

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Далековская средняя школа имени Демуса Бориса Андреевича»
муниципального образования Черноморский район Республики Крым

РАССМОТРЕНО
на заседании МО
Протокол № 1
от «31» августа 2022 г.

СОГЛАСОВАНО
Заместитель директора по УВР

«31» августа 2022 г.

УТВЕРЖДАЮ
Директор МБОУ «Далековская
средняя школа им. Демуса Б.А.»
_____ Л. У. Арабджиева
Приказ от 31.08.2022 г. № 384

Рабочая программа по курсу внеурочной деятельности

Направление
Название
Класс
Уровень общего образования
Ф.И.О. учителя
Должность
Количество часов в год:

спортивно-оздоровительное
Подвижные игры
4
начальное общее образование
Змеева Олеся Николаевна
учитель начальных классов
34 ; 1 час в неделю

с.Далекое, 2022

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Личностными результатами программы внеурочной деятельности по спортивно-оздоровительному направлению «Подвижные игры» 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;
- проявлять дисциплинированность, трудолюбие и упорство в достижении поставленных целей;
- освоение моральных норм помощи тем, кто в ней нуждается, готовности принять на себя ответственность;
- освоение правил здорового и безопасного образа жизни.

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

Регулятивные УУД:

- умения планировать, регулировать, контролировать и оценивать свои действия;
- планирование общей цели и пути её достижения;
- распределение функций и ролей в совместной деятельности;
- адекватно воспринимать предложения и оценку учителей, товарищей, родителей и других людей;
- различать способ и результат действия;

Познавательные УУД:

- перерабатывать полученную информацию, делать выводы;
- преобразовывать информацию из одной формы в другую: предлагать свои правила игры на основе знакомых игр;
- устанавливать причинно-следственные связи.

Коммуникативные УУД:

- взаимодействие, ориентация на партнёра, сотрудничество и кооперация (в командных видах игры);
- адекватно использовать коммуникативные средства для решения различных коммуникативных задач;
- учитывать разные мнения и стремиться к координации различных позиций в сотрудничестве;
- договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности, в том числе в ситуации столкновения интересов;
- учиться выполнять различные роли в группе.

Предметными результатами освоения, учащимися содержания программы по курсу являются следующие умения:

- представлять игры, как средство укрепления здоровья, физического развития и физической подготовки человека;
- оказывать посильную помощь и моральную поддержку сверстникам при выполнении учебных заданий, доброжелательно и уважительно объяснять ошибки и способы их устранения;
- организовывать и проводить со сверстниками подвижные игры и элементы соревнований, осуществлять их объективное судейство;
- бережно обращаться с инвентарём и оборудованием, соблюдать требования техники безопасности к местам проведения;
- организовывать и проводить игры с разной целевой направленностью;
- взаимодействовать со сверстниками по правилам проведения подвижных игр и соревнований;
- в доступной форме объяснять правила (технику) выполнения двигательных действий, анализировать и находить ошибки, эффективно их исправлять;
- находить отличительные особенности в выполнении двигательного действия разными учениками, выделять отличительные признаки и элементы;
- выполнять технические действия из базовых видов спорта, применять их в игровой и соревновательной деятельности;
- применять жизненно важные двигательные навыки и умения различными способами, в различных изменяющихся, вариативных условиях.

СОДЕРЖАНИЕ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Теоретический раздел: беседы на темы: «Мир движений и здоровье», «Красивая осанка», «Утренняя гимнастика», «Чтоб здоровыми остаться надо...», « Я сильный, ловкий, быстрый», правила игр.

Практический раздел

Игры на развитие внимания, мышления, воображения, речи (6часов)

Игры на внимание (1ч.)

«Класс, смирно». Подготовка. Играющие строятся в одну шеренгу. Руководитель стоит лицом к детям. Содержание игры. Руководитель подает различные строевые команды, которые дети должны исполнять в том случае, если руководитель предварительно перед командой скажет слово «группа». Если слово «группа» не произнесено, исполнять команду нельзя. Тот, кто ошибся, делает шаг вперед и продолжает играть. После второй ошибки делает еще один шаг вперед и т.д. Игра продолжается примерно 3 мин. Побеждают те, кто по окончании игры остались в исходном положении.

«За флажками». Подготовка. Класс делится на команды, в каждой из них выбирают капитана. Команды располагаются за стартовыми линиями — одна напротив другой. Расстояние между командами 20-30 м. Посередине площадки, между двумя линиями, которые ограничивают полосу шириной 2—3 м, в шахматном порядке раскладывают флажки. Содержание игры. По сигналу игроки быстро подбегают к флажкам и стараются собрать их как можно больше. Через установленное время по команде дети возвращаются на места, быстро строятся в шеренгу. Капитаны собирают и подсчитывают флажки, принесенные их игроками. За каждый флажок начисляется одно очко.

Беседа: «Мир движений и здоровье». Правила игр. Строевые упражнения

Игры на развитие внимания и памяти (1ч.)

«Карлики – великаны» Игравющие становятся в круг. Ведущий объясняет, что если он скажет "карлики" все должны сесть на корточки, а если скажет "великаны" все должны встать. Кто ошибется, выходит из игры. Ведущий может намеренно подавать неправильные команды, например: "Кар-тошка! Ве-ревка! Кар-маны! Ве-дерко!". Победителем считается игрок, оставшийся последним.

«Запомни- порядок» 4-5 играющих выстраиваются друг за другом в произвольном порядке. Водящий, посмотрев на детей, должен отвернуться и сказать, кто за кем стоит. Затем водящим становится другой.

«Беседа о гигиене» Правила игр.

Игры на развитие памяти. (1ч.)

«Художник». Ребенок играет роль художника. Он внимательно рассматривает того, кого будет рисовать. Потом отворачивается и дает его словесный портрет.

«Все помню». Перед ее началом следует выбрать из числа взрослых судью, который на протяжении всей игры будет записывать названные слова. Участники должны сесть в круг и выбрать тему, например, города. После этого они по очереди называют названия городов. При этом каждый игрок должен повторять слова, названные предыдущим участником, и добавлять свое название. Судья в это время записывает все названия. Игрок, допустивший ошибку при повторении городов, выбывает из игры.

Игры на развитие воображения. (1ч.)

«Море волнуется». Перед началом игры считалкой выбирают капитана: Волны по морю гуляли, И кораблю они качали, Только шторм не страшен нам – С нами смелый капитан! (тот, на кого показала рука считающего при слове «капитан», становится капитаном и выходит вперед, встает перед всеми игроками). Капитан произносит слова, а все игроки, качая руками, изображают волны на море: Море волнуется – раз! Море волнуется – два! Море волнуется – три! Морская фигура на месте замри! После этих слов, все игроки, изображавшие волны на море, «застывают» на месте в какой-либо статической позе. Капитан идет между фигурами игроков и постепенно прикасается к ним рукой. Тот, к кому прикоснулся капитан, «оживает» и начинает в движении передавать изображаемый образ, а капитан старается его угадать и назвать! Чем больше образов угадает капитан, тем лучше результат! После нескольких игр определяется лучший капитан и все кричат ему: Шторм прошел и ураган! Алеша (Саша, Маша....) – лучший капитан!

«Запрещенное движение». Содержание Дети становятся в одну шеренгу, ведущий - напротив них. Ведущий (на первых порах это взрослый) показывает какое-нибудь движение и говорит, что оно запретное - его нельзя выполнять. Например, это может быть хлопок руками, приседание или прыжок на одной ноге. Ведущий начинает показывать различные движения. Задача участников - повторять все, кроме предварительно обозначенного "запретного движения". Те из игроков, которые повторили его, делают шаг назад. Побеждает тот, кто остался стоять на месте. *Ору с использованием скороговорок.*

Игры на развитие памяти (1ч.)

«Два мороза». Содержание. На противоположных сторонах площадки отмечаются линиями два дома. Играющие располагаются на одной стороне площадки. Воспитатель выделяет двух водящих, которые становятся по середине площадки между «домами», лицом к детям. Это Мороз Красный Нос и Мороз Синий Нос. По сигналу воспитателя «начинайте», оба Мороза говорят: «Мы два брата молодые, два мороза удалые. Я - Мороз Красный Нос. Я - Мороз Синий Нос. Кто из вас решится, в путь-дороженьку пуститься?» Все играющие отвечают: «Не боимся мы угроз и не страшен нам мороз», - и перебегают в «дом» на противоположной стороне площадки, а Морозы стараются их «заморозить», т.е. коснуться рукой. «Замороженные» останавливаются там, где их захватил мороз, и так стоят до окончания перебежки всех остальных игроков. «Замороженных» подсчитывают, после они присоединяются к играющим.

Игры на развитие мышления и речи. (1ч.)

Игры «Угадай чей голосок». Эта игра на развитие слухового внимания. Один участник игры становится в круг и закрывает глаза. Дети идут по кругу, не держась за руки, и говорят: Мы собрались в ровный круг, Повернемся разом вдруг, И как скажем скок - скок - скок! - Угадай чей голосок? Слова "Скок - скок - скок!" произносит один ребенок по указанию руководителя. Стоящий в центре должен узнать его. Тот, кого узнали, становится на место водящего.

Народные игры (6 часов)

Русские народные игры (1ч.)

«У медведя во бору». В начале игры выбирается «медведь», который идет «спать» подальше — в другой конец площадки. Игроки произносят слова: У медведя во бору. Грибы-ягоды беру. А медведь-то спит. И на нас не глядит. На первые четыре строчки, играющие приближаются к медведю, ритмично ступая и имитируя движения по тексту: наклоняются, как будто собирают грибы, и «кладут» их в воображаемый кузовок. Игроки приближаются к медведю и произносят слова: Мы медведя приласкали, Мы его пощекотали. Зарычал медведь — беда! Разбегайся кто куда! Игроки, в соответствии со словами, медведя гладят, щекотят, а когда он просыпается — разбегаются. Медведь их догоняет. Тот, кого поймал медведь, становится новым «медведем».

«Горелки» 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. Взгляни на небо, там птички летают!" (Встречаются и другие рифмовки). После чего водящий смотрим 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.

Русские народные игры (1ч.)

«Зайка беленький сидит». Содержание Дети – «зайки» сидят на скамейке. Взрослый предлагает выбежать «зайчикам» на середину площадки («полянку»). Дети выходят на середину площадки, становятся около взрослого и приседают на корточки. Взрослый произносит текст: Зайка беленький сидит. И ушами шевелит. Вот так, вот так Он 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. (Название игрушки) зайку испугал Зайка прыг и ускакал. Дети шевелят кистями рук, Подняв их к голове имитируя заячьи уши. Хлопают в ладоши подпрыгивают на обеих ногах на месте Конкретно указывается, кто испугал зайку. (взрослый показывает игрушку). Дети убегают на свои места.

«Прыгание с перевязанными 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 завязанными ногами достаточно тяжело.

Русские народные игры (1ч.)

«Горелки». 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. Взгляни на небо, там птички летают!" (Встречаются и другие рифмовки). После чего водящий смотрим 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.

«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 matka с цыплятами подходят к коршуну, и matka начинает приговаривать: "Коршун! Что делаешь?" - "Ямочку рою". – "Зачем тебе ямочка?" - "Денежку ищу". – "Зачем тебе денежка?" - "Иголку купить". – "Зачем тебе иголлка?" - "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.

Русские народные игры (1ч.)

«Кот и мышь». Играющие (не больше пяти пар) встают в два ряда лицом друг к другу, берутся за руки, образуя небольшой проход – нору. В одном ряду стоят коты, в другом – мыши. Игру начинает первая пара: кот ловит мышь, а та бежит вокруг играющих. В опасный момент мышь может спрятаться в коридоре, образованном сцепленными руками играющих. Как только кот поймал мышь, играющие встают в ряд. Начинает игру вторая пара. Игра продолжается пока коты не переловят всех мышей.

Русские народные игры (1ч.)

«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.

«Укротитель 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

Русская народная игра (1ч.)

«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.

Подвижные игры (15 часов)

Игра с элементами ОРУ (1ч.)

«Кочка, дорожка, конна». Группу детей разбивают на 2 команды. Команда должна действовать согласовано и быстро реагировать на указания водящего. При слове тропинка – встать друг за другом в цепочку, положить руки на плеч впереди стоящего. При слове «команда» - собраться в круг, взяться за руки и поднять их вверх. А при слове кочки – сесть на землю, как можно ближе друг к другу и прикрыть голову руками.

«Космонавты» Количество игроков – 3 и более.

На полу рисуются круги или раскладываются обручи(ракеты). Кругов на один меньше, чем игроков (космонавтов). Игроки(космонавты) бегут друг за другом по кругу по краю площадки или зала. По команде воспитателя: «В ПОЛЁТ!», игроки занимают свободные обручи. Оставшиеся без места – выбывают из игры.

Беседа: «Чтоб здоровыми остаться надо...».

Составление упражнений для утренней гимнастики. (1ч.)

Эстафеты с обручами. Беседа: Составление упражнений для утренней гимнастики.

Беседа «Я сильный, ловкий, быстрый». Эстафеты с баскетбольным мячом. (1ч.)

Эстафеты на развитие быстроты, силы, ловкости. Беседа о физ. Качествах сила

Игра с мячом (1ч.)

«Охотники и утки». Рисуются круг D 10 метров. Участники делятся на две команды. Первая команда становится в круг – это «утки»; вторая по кругу –это «охотники». По сигналу «охотники» перебрасывая мяч стараются выбить «уток».

«Совушка». Играющие свободно располагаются на площадке. В стороне («в дупле») сидит или стоит «сова». Педагог говорит: «День наступает, всё оживает». Дети свободно двигаться по площадке, выполняя различные движения, имитируя руками полёт бабочек, стрекоз и т.д. Неожиданно воспитатель произносит: «Ночь наступает, всё замирает. Сова вылетает». Все дети останавливаются в том положении, в котором их застали слова, и не шевелятся. «Сова» медленно проходит мимо играющих и зорко осматривает их. Кто пошевелится или засмеётся, того «сова» отправляет к себе в «дупло». Через некоторое время игра останавливается, подсчитывают, сколько человек «сова» забрала к себе. После этого выбирают новую «сову» из тех, кто к ней не попал. Выигрывает та «сова», которая забрала больше всего играющих. **Упражнения с перестроением из колонны по одному в колонну по два.**

Весёлые старты со скакалкой. (1ч.) *Упражнения со скакалкой. Эстафеты со скакалкой.*

Игра подвижная (1ч.)

«Не давай мяч водящему». Участники становятся в круг на расстоянии вытянутых в стороны рук. Водящий (по жребию) встает в середину круга. У кого-либо из стоящих по кругу в руках мяч. Играющие перебрасывают мяч по воздуху или перекатывают по земле так, чтобы водящий не мог коснуться его. Бегая в середине круга, водящий стремится дотронуться до мяча, находящегося в воздухе, на земле или в руках у кого-либо из игроков. Если водящему удастся коснуться мяча, то он меняется местом с игроком, бросившим мяч, или с игроком, державшим мяч, когда его коснулся водящий.

«Зайцы в огороде» На площадке два круга: большой – огород, и малый – домик сторожа, где помещается водящий. Зайцы охотятся за большим кругом (в поле). По сигналу воспитателя зайцы впрыгивают (на двух ногах) в круг и выпрыгивают из него. Сторож, покинув свой домик, бежит по огороду и старается запятнать зайцев. Осаленный сторожем заяц отводится в домик, и игра продолжается, пока не будут пойманы три-четыре зайца. После этого выделяется новый сторож – и игра проводится еще раз. В пределах огорода зайцам разрешается только прыгать. Заяц, заступивший в домик сторожа, остается в нем. **Игры с мячом: ловля, бросок, передача.**

Упражнения на формирование правильной осанки. (1ч.)

Игра «Волк во рву» Волк становится в ров. По сигналу воспитателя «волк во рву» козы бегут на противоположную сторону площадки, перепрыгивая через ров, а волк – старается их поймать (коснуться). Пойманных отводит в угол рва. Продолжительность игры 5-7 минут.
Проведение игры. Формирование правильной осанки

Игра подвижная (1ч.)

«Попрыгунчики-воробушки». Предварительно на асфальте чертится круг с помощью мела. В центре круга находится ведущий – «ворона». За кругом стоят все игроки, которые являются «воробушками». Они запрыгивают в круг и прыгают в нутри него. Затем так же из него выпрыгивают. «Ворона» старается поймать «воробушка», когда тот скачет внутри круга. Если «воробушка» все-таки словили, то он становится ведущим, и игра начинается сначала.

«Прыжки по полоскам» По сигналу первые номера каждой команды начинают прыжки с начала коридора (толчком двумя ногами) через узкие полоски, делая промежуточный прыжок на каждой широкой полосе. Выполнившие все прыжки правильно (не наступив на узкие полоски) приносят своей команде очко. Так же прыгают вторые номера и т.д. Если игрок наступит на узкую полоску, он продолжает прыгать дальше, но не приносит команде очко. Быстрота выполнения прыжков не учитывается. Побеждает команда, игроки которой получили больше очков.
Правила игры. Проведение игры.

Игры на свежем воздухе (1ч.)

«Два Мороза». Содержание. На противоположных сторонах площадки отмечаются линиями два дома. Играющие располагаются на одной стороне площадки. Воспитатель выделяет двух водящих, которые становятся по середине площадки между «домами», лицом к детям. Это Мороз Красный Нос и Мороз Синий Нос. По сигналу воспитателя «начинайте», оба Мороза говорят: «Мы два брата молодые, два мороза удалые. Я - Мороз Красный Нос. Я - Мороз Синий Нос. Кто из вас решиться, в путь-дороженьку пуститься?» Все играющие отвечают: «Не боимся мы угроз и не страшен нам мороз», - и перебегают в «дом» на противоположной стороне площадки, а Морозы стараются их «заморозить», т.е. коснуться рукой. «Замороженные» останавливаются там, где их захватил мороз, и так стоят до окончания перебежки всех остальных игроков. «Замороженных» подсчитывают, после они присоединяются к играющим.

«Метко в цель». Содержание игры. ... По установленному сигналу руководителя играющие первой шеренги бросают мячи (снежки) в городки (булавы), стараясь их сбить. Сбитые городки подсчитываются и ставятся на место. **Разучивание и проведение игр. Метание снежков в цель.**

Эстафеты с санками. Проведение зимних эстафет. (1ч.)

Игры на лыжах «Биатлон». Правила игры. Проведение игры. (1ч.)

Игры зимой (1ч.)

«Охота на куропаток» Игроки образуют две группы. На площадке на расстоянии 10 - 15 м по обеим сторонам проводятся линии, за которыми должны стоять охотники. В центре площадки чертятся 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. **Правила игры. Проведение игры.**

Игра подвижная (1ч.)

«Перемена мест» Подготовка. Игроки двух команд, стоя в шеренгах лицом друг к другу на противоположных сторонах площадки (за линиями своих «домов»), приседают и кладут руки на колени. Содержание игры. По сигналу все игроки, прыгая из глубокого приседа, продвигаются вперед, стараясь быстрее пересечь линию противоположного «дома». Затем следуют прыжки в обратную сторону, но в игре не участвует тот, кто пересек линию «дома» последним. Игра продолжается до тех пор, пока на площадке не останутся 2—3 самых выносливых прыгуна. Побеждает команда, которая по окончании игры сохранила больше прыгунов.

«Удочка». Содержание. Все игроки – «рыбки» - выстраиваются в круг, в центре которого находится «Рыбак» со шнуром в руке. Рыбака можно выбрать с помощью детской считалки. Водящий вращает шнур («удочку») по кругу так, чтобы мешочек с песком скользил по земле под ногами остальных участников. Игроки должны подпрыгивать, чтобы «удочка» их не задела. Тот, кто не сумел подпрыгнуть вовремя, чтобы «удочка» его не задела, становится новым Рыбаком. **Построение. Строевые упражнения перемещение.**

Игра подвижная (1ч.)

«Салки с мячом». Игроки встают в круг, один из них, держа в руках мяч, становится в середину, подбрасывает мячик вверх и называет имя кого-то из участников игры. Этот игрок должен поймать мяч, а остальные быстро разбегаются прочь. Тот, кто поймал мяч, кричит: «Стоп!» Все игроки должны сразу же остановиться. Теперь задача водящего попасть мячом в любого игрока, который при этом не может сходить со своего места, но старается увернуться от мяча — присесть, подпрыгнуть, наклониться. Маневр не удался, и мячик все-таки осалил игрока? Он становится новым водящим — должен поймать мяч, крикнуть «стоп» и осалить мячом кого-нибудь еще. **Правила игры. Проведение игры.**

Игра подвижная (1ч.)

«Прыгай через ров» На площадке мелом рисуют две параллельные линии на расстоянии полуметра одна от другой - это "ров". Затем по считалке они делятся на две команды, которые выстраиваются по обе стороны "рва" на расстоянии пяти шагов от него. По очереди с закрытыми глазами ребята подходят ко "рву" и прыгают. Игроки каждой команды помогают своим товарищам возгласами: "Прыгай!", "Не прыгай!" Выигрывает та команда, в которой больше ребят сумели перепрыгнуть через "ров", не наступив на черту. **Совершенствование координации движений.**

Спортивные игры (3 часа)

Футбол (1ч.) Игровые правила. Отработка игровых приёмов. Игра.

Футбол. (1ч.) Игровые правила. Отработка игровых приёмов.

Футбол (1ч.) Проведение игры.

Спортивные праздники (4 часа)

Спортивный праздник. (1ч.) Игры, эстафеты, Весёлые минутки.

Олимпийские игры (1ч.) Эстафеты с предметами

Большие гонки (1ч.) Эстафеты с предметами и без

Спортивный праздник (1ч.) «Фестиваль подвижных игр» Эстафеты с надувными шарами

В рабочую программу учебного курса «Подвижные игры» включен модуль «Школьный урок» рабочей программы воспитания

ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№ п/п	Наименование раздела и темы	Модуль рабочей программы воспитания «Школьный урок»	Кол-во часов	Контрольные работы	Практическая часть
1	Игры на развитие внимания, мышления, воображения, речи.	- урок, посвященный Дню знаний; - урок, посвященный Дню окончания Второй мировой войны ; - урок, посвященный Дню солидарности в борьбе с терроризмом.	6	-	-
2	Народные игры.	- урок, посвященный Дню гражданской обороны; - урок, посвященный, Международному дню учителя; - Всероссийский урок безопасности школьников в сети «Интернет».	6	-	-
3	Подвижные игры.	обороны Севастополя от фашистских захватчиков; - урок, посвященный Дню народного единства; - урок, посвященный Всемирному дню борьбы со СПИДом; - урок, посвященный Дню Неизвестного Солдата; - урок, посвященный Дню Героев Отечества; - урок, посвященный Дню Конституции Российской Федерации; - урок, посвященный Дню Республики Крым.	15	-	-
4	Спортивные игры.	- урок, посвященный Дню	3	-	-

		защитника Отечества; - урок, посвященный Всемирный день гражданской обороны.			
5	Спортивные праздники.	- урок, посвященный Дню местного самоуправления; - урок, посвященный Дню пожарной охраны. Тематический урок ОБЖ.	4	-	-
Итого			34	-	-