»	<p>Выбирается водящий. Игро- ки образуют круг. В центре с закрытыми глазами стоит водящий. Все ходят вокруг него и поют:</p> <p>Отгадай, чей голосок, Становись, в кружок И скорей кого-нибудь Своей полочкой коснись. Отвечай поскорей, Отгадать поторопись!</p> <p>Затем останавливаются, а водящий ощупывает у всех головы. Тот, кого он, верно, назовет по имени, идет в круг водящим.</p>		
66	«Медом или саха- ром»	Играющие делятся на две команды: выбирают, кем быть – медом или сахаром. Затем берут палку и тянут ее за оба конца. Соревнуются, на чьей стороне больше меда или сахара.		