

**Кузекевич В.Р.  
Русаков А.А.**

**ПРАКТИКУМ ПО ДИСЦИПЛИНЕ**

**«ТЕОРИЯ И МЕТОДИКА  
ПРЕПОДАВАНИЯ» КОМАНДНО-ИГРОВЫХ ВИДОВ  
СПОРТА И ПОДВИЖНЫХ ИГР»**

**(ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ ВНИМАНИЯ И СООБРАЗИТЕЛЬНОСТИ)**

Иркутск 2017

Министерство образования и науки Российской Федерации  
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования  
«Иркутский государственный университет»  
Педагогический институт

**Кузекевич В.Р.,  
Русаков А.А.**

**Практикум по дисциплине  
«Теория и методика преподавания командно – игровых  
видов спорта и подвижных игр»  
(ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ ВНИМАНИЯ И СООБРАЗИТЕЛЬНОСТИ)**

**Учебно-методическое пособие**

**Иркутск 2017**

УДК 796.1.+ 152.27  
ББК 75. 55 + 88.843  
К 89

*Рекомендовано к печати Учебно-методическим советом Педагогического  
института Иркутского государственного университета*

Рецензенты:

**О.Л. Подлиняев**, доктор педагогических наук, профессор ФГБОУ ВО  
«Иркутский государственный университет»

**В.В. Шохирев**, кандидат педагогических наук, доцент, заведующий  
кафедрой физического воспитания ФГБОУ ВО «Иркутский государственный  
медицинский университет»

Кузекевич В.Р., Русаков А.А.

Практикум по дисциплине «Теория и методика преподавания командно –  
игровых видов спорта и подвижных игр» (игры на развитие внимания и  
сообразительности): Учебно-методическое пособие. – Изд-во «Репроцентр А-  
1», 2017. – 153 с.

**ISBN 978 -5–9134-5273-3**

Учебно-методическое пособие включает материал по дисциплине  
«Теория и методика преподавания командно–игровых видов спорта и  
подвижных игр», составленный в соответствии с программой подготовки  
студентов, обучающихся по направлениям 44.03.01 «Педагогическое  
образование», 44.03.05 «Педагогическое образование (с двумя профилями  
подготовки)», направленность «Физическая культура».

Представленные подвижные игры направлены на развитие внимания и  
сообразительности, пособие содержит большой перечень простых и  
доступных подвижных игр, рекомендуемых для использования как в учебном  
процессе, так и для организации активного отдыха.

**ISBN 978 -5–9134-5273-3** © Кузекевич В.Р., Русаков А.А. 2017  
©ФГБОУ ВО «Иркутский государственный  
университет», 2017

## Содержание

|                                                                                                               |           |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| <b>Введение.....</b>                                                                                          | <b>11</b> |
| Общие методические рекомендации к проведению игр,<br>направленных на развитие внимания и воображения<br>..... | 8         |
| <b>I. Игры с преимущественной направленностью на развитие<br/>внимания.....</b>                               | <b>12</b> |
| 1.1. «Иголка, нитка, узелок».....                                                                             | 12        |
| 1.2. «Шишки, желуди, орехи».....                                                                              | 13        |
| 1.3. «Запрещенное движение».....                                                                              | 14        |
| 1.4. «Потопали-похлопали» (авторский вариант).....                                                            | 15        |
| 1.5.«Три, тринадцать, тридцать».....                                                                          | 16        |
| 1.6. «Эстафета зверей».....                                                                                   | 17        |
| 1.7.«Оседлай коня».....                                                                                       | 18        |
| 1.8.«Ленка - енка» (авторский вариант) .....                                                                  | 19        |
| 1.9. «Веревочка».....                                                                                         | 20        |
| 1.10. «Смена пар».....                                                                                        | 21        |
| 1.11. «Скок – скок - перескок» (авторский вариант).....                                                       | 22        |
| 1.12. «Роза - береза».....                                                                                    | 22        |
| 1.13. «Рулетка» (авторский вариант).....                                                                      | 23        |
| 1.14. «Будь внимателен» (авторский вариант).....                                                              | 24        |
| 1.15. «Разноцветный пионербол» (авторский вариант) .....                                                      | 25        |
| 1.16. «Сторож».....                                                                                           | 26        |
| 1.17. «Пятый - десятый» (авторский вариант).....                                                              | 27        |
| 1.18. «Руки - ноги».....                                                                                      | 28        |
| 1.19. «Замри!».....                                                                                           | 29        |
| 1.20. «Оркестр».....                                                                                          | 29        |
| 1.21. «Невидящие и неслышащие».....                                                                           | 30        |
| 1.22. «Кто не успел, тот опоздал».....                                                                        | 31        |
| 1.23. «Делай так, как твой сосед».....                                                                        | 32        |
| 1.24. «Встречное течение» (авторский вариант).....                                                            | 33        |
| 1.25. «Переправа» (авторский вариант).....                                                                    | 34        |
| 1.26. «Тише едешь – дальше будешь!».....                                                                      | 35        |
| 1.27. «Сели, встали, наклонились!» (авторский вариант).....                                                   | 36        |
| 1.28. «Флюгер» (авторский вариант).....                                                                       | 37        |
| 1.29. «Королевство кривых зеркал».....                                                                        | 38        |
| 1.30. «Ритм по кругу».....                                                                                    | 38        |
| 1.31. «Нос, рот».....                                                                                         | 39        |
| 1.32. « Идёт - бредёт».....                                                                                   | 40        |
| 1.33. «Цветные полоски» (авторский вариант).....                                                              | 41        |
| 1.34. «Садовник».....                                                                                         | 42        |
| 1.35. «Коварная змейка».....                                                                                  | 43        |
| 1.36. «А ты чем занимаешься?» (авторский вариант).....                                                        | 43        |
| 1.37.«Акула».....                                                                                             | 45        |
| 1.38. «Пишущая машинка».....                                                                                  | 45        |

|                                                                        |           |
|------------------------------------------------------------------------|-----------|
| 1.39. «Тень».....                                                      | 46        |
| 1.40. «Убери лишнее» (авторский вариант).....                          | 47        |
| 1.41. «Веретено».....                                                  | 48        |
| 1.42. «Салки - повторялки».....                                        | 48        |
| 1.43. «Что ешь, медведь?».....                                         | 49        |
| 1.44. «Лес, болото, небо, поле» (авторский вариант).....               | 50        |
| 1.45. «Цветные кегли».....                                             | 51        |
| 1.46. «Держись за водящего» (авторский вариант).....                   | 52        |
| 1.47. «Камень, ножницы, бумага».....                                   | 53        |
| 1.48 «Наши руки хороши» (авторский вариант).....                       | 54        |
| 1.49. «Контролер».....                                                 | 55        |
| <b>II. Игры для развития сообразительности.....</b>                    | <b>56</b> |
| 2.1 «Светофор».....                                                    | 56        |
| 2.2. «Цветик - семицветик» (авторский вариант).....                    | 57        |
| 2.3. «Число, слово, цифра» (авторский вариант).....                    | 58        |
| 2.4. «Класс, смирно!».....                                             | 59        |
| 2.5. «Три свистка» (авторский вариант).....                            | 60        |
| 2.6. «Путаница».....                                                   | 61        |
| 2.7. «Море волнуется».....                                             | 62        |
| 2.8. «По кратчайшему пути» (авторский вариант).....                    | 63        |
| 2.9. «Запомни свой цвет».....                                          | 64        |
| 2.10. «Треугольник, круг, квадрат» (авторский вариант).....            | 65        |
| 2.11. «За грибами в темный лес».....                                   | 66        |
| 2.12. «Счет по кругу».....                                             | 67        |
| 2.13. «Эстафета с разными мячами» (авторский вариант).....             | 68        |
| 2.14. «Перекресток» (авторский вариант).....                           | 70        |
| 2.15. «Абэвэгэдейка» (авторский вариант) .....                         | 71        |
| 2.16.«Передача в кругу» (авторский вариант).....                       | 72        |
| 2.17. «Необычная зарядка» (авторский вариант).....                     | 73        |
| 2.18. «Маскировка в колоннах».....                                     | 74        |
| 2.19. «Типография» .....                                               | 76        |
| 2.20. «Меточки».....                                                   | 77        |
| 2.21. «Встреча мячей» (авторский вариант).....                         | 79        |
| 2.22. «Человек, тигр и ружьё».....                                     | 80        |
| 2.23. « Я иду тебя пятнать» (авторский вариант).....                   | 81        |
| 2.24. «Летающие слова».....                                            | 82        |
| 2.25. «Не спеши».....                                                  | 83        |
| 2.26. «Напиши и угадай».....                                           | 84        |
| 2.27.«Подсчитайте сколько раз» (Кузекевич В.Р., Решетников А.Ф.) ..... | 85        |
| 2.28. «Слоги и слова» (авторский вариант).....                         | 86        |
| 2.29.« Быстрые цифры» (авторский вариант).....                         | 87        |
| 2.30. «Пальчиковые игры».....                                          | 88        |
| 2.31. «Подбеги и возьми!» (авторский вариант).....                     | 90        |
| 2.32. «Нить Ариадны».....                                              | 91        |
| 2.33. «Первая и последняя буква».....                                  | 92        |

|                                                                                                                                                     |     |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| 2.34. «Слова наоборот» (авторский вариант).....                                                                                                     | 93  |
| 2.35. «Мурр - мяу».....                                                                                                                             | 94  |
| 2.36. «Цифровые ворота».....                                                                                                                        | 95  |
| 2.37. «Цифры с ножками».....                                                                                                                        | 96  |
| 2.38. «Вредина».....                                                                                                                                | 96  |
| 2.39. «Король».....                                                                                                                                 | 97  |
| 2.40. «Читаем вместе».....                                                                                                                          | 98  |
| 2.41. «Узнавай-ка» (авторский вариант).....                                                                                                         | 99  |
| 2.42. «Шлагбаум».....                                                                                                                               | 100 |
| 2.43. «Две руки, одна голова».....                                                                                                                  | 101 |
| 2.44. «Строевая песня».....                                                                                                                         | 102 |
| 2.45. «Лабиринт».....                                                                                                                               | 102 |
| 2.46. «Рисунки из палочек».....                                                                                                                     | 103 |
| 2.47. «Вершки и корешки» (авторский вариант).....                                                                                                   | 104 |
| 2.48. «Построй фигуру» (авторский вариант).....                                                                                                     | 105 |
| 2.49. «С кем вы вместе загорали» (авторский вариант).....                                                                                           | 106 |
| 2.50. «Игры со словами».....                                                                                                                        | 107 |
| 2.51. «Лесенка».....                                                                                                                                | 108 |
| 2.52. «Азбука».....                                                                                                                                 | 109 |
| 2.53. «Самовар».....                                                                                                                                | 110 |
| 2.54. Салки «Математические» (авторский вариант).....                                                                                               | 111 |
| 2.55. Салки «Буквы» (авторский вариант).....                                                                                                        | 112 |
| 2.56. Салки «Атомы и молекулы» .....                                                                                                                | 114 |
| 2.57. Салки в кругу со счетом (авторский вариант).....                                                                                              | 115 |
| 2.58. «Гласные – согласные, четные - нечетные» (авторский вариант).....                                                                             | 116 |
| 2.59. «Вставь букву».....                                                                                                                           | 117 |
| 2.60. «Необычная переправа» (авторский вариант).....                                                                                                | 117 |
| Приложение 1 Подвижные игры и развиваемые в них психические способности .....                                                                       | 117 |
| Приложение 2 Подвижные игры из школьной программы .....                                                                                             | 121 |
| Приложение 3 Формируемые компетенции для направления                                                                                                |     |
| 44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки)                                                                                  |     |
| .....                                                                                                                                               | 124 |
| Приложение 4 Средства оценки учебных достижений по дисциплине «Теория и методика преподавания командно – игровых видов спорта и подвижных игр»..... | 127 |
| Использованная литература .....                                                                                                                     | 151 |

## **Введение**

Подвижные игры широко используются для решения образовательных (совершенствование и закрепление естественных навыков движений), воспитательных (развитие физических качеств, воспитание честности, коллективизма и др.) и оздоровительных (способствование нормальному формированию и развитию организма детей, укреплению здоровья, профилактике травматизма) задач в процессе физического воспитания. В то же время, как учителями, так и родителями явно недооценивается их влияние на развитие и формирование психической сферы личности ребёнка и школьника. Подвижная игра создает благоприятные возможности для тренировки всех функций головного мозга, поскольку одновременно задействует различные анализаторы, что создает предпосылки к успешному овладению элементами и содержанием учебной деятельности.

Развитие памяти, восприятия, воображения, внимания с успехом могут решать подвижные игры, которые в силу своей универсальности, простоты, доступности, высокой эмоциональной привлекательности, являются универсальным средством, позволяющим не только развивать психическую сферу личности, но и удовлетворять двигательные потребности ребенка.

Применение подвижных игр позволяет усилить возможности педагогических воздействий, способствуя успешному формированию жизненно необходимых двигательных умений и навыков, системы знаний, психических и нравственных качеств личности.

Основное внимание в пособии уделено вопросам, не получившим достаточного освещения в научно-методической литературе, рекомендации учитывают многолетний опыт практической работы автора в качестве учителя физической культуры и преподавателя дисциплины «Подвижные игры».

## **Общие методические рекомендации к проведению игр, направленных на развитие психической сферы**

Для того, чтобы игровая деятельность, направленная на развитие психической сферы личности была успешной, следует использовать специальные приемы её организации, поскольку именно учитель способен как облегчить, так и наоборот, усложнить процесс развития психической сферы личности. Необходимо изучать индивидуальные особенности детей, и на основании данного знания использовать специальные приемы и правила.

В каждой группе существуют дети, «слабые» по своим нейродинамическим свойствам, и в процессе игровой деятельности необходим индивидуальный подход к таким детям, и соблюдение следующих правил:

- не нужно ставить слабого ученика в ситуации, когда он должен быстро принимать решение, нужно дать ему время для обдумывания игровой ситуации и подготовку к игре;
- не давайте большой объем нового игрового материала, а разбейте его на отдельные блоки и давайте его постепенно, по мере усвоения;
- не выбирайте таких детей в качестве водящих при первом проведении игры, дайте возможность осмыслить и осознать содержание игры;
- путем правильной тактики поощрений, подводите ребенка к осознанию собственных возможностей, формированию уверенности в своих силах, чаще высказывайте замечания типа: «молодец», «умница», «отлично» и т.п.;
- осторожно оценивайте неудачи ученика, понимая, что и сам он воспринимает их достаточно болезненно;
- старайтесь в минимальной степени отвлекать его в процессе игровой деятельности, высказывая замечания;
- не требуйте моментально включения в игровую деятельность, понимая, что их активность возрастает постепенно;
- помните, что инертные ученики с трудом отвлекаются от предыдущей игровой ситуации, поэтому давайте им время для переключения;
- не заставляйте излагать новый игровой материал, отложите до следующего занятия.

Ниже приведен ряд общих правил, которые нужно соблюдать, развивая психические качества ребенка в процессе подвижных игр.

1. Игры, направленные на развитие психических качеств личности, старайтесь проводить в основном в подготовительной или заключительной части занятия (урока), или в форме отдельного занятия и сочетать с их играми, направленными на развитие психических качеств.

2. Помните, проводимая игра должна соответствовать возможностям занимающихся, развитию их интеллектуальной сферы, и учитывать интересы ребёнка.

3. Не огорчайтесь, если запланированная вами игра, по каким – либо причинам не получается, просто предложите детям более простой вариант игры.



4. Но если игра неинтересна участникам по причине простоты и легкости, предлагайте более сложный вариант.

5. Перед началом игры в доступной для ребенка форме объясняйте, на развитие каких психофизических качеств она направлена.

6. При проведении игры фиксируйте для себя те характерные ошибки, которые допускаются играющими, вносите в неё коррективы.

7. Создавайте в игре разнообразные возможности для экспериментирования и получения ребенком нового опыта, старайтесь сделать так, чтобы каждый ребенок был успешен.

8. Проводите игру так, чтобы возможность получения эмоциональной травмы, понижающей самооценку, была минимальной, старайтесь создать ситуацию успеха.

9. Если у ребенка что-то не получилось, давайте возможность повторить попытки.

10. Помните, что данные игры не носят соревновательный характер, а направлены, прежде всего, на развитие психики ребенка.

11. После окончания игры обязательно создайте у занимающихся ситуацию успеха, отметив наиболее отличившихся и подбодрив тех, кто не очень успешно справлялся с заданием.

12. Помните, не следует перегружать занятие играми, направленными на развитие психической сферы личности.

13. Знайте, для того, чтобы добиться результата, игры, направленные на развитие психической сферы личности, нужно проводить не спонтанно, а системно включать их во все занятия на протяжении учебного года.

14. Если вы работаете в школе, взаимодействуйте с учителями начальных классов, которые могут дополнить вашу работу на уроке проведением игр во внеклассной работе и на переменах, или в качестве физкультминуток.

15. Чаше используйте в занятиях элементы самоорганизации, и пусть учащиеся сами проводят знакомые игры.

16. При оценке игр руководствуйтесь принципом: «Не быстро, а правильно» что предполагает, прежде всего, оценку не скорости, с которой было выполнено упражнение, а качества и правильности его выполнения.

17. Не забывайте, использование данных игр носит вспомогательный характер, и не может заменять игры, в основном направленные на развитие физических качеств.

18. Хотим предупредить, использование данных игр требует кропотливого наблюдения и постепенного повышения уровня сложности в зависимости от роста психической подготовленности занимающихся.

19. Обратите внимание на то, что возрастные границы использования данных игр приводятся приблизительно, поскольку достаточно сложно точно определить уровень психического развития, который во многом зависит от интеллектуальной среды, в которой развивается ребенок.

20. Помните, старших дошкольников и младших школьников привлекает все яркое, броское, эмоционально окрашенное, поэтому не жалейте времени на подготовку атрибутов игры.

21. Перед тем, как давать новый игровой материал, проверьте, на каких уже имеющихся знаниях и представлениях можно построить новый игровой материал, выясните знания ребенка.

22. После объяснения игры, выясните, насколько правильны детские представления, на что направлены мысли и интересы ребенка.

Для того, чтобы успешно решать стоящие перед вами задачи, целесообразно ознакомиться и в дальнейшем следовать, требованиям, которые были сформированы на основе анализа научной литературы и собственного опыта практической работы автора.

1. Опора на уже имеющиеся у школьников представления (знания, умения, навыки).

2. Повторение проведенных ранее игр с целью закрепления изученных игр и их вариантов.

3. Выявление игр, которые являются любимыми в данном классе или группе и их преимущественное использование.

4. Регулярное проведение подвижных игр в течение всего периода обучения.

5. Систематическое изучение и расширение материала по подвижным играм, отбор наиболее интересных игр.

6. Использование народных игр в учебном и воспитательном процессе.

7. Включение подвижных игр во все разделы школьной программы по физической культуре.

8. Акцент не только на развитие двигательных качеств, но и психики ребенка.

Эффективность проведения любой игры во многом зависит от знания методики, организаторских способностей учителя, его профессиональных умений. Поэтому, при проведении игры придерживайтесь следующего порядка, постарайтесь запомнить и старайтесь не отступать от него:

1. Построение учащихся для объяснения игры

2. Сообщение название игры.

3. Мотивационная поддержка участников игры.

4. Назначение водящих, помощников и судей, деление на группы или команды.

5. Объяснение задач игры (какие качества развивает данная игра).

6. Объяснение содержания и хода игры.

7. Объяснение правил игры.

8. Дополнение и уточнение правил игры.

9. Начало игры.

10. Наблюдение за ходом игры и регулирование нагрузки.

11. Судейство игры.

12. Подведение итогов игры.

1. Перед проведением эстафет обязательно проведите разминку с учетом предстоящей двигательной деятельности, причем желательно провести её не в соревновательной форме. Например, в форме согласованных движений под музыку, выполняемых всей командой (прыжок вперед, прыжок назад, три прыжка вперед, при возвращении назад то же самое, но спиной вперёд).

2. Учтите, что количество участников в командах не должно отличаться.

3. Желательно, чтобы возраст и уровень подготовленности участников был примерно одинаков.

4. Стремитесь к тому, чтобы количество мальчиков и девочек (юношей и девушек) в командах было одинаково.

5. Если в одной из команд на одного игрока больше, то целесообразно поочередное участие игроков в эстафете.

6. В случае, если в одной команде не хватает одного игрока, то кто-то из участников игры должен выполнить игровое действие за отсутствующего игрока. Если не хватает мальчика, то это должен быть мальчик, если девочки, то это должна быть девочка.

7. Помните, на своих этапах мальчик должен состязаться с мальчиком, а девочка с девочкой.

8. Не забывайте, что низкорослые играющие должны стоять в начале колонн, а высокие в конце.

9. При проведении эстафет не забывайте указывать способ передачи эстафеты, а так же сторону, с которой её нужно передавать.

10. При проведении эстафеты первый раз, сопровождайте её показом.

11. При подведении итогов, учитывайте и сообщайте ошибки, которые были допущены играющими.

12. При грубых нарушениях в процессе проведения эстафеты останавливайте её.

13. Следите за тем, чтобы расстояние от стены до оббегаемого ориентира было не менее 2,5 - 3 метров для обеспечения безопасности играющих.

14. Для увеличения плотности урока количество игроков в одной команде не должно превышать 6-7 человек, если играющих много, то увеличивайте число команд.

15. В старших классах эстафеты для юношей и девушек проводите отдельно.

16. Не забывайте, что подбираемое содержание эстафет должно быть связано с разделом программного материала, проходимого на уроке.

## I. ИГРЫ С ПРЕИМУЩЕСТВЕННОЙ НАПРАВЛЕННОСТЬЮ НА РАЗВИТИЕ ВНИМАНИЯ

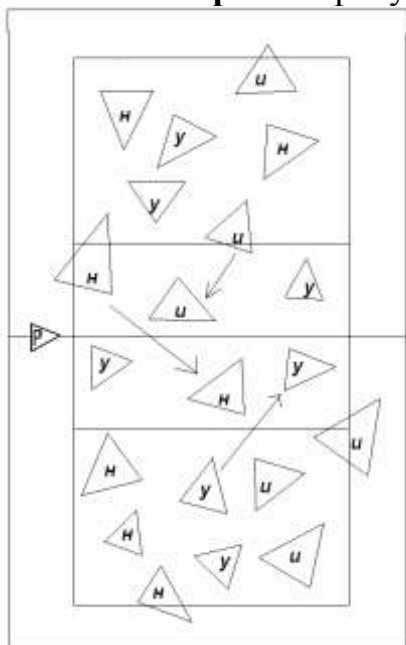
### 1.1 «Иголка, нитка, узелок»

**Образовательная цель игры:** развитие первоначальных навыков образного мышления, создание положительного эмоционального настроения.

**Педагогическое значение:** игра развивает **внимание**, сообразительность, быстроту реакции, зрительную память.

**Место проведения:** площадка, спортзал, рекреация.

**Инвентарь:** не требуется.



**Подготовка к игре:** дети становятся в колонну и рассчитываются на первый – третий. Первый номер это «нитка», второй «иглолка», третий «узелок».

**Содержание и ход игры:** по сигналу руководителя игроки произвольно двигаются по площадке, при этом нитка старается держаться за иглолкой, а узелок за ниткой. По сигналу (свистку) руководителя все игроки поворачиваются на сто восемьдесят градусов, при этом иглолка становится узелком, а узелок иглолкой.

Игроки, образующие команду (иглолка, нитка, узелок), стараются не столкнуться с другими командами.

**Правила:**

1. Игрок, изображающий иглолку, старается запутать нитку и узелок.
2. Игроки при этом должны держаться строго друг за другом.
3. После проведения игры отмечаются игроки, которые лучше всего справились с заданием.

**Вариант игры:** когда руководитель дает два свистка все игроки, которые были иглолками, должны собраться вместе и построиться в колонну, образуя «иглолку», игроки которые были нитками, должны образовать «нитку», взяв друг друга за пояс, игроки, которые были узелками, должны образовать узелок, взявшись за руки и образовав круг.

**Возраст участников:** игра проводится с 6 лет.

**Методические рекомендации:**

1. Перед началом игры обязательно убедитесь, хорошо ли дети запомнили, кто кем является.
2. В качестве иглолок старайтесь выбирать наиболее подготовленных игроков.
3. Лучше, если игроки в тройке будут одного пола.

**Организационно-методические ошибки:**

1. Игроки не меняются ролями.

2. Слишком большая или наоборот, слишком маленькая площадка для проведения игры.

3. Вариант игры «Иголки, нитки, узелки» используется с самого начала, а не после того, как усвоен, простой вариант игры.

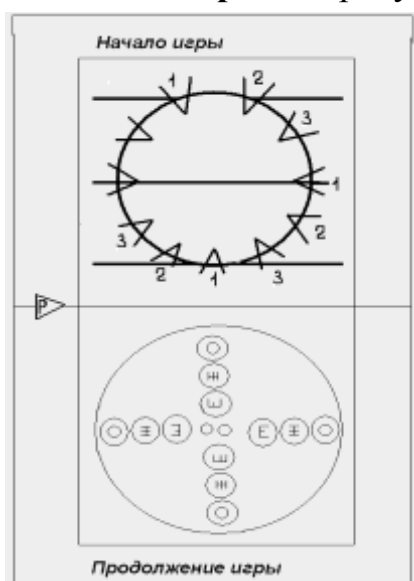
## 1.2. Шишки, желуди, орехи

**Образовательная цель игры:** развитие первоначальных навыков образного мышления, познавательных способностей.

**Педагогическое значение:** игра развивает **внимание**, сообразительность, быстроту реакции, зрительную память

**Место проведения:** площадка, спортзал, рекреация.

**Инвентарь:** не требуется.



**Подготовка к игре:** участники игры становятся на площадке так, чтобы, взявшись за руки, образовать круг, после чего рассчитываются на первый – третий и становятся: первые номера – «шишки» выполняют приставной шаг влево и становятся перед вторыми номерами – «желудями»; третьи номера – «орехи», делают приставной шаг вправо и становятся за вторыми. Оставшиеся игроки или один – три специально выбранных игрока становятся в центр круга – это водящие.

**Содержание и ход игры:** после слов руководителя (или водящего), произнесшего название или названия семян (шишки, желуди или орехи), игроки должны поменяться местами между собой, причём шишки обязательно меняются местами с шишками, желуди с желудями, а игроки, стоящие в центре, стараются занять любое освободившееся место.

### **Правила:**

1. Игроки, название которых произнесено, не должны оставаться на месте, а обязательно должны поменяться местами между собой.

2. Участники игры, которые не успели занять место, становятся водящими.

3. Побеждают дети, меньшее количество раз бывшие водящими.

**Возраст участников:** игра проводится с 7 лет.

**Преимущественный вид движений:** короткий бег.

### **Методические рекомендации:**

1. Для менее подготовленных детей произносите только одно название, для более подготовленных два или даже три названия одновременно.

2. При проведении игры с младшими школьниками подготовьте эмблемы с изображенными на них шишками, орехами и желудями.

### **Организационно-методические ошибки.**

1. Игра начинается с варианта с двумя названиями, а должна начинаться с наиболее простого варианта.

2. Игроки остаются на месте, не меняясь местами, и на это не обращается внимания.

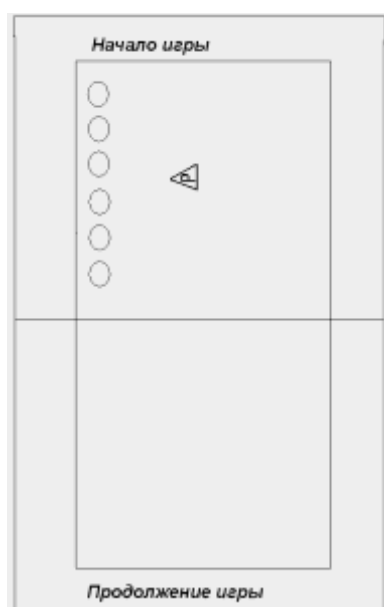
### 1.3. «Запрещённое движение»

**Образовательная цель игры:** развитие быстроты реакции в экстренных ситуациях, аккуратности.

**Педагогическое значение игры:** игра развивает внимание, сообразительность, наблюдательность, быстроту реакции.

**Место проведения:** классная комната, площадка, спортзал, рекреация.

**Инвентарь:** не требуется.



**Подготовка к игре:** дети, становятся в одну или несколько шеренг на расстоянии вытянутых рук. Руководитель предлагает играющим выполнять за ним все движения, но заранее оговаривается, какое движение является запрещённым, и его повторять не нужно. Например, запрещено выполнять движение «руки на пояс или одна вверх, другая вниз».

**Содержание и ход игры:** по сигналу руководителя занимающиеся начинают повторять за ним различные движения, не выполняя только те движения, которые являются запрещёнными.

#### **Правила:**

1. Все играющие должны повторять движения за руководителем. Игрок, не повторяющий движения, делает шаг назад.

#### **Вариант игры:**

1. Можно проводить игру как командную, тогда игроки одной шеренги образуют команду, и игра проводится как соревнование. За каждую допущенную ошибку команда получает штрафное очко. Игра продолжается до определенного количества очков. Команда, получившая наименьшее количество штрафных очков к моменту окончания игры, признается победителем.

2. Для подготовленных игроков задание можно усложнить, если они вместо запрещенного движения будут выполнять свое.

**Возраст участников:** игра проводится с 7 лет.

#### **Методические рекомендации:**

1. Упражнения выполняйте в достаточно быстром темпе и без пауз.

2. Вы можете ввести правило, что тот участник игры, кто допускает ошибку, заменяет руководителя.

3. Если есть возможность, проводите игру с музыкальным сопровождением.

4. Если уровень психического развития играющих высокий, можно ввести в игру несколько запрещенных движений.

**Организационно-методические ошибки:**

1. Игра сразу начинает проводиться в слишком быстром темпе.
2. Водящий не сопровождает команды показом.
3. При очередном повторении игры используются те же упражнения, что и в предыдущем варианте.

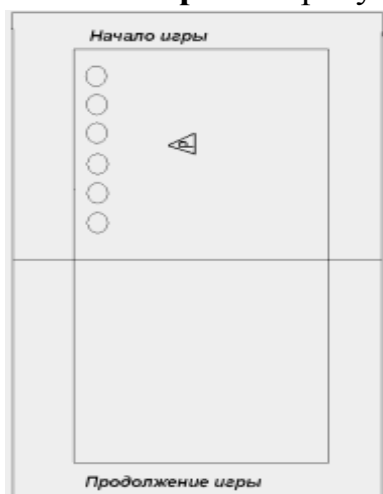
#### 1.4. «Потопали - похлопали» (авторский вариант)

**Образовательная цель игры:** развитие творческих способностей, создание положительного эмоционального настроения.

**Педагогическое значение:** игра развивает **внимание**, сообразительность, быстроту реакции, зрительную память.

**Место проведения:** площадка, спортзал, рекреация.

**Инвентарь:** не требуется.



**Подготовка к игре:** дети становятся на площадке в одну шеренгу, перед ними на расстоянии 3-5 метров становится водящий. Играющие должны запомнить две пары слов: «побежали - попрыгали» и «потопали - похлопали».

**Содержание и ход игры:** по сигналу руководителя участники игры сначала повторяют за водящим движения, когда он говорит: «Побежали!» бегут на месте, «Попрыгали!» - прыгают на месте, «Потопали!» - топают об пол ногами, «Похлопали!» - хлопают в ладоши. После того, как игроки освоили данные виды движений, водящий предлагает им сделать всё наоборот: при произнесении слова «потопали» игроки должны похлопать в ладоши, когда говорится «похлопали» - потопать ногами об пол, «побежали» - прыгать на месте, «попрыгали» - бежать на месте. При этом сам водящий выполняет то действие, которое он озвучил.

**Правила:**

1. Игроки, допустившие ошибку, получают штрафное очко и делают шаг вперёд.
2. Побеждает игрок, выполнивший без ошибок все задания или допустивший наименьшее количество ошибок к моменту окончания игры.

**Вариант игры:**

У каждого участника игры в руках мяч, который по сигналу (свистку) подбрасывается высоко вверх, после чего сообщается задание. Игроки должны выполнить нужное движение и при этом поймать и не уронить мяч.

**Возраст участников:** игра проводится с 7 лет.

**Преимущественный вид движений:** бег со сменой направления.

**Методические рекомендации:**

1. Для менее подготовленных детей предлагайте более медленный темп выполнения игры.
2. Когда игра проводится впервые, сами будьте водящим.
3. Водящий может называть слова в любой последовательности, в том используя повторы.
4. Не делайте больших пауз между заданиями.

**Организационно-методические ошибки:**

1. Темп проведения игры не соответствует уровню подготовленности детей.
2. Игроки массово допускают ошибки, что говорит о том, что они не поняли содержания игры.

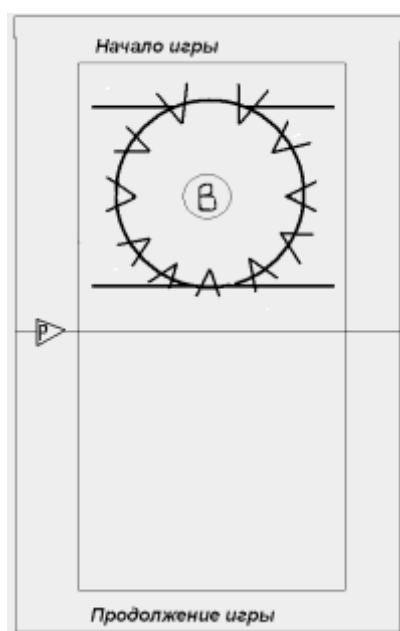
### 1.5. «Три, тринадцать, тридцать»

**Образовательная цель игры:** развитие слуховой памяти, быстроты реакции в экстренных ситуациях.

**Педагогическое значение:** игра развивает **внимание**, зрительную память.

**Место проведения:** площадка, спортзал, рекреация.

**Инвентарь:** не требуется.



**Подготовка к игре:** игроки становятся по кругу и размыкаются на вытянутые руки, выбирается водящий, который становится в центр круга.

**Содержание и ход игры:** если руководитель произносит: «три», то все играющие ставят руки на пояс; «тринадцать» - поднимают руки вверх; «тридцать» - вытягивают руки в стороны.

**Правила:**

1. Игрок, неправильно выполнивший задание, получает штрафное очко или становится водящим.
2. Игра продолжается до определенного количества очков.

**Возраст участников:** игра проводится с 7 лет.

**Методические рекомендации:**

1. Если игра проводится впервые, желательно, чтобы водящим были бы вы сами.
2. При очередном проведении игры произвольно меняйте задания по своему усмотрению.
3. Называйте числа без значительных пауз, иногда повторяя одно и то же число несколько раз.
4. Спрашивайте у детей, какие упражнения были использованы при проведении этой игры на предыдущем занятии.



### **Организационно-методические ошибки:**

- 1.Игрокам всегда предлагаются одни и те же варианты движений.
- 2.Детям не предлагается выступить в роли водящих.

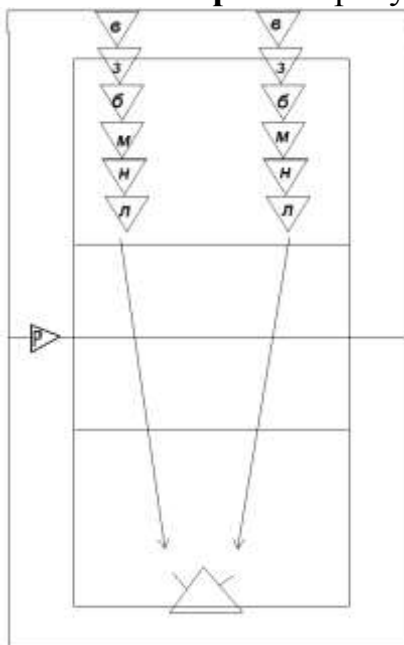
## **1.6. «Эстафета зверей»**

**Образовательная цель игры:** развитие образного мышления.

**Педагогическое значение:** игра развивает **внимание**, воображение, сообразительность, быстроту реакции.

**Место проведения:** площадка, спортзал, рекреация.

**Инвентарь:** не требуется.



**Подготовка к игре:** дети делятся на команды и располагаются за линией как при проведении эстафет стоя в колоннах. Игроки, стоящие первыми, получают название какого-либо животного, например медвежат, стоящие вторыми, какое – либо другое название животного, например, зайчат, следующие – волчат и т.д., то есть каждая пара игроков разных команд получает название своего животного. Руководитель располагается на одинаковом расстоянии от команд, держа руки перед собой ладонями вверх.

**Содержание и ход игры:** руководитель громко произносит название, какого - либо животного, после чего игроки, название животных которых произнесли, стараются максимально быстро подбежать к руководителю и хлопнуть его по

ладони со своей стороны.

### **Правила:**

1. Игрок команды, правильно выполнивший задание (то есть соответствующее названию своего животного) и первым ударивший по ладони руководителя, получает очко.
2. Игра продолжается до заранее оговоренного количества очков.
3. Команда, первой набравшая оговоренное количество очков объявляется победителем.

**Возраст участников:** игра проводится с 6 лет.

### **Методические рекомендации:**

- 1.Перед началом игры убедитесь, что играющие правильно запомнили название зверей.
2. Помните, количество вызовов каждого номера должно быть хотя бы примерно одинаковым.

### **Организационно-методические ошибки:**

1. Неодинаковое количество играющих в командах.
2. Разное количество девочек и мальчиков при проведении игры в смешанных составах.

3. Слишком большое количество игроков в командах, что увеличивает время ожидания.

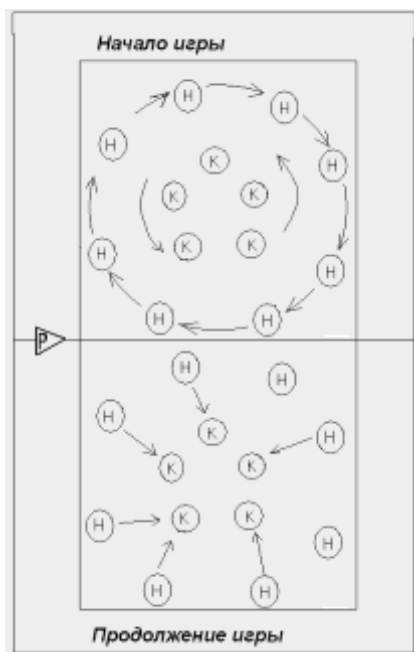
### 1.7.«Оседлай коня» (авторский вариант)

**Образовательная цель игры:** развитие быстроты реакции в экстренных ситуациях, умение работать в команде.

**Педагогическое значение:** игра развивает **внимание**, находчивость, ориентацию в пространстве, решительность.

**Место проведения:** площадка, спортзал, рекреация.

**Инвентарь:** не требуется.



**Подготовка к игре:** играющие образуют два круга, один малый (кони), другой большой (наездники). Количество коней в малом кругу должно быть на три – пять меньше, чем в большом наездников.

**Содержание и ход игры:** по сигналу руководителя кони начинают скакать в одну сторону, а наездники бегут в другую, постепенно увеличивая темп движения. По свистку все играющие останавливаются, и наездники стараются запрыгнуть на своих коней.

#### **Вариант игры:**

Данный вариант игры используется для подготовленных игроков и заключается в том, что после того, как всадники оседлали коней, те должны добежать до заранее обозначенного места

(стойла), за что они получают дополнительные очки.

#### **Правила:**

1. Нельзя вдвоём запрыгивать на одного коня.
2. Наездники, оставшиеся без коней получают штрафные очки.

**Возраст участников:** игра проводится с 10 лет.

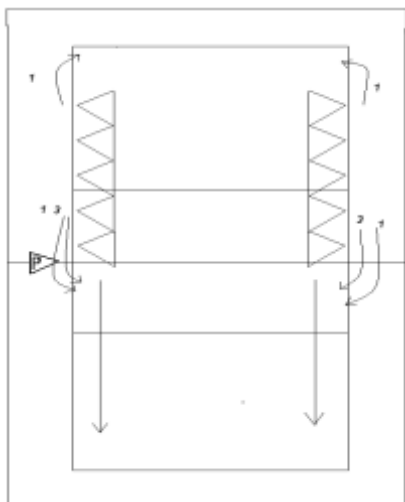
#### **Методические рекомендации:**

1. Помните, что игра должна проводиться только для мальчиков.
2. В качестве коней выбирайте наиболее подготовленных учащихся.
3. Не забывайте предварительно показать, как правильно нужно садиться на коня, соблюдая правила безопасности.

#### **Организационно-методические ошибки:**

1. Игра проводится с участием девочек.
2. В качестве коней используются недостаточно подготовленные игроки.
3. Проведение игры не соответствует материалу, изучаемому на уроке.

### 1.8. «Ленка - енка» (авторский вариант)



**Образовательная цель игры:** умение работать в команде, создание положительного эмоционального настроения, развитие чувства ритма.

**Педагогическое значение:** игра развивает **внимание**, находчивость, ориентацию в пространстве, чувство ритма и согласованность действий.

**Место проведения:** площадка, спортзал, рекреация.

**Инвентарь:** не требуется, желательно музыкальное сопровождение.

**Подготовка к игре:** участники игры делятся на команды, становятся залицевую линию в одну колонну и кладут руки на плечи впереди стоящим игрокам.

**Содержание и ход игры:** по сигналу руководителя игроки согласованно и одновременно начинают выполнять движения: прыжок вперед - прыжок назад – три прыжка вперед; прыжок вперед - прыжок назад – три прыжка вперед и т.д. пока вся команда не окажется за лицевой линией противоположной половины площадки.

**Правила:**

1. Игроки должны выполнять все движения согласованно и одновременно.
2. За каждый сбой команда получает штрафное очко.

**Варианты игры:**

1. Те же самые движения можно выполнять спиной вперед: прыжок назад – прыжок вперед – три прыжка назад.
2. Игроки становятся боком к друг другу, кладут руки на плечи, и выполняют прыжки правым (левым боком).
3. Один прыжок – вперед - один назад – два прыжка вперед; два прыжка вперед – два назад, четыре прыжка вперед; три прыжка вперед – три назад, шесть прыжков вперед.

**Возраст участников:** игра проводится с 6 лет.

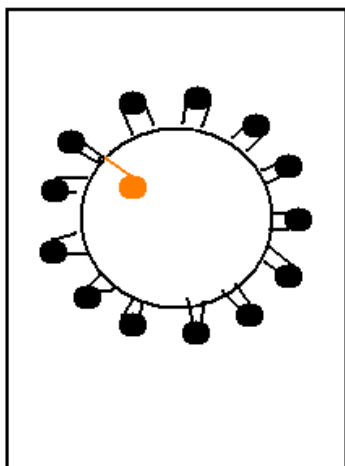
**Методические рекомендации:**

1. Используйте игру в качестве разминки при проведении эстафет или «Веселых стартов».
2. Старайтесь использовать различные сочетания прыжков.
3. Если есть возможность, проводите игру под музыку.
4. Предлагайте играющим и другие комбинации прыжков, ориентируясь на уровень их психического развития.

**Организационно-методические ошибки:**

1. Игра, проводимая первый раз, не сопровождается показом.
2. Игрокам не дается возможность попробовать выполнить движения до начала игры.
3. Всегда используется только один вариант движений.

### 1.9. «Верёвочка»



**Образовательная цель игры:** развитие быстроты реакции в экстренных ситуациях.

**Педагогическое значение:** игра развивает внимание, находчивость, ориентацию в пространстве, решительность.

**Место проведения:** площадка, спортзал, рекреация.

**Инвентарь:** веревка, связанная за концы.

**Подготовка к игре:** дети образуют круг и берутся за веревку двумя руками, водящий становится внутрь круга.

**Содержание и ход игры:** по сигналу руководителя водящий старается коснуться (ударит ладонью) по руке одного из играющих,

которые имеют право убирать только одну руку.

**Правила:**

1. Играющие должны держать верёвку двумя руками.
2. Если водящему удалось коснуться ладони другого игрока, то водящим становится этот игрок, а водящий идёт на его место.
3. Веревка не должна падать на землю.

**Вариант игры:**

Играющие держатся за веревку, держа руки скрестно, или становятся, взявшись за веревку, спиной к ней.

**Возраст участников:** игра проводится с 7 лет.

**Методические рекомендации:**

1. Веревка должна быть такой длины, чтобы все играющие могли за неё взяться.

**Организационно-методические ошибки:**

1. В игре используется слишком длинная или короткая веревка.
2. Игроки стараются сильно ударить партнера по руке.

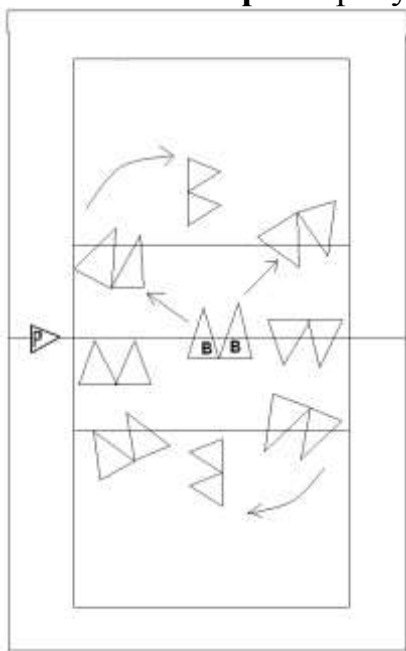
### 1.10. «Смена пар»

**Образовательная цель игры:** формирование коммуникативных способностей, развитие быстроты реакции в экстренных ситуациях, слухового типа памяти и чувства ритма.

**Педагогическое значение:** игра развивает внимание, зрительную память, находчивость, ориентацию в пространстве.

**Место проведения:** площадка, спортзал, рекреация.

**Инвентарь:** требуется музыкальное сопровождение.



**Подготовка к игре:** играющие разбиваются на пары, таким образом, чтобы в паре были мальчик и девочка, и произвольно располагаются на площадке. Одна пара (водящие – мальчик и девочка) не танцует, а располагается в центре зала.

**Содержание и ход игры:** по сигналу руководителя звучит музыка, и все играющие танцуют в парах. Неожиданно музыка прерывается, и руководитель громко произносит: «Смена пар!», после чего игроки должны поменяться партнерами, а в это время водящие стараются образовать пару с кем либо из играющих. Игроки, которые последние образовали пару, становятся водящими, после чего игра продолжается.

#### **Правила:**

1. Нельзя оставаться в прежней паре, нужно обязательно поменять партнера.
2. Пару образуют мальчик и девочка.
3. Смена партнеров происходит только после сигнала.
4. Победителями объявляются пары, которые не выступали в качестве водящих.

**Возраст участников:** игра проводится с 7 лет.

#### **Методические рекомендации:**

1. Проводите игру в процессе развлекательных мероприятий.
2. Игру проводите во время школьного вечера в классе или на дискотеке.
3. Перед проведением игры, можно дать возможность просто потанцевать кому с кем хочется.

#### **Организационно-методические ошибки:**

1. Слишком большое количество играющих.
2. Неудачно подобранная музыка.
3. Количество мальчиков и девочек неодинаково, что может вызвать насмешки при образовании однополых пар.

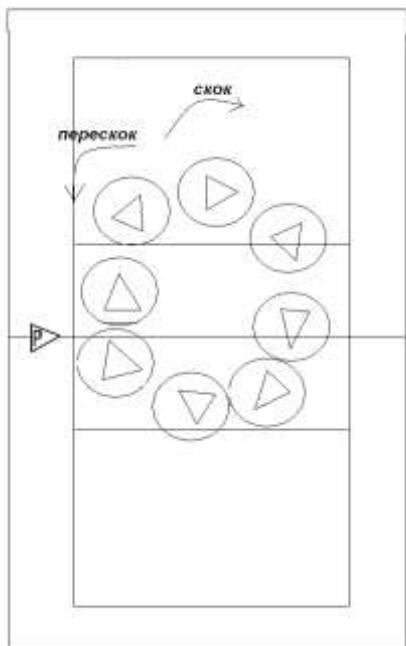
### **1. 11. «Скок, скок - перескок» (авторский вариант)**

**Образовательная цель игры:** формирование быстроты реакции в экстренных ситуациях, глазомера.

**Педагогическое значение:** игра развивает зрительную память, внимание, находчивость, ориентацию в пространстве.

**Место проведения:** площадка, спортзал, рекреация.

**Инвентарь:** обручи.



**Подготовка к игре:** обручи раскладываются по кругу на расстоянии примерно полуметра. Дети становятся в пространство внутри обручей.

**Содержание и ход игры:** по сигналу руководителя: «Скок» игроки перепрыгивают в соседний обруч по часовой стрелке, по команде: «Перескок» прыгают назад против часовой стрелки. Руководитель имеет право называть команды в любой последовательности, например, он, говорит, делая паузы между словами: «Скок – скок - перескок» а игроки должны сделать два прыжка по часовой стрелке и один против часовой стрелки.

**Правила игры:**

1. Игрок, который неправильно выполнил задание, получает штрафное очко, тогда игра продолжается до трёх штрафных очков, либо сразу выбывает из игры, забирая с собой обруч.
2. Игра продолжается, пока на площадке не останутся три игрока.

**Возраст участников:** игра проводится с 6 лет.

**Методические рекомендации:**

1. Начинайте проведение игры в медленном темпе, делая паузы между заданиями.
2. Для более подготовленных игроков произносите одновременно три слова, например: «Скок, перескок, скок», «Скок, перескок, перескок», «Скок, скок, перескок»

**Организационно-методические ошибки:**

1. Слова произносятся практически без пауз и играющие не успевают выполнять задание.
2. Неподготовленным игрокам даётся длинная «связка» заданий.

## 1.12. «Роза - береза»

**Образовательная цель игры:** формирование образного мышления, развитие познавательных способностей.

**Педагогическое значение:** игра развивает **внимание**, воображение, находчивость.

**Место проведения:** площадка, спортзал, рекреация.

**Инвентарь:** длинная скакалка.

**Подготовка к игре:** выбирают два игрока, в руках которых длинная скакалка, один из игроков готовится прыгать. Остальные играющие загадывают одно или несколько слов из речитатива.

**Содержание и ход игры:** по сигналу руководителя дети начинают крутить скакалку, одновременно произнося речитатив:

«Роза, береза, верба, мак, кашка, милашка, лук, табак!»

а игрок выполняет прыжки до тех пор, пока не собьется на одном из слов

речитатива, после чего тот игрок, который загадал данное слово, начинает выполнять прыжки.

**Правила:**

1. Игрок выполняет прыжки под речитатив, до тех пор, пока не допустит ошибку (собьется или запутается в скакалке).
2. Слова должны загадываться до начала игры и не должны повторяться.
3. Прыгающего игрока заменяет тот, на слово которого пришла ошибка.

**Возраст участников:** игра проводится с 6 лет.

**Методические рекомендации:**

1. Следите за тем, чтобы количество игроков не превышало восьми человек.
2. При большом количестве детей разделите их на большее количество команд.
3. Если участников игры мало, можно подсказать играющим, чтобы они выбрали для себе несколько слов речитатива, на которых они вступают в игру.
4. Вы можете сами проговаривать слова речитатива, если дети их не знают, до тех пор пока их не запомнят.
5. Подготовленные игроки могут прыгать вдвоем одновременно.

**Организационно-методические ошибки:**

1. Не забывайте, слишком большое количество детей, делает ожидание своей очереди слишком длинным и снижает интерес к игре.
2. Речитатив незнаком детям.

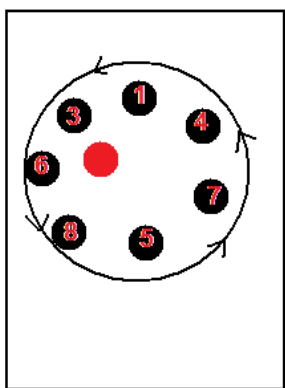
### 1.13. «Рулетка» (авторский вариант)

**Образовательная цель игры:** формирование творческих способностей.

**Педагогическое значение:** игра развивает **внимание**, воображение, находчивость.

**Место проведения:** спортзал, рекреация.

**Инвентарь:** не требуется.



**Подготовка к игре:** дети рассчитываются по порядку номеров, после чего каждому игроку присваивается номер, который нужно запомнить. Все становятся в круг и берутся за руки. Отдельно выбирается водящий «шарик рулетки», который становится внутри круга, рядом с ним.

**Содержание и ход игры:** по сигналу руководителя водящий начинает движение в одну сторону, а игроки в противоположную. По следующему сигналу все игроки должны сразу же остановиться, и тот игрок, напротив которого остановился шарик, считается выигравшим. В качестве приза, он должен выполнить какое-нибудь упражнение, которое говорит руководитель игры или рассказать стихотворение.

**Правила:**

1. Игроки должны останавливаться сразу же после сигнала.
2. Выигравший игрок становится новым водящим.

**Возраст участников:** игра проводится с 7 лет.

**Методические рекомендации:**

1. Помните, слишком большое количество игроков в круге снижает интерес к игре.
2. Игроки могут проверить свою интуицию, загадав номер, на который выпадет выигрыш и загадывать номер при каждом проведении игры.
3. Вы можете давать выигравшим игрокам задания, которые не связаны с движением: рассказать стихотворение, станцевать и т.п.

**Организационно-методические ошибки:**

1. Слишком большое количество играющих, что снижает интерес к игре.
2. Однообразные задания, которые дает руководитель.

### 1.14. «Будь внимателен»

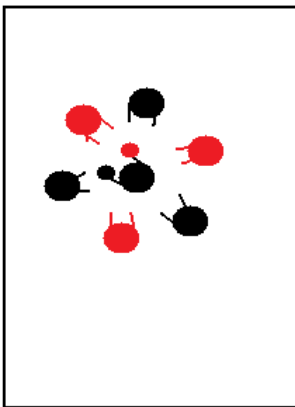
**Образовательная цель игры:** формирование зрительного типа памяти, развитие аккуратности.

**Педагогическое значение:** игра развивает **внимание**, находчивость.

**Место проведения:** площадка, спортзал, рекреация.

**Инвентарь:** два мяча разного цвета.

**Подготовка к игре:** играющие делятся на две равные группы: мальчиков и девочек и становятся через одного в круг на небольшом расстоянии друг от друга. В центр круга становится водящий, у которого в руках мячи разного цвета.



**Содержание и ход игры:** водящий поочередно бросает мячи таким образом, чтобы их могли поймать мальчик или девочка, стоящие рядом. При этом говорится, что мальчики ловят, например, только черный мяч, а девочки только красный.

**Правила:** 1. Игрок должен ловить только мяч «своего цвета».

2. Игрок, не поймавший мяч «своего цвета», поймавший мяч «чужого цвета» или просто не поймавший мяч, выбывает из игры.

**Возраст участников:** игра проводится с 8 лет.

**Методические рекомендации:**

1. Не забывайте, если игра проводится впервые, в качестве ведущего может выступить руководитель игры.
2. Подскажите водящему, что он должен стараться обмануть игроков, кидая два мяча сразу, или делая вид, что бросает один, а на самом деле бросает другой и т.д.
3. Пусть водящий провоцирует игроков, например, бросая мяч,



предназначенный для мальчика со словами: «Оля лови!» и т.д.

4. Будет интересно, если водящий будет неожиданно менять направление броска.

#### **Организационно-методические ошибки:**

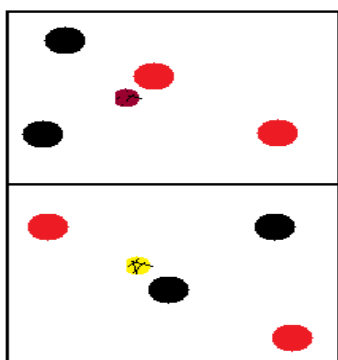
1. Слишком большое количество играющих, что делает ожидание своей очереди слишком длинным и снижает интерес к игре.

2. Выбирается неподготовленный водящий.

### **1. 15. «Разноцветный пионербол» (авторский вариант)**

**Образовательная цель игры:** формирование коммуникативных и интеллектуальных способностей.

**Педагогическое значение:** игра развивает **внимание**, воображение, находчивость.



**Место проведения:** площадка, спортзал, рекреация.

**Инвентарь:** два волейбольных мяча разного цвета, волейбольная сетка.

**Подготовка к игре:** играющие делятся на две смешанные команды, таким образом, чтобы количество девочек и мальчиков в командах было одинаково и располагаются по обе стороны сетки в пределах волейбольной площадки.

**Содержание и ход игры:** по сигналу (свистку) руководителя одновременно с двух сторон выполняются броски мяча из-за лицевой линии, причем один мяч, например белый, бросает девочка, а другой, например черный, бросает мальчик.

#### **Правила:**

1. Игроки должны поймать мяч, не дав ему упасть на пол, при этом мяч, брошенный девочкой, ловят только девочки, а мяч, брошенный мальчиком, ловят только мальчики.

2. Если мяч, брошенный девочкой, упал на пол, или его поймал мальчик, команда проигрывает пол очка.

3. Если мяч, брошенный мальчиком, упал на пол или его поймала девочка, команда так же проигрывает пол очка.

4. При следующем розыгрыше бросок (подачу мяча) выполняет девочка, если перед этим был мальчик, а в противоположной команде наоборот, если перед этим была девочка, подачу выполняет мальчик.

#### **Правила для старшеклассников.**

4. Как только игрок поймал мяч, он сразу же должен отправить его на противоположную сторону, при этом команда выигрывает очко, если два мяча оказались на одной стороне одновременно, по правилам пионербола.

**Возраст участников:** игра проводится с 10 лет.

#### **Методические рекомендации:**

1. Предупреждаем, это сложный вариант игры, поэтому, в начальной

школе можно ограничиться только броском и ловлей переброшенного мяча.

**Организационно-методические ошибки:**

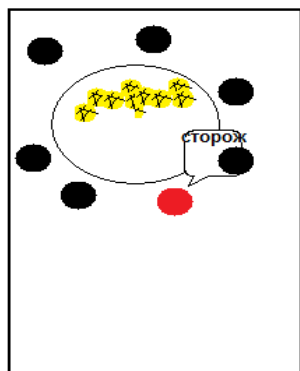
1. Игра для младших школьников проводится на большой площадке и через высокую сетку.
2. Игроки не имеют опыта игры в пионербол с одним мячом, а им предлагается вариант с двумя мячами.

**1. 16. «Сторож»**

**Образовательная цель игры:** формирование выдержки и решительности, развитие навыков реагирования на критическую ситуацию.

**Педагогическое значение:** игра развивает **внимание**, находчивость, ориентацию в пространстве.

**Место проведения:** площадка, спортзал, рекреация.



**Инвентарь:** обруч, мячи.

**Подготовка к игре:** в центре площадки кладется обруч, в который кладутся мячи – это «склад». Из числа водящих выбирается «сторож», который становится возле склада. Остальные играющие становятся кругом вокруг склада.

**Содержание и ход игры:** по сигналу руководителя игроки стараются проникнуть в склад и унести оттуда мяч, а сторож старается их запятнать.

**Правила:**

1. Нельзя уносить из склада больше одного мяча за раз.
2. Если сторож запятнал игрока, тот должен оббежать всю игровую площадку, после чего продолжить участие в игре.
3. Если сторож запятнал игрока, который уже до этого унес мяч, тот обязан вернуть его на место.
4. Игра продолжается до тех пор, пока все мячи из склада не унесут.
5. Победителем объявляется игрок, сумевший унести наибольшее количество мячей.

**Возраст участников:** игра проводится с 7 лет.

**Методические рекомендации:**

1. Помните, количество играющих не должно быть большим, лучше, если в игре одновременно принимают участие не более 5-7 человек.
2. Если в качестве сторожа выступает девочка, то можно дать её помощника.

**Организационно-методические ошибки:**

1. Недостаточное количество мячей в складе.
2. Слишком большое количество игроков.
3. В качестве сторожа выбирается неподготовленный игрок.
4. Нет подведения итогов игры.

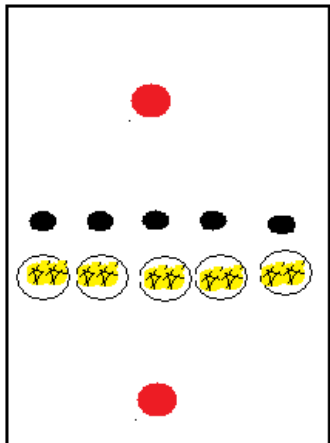
### 1.17. «Пятый - десятый» (авторский вариант)

**Образовательная цель игры:** совершенствование переключаемости внимания, выдержки, памяти на цифры.

**Педагогическое значение:** игра развивает **внимание**, находчивость, решительность, пространственную ориентацию.

**Место проведения:** площадка, спортзал, рекреация.

**Инвентарь:** волейбольные мячи, обручи.



**Подготовка к игре:** играющие рассчитываются по порядку номеров, запоминают их и становятся поперек площадки в одну шеренгу на расстоянии полуметра друг от друга. Выбираются два водящих, один из которых становится на расстоянии пяти метров от играющих по центру шеренги, а другой, напротив, на расстоянии пяти метров, но за спиной играющих. Возле каждого водящего обруч, в котором находится 3-5 волейбольных мячей.

**Содержание и ход игры:** игру начинает водящий, который стоит лицом к играющим, начиная игру словами: «*Внимание* – (называет номер игрока) *пошёл!*». Игрок, номер которого был назван. Должен тотчас же спрятаться за игрока, стоящего рядом, например, водящий говорит: «*Внимание* – *пятый пошёл!*». Игрок, стоящий пятым, должен спрятаться за игроков стоящих рядом четвертого или шестого, а водящий выполнить сильный бросок мяча в ту зону, которая была названа. Сразу же после броска все игроки должны повернуться кругом и уже второй водящий говорит: «*Внимание* – (называет номер игрока) *пошёл!*» и бросает мяч.

#### **Правила:**

1. Бросать мяч можно только в туловище играющих.
2. Игрок, в которого попал мяч, выбывает из игры и подает водящим улетевшие мячи.
3. Игра продолжается до тех пор, пока в ней не останется три игрока.

**Возраст участников:** игра проводится с 9 лет.

#### **Методические рекомендации:**

1. Не забывайте, для того, чтобы игроки включились в игру, сначала нужно делать паузу перед броском мяча.
2. Напоминайте водящим, что они должны поддерживать достаточно высокий темп игры, для чего использовать мячи, лежащие в обручах.

#### **Организационно-методические ошибки:**

1. Водящие сразу же бросают мячи, или наоборот делают слишком длинные паузы.

### 1.18. «Руки - ноги»

**Образовательная цель игры:** формирование быстроты реакции,

развитие навыков реагирования на нестандартную ситуацию.

**Педагогическое значение:** игра развивает **внимание**, воображение, находчивость.

**Место проведения:** площадка, спортзал, рекреация.

**Инвентарь:** не требуется.



**Подготовка к игре:** дети располагаются по кругу, в центре которого становится водящий.

**Содержание и ход игры:** по сигналу руководителя водящий подходит к любому из игроков и говорит: *«Покажи руки!»*. Игрок, к которому обращаются, не должен делать каких – либо движений, а игрок, стоящий слева от него поднимает левую руку, а игрок, стоящий справа правую. То же должны сделать игроки, если была команда: *«Подними ноги!»*, только поднимают уже

не руки, а ноги. Для подготовленных игроков можно использовать и команду: *«Руки и ноги!»*

#### **Правила:**

1. Тот, кто ошибается, выполняет какое – либо заранее оговоренное задание или сменяет водящего.

**Возраст участников:** игра проводится с 8 лет.

#### **Методические рекомендации:**

1. Начинайте с одного варианта, и после этого постепенно усложняйте задания.

2. Подскажите водящему, чтобы он старался запутать игроков, сопровождая свои слова жестами.

3. Игру можно усложнить, если водящий будет подмигивать игроку, к которому он обращается, в этом случае игрок должен выполнять команды водящего.

4. При снижении интереса и эмоций, игру нужно заканчивать.

#### **Организационно-методические ошибки:**

1. При первом проведении игры в качестве водящего не выступает сам руководитель.

2. Проведение игры слишком затянуто, и она проводится без интереса.

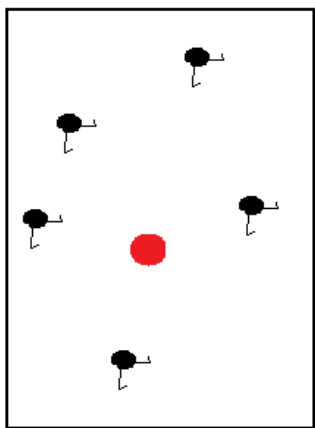
### **1.19. «Замри!»**

**Образовательная цель игры:** формирование чувства ритма, повышение концентрации внимания.

**Педагогическое значение:** игра развивает **внимание**, находчивость.

**Место проведения:** площадка, спортзал, рекреация.

**Инвентарь:** не требуется.



**Подготовка к игре:** дети становятся в колонну.

**Содержание и ход игры:** под счет руководителя играющие начинают двигаться по залу, при этом руководитель считает: «Раз – два – три – четыре!», «Раз – два – три – четыре». Неожиданно он делает паузу, а игроки в этот момент стараются замереть, стоя на одной ноге.

**Правила:**

1. Игроки, допустившие ошибку, получают штрафное очко.

**Возраст участников:** игра проводится с 7 лет.

**Методические указания:**

1. Проводите игру в подготовительной части занятия.
2. Паузы между счетом старайтесь делать неожиданно.
3. В игру можно для сложности можно добавить элементы перестроения, команды налево, направо, в колонну по два и т.п.
4. Игру так же можно усложнить, если по свистку игроки поворачиваются кругом и начинают движение в обратном направлении.

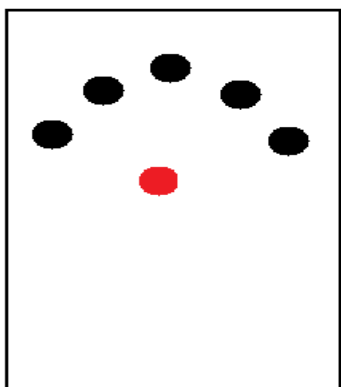
**Организационно-методические ошибки:**

1. Одинаковые интервалы, между паузами, что делает игру предсказуемой.
2. Игра проводится слишком долго, что приводит к снижению интереса.

## 1.20. «Оркестр»

**Образовательная цель игры:** формирование навыков реагирования на нестандартную ситуацию, образного мышления и познавательных способностей, создание положительного эмоционального настроения.

**Педагогическое значение:** игра развивает **внимание**, воображение, находчивость.



**Место проведения:** площадка, спортзал, рекреация.

**Инвентарь:** не требуется.

**Подготовка к игре:** играющие произвольно становятся полукругом – это «оркестр», в центре которого водящий – это «дирижер».

**Содержание и ход игры:** по сигналу дирижера, каждый играющий начинает подражать игре на каком – либо музыкальном инструменте:

- перебирая пальцами и сводя и разводя руки – игре на гармошке или баяне;
- делая резкое движение руками навстречу друг другу – игре на тарелках.
- выполняя частые ударные движения кистями - игра на ударной установке и т.д.

Дирижер при этом то же играет, на каком либо музыкальном инструменте, допустим, на рояле. Вдруг неожиданно он перестает играть на рояле и начинает бить в тарелки. Все остальные тут же переходят на тот инструмент, на котором только что играл дирижер. Если дирижер вновь заиграет на рояле, все немедленно переходят на свои инструменты.

**Правила:**

1. За каждую допущенную ошибку участник получает штрафное очко.
2. Побеждает тот, кто совершает минимальное количество ошибок.

**Возраст участников:** игра проводится с 7 лет.

**Методические рекомендации:**

1. Не забывайте, нужно выбрать и предложить играющим те инструменты, игра на которых требует двигательных действий.
2. Желательно, чтобы в оркестре были разные инструменты.
3. Подсказывайте дирижеру, что он должен достаточно часто менять инструмент, на котором играет.

**Организационно-методические ошибки:**

1. Слишком маленькое количество инструментов в оркестре.
2. В качестве дирижера выступает недостаточно подготовленный игрок.
3. Инструменты, на которых играет дирижер, меняются слишком быстро, или наоборот, слишком медленно.

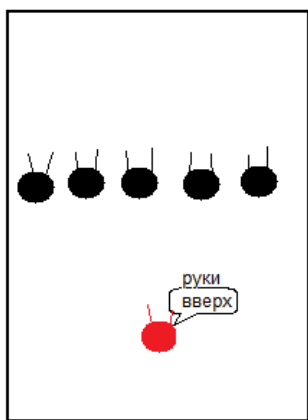
## 1. 21. «Невидящие и неслышащие»

**Образовательная цель игры:** формирование умения абстрагироваться от ситуации, навыков логического мышления.

**Педагогическое значение:** игра развивает **внимание**, воображение, находчивость, наблюдательность.

**Место проведения:** площадка, спортзал, рекреация.

**Инвентарь:** не требуется.



**Подготовка к игре:** дети произвольно располагаются как при выполнении общеразвивающих упражнений.

**Содержание и ход игры:**

**Вариант «Невидящие»:** водящий показывает различные общеразвивающие упражнения без словесной команды, а играющие этого «не видят» и не выполняют их. Если же упражнения сопровождаются словесным сопровождением, то они выполняются.

**Правила:**

1. Упражнения выполняются только тогда, когда они сопровождаются словесными командами.

**Вариант «Неслышащие»:** водящий показывает различные общеразвивающие упражнения и одновременно дает указания, или же только

дает указания, или делает только движения.

**Правила:**

1. Игроки должны повторять каждое движение ведущего и не выполнять ни одной словесной команды, если она не сопровождается соответствующим движением.

2. Участник игры, допустивший ошибку, выбывает из игры.

**Возраст участников:** игра проводится с 7 лет.

**Методические рекомендации:**

1. Начинать освоение содержания игры с одного варианта.

2. После того, как оба варианта игры успешно усвоены, можете чередовать их.

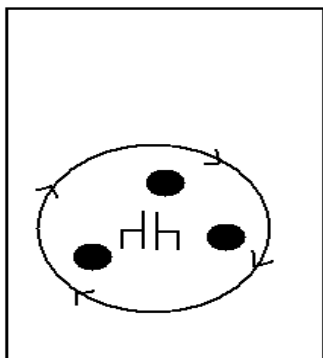
**Организационно-методические ошибки:**

1. Используются сразу оба варианта игры.

2. Игрокам не предлагается попробовать себя в роли водящих.

## 1.22. «Кто не успел, тот опоздал»

**Образовательная цель игры:** формирование быстроты реакции в экстренных ситуациях.



**Педагогическое значение:** игра развивает внимание, находчивость, ориентацию в пространстве.

**Инвентарь:** стулья, обручи, гимнастические коврики.

**Подготовка к игре:** играющие ставят стулья (кладут обручи, гимнастические коврики) по кругу, (стульев должно быть на один меньше, чем количество играющих) на одинаковом расстоянии между ними, а участники становятся вокруг круга.

**Содержание и ход игры:** по сигналу руководителя игроки начинают движение вокруг стульев в заранее оговоренную сторону, по второму сигналу они стараются занять место на любом из стульев.

**Правила:**

1. Игрок, оставшийся без стула, выбывает из игры и забирает один стул.

2. Игра продолжается, пока не определится победитель, которым будет игрок, занявший место на последнем стуле.

**Возраст участников:** игра проводится с 6 лет.

**Методические рекомендации:**

1. Не забывайте, направление движения нужно менять при очередном проведении игры.

2. Вносите разнообразие в игру, используя обручи, коврики и т.п.

3. Игру можно проводить вокруг елки на новогодних праздниках.

**Организационно-методические ошибки:**

1. Не соблюдается техника безопасности при проведении игры.

2. Всегда предлагается один и тот же вариант игры.



### 1. 23. «Делай так, как твой сосед»

**Образовательная цель игры:** формирование чувства ритма, творческих способностей.

**Педагогическое значение:** игра развивает **внимание**, двигательное воображение, находчивость.

**Место проведения:** площадка, спортзал, рекреация.

**Инвентарь:** желательно музыкальное сопровождение.

**Подготовка к игре:** дети становятся в круг.

**Содержание и ход игры:** под музыку дети начинают танцевать, выполняя какие – либо характерные движения, желательно такие, каких не у кого нет.

По свистку все игроки должны начать выполнять то движение, которое до этого выполнял сосед справа, по следующему свистку игроки переходят на своё движение, а по третьему обязательно должны поменяться местами между собой, после чего игра продолжается.

**Правила:**

1. Движения, выполняемые игроками, должны отличаться.
2. По третьему свистку игроки обязательно должны поменяться между собой.
3. После окончания игры отмечаются игроки, показавшие наиболее оригинальные движения и наиболее удачно подражавшие движениям соседа справа.

**Возраст участников:** игра проводится с 7 лет.

**Методические рекомендации:**

1. Начинайте игру с разучивания отдельных движений.
2. Обращайте внимание игроков на то, чтобы выполняемые ими движения можно было повторить.

**Организационно-методические ошибки:**

1. Слишком сложные движения, выполняемые отдельными игроками.
2. Не отмечаются дети, успешно справившиеся с заданием

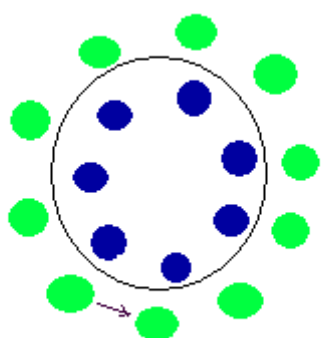
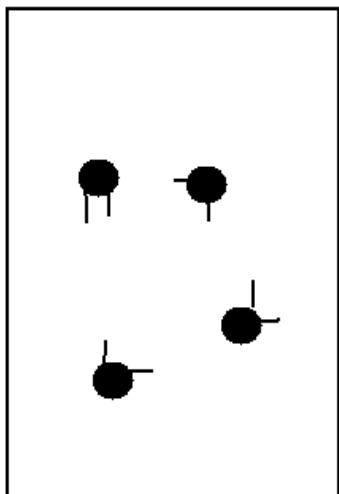
### 1.24. «Встречное течение» (авторский вариант)

**Образовательная цель игры:** формирование аккуратности, умение взаимодействовать в коллективе.

**Педагогическое значение:** игра развивает **внимание**, воображение, находчивость.

**Место проведения:** площадка, спортзал, рекреация.

**Инвентарь:** не требуется.





**Подготовка к игре:** дети делятся на две команды, которые располагаются в кругу, таким образом, чтобы играющие смотрели друг на друга, как показано на схеме. Перед ногами играющих чертится круг, игроки одной из команд становятся на одинаковом расстоянии между собой, таким образом, чтобы ногами наступать на линию круга.

**Содержание и ход игры:** по сигналу руководителя игроки другой команды начинают движение в заранее оговоренную сторону, змейкой оббегая стоящих. По следующему сигналу, игроки команды, которые бежали, останавливаются на месте, и уже игроки другой команды бегут в противоположном направлении. Как только игроки осваивают данные варианты игры, они одновременно начинают движение навстречу друг другу.

**Правила:**

1. Игроки не должны сталкиваться друг с другом, если столкновение всё же произошло, участники игры получают штрафные очки.

**Возраст участников:** игра проводится с 9 лет.

**Методические рекомендации:**

1. При проведении игры игроки одной из команд должны бежать строго по линии круга.

2. Пока дети не освоили игру, её можно проводить в варианте, когда первые номера стоят, а вторые идут и наоборот, выполняя движение не бегом, а шагом.

**Организационно-методические ошибки:**

1. Слишком большое (более восьми) количество играющих.

2. Неподготовленным игрокам предлагается вариант с бегом.

## 1.25. «Переправа» (авторский вариант)

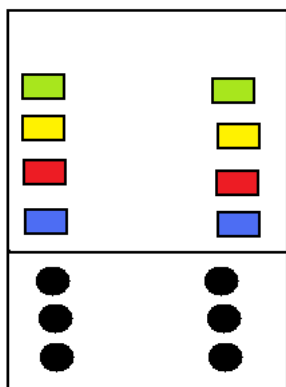
**Образовательная цель игры:** формирование умений и навыков логического мышления.

**Педагогическое значение:** игра развивает **внимание**, воображение, находчивость.

**Место проведения:** площадка, спортзал, рекреация.

**Инвентарь:** деревянные кирпичики, размером 10х20 см и толщиной 1,5-2 сантиметра, окрашенные в четыре цвета – красный, синий, зеленый, желтый.

**Подготовка к игре:** дети делятся на команды с одинаковым количеством участников и становятся в колонны за линией, как при проведении эстафет. У игроков, стоящих первыми в руках цветные «кочки».



**Содержание и ход игры:** игроки должны переправиться через болото, идя по кочкам, и не наступая при этом на площадку, но должны

использовать при этом только кочки трёх цветов: красного «клюква на болоте», желтого – «старая трава» и зеленого «молодая трава», и не должны использовать кочку синего цвета, поскольку это «вода», на которую наступать нельзя, но эту кочку тоже нужно передвигать.

**Вариант игры:**

Перед каждой командой на площадке разбросаны много кочек (вырезанных из старых мячей или плотного картона) четырех цветов, но наступать на кочки синего цвета нельзя

**Правила:**

1. Нельзя наступать на синюю кочку.
2. Кочки нельзя двигать ногами.

**Возраст участников:** игра проводится с 8 лет.

**Методические рекомендации:**

1. При проведении эстафеты следите за тем, чтобы игроки не торопились, а обращали внимание на качество выполнения.
2. Перед проведением данного варианта игры проводите вариант, в котором всего три кочки (без синей), и только после того, как он будет освоен, усложняйте игру.
3. Акцентируйте внимание на том, что в качестве цели игры выступает качество выполнения задания, а не скорость.

**Организационно-методические ошибки:**

1. Кочки слишком большого или маленького размера.
2. Игра проводится без предварительной тренировки.

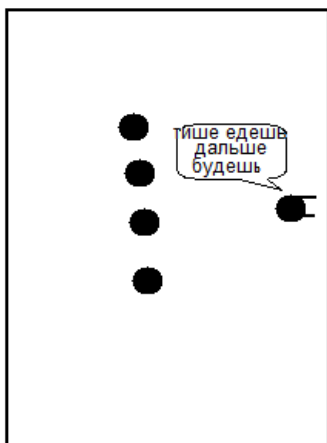
## 1.26. «Тише едешь – дальше будешь!»

**Образовательная цель игры:** формирование быстроты реакции в нестандартной ситуации.

**Педагогическое значение:** игра развивает **внимание**, воображение, находчивость.

**Место проведения:** площадка, спортзал, рекреация.

**Инвентарь:** не требуется.



**Подготовка к игре:** выбирается водящий, который располагается лицом к стенке. Остальные участники игры становятся за линию в 8-10 метрах от него.

**Содержание и ход игры:** игроки стараются дойти до водящего, двигаясь только тогда, когда тот произносит слова: «*Тише едешь – дальше будешь!*!». Как только водящий произнес слова, он должен стремительно повернуться, а игроки, которые двигались остановиться не шевелясь.

**Правила:**

1. Игроки имеют право двигаться только тогда,

когда водящий произносит речитатив.

**Вариант игры:**

Игра проводится по тем же правилам, но водящий произносит слова: *«Быстро шагай, смотри не зевай! Стоп!»*

**Возраст участников:** игра проводится с 6 лет.

**Методические рекомендации:**

1. Если вы проводите игру с подготовленными детьми, то можно условиться, что останавливаться и стоять нужно на одной ноге.

2. Вы можете использовать вариант с двумя водящими, которые говорят слова речитатива, поочередно произнося по одному слову:

1 водящий – *«Тише»*

2 водящий – *«Едешь»*

1 водящий – *«Дальше»*

2 водящий – *«Будешь!»*

**Организационно-методические ошибки:**

1. Слишком большая или слишком маленькая дистанция до водящего.

2. Водящий не соблюдает требования и поворачивается раньше, а на это не обращается внимание.

**1. 27. «Сели, встали, наклонились!» (авторский вариант)**

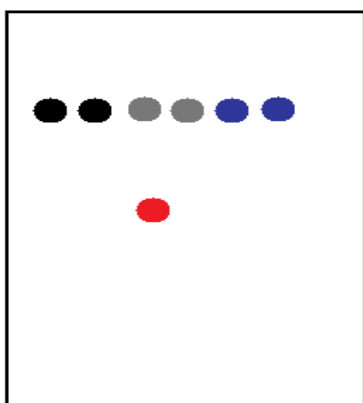
**Образовательная цель игры:** формирование быстроты реакции в нестандартной ситуации, интеллектуальных способностей.

**Педагогическое значение:** игра развивает **внимание**, воображение, находчивость.

**Место проведения:** площадка, спортзал, рекреация.

**Инвентарь:** не требуется.

**Подготовка к игре:** дети становятся в круг или в шеренгу и рассчитываются на первый – третий, игроки каждого номера - это отдельные команды.



**Содержание и ход игры:** руководитель объясняет, что в игре есть три команды, которые имеют свою определенную последовательность: *«Сели, встали или наклонились»*, которые должны выполнять игроки и называет номер команды и задание, которое она должна выполнить, следующая по счету команда выполняет следующее задание, и последняя команда тоже выполняет следующее за вторым задание.

**Практический пример:** руководитель говорит: *«Первые сели!»* после чего игроки команды первых номеров должны сесть, игроки вторых номеров должны выполнить следующую по счету команду, в данном случае наклониться, а третьи номера должны остаться без движения. Если звучит команда третьи встали, третьи должны остаться на

месте, т.е. выполнить ту команду, которая прозвучала, первые наклониться, а вторые сесть.

**Правила:**

1. Игрок команды, допустивший ошибку, выбывает из игры.
2. Игра продолжается до тех пор, пока большая часть игроков одной из команд не выбывает из игры.

**Возраст участников:** игра проводится с 6 лет.

**Методические рекомендации:**

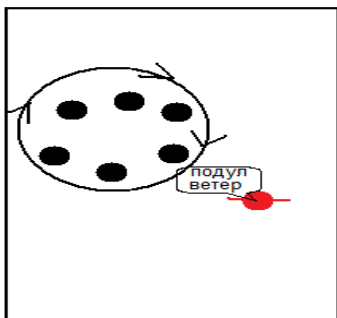
1. При проведении игры подробно объясните правила, сопровождая их показом.
2. Помните, пока игра хорошо не освоена, команды нужно подавать в медленном темпе, делая перерывы между ними.

**Организационно-методические ошибки:**

1. Игра начинается без предварительной апробации.
2. Игроки не запомнили или путают номер своей команды.

## 1. 28. «Флюгер» (авторский вариант)

**Образовательная цель игры:** формирование слухового типа памяти, быстроты реакции в нестандартной ситуации.



**Педагогическое значение:** игра развивает внимание, воображение, находчивость, согласованность действий.

**Место проведения:** площадка, спортзал, рекреация.

**Инвентарь:** не требуется.

**Подготовка к игре:** дети становятся в круг – это «облака», из их числа выбирается водящий – это «флюгер», который располагается в центре зала, держа руки в стороны, и указывая направления ветра.

**Содержание и ход игры:** по команде руководителя: *«Подул ветерок»*, игроки - «облака» медленно начинают двигаться по кругу, а игрок, который изображает флюгер, начинает двигаться, держа руки в стороны, в обратном направлении, по команде руководителя, *«Подул ветер!»* игроки начинают двигаться быстрее и переходят на бег, а по команде: *«Подул сильный ветер!»* ещё больше ускоряются. После команды: *«Ветер стих!»* все останавливаются на месте, а облака, на которые указывает флюгер, (игрок, который стоит в центре и держит руки в стороны) должны поменяться местами между собой.

**Правила:**

1. Игрок, который первым займет место другого игрока, получает выигрышное очко.
2. Игрока, первым занявшим место, определяет водящий.
3. Игра продолжается определенное время, после чего новым флюгером становится тот, у кого больше, чем у других очков.

**Возраст участников:** игра проводится с 7 лет.

### **Методические рекомендации:**

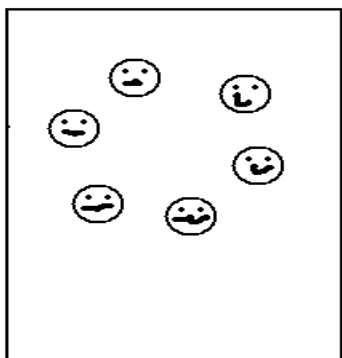
1. Перед началом игры объясните играющим, что флюгер – это приспособление для определения направления ветра, устанавливаемое на крыше.
2. Начинаяте игру с простого варианта, без смены мест, используя только команды, характеризующие силу ветра: «*Ветерок, ветер, сильный ветер*».
3. Команды, произносимые руководителем, могут подаваться в любой последовательности, интервалы между командами так же должны варьироваться.
4. Для более подготовленных ребят можно использовать вариант, когда направление движения меняется при очередной команде: «*Ветерок (ветер, сильный ветер сменил направление)*», после чего все должны начать движение в другую сторону.

### **Организационно-методические ошибки:**

1. Слишком долгое пребывание игрока в качестве флюгера.
2. Направление движение долгое время не изменяется.

## **1.29. «Королевство кривых зеркал»**

**Образовательная цель игры:** формирование интеллектуальных способностей.



**Педагогическое значение:** игра развивает внимание, воображение, находчивость.

**Место проведения:** площадка, спортзал, рекреация.

**Инвентарь:** не требуется.

**Подготовка к игре:** дети располагаются в круг.

**Содержание и ход игры:** сначала играющие делают одно движение, представляя, что смотрят на себя в зеркало, потом следует пауза, затем следующее, и снова следует пауза, во время которой игроки представляют, что смотрятся в зеркало. Игра

движется по направлению влево от заранее обозначенного игрока, каждый повторяет первое движение соседа, но только тогда, когда он начинает делать второе движение. Следующий игрок повторяет с опозданием на два движения, и так дальше по кругу.

### **Правила игры:**

1. Игрок должен повторять движение соседа с опозданием на один счет.

**Возраст участников:** игра проводится с 7 лет.

### **Методические рекомендации:**

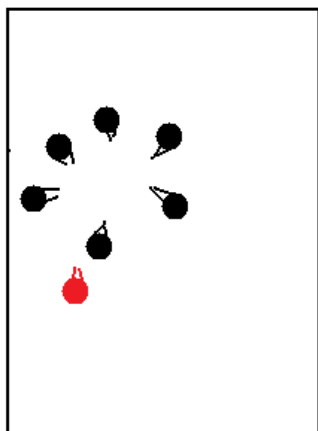
1. При проведении игры в команде не должно быть много игроков.

### **Организационно-методические ошибки:**

1. Недостаточное количество команд при большом количестве играющих.

### 1.30. «Ритм по кругу»

**Образовательная цель игры:** формирование чувства ритма, слухового типа памяти.



**Педагогическое значение:** игра развивает внимание, воображение, находчивость.

**Место проведения:** площадка, спортзал, рекреация.

**Инвентарь:** не требуется.

**Подготовка к игре:** дети располагаются полукругом или становятся в круг, водящий становится перед ними или между игроками круга.

**Содержание и ход игры:** ведущий прохлопывает в ладоши, какойнибудь ритм, который игроки стараются запомнить, после чего каждый повторяет данный ритм. Затем задача усложняется: необходимо воспроизвести заданный ритм всем вместе, при этом каждый выполняет только один хлопок.

**Правила:**

1. В игре оценивается согласованность действий играющих.
2. Водящий определяет команду, которая лучше всего справилась с заданием.

**Возраст участников:** игра проводится с 6 лет.

**Методические рекомендации:**

1. Играющих нужно разбить на команды до четырех человек.
2. При первом проведении игры нужно выбирать простой и известный ритм.
3. Разбейте детей на маленькие команды и начинайте игру в командах из двух игроков.

**Организационно-методические ошибки:**

1. Игрокам предлагается воспроизвести слишком сложный ритм.
2. Количество играющих в кругу слишком большое.



### 1.31. «Нос, рот»

**Образовательная цель игры:** формирование быстроты реакции в нестандартных ситуациях.

**Педагогическое значение игры:** игра развивает внимание, переключаемость внимания, воображение, находчивость.

**Место проведения:** площадка, спортзал, рекреация.

**Инвентарь:** не требуется.

**Подготовка к игре:** дети становятся в круг или полукруг, руководитель становится перед ними.

**Содержание и ход игры:** руководитель, произносит название какого-либо органа, находящегося на голове, сопровождая свои слова прикосновением. Например, он говорит: «*Нос, нос, нос, нос*» на каждое слово, поднося пальцы рук к носу, но неожиданно меняет название и произносит: «*Нос, нос, нос, рот*», но прикасается при этом, например к уху. Играющие должны дотронуться до той же части головы, что и руководитель, а не той, которая была названа.

**Правила:**

1. Если игрок ошибается три раза, он выходит из игры.

**Возраст участников:** игра проводится с 7 лет.

**Методические рекомендации:**

1. При проведении игры с младшими школьниками нужно произносить слова, сопровождая их показом, достаточно медленно.

**Организационно-методические ошибки:**

1. Детям предлагается вариант, недоступных их уровню развития.

### 1. 32. «Идёт - бредёт»

**Образовательная цель игры:** формирование умений и навыков логического мышления.

**Педагогическое значение:** игра развивает внимание, воображение, находчивость.

**Место проведения:** площадка, спортзал, рекреация.

**Инвентарь:** не требуется.

**Подготовка к игре:** дети становятся в шеренгу и идут по кругу.

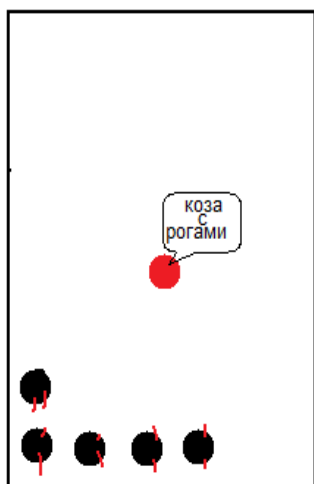
**Содержание и ход игры:** водящий сопровождает движение детей, говоря на каждый шаг слова: «*Идет – бредёт, идёт – бредёт, идёт - бредёт*» и неожиданно добавляет, название животного, у которого есть рога, например, он говорит: «*Коза с рогами!*», на что играющие должны поднести руки ко лбу, изображая рога. Если ведущий называет другое животное, у которого нет рогов, например, он говорит: «*Конь с рогами*» игроки не должны поднимать руки, изображая рога.

**Правила:**

1. Игрок, допустивший ошибку, становится водящим или (по согласованию) выбывает из игры.

**Возраст участников:** игра проводится с 7 лет.

**Методические рекомендации:**





1. При проведении игры заранее подготовьте карточку с названиями животных.

2. Можно проводить игру с бегом, тогда речитатив будет несколько иной: *«Бежит, бежит – земля дрожит ...»*

**Организационно-методические ошибки:**

1. Детям предлагаются названия животных, с которыми они не знакомы.

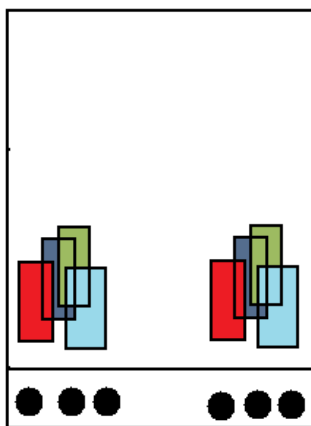
### 1.33. «Цветные полосы»

**Образовательная цель игры:** формирование способности к обобщению, развитие аккуратности, наглядного мышления.

**Педагогическое значение:** игра развивает **внимание**, воображение, находчивость.

**Место проведения:** площадка, спортзал, рекреация.

**Инвентарь:** полосы разных цветов, шириной 10 и длиной не менее 50 сантиметров в достаточном количестве.



**Подготовка к игре:** дети становятся за линию, как при проведении эстафет, на полу, на расстоянии 40 см, напротив каждой команды в произвольной последовательности раскладываются полосы разных цветов, таким образом, чтобы игроки могли наступать на полосы не делая очень широких шагов.

**Содержание и ход игры:** игрокам предлагается выполнить бег по полоскам, наступая только на полосы определенного цвета, например синие до конца дорожки и вернувшись назад передать эстафету следующему участнику и т.д.

**Правила:**

1. Если игрок наступает на полосу того цвета, который запрещен, он получает штрафное очко.

2. Побеждает команда, которая набирает меньшее количество штрафных очков.

3. Если количество штрафных очков одинаково, побеждает команда, выполнившая задание быстрее.

**Методические рекомендации:**

1. Не забывайте, количество цветов должно варьироваться в зависимости от подготовленности участников игры, и их не должно быть более 4-5.

2. Используйте три основных цвета: красный, желтый, зеленый, при этом красный цвет – это цвет опасности и на полосы данного цвета наступать нельзя.

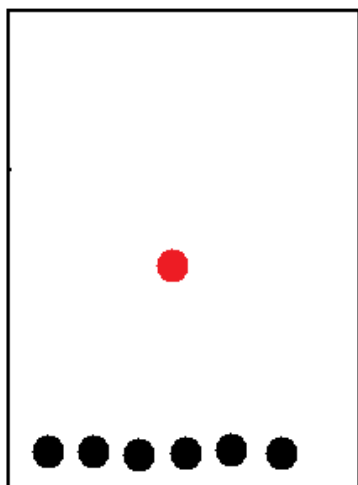
**Организационно-методические ошибки:**

1. Детям предлагается слишком большое количество цветов.



2. Цветовой ряд лежащих полосок неодинаков для каждой команды.

### 1.34. «Садовник»



**Образовательная цель игры:** формирование творческих способностей, слухового и зрительного типов памяти.

**Педагогическое значение:** игра развивает внимание, воображение, находчивость.

**Место проведения:** площадка, спортзал, рекреация.

**Инвентарь:** не требуется.

**Подготовка к игре:** каждому из играющих присваивается название какого-либо цветка, после чего дети располагаются полукругом, из их числа выбирается водящий (садовник), все остальные –

цветы.

**Содержание и ход игры:** водящий начинает игру со слов:

*«Я садовником родился, не на шутку рассердился,  
все цветы мне надоели кроме, гвоздики и астры!»*

(называет два названия цветка), например гвоздику и астру. Если есть названные «цветы», (гвоздика и астра) они говорят, не сходя с места:

«Ой!», на что садовник спрашивает, обращаясь к цветам:

*«Что с тобой и что с тобой?»*,

Цветы отвечают:

*«Мы, наверно, влюблены»*

Садовник спрашивает: «В кого?»

Один из цветов отвечает, например: «В розу!»

после чего роза должна подбежать к гвоздике и астре и они должны встать рядом, взявшись за руки. Игра продолжается до тех пор, пока не будут названы все цветы. После того, как дети запомнили название цветов, игра продолжается, но при этом уже названный садовником цветок должен перебежать к тому цветку, который он любит, и взять его за руку. Игра продолжается до тех пор, пока все игроки не образуют тройки или пары.

#### **Правила:**

1. Если цветок ошибается и перебегает не к тому игроку, то он выбывает из игры или становится садовником.

**Возраст участников:** игра проводится с 6 лет.

#### **Методические рекомендации:**

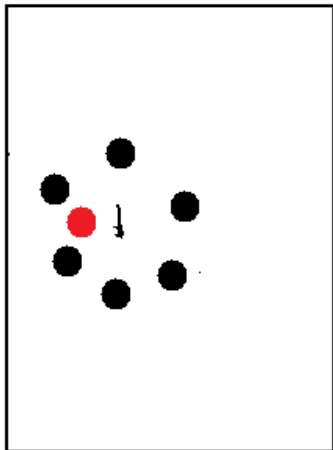
1. При проведении игры давайте возможность детям самим выбирать названия цветов.

#### **Организационно-методические ошибки:**

1. Слишком большое, или наоборот, недостаточное количество названий цветов.

### 1.35. «Коварная змейка»

**Образовательная цель игры:** формирование быстроты реакции в экстренной ситуации, развитие аккуратности и вежливости.



**Педагогическое значение игры:** игра развивает внимание, воображение, находчивость.

**Место проведения:** площадка, спортзал, рекреация.

**Инвентарь:** толстая веревка длиной 2 -2,5 метра.

**Подготовка к игре:** дети становятся в круг, из их числа выбирается водящий, который становится за кругом и в руках у которого «змейка».

**Содержание и ход игры:** водящий ходит за кругом и неожиданно бросает змейку на середину круга. Ребята стараются как можно быстрее встать на неё одной или двумя ногами (по договоренности). Водящий может постоянно укорачивать веревку, завязывая на концах петли, до тех пор, пока на неё не сможет встать всего один участник игры, который становится новым водящим.

#### **Правила:**

1. Игроки, которым не хватило места выходят из игры или получают штрафные очки.

2. Игрок, который оказался последним, становится новым водящим.

**Возраст участников:** игра проводится с 9 лет.

#### **Методические рекомендации:**

1. При большом количестве играющих начальная длина веревки должна быть больше.

2. Веревку нужно укорачивать таким образом, чтобы из игры выбывало не более двух участников.

3. Можно подготовить несколько веревок разной длины и использовать их одну за другой от самой длинной до самой короткой.

4. Для подготовленных участников игры можно использовать вариант, когда они стоят с закрытыми глазами, и открывают их, после того, как водящий бросит веревку и громко скажет: «Змея!».

#### **Организационно-методические ошибки:**

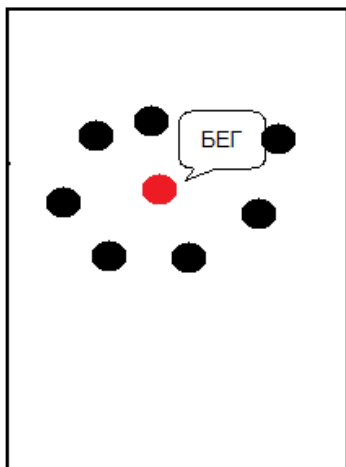
1. В начале игры предлагается слишком короткая веревка.

2. Играющим не объясняется, что нельзя наступать на ноги.

### 1.36. «А ты чем занимаешься?» (авторский вариант)

**Образовательная цель игры:** формирование переключаемости внимания, быстроты реакции в нестандартных ситуациях, развитие межполушарных связей.

**Педагогическое значение игры:** игра развивает **внимание,** воображение, находчивость.



**Место проведения:** рекреация, спортивный зал.

**Инвентарь:** не требуется.

**Подготовка к игре:** дети становятся, или садятся в круг.

**Содержание и ход игры:** водящий дает всем игрокам разные задания, связанное с выполнением (имитацией) движений, из какого либо вида спорта, например, гребля на лодке, плавание, бег, прыжки, отжимания и т.д., которые участники игры должны запомнить. После этого задается задача, общая для всех, и которую все изображают, например, водящий говорит, многократно повторяя и

показывая, а играющие делают:

*«Отжимаемся, отжимаемся, тщательно отжимаемся»,*

и неожиданно спрашивает у любого игрока:

*«А ты чем занимаешься?»*

после чего тот должен быстро назвать и показать «свой» вид спорта.

#### **Правила:**

1. Если игрок быстро и четко не назвал и не показал свой вид спорта, он получает штрафное задание в течение одной минуты активно выполнять «свою» работу.

**Возраст участников:** игра проводится с 7 лет.

#### **Методические рекомендации:**

1. При первом проведении игры сами выступите в качестве водящего и сопровождайте показом тот вид спорта, который вы называете.

2. При систематическом проведении игры усложняйте задачу для участников игры, например, говорите: *«Прыжком направо, а теперь налево, упор присев, отжались»*, а уже после этого спрашивайте: *«А ты чем занимаешься?»*

3. Подготовьте варианты подобных действий для каждой профессии и оформите (опишите) их на карточках.

4. Для того, чтобы повысить интерес, спрашивайте одновременно у двух игроков, стоящих рядом: *«А вы чем занимаетесь?»*.

#### **Организационно-методические ошибки:**

1. Детям предлагаются виды спорта, с содержанием которых они не знакомы, или те, которые сложно невербально отобразить.

2. При повторном проведении игры, виды спорта не меняются.

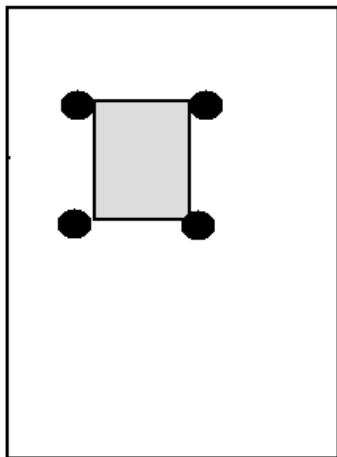
3. Слишком большое количество игроков, что не позволяет быстро опросить всех.

### **1. 37. «Акула»**

**Образовательная цель игры:** формирование быстроты реакции в неожиданных ситуациях, образного мышления.

**Педагогическое значение:** игра развивает **внимание**, воображение, находчивость.

**Место проведения:** площадка, спортзал, рекреация.



**Инвентарь:** большая простыня –

«море».

**Подготовка к игре:** четверо детей становятся, держа одной рукой простыню за углы, стараясь, чтобы голова была над простыней, и нельзя было заглянуть под неё. Водящий располагается под простыней в положении сидя в приседе, и выставляет под простыней большой палец любой руки таким образом, чтобы он выпирал через простыню, образуя «плавник акулы».

**Содержание и ход игры:** игроки, держащие простыню, поочередно в заранее установленном порядке стараются свободной рукой запятнать игрока, хлопнув по простыне, и не заглядывая при этом под неё, а тот старается их перехитрить, меняя своё положение под простыней.

**Правила:**

1. Если игрок не угадал, то право хлопка переходит к следующему игроку и т.д.

2. Угадавший игрок становится новой акулой и игра продолжается.

**Возраст участников:** игра проводится с 7 лет.

**Методические рекомендации:**

1. При проведении игры используйте большую простыню.

2. При проведении игры на природе можно не держать простыню, а вбить четыре колышка высотой до 80 сантиметров, натянуть проволоку, и расположить простыню таким образом, чтобы её края свисали, закрывая игрока.

**Организационно-методические ошибки:**

1. Дети располагаются таким образом, что видят играющего.

2. Размеры простыни не оставляют возможности для маневра.

### 1.38. «Пишущая машинка»

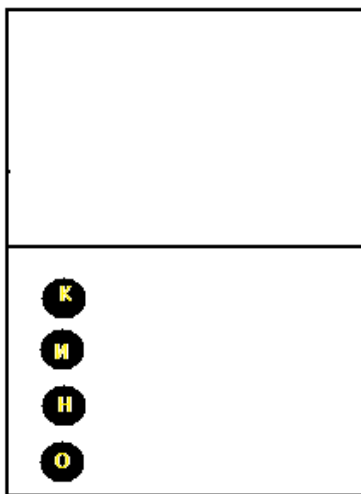
**Образовательная цель игры:** формирование творческих способностей, звукового типа памяти, повторение и закрепление знания букв алфавита.

**Педагогическое значение:** игра развивает **внимание**, воображение, находчивость.

**Место проведения:** площадка, спортзал, рекреация.

**Инвентарь:** не требуется.

**Подготовка к игре:** дети становятся в колонну, каждому играющему присваивается буква алфавита.



**Содержание и ход игры:** водящий называет слово, которые дети должны напечатать: «первая буква» слова выходит из колонны и хлопает в ладоши один раз, затем вторая, которая хлопает в ладоши уже два раза и т.д. Когда слово будет успешно напечатано, уже все хлопают в ладоши, после чего игра повторяется.

**Правила:**

1. Если игра проводится как командная, побеждает команда, которая первой выполнила задание.
2. После окончания игры отмечаются игроки, которые быстро и без ошибок выполняли задание.

**Методические рекомендации:**

1. Начинайте проведение игры с несложных вариантов.
2. Старайтесь сделать так, чтобы все дети принимали участие в игре.
3. Не забывайте отметить наиболее успешных игроков.

**Игра предназначена** для детей с 8 – 9 лет.

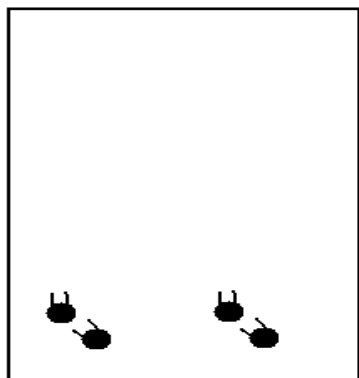
1. При проведении игры старайтесь сделать так, чтобы все игроки приняли в ней одинаковое участие.
2. Подбирайте слова не очень длинные и хорошо знакомые детям.
3. После проведения игры всегда отмечайте наиболее успешных игроков.

**Организационно-методические ошибки:**

1. Детям предлагается вариант, со слишком длинными и незнакомыми словами.

### 1.39. «Тень»

**Образовательная цель игры:** формирование творческих способностей, быстроты реакции, образного мышления, совершенствование глазомера.



**Педагогическое значение:** игра развивает внимание, воображение, находчивость.

**Место проведения:** площадка, спортзал, рекреация.

**Инвентарь:** не требуется.

**Подготовка к игре:** дети разбиваются на пары, и становятся друг за другом.

**Содержание и ход игры:** игрок, стоящий первым, выполняет различные движения, стоя на месте или перемещаясь по площадке, а стоящий за

ним должен изображать его тень, которая неотступно следует за первым участником игры и повторяя все его движения.

**Правила:**

1. Тень должна точно повторять все движения.
2. Игроки не должны сталкиваться, если это происходит, они меняются ролями.

**Возраст участников:** игра проводится с 7 лет.

**Методические рекомендации:**

1. При проведении игры распределяйте игроков на пары по их желанию.
2. Подсказывайте игрокам возможные варианты движений, если это вызывает затруднения.

**Игра предназначена** для детей с 5-6 лет.

1. Помните, когда игра ещё не освоена, движения должны быть простыми.
2. Объясняйте играющим, что движения должны быть простыми и естественными.

**Организационно-методические ошибки:**

1. Игрок выполняет хаотичные движения, которые тень не может повторить.

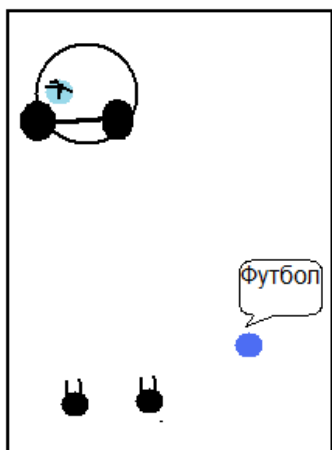
**1.40. «Убери лишнее» (авторский вариант)**

**Образовательная цель игры:** формирование способности к обобщениям, развитие творческого мышления.

**Педагогическое значение:** игра развивает **внимание**, воображение, находчивость.

**Место проведения:** площадка, спортзал, рекреация.

**Инвентарь:** разный инвентарь для нескольких видов спорта.



**Подготовка к игре:** дети делятся на равные команды и становятся за линию, как при проведении эстафет. На расстоянии 8-10 метров от них, напротив каждой команды кладется разнообразный спортивный инвентарь.

**Содержание и ход игры:** водящий называет вид спорта, а игроки поочередно должны принести тот инвентарь, который необходим для данного вида спорта.

**Вариант игры:** дети должны принести то, что является лишним для какого то вида спорта.

**Правила:**

1. Игроки не должны брать более одного предмета зараз.
2. Если игрок допустил ошибку, то он получает штрафное очко.
3. Побеждает команда, которая не допустила ошибок и первой выполнила задание.

**Возраст участников:** игра проводится с 7 лет.

**Методические рекомендации:**

1. При проведении игры используйте самый разный инвентарь.
2. По мере роста подготовленности увеличивайте количество инвентаря.

**Организационно-методические ошибки:**

1. Детям предлагаются незнакомые виды спорта.
2. Перед началом проведения игры не рассказывается, какой инвентарь необходим для конкретного вида спорта.

### 1.41. «Веретено»

**Образовательная цель игры:** формирование образного мышления, формирование коммуникативных и интеллектуальных способностей.

**Педагогическое значение:** игра развивает **внимание**, сообразительность, находчивость.

**Место проведения:** площадка, спортзал, рекреация.

**Инвентарь:** не требуется.

**Подготовка к игре:** дети делятся на команды и становятся в колонны друг за другом.

**Содержание и ход игры:** по команде руководителя, игроки, стоящие в колоннах первыми, быстро, как веретено, оборачиваются вокруг себя. Потом следующий игрок берет его за талию, и они оборачиваются уже вдвоем, но только в обратную сторону и т.д. пока не дойдут до последнего в ряду.

**Правила:**

1. Если игроки допускают ошибку, то они начинают все сначала.
2. Побеждает команда, которая не допустила ошибок и первой справилась с заданием.

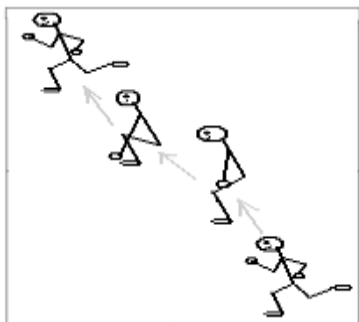
**Возраст участников:** игра проводится с 7 лет.

**Методические рекомендации:**

1. Помните, команды должны стоять на достаточном расстоянии, чтобы не мешать друг другу.
2. Начинайте игру с варианта, когда игроки вращаются в одну сторону.

**Организационно-методические ошибки:**

1. Команды стоят слишком близко друг к другу.
2. В командах большое количество играющих.



### 1.42. «Салки - повторялки»

**Образовательная цель игры:** развитие творческих и интеллектуальных способностей.

**Педагогическое значение:** игра развивает **внимание**, воображение, находчивость.

**Место проведения:** площадка, спортзал, рекреация.

**Инвентарь:** не требуется.

**Подготовка к игре:** дети произвольно располагаются на площадке, из их числа выбирается водящий.

**Содержание и ход игры:** игрок, который убегает от салки, должен показать какое-либо движение, которое он обязан повторить.

**Правила:**

1. Водящий должен повторить то движение, которое показал убегающий от него игрок.

2. Если водящий осалил игрока, но не повторил движение, осаливание не засчитывается.

**Возраст участников:** игра проводится с 7 лет.

**Методические рекомендации:**

1. При проведении игры нужно обозначить перечень движений, которые можно показывать, например: присесть и коснуться пола двумя руками, выполнить поворот вокруг себя, принять положение упор лёжа, упор руками сзади и т.д.

2. Нужно объяснить играющим необходимость использования разных упражнений для повтора.

**Организационно-методические ошибки:**

1. Выполняются движения, которые сложно повторить.

2. Водящие нечетко выполняют движения для повторения, и на это не обращается внимания.

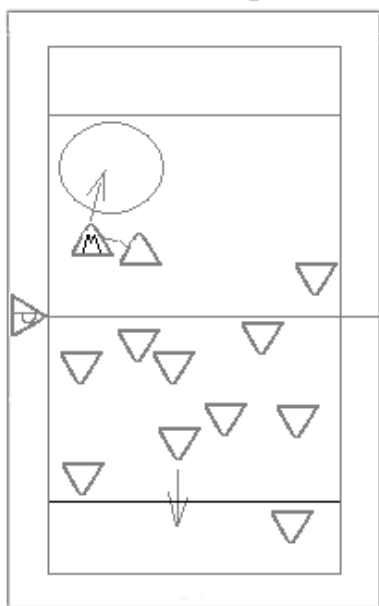
### 1.43. «Что ешь, медведь?»

**Образовательная цель игры:** формирование слухового типа памяти, образного мышления.

**Педагогическое значение:** игра развивает **внимание**, воображение, находчивость.

**Место проведения:** площадка, спортзал, рекреация.

**Инвентарь:** не требуется.



**Подготовка к игре:** из числа детей выбирается водящий – «медведь», все остальные – «пчелы». На площадке рисуется черта, за которой находится улей, отдельно в стороне рисуется круг – «медвежья берлога». Медведь не должен переходить черту, и становится в 3-5 метрах перед ней.

**Содержание и ход игры:** по сигналу ведущего, пчелы подходят к медведю и спрашивают:

«Что, ешь, медведь?»

Медведь отвечает по собственному усмотрению:

«Ем я ягоду малину», «Ем я рыбу осетрину», «Ем кедровые орехи»,

Но как только он скажет: «Ем я мёд», бросается на пчел и начинает их ловить. Пчелы стараются спрятаться от него в улей.



**Правила:**

1. Пчел, которых поймал медведь, он отводит в берлогу.
2. После трех выходов медведя выбирают нового медведя.

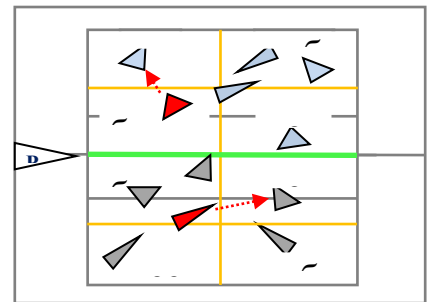
**Возраст участников:** игра проводится с 5 лет.

**Методические рекомендации:**

1. При подведении итогов игры нужно отметить тех детей, которые были быстрыми пчелами и ловкими медведями, не забыв похвалить при этом всех.
2. Если в качестве водящего выступает воспитатель, он должен подражать повадкам и манере медведя.

**Организационно-методические ошибки:**

1. Детям не рассказывается о повадках и привычках медведя до начала проведения игры.
2. Игре придается соревновательный характер.

**1.44. «Лес, болото, небо, поле» (авторский вариант)**

**Образовательная цель игры:** формирование образного мышления, зрительного типа памяти, способности к обобщениям.

**Педагогическое значение:** игра развивает **внимание**, память, сообразительность, ориентацию в пространстве.

**Место и инвентарь:** площадка, спортзал, рекреация.

**Инвентарь:** не требуется.

**Подготовка к игре:** игровая площадка делится на четыре равных квадрата, первый квадрат это - «лес», второй - «болото», третий «поле», последний - «небо». До начала игры дети располагаются произвольно в пределах большого квадрата. Из числа играющих выбирается один – два водящих.

**Содержание и ход игры:** по сигналу руководителя водящие стараются осалить играющих, которые могут свободно перебегать из одного квадрата в другой, но пятнать их нельзя только в квадрате, название которого громко произнёс руководитель.

При этом они должны занимать определённое положение: в квадрате «лес» изображая дерево, остановившись на месте выпрямив спину и держа руки под острым углом по отношению к туловищу; в квадрате «болото» лягушку, приняв соответствующую позу в положении приседа руки на полу; в квадрате «поле» приняв позу суслика, стоящего на задних лапах; в квадрате «небо» изображая летящего орла.

**Правила:**

1. Игрок, которого запятнали, становится водящим.
2. Если игрок, стоя в названном руководителем квадрате, не принимает

заданное положение, то его тоже можно пятнать.

3. Победителями считаются игроки, которые меньшее количество раз были осалены.

4. Руководитель должен достаточно часто менять «спасительные квадраты»

**Возраст участников:** игра проводится с 7 лет.

**Методические рекомендации:**

1. Можно начинать игру не в четырех, а в двух квадратах.
2. Положение, которое должны занимать игроки в квадратах, необходимо разучить до начала игры.
3. После проведения игры нужно отметить наиболее внимательных игроков.

**Организационно-методические ошибки:**

1. Руководитель недостаточно часто меняет «спасительные» квадраты.
2. Игра слишком сложна для данного контингента учащихся.

#### 1.45. «Цветные кегли» (авторский вариант)

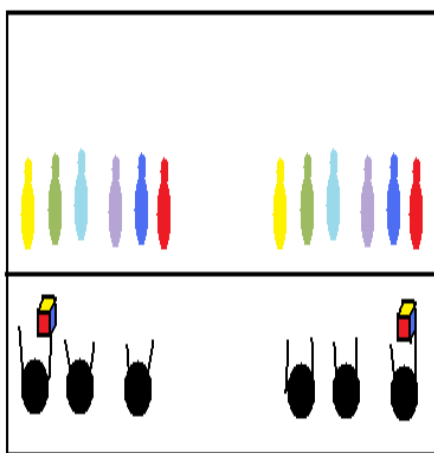
**Образовательная цель игры:** формирование творческих способностей, быстроты реакции на нестандартную ситуацию.

**Педагогическое значение:** игра развивает **внимание**, сообразительность, воображение, находчивость.

**Место проведения:** площадка, спортзал, рекреация.

**Инвентарь:** кегли (кубики) шести разных цветов, два кубика со сторонами шести разных цветов.

**Подготовка к игре:** играющие располагаются за линией старта как при проведении эстафет, напротив каждой команды на расстоянии восьми – десяти метров стоят кегли. В руках у первых игроков находятся кубики.



**Содержание и ход игры:** по сигналу руководителя игроки бросают кубики на пол, и смотрят, какой цвет выпадет, после чего, они должны принести кеглю (кубик) того цвета, который выпал, передать кубик следующему за ним игроку и поставить принесенную кеглю рядом со своей командой и т.д. Если у следующего игрока выпадает тот же цвет кубика, он должен унести кеглю назад и поставить её, после чего передать кубик следующему игроку.

**Правила:**

1. Побеждает команда, которая первая принесет от трех до шести кеглей разного цвета (по договоренности).
2. Если игрок ошибается (приносит кеглю не того цвета, он повторяет попытку).

**Возраст участников:** игра проводится с 7 лет.

**Педагогическое значение:** игра развивает **внимание**, сообразительность воображение, находчивость.

**Методические рекомендации:**

1. При проведении игры с неподготовленными игроками начинайте с трех цветов кеглей, которые нужно принести.

2. До начала игры объясните, что для победы в ней нужна ещё и доля везения.

**Организационно-методические ошибки:**

1. Детям сразу предлагается вариант с большим количеством цветов.

2. Недостаточное количество кеглей (кубиков) разного цвета.

### 1.46. «Держись за водящего» (авторский вариант)

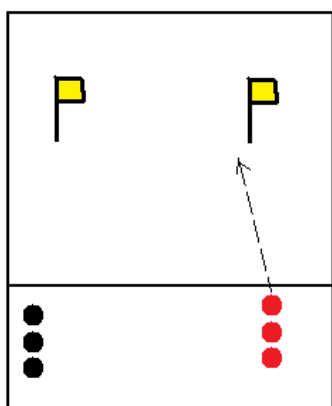
**Образовательная цель игры:** формирование творческих и коммуникативных способностей,

**Педагогическое значение:** игра развивает **внимание**, воображение, находчивость.

**Место проведения:** площадка, спортзал, рекреация.

**Инвентарь:** не требуется.

**Подготовка к игре:** дети делятся на команды и становятся за линию как при проведении эстафет.



**Содержание и ход игры:** по сигналу руководителя водящие оббегают флажки и возвращаются за линию старта, после чего следующий игрок берет (касается) любой части тела водящего, и уже вдвоем они оббегают флажок и возвращаются за линию старта, следующий игрок должен касаться уже другой части тела водящего, после чего они втроем оббегают флажок и возвращаются за линию старта и т.д. Например, первый игрок берет водящего за левую руку, второй – за правую, третий касается спины и т.д.

**Правила:**

1. Игроки обязательно должны держаться за водящего.

2. Игроки не имеют права держаться за ту часть тела водящего, которой держится предыдущий игрок.

3. Побеждает команда, которая без ошибок справилась с заданием.

**Возраст участников:** игра проводится с 7 лет.

**Методические рекомендации:**

1. При проведении игры подробно объясняйте правила, не забывайте про безопасность занимающихся.

2. Напоминайте, что за лицо водящего держаться нельзя.

**Организационно-методические ошибки:**

1. Игроки держатся за лицо водящего.

2. Не обращается внимание на то, что игроки не касаются водящего во время бега.

3. Слишком большое количество играющих в командах, что травмоопасно.

#### 1.47. «Камень, ножницы, бумага»

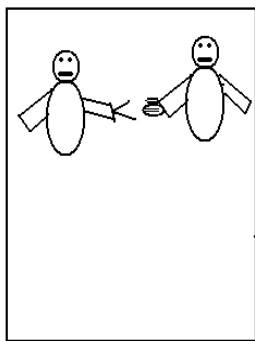
**Образовательная цель игры:** формирование творческих способностей, быстроты реакции в нестандартной обстановке, образного мышления.

**Педагогическое значение:** игра развивает **внимание**, воображение, находчивость.

**Место проведения:** площадка, спортзал, рекреация.

**Инвентарь:** не требуется.

**Подготовка к игре:** дети разбиваются на пары и становятся напротив друг друга.



**Содержание и ход игры:** на счет три игроки выкидывают на пальцах одну из фигур: «камень» – кулак, «ножницы» – два пальца, «бумага» – открытая ладонь.

**Правила:**

1. Ножницы режут бумагу, камень тупит ножницы, бумага может обернуть собой камень.

2. Игра проводится до двух побед, игрок, который два раза показал правильный вариант, считается победителем и встречается с победителем другой пары.

3. Побеждает игрок, у которого к моменту окончания игры нет поражений.

**Возраст участников:** игра проводится с 7 лет.

**Методические рекомендации:**

1. При проведении игры делите детей на пары по их желанию.

2. Для развития моторики используйте вариант игры, когда показ осуществляется одновременно на пальцах обеих рук.

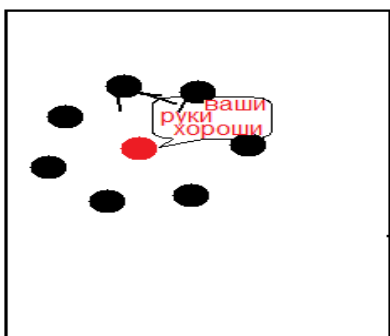
3. Используя принцип игры, можно придумать другие предметы и способ их взаимодействия.

**Организационно-методические ошибки:**

1. Игра начинается без предварительной тренировки на запоминание названий и функций предметов.

#### 1.48 «Наши руки хороши» (авторский вариант)

**Образовательная цель игры:** формирование образного мышления, совершенствование глазомера, коммуникативных способностей, создание положительного эмоционального настроения в коллективе.



**Педагогическое значение:** игра развивает внимание, воображение, находчивость. **Место проведения:** площадка, спортзал, рекреация.

**Инвентарь:** не требуется.

**Подготовка к игре:** дети становятся в круг, из числа играющих выбирается водящий.

**Содержание и ход игры:** игроки идут по кругу, выполняя задание водящего. Когда он произносит команду, игроки должны быстро её выполнить, коснувшись либо своей (своих)

частей тела, или той части тела впередиидущего игрока, которую назвал водящий.

#### **Варианты команд:**

1. Наши руки хороши.
2. Наши ноги хороши.
3. Наши плечи хороши.
4. Наши спины хороши.
5. Руки и ноги хороши.
6. Руки и плечи хороши.
7. Плечи и спины хороши.

Произнося команды, водящий после команды неожиданно говорит имя любого игрока. Например: «*Наши руки хороши*», «*Наши ноги хороши – а у Васи лучше!*» после чего игроки должны подбежать и коснуться ног названного игрока.

#### **Правила:**

1. Игроки, которые успешно справились с заданием, получают выигрышное очко.
2. Игра продолжается до заранее оговоренного количества очков.
3. Побеждает игрок, который первым набирает заданное количество очков.

**Возраст участников:** игра проводится с 7 лет.

#### **Методические рекомендации:**

1. При проведении игры команды могут повторяться.
2. Можно проводить игру без водящего, когда игроки по очереди говорят задания.

#### **Организационно-методические ошибки:**

1. Игра начинается без предварительной тренировки на запоминание вариантов заданий.
2. В игре используются голова и органы на ней расположенные, например уши, нос, рот.

### **1.49. «Контролер»**

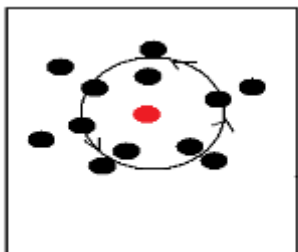
**Образовательная цель игры:** формирование представлений о правилах общественного поведения, развитие зрительного типа памяти,

создание положительного эмоционального настроения в коллективе.

**Педагогическое значение:** игра развивает **внимание**, воображение, находчивость.

**Место проведения:** площадка, спортзал, рекреация.

**Инвентарь:** не требуется.



**Подготовка к игре:** дети разбиваются на пары и становятся в круг, в колонны по два, игроки, стоящие первыми – это «пассажиры», а стоящие за ними это «билетики» из числа играющих выбирается контролер, который становится в центр круга.

**Содержание и ход игры:** игроки «пассажиры» берутся за руки и идут по кругу, изображая движение автобуса со словами:

*«Мы едем, едем, едем в далекие края, веселые соседи и верные друзья!»*,

А игроки «билетики» движутся в противоположную сторону. «Контролер», стоящий в центре неожиданно говорит: *«Покажи билет!»*, после чего пассажиры должны максимально быстро найти свои «билеты» и взять игроков за руки, а контролер старается занять место возле любого из билетов.

**Правила:**

1. Игроки - «пассажиры» должны становиться только к своим «билетам».
2. Игрок, который не успел занять свое место, становится контролером при очередном повторении игры.
3. Побеждают игроки, которые к моменту окончания игры не были контролерами.

**Возраст участников:** игра проводится с 7 лет.

**Методические рекомендации:**

1. При повторном проведении игры билеты и пассажиры должны меняться местами.

**Организационно-методические ошибки:**

1. Игра начинается без предварительной тренировки на запоминание вариантов заданий.

## **II. ИГРЫ С ПРЕИМУЩЕСТВЕННОЙ НАПРАВЛЕННОСТЬЮ НА РАЗВИТИЕ СООБРАЗИТЕЛЬНОСТИ**

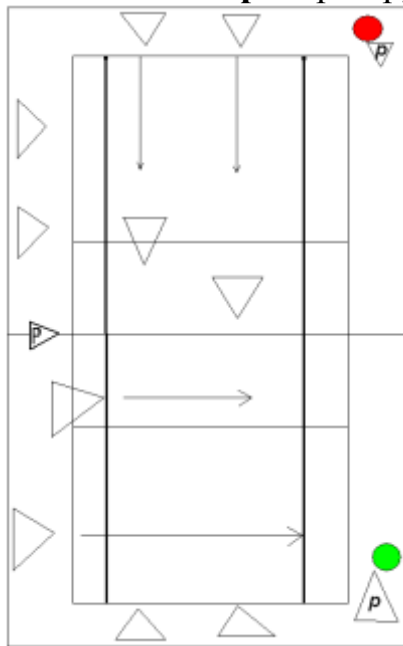
### **2.1. «Светофор»**

**Образовательная цель игры:** формирование навыков реагирования на критическую ситуацию, развитие познавательных способностей, быстроты реакции в экстренных ситуациях.

**Педагогическое значение:** игра развивает **сообразительность**, внимание, быстроту реакции, зрительную память, приучает к правильному поведению на улице.

**Место проведения:** площадка, спортзал, рекреация.

**Инвентарь:** три кружка (красный, желтый, зелёный).



**Подготовка к игре:** вдоль площадки чертится коридор, длиной 10-15 метров – это «дорога». Из числа играющих выбирается водящий – «светофор», в руках у которого кружки трех цветов, который становится на одной из сторон дороги. Из числа играющих выбираются «водители», три-пять человек, которые становятся в начале коридора, по обеим сторонам. Все остальные играющие – это пешеходы, располагаются на «тротуаре» за линиями, обозначающими дорогу.

**Содержание и ход игры:** водящий (светофор) поднимает красный круг и говорит:  
*Если свет зажегся красный, значит двигаться опасно!!!*

В это время, пока горит красный цвет «водители» начинают «ездить» по дороге, перебегая с одного конца нарисованного коридора на другой.

Водящий поднимает круг желтого цвета и говорит:

*Желтый свет предупреждение, жди сигнала для движения!*

В это время водители должны добежать до конца коридора, обозначающего дорогу и закончить движение, а пешеходы начинают маршировать на месте.

Водящий поднимает зеленый круг и говорит:

*Цвет зеленый говорит, проходите, путь открыт!*

после чего дети перебегают с одного тротуара на другой.

### **Правила:**

1. Игроки, нарушающие правила выбывают из игры или получают предупреждение.

2. Отмечаются дети, ни разу не нарушившие правила.

### **Вариант игры:**

Если есть достаточное количество времени, можно усложнить игру, нарисовав перекресток и использовать в качестве «светофоров» несколько водящих.

**Возраст участников:** игра проводится с 6 лет.

### **Методические рекомендации:**

1. Разучите текст до начала игры.

2. Проводите игру так, чтобы каждый участник игры побывал в разных ролях: водителя и пешехода.

### **Организационно-методические ошибки:**

1. При подведении итогов руководитель не спрашивает, как нужно вести себя на дороге.

2. Игра не повторяется для закрепления приобретенных навыков.

3. Играющим не показываются последствия допускаемых ошибок в реальной ситуации.



## 2.2.Цветик – семицветик (авторский вариант)

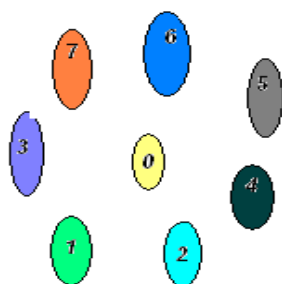
**Образовательная цель игры:** формирование образного мышления, развитие слухового и зрительного типа памяти.

**Педагогическое значение:** игра развивает **сообразительность**, внимание, быстроту реакции.

**Место проведения:** площадка, спортзал, рекреация.

**Инвентарь:** не требуется.

**Подготовка к игре:** с помощью линий обозначается цветик – семицветик, так, как указано на схеме. Игрок становится в центр на отметку «ноль».



**Содержание и ход игры:** водящий громко называет в произвольном порядке любые номера, например: «Два, семь, один, пять и т.д.» а игрок должен двумя ногами впрыгнуть в тот лепесток, номер которого был назван.

**Правила:**

1. Игра продолжается до тех пор, пока не произойдет ошибка, после чего в игру вступает следующий игрок.

2. Все игроки должны побывать в цветике – семицветике.

3. Побеждает игрок, выполнивший без ошибок большее количество прыжков.

**Варианты игры:**

1. Игрок может выполнять задание водящего, выполняя прыжки таким образом, чтобы левая стояла в одном лепестке, а правая в другом. Водящий при этом постоянно меняет задания, например, произносит без пауз задания: «один - четыре, два – шесть, три – семь и т.д.»

2. Для развития зрительной памяти и пространственной ориентации можно выполнять задания с закрытыми глазами.

3.Для подготовленных игроков возможно проведение игры в варианте, когда два игрока одновременно, принимают участие в игре, стоя в положении напротив друг друга, например первый участник в положении ног «два - четыре» а другой в положении «пять - семь». При этом задача игрока, стоящего в положении «два - четыре» прыжком сменить положение ног таким образом, чтобы одна из его ног оказалась в положении «пять» или «семь». Другой игрок должен постоянно прыжком менять положение ног таким образом, чтобы его нога и нога другого игрока не оказались на одном лепестке. Если такое происходит, игрок получает штрафное очко или они меняются ролями.

**Возраст участников:** игра проводится с 6 лет.

**Методические рекомендации:**

1. Для того, чтобы развивать внимание и сообразительность, начинайте с самого простого варианта игры, затем, переходите к более сложным, заканчивая вариантом, когда прыжки выполняются с закрытыми глазами.



2. Можно использовать несколько «цветиков – семицветиков» одновременно.

3. Если есть возможность, раскрасьте цветик – семицветик в семь цветов и называть не номера лепестков, а их цвета.

**Организационно-методические ошибки:**

1. В игре используются (называются) одни и те же комбинации цифр, при этом выдерживается слишком большая пауза между названиями.

2. Игра проводится с недостаточно подготовленными детьми и не соответствует их уровню психического развития.

3. Игра проводится на уроке, а не на внеурочном мероприятии.

4. Всем игрокам, независимо от их уровня развития, предлагается один вариант игры.

### 2.3. Число, слово, цифра (авторский вариант)

**Образовательная цель игры:** формирование логического мышления и интеллектуальных способностей, повторение и закрепление навыков счета.

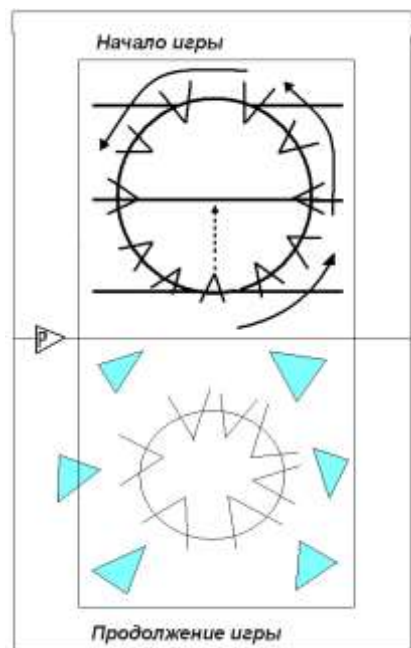
**Педагогическое значение игры:** игра развивает внимание, сообразительность, быстроту реакции, зрительную память.

**Место проведения:** площадка, спортзал, рекреация.

**Инвентарь:** не требуется.

**Подготовка к игре:** играющие становятся на площадке так, чтобы, взявшись за руки, образовать круг.

**Содержание и ход игры:** по сигналу руководителя игроки начинают движение в заранее оговоренную сторону, сначала медленно, а потом всё быстрее и быстрее. Руководитель громко говорит: «Внимание!», после чего произносит



любую цифру, например семь, после чего играющие должны расцепить руки и образовать, взявшись за руки круг из количества игроков соответствующих данной цифре, в данном случае семь.

**Правила:**

1. Игроки, оставшиеся лишними (вне круга), или допустившие ошибку (образовавшие круг из большего или меньшего количества игроков) получают штрафные очки.

2. После того, как игрок получает три штрафных очка, он выбывает из игры.

3. Побеждают игроки, не имеющие к окончанию игры штрафных очков.

**Варианты игры:**

1. Игрокам называется слово, и дается задание образовать круг из такого количества игроков, сколько букв в данном слове.

2. Игрокам называется число, и дается задание образовать круг из такого количества игроков, сколько букв в названии данного числа.

**Возраст участников:** игра проводится с 8 лет.

**Преимущественный вид движений:** бег со сменой направления.

**Методические рекомендации:**

1. Для менее подготовленных детей выбирайте более простой вариант, усложняя игру по мере развития психики ребёнка.

2. Старайтесь дифференцировать степень сложности игры, используя различные варианты.

3. Всегда начинайте с самых простых вариантов, используя цифры от одного до пяти, слова из четырех букв.

4. Попробуйте сделать так, чтобы игра проходила молча, и никто не называл бы нужного количества игроков в круге.

**Организационно-методические ошибки.**

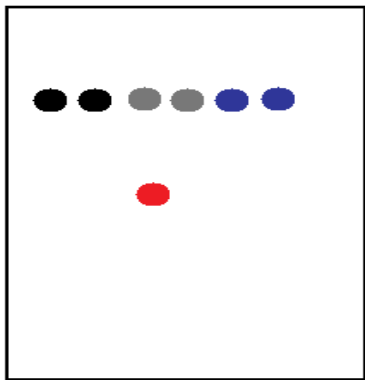
1. Вариант игры не соответствует уровню подготовленности играющих (называются большие цифры, числа, длинные слова).

2. При освоении игры используется сложный вариант.

## 2.4.«Класс, смирно!»

**Образовательная цель игры:** формирование быстроты реакции, творческих способностей, развитие аккуратности.

**Педагогическое значение:** игра развивает **сообразительность**, наблюдательность, внимание, быстроту реакции, честность.



**Место проведения:** классная комната, площадка, спортзал, рекреация.

**Инвентарь:** не требуется.

**Подготовка к игре:** играющие становятся в одну шеренгу таким образом, чтобы не соприкасаться плечами, в положение пятки вместе, носки врозь, руки вдоль туловища.

**Содержание и ход игры:** по сигналу руководителя игроки выполняют различные строевые команды, но только в том случае, когда руководитель перед командой произносит слово класс. Например, если произносится: «Класс, нале – во!», то команда выполняется, если просто «Нале-во!»

**Правила:**

1. Игрок, допустивший ошибку, получает штрафное очко.  
2. Побеждают игроки, допустившие наименьшее количество ошибок. **Возраст участников:** игра проводится с 7 лет.

**Методические рекомендации:**

1. Если игрок допускает ошибку он выходит из строя, делая шаг вперёд, если допускает следующую ошибку, ещё шаг и т.д. Это облегчает подведение

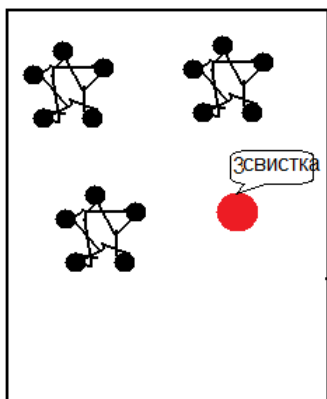
ИТОГОВ.

2. Не забывайте обращать внимание на игроков, допустивших ошибку, так как не все играющие честно оценивают себя.

Используйте дополнительные команды: «Прыжком нале-во», «Прыжком напра-во», «Кру-гом», «Пол оборота нале-во».

#### **Организационно-методические ошибки:**

1. Игра проводится слишком долго и в основной части занятия.
2. Одни и те же команды повторяются и их количество недостаточно.



### **2.5. «Три свистка» (авторский вариант)**

**Образовательная цель игры:** формирование умения взаимодействовать в коллективе, аккуратности, образного мышления.

**Педагогическое значение:** игра развивает сообразительность, внимание, быстроту реакции, согласованность действий.

**Место проведения:** классная комната, площадка, спортзал, рекреация.

**Инвентарь:** не требуется.

**Подготовка к игре:** дети становятся в несколько кругов, расположенных на небольшом расстоянии друг от друга. Заранее оговаривается, какое движение нужно выполнять по одному свистку, какое – когда дается два свистка, и какое - когда три. Например, когда раздается один свисток играющие, взявшись за руки, образуют «корзину», на два свистка становятся в «плетень», на три свистка изображают «сложный плетень», как указано на схеме.

**Содержание и ход игры:** по сигналу руководителя, игроки, стоящие в кругу, начинают выполнять заранее оговоренные движения, стараясь выполнить их быстро, и не глядя на остальных играющих.

#### **Правила:**

1. Команда, игроки которой ошибаются при выполнении задания, получает штрафное очко.
2. Победителями объявляются игроки команды, допустившей наименьшее количество ошибок.

**Возраст участников:** игра проводится с 8 лет.

#### **Методические рекомендации:**

1. Старайтесь, чтобы свистки были короткими, время между двумя сигналами не должно быть большим.
2. Задания меняйте достаточно часто, но иногда повторяйте их.
3. Можно поручить самим играющим придумать три разных упражнения, и предложить им показать их по очереди.

#### **Организационно-методические ошибки:**

1. Игрокам предлагаются для выполнения слишком сложные упражнения.
2. Упражнения предварительно не осваиваются.

## 2.6. «Путаница»

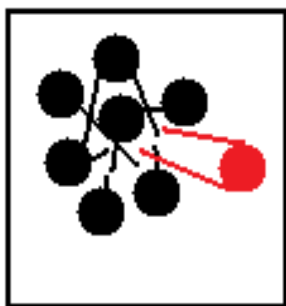
**Образовательная цель игры:** формирование образного и пространственного мышления, совершенствование глазомера, творческих способностей и фантазии.

**Педагогическое значение:** игра развивает **сообразительность**, воображение, внимание, сообразительность.

**Место проведения:** классная комната, площадка, спортзал, рекреация.

**Инвентарь:** не требуется.

**Подготовка к игре:** дети становятся в одну шеренгу и берутся за руки. Из числа игроков выбирается водящий.



**Содержание и ход игры:** по сигналу руководителя игроки начинают, не размыкая рук, «запутываться», проходя под поднятыми руками. После того, как они запутались, водящий подходит к ним и старается их распутать.

**Правила:**

1. Когда участники игры запутываются, они не должны размыкать рук или перешагивать через руки ногами.
2. Игроки должны выполнять все команды водящего.

**Вариант игры:** можно проводить игру в командах, в таком случае побеждает та команда, водящий которой быстрее справился с заданием.

**Методические рекомендации:**

1. Помогите водящему, если он очень долго не может распутать «путаницу», или замените его другим.
2. Если количество играющих велико, их нужно разделить на несколько команд.
3. Количество игроков в команде должно соответствовать уровню психической подготовленности, поэтому всегда начинайте с небольшого количества игроков.

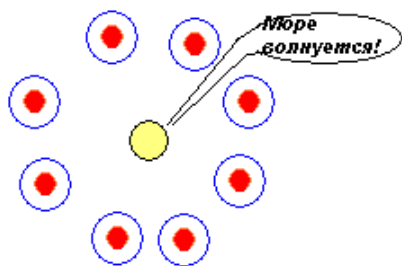
**Организационно-методические ошибки:**

1. Игра проводится со слишком большим количеством детей, и путаница получается слишком длинной.
2. Игра проводится слишком долго с водящим, который не может справиться с заданием.
3. Детям, особенно младшим, не оказывается помощь при распутывании.

## 2.7. «Море волнуется »

**Образовательная цель игры:** развитие творческих и коммуникативных способностей и фантазии.

**Педагогическое значение:** игра развивает **сообразительность**, внимание, воображение, наблюдательность.



**Место проведения:** площадка, спортзал, рекреация.

**Инвентарь:** не требуется.

**Подготовка к игре:** выбирается водящий, который становится в центр круга, который образуют остальные играющие, встав на расстоянии вытянутых рук, обводят мелом вокруг себя небольшие кружочки.

**Содержание и ход игры:** игра начинается по сигналу руководителя. Водящий ходит между игроками зигзагом. Проходя мимо какого-либо игрока, он говорит:

*«Море волнуется!»*,

после чего игрок, которому были сказаны слова, присоединяется к нему. Таким образом, водящий приглашает игроков следовать за собой; когда он соберет примерно половину играющих, он водит их по всей площадке. Двигаясь, учащиеся подражают движению волн. После того, как водящий говорит:

*«Море спокойно!»*

дети стараются занять место в одном из кружков.

**Правила:**

1. Можно бежать к кружкам только после того, как водящий произнес: *«Море спокойно!»*.

2. Не разрешается выталкивать друг друга из кружков.

3. Игрок, оставшийся без места, становится водящим и игра повторяется.

**Методические рекомендации:**

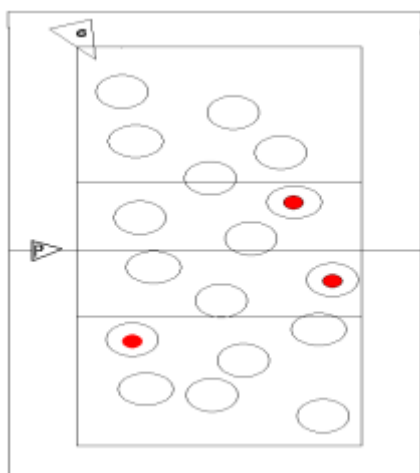
1. Игроки могут сидеть в кружках.

2. Если игроков много, то те, которых водящий уже приглашал, сидят в кружках, а те, которых водящий не приглашал, сидят (чтобы легче было отличить тех, кто не был вызван).

**Организационно-методические ошибки:**

1. Вызываются одни и те же игроки.

## 2.8. «По кратчайшему пути» (авторский вариант)



**Образовательная цель игры:** формирование интеллектуальных способностей, глазомера.

**Педагогическое значение игры:** игра развивает **сообразительность**, воображение, внимание, быстроту реакции.

**Место проведения:** площадка, спортзал,

рекреация.

**Инвентарь:** обручи, любые мячи.

**Подготовка к игре:** в пространстве площадки раскладывается большое количество обручей – «кочек», примерно так, как указано на схеме. Всё остальное пространство – «болото». В несколько обручей (2-3) кладутся мячи.

**Содержание и ход игры:** игрок, выполняющий задание, должен собрать все мячи, и вернуться назад, сделав при этом минимальное количество шагов, наступая только в пространство внутри обручей.

**Правила:**

1. Количество шагов, потраченное на сбор мячей, подсчитывает руководитель.
2. За каждое попадание в болото игроку прибавляется два штрафных шага.
3. Участники игры выполняют задание поочередно.
4. Победителем объявляется игрок, сделавший, с учетом штрафных, наименьшее количество шагов.

**Вариант игры:** можно проводить игру в форме соревнования в парах (кто больше соберёт мячей), при этом количество мячей обязательно должно быть нечётным.

**Возраст участников:** игра проводится с 8 лет.

**Методические рекомендации:**

1. Перед началом игры дайте возможность ребятам совершить пробные попытки.
2. Не забывайте, количество обручей, обозначающих кочки, должно быть достаточно большим, расстояние между обручами должно быть таким, чтобы игрок мог свободно перепрыгнуть с одной кочки на другую.
3. Проводите, если возможно, игру на открытом пространстве, где можно просто нарисовать кочки в достаточном количестве.
4. Изменяйте количество мячей, которые нужно собрать, варьируйте его в зависимости от уровня подготовленности детей.

**Организационно-методические ошибки:**

1. Недостаточное количество кочек или слишком большое расстояние между ними.
2. Игра проводится тогда, когда время на проведение игр ограничено, а количество участников велико.

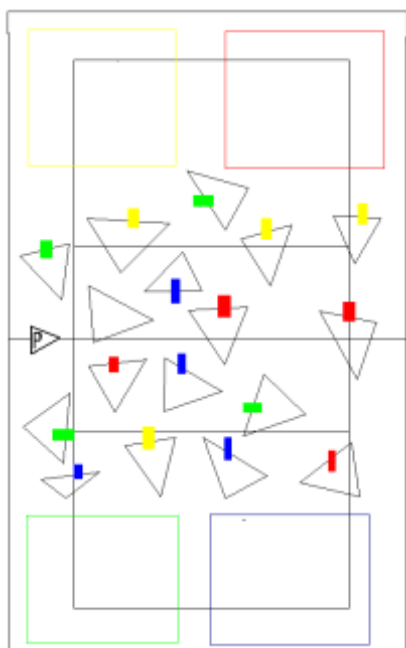
## **2.9. «Запомни свой цвет»**

**Образовательная цель игры:** формирование интеллектуальных способностей, образного и пространственного мышления, ознакомление с геометрическими фигурами.

**Педагогическое значение:** игра развивает **сообразительность**, внимание, пространственное воображение, ориентацию в пространстве.

**Место проведения:** площадка, спортзал, рекреация.

**Инвентарь:** флажки четырех – шести цветов, или цветные листы из картона.



**Подготовка к игре:** играющие получают цветные флажки или листы цветного картона разного цвета и произвольно размещаются на площадке. На площадку кладутся большие квадраты разного цвета, соответствующие цвету флажков.

**Содержание и ход игры:** руководитель называет то один, то другой цвет, при этом, говоря название фигуры, которую должны построить играющие, например: «Красный квадрат, зеленый круг, желтая шеренга, черная колонна», после чего играющие должны построиться возле квадрата своего цвета и образовать ту фигуру, которая была названа.

**Правила:**

1. Учащиеся начинают построение только после сигнала.
2. Как только учитель называет другой цвет, учащиеся немедленно разбегаются.

учащиеся немедленно разбегаются.

**Варианты игры:**

1. Игра проводится в форме эстафеты, команды выстраиваются за линией старта, напротив каждой команды ставится флажок цвета команды. Заранее сообщается фигура, которую должны построить вокруг своего флажка играющие. По сигналу игроки поочередно бегут к своему флажку, поднимают его, после чего стартует следующий игрок команды. Выигрывает команда, которая первая и без ошибок построила нужную фигуру.

2. Руководитель до начала игры прячет в зале, какой – либо предмет. По сигналу участники игры начинают искать предмет. Руководитель называет один из цветов, после чего игроки с флажками данного цвета должны подбежать к нему и выстроиться в колонну по одному напротив руководителя, который спрашивает: «*Нашли предмет?*»

Игроки отвечают: «*Нет!*» после чего разбегаются, продолжая искать предмет, а руководитель называет другой цвет и т.д. Если кто-то из детей нашёл спрятанный предмет, он громко называет свой цвет, игроки этой группы бегут к руководителю и становятся в указанном им порядке. Они и являются победителями.

**Возраст участников:** игра проводится с 7 лет.

**Методические рекомендации:**

1. Начинаяте освоение игры с наиболее простых фигур, таких как колонна или шеренга.
2. Количество и сложность выстраиваемых фигур постепенно увеличивайте
3. Помните, можно одновременно давать задания для игроков разных цветов.

**Организационно-методические ошибки:**

1. Игрокам с самого начала предлагаются слишком сложные задания.
2. Руководитель предлагает одни и те же задания.



## 2.10. «Треугольник, круг, квадрат» (авторский вариант)

**Образовательная цель игры:** формирование образного и пространственного мышления, ознакомление с геометрическими фигурами.

**Педагогическое значение:** игра развивает сообразительность, внимание, пространственное воображение, ориентацию в пространстве.

**Место проведения:** площадка, спортзал, рекреация.

**Инвентарь:** не требуется.

**Подготовка к игре:** участники игры становятся в круг и делятся на три команды, рассчитываясь по порядку номеров на первый – третий, после чего стараются запомнить игровых своей команды.

**Содержание и ход игры:** по сигналу руководителя, играющие начинают движение в заранее обозначенном направлении, сначала

медленно, а затем всё быстрее и быстрее. Руководитель, громко говорит, произнося название фигуры, например:

*«Внимание, квадрат!»*

после чего играющие должны расцепить руки, найти игроков своей команды и образовать квадрат, треугольник или круг.

**Правила:**

1. Учащиеся начинают построение только после сигнала.
2. Команда первая и без ошибок справившаяся с заданием, признается победителем.
3. Игра проводится заранее оговоренное количество раз.

**Варианты игры:**

Руководитель, не произносит название фигуры, а предлагает речитатив, который должны завершить сами играющие, например:

1. *Не возьмешь нас на испуг, быстро образуем (круг).*
2. *Видеть вас сегодня рад, образуйте мне (квадрат).*
3. *Не квадрат, и не угольник, это просто (треугольник).*

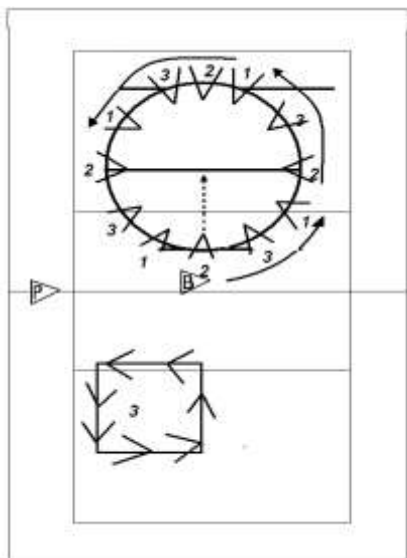
**Методические рекомендации:**

1. Начинайте освоение игры с наиболее простых фигур, таких как круг, и только после того, как одна фигура освоена, переходите к построению следующей.

2. Не забывайте, количество и сложность выстраиваемых фигур нужно постепенно увеличивать.

**Организационно-методические ошибки:**

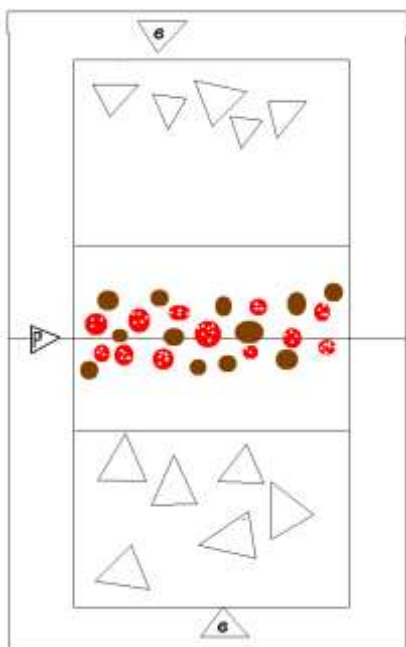
1. Игрокам с самого начала предлагаются слишком сложные для них задания.
2. Оценивается скорость, а не качество выполнения.





## 2.11. «За грибами в тёмный лес» (авторский вариант)

### Образовательная



**цель игры:** формирование пространственного воображения, глазомера, аккуратности, умения взаимодействовать.

**Педагогическое значение:** игра развивает **сообразительность**, внимание, находчивость, ориентацию в пространстве.

**Место проведения:** площадка, спортзал, рекреация.

**Инвентарь:** красиво вырезанные съедобные и несъедобные грибы, ягоды или их имитация (пробки от бутылок и т.п.), повязки на глаза.

**Подготовка к игре:** играющие делятся на несколько команд или на пары (в зависимости от количества играющих) и становятся за линию старта, на игровой площадке хаотично (но лучше в центре, напротив каждой команды, на достаточно большой площади) раскладываются разные грибы, съедобные и несъедобные, первые игроки команд надевают па глаза повязку.

**Содержание и ход игры:** по сигналу руководителя игроки с повязками на глазах начинают собирать грибы, каждый на своей поляне, руководствуясь зрительной памятью и слушая советы сопровождающего игрока, который подсказывает, но не сходит при этом со своего места за линией. После того, как все грибы будут собраны, они подсчитываются, после чего раскладываются вновь, и в игру вступает следующий участник.

### Правила:

1. Игроки команд начинают движение только после сигнала.
2. Игрок, который собрал наибольшее количество грибов, является победителем.
3. За каждый собранный съедобный гриб участник получает одно очко, за собранный несъедобный гриб, у игрока одно очко отнимается.

### Варианты игры:

1. Всем игрокам команды, кроме одного, надеваются повязки, и только один игрок руководит действиями всех остальных игроков, которые должны собирать только съедобные грибы. Команды выполняют данное задание по очереди, при этом фиксируется время, потраченное на сбор всех съедобных грибов

### Методические указания:

1. Следите за тем, чтобы количество грибов на каждой поляне для каждой команды должно быть одинаковым.

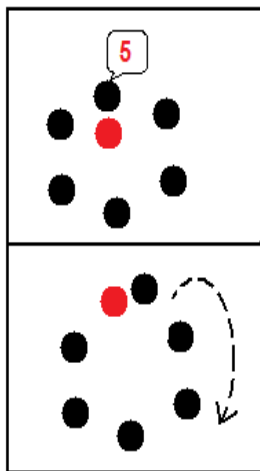
2. Грибы можно заменить чем-либо другим, например конфетами.

**Организационно-методические ошибки:**

1. Недостаточное количество грибов на площадке.
2. Не обеспечивается контроль за безопасностью детей в процессе игры, играющие могут столкнуться между собой.

## 2.12. «Счёт по кругу»

**Образовательная цель игры:** формирование и совершенствование навыков счета, умений и навыков логического мышления.



**Педагогическое значение:** игра развивает сообразительность, зрительную память, внимание, пространственное воображение, находчивость, ориентацию в пространстве, решительность.

**Место проведения:** площадка, спортзал, рекреация.

**Инвентарь:** не требуется.

**Подготовка к игре:** дети образуют круг, из их числа выбирается водящий, который становится в центре круга.

**Содержание и ход игры:** по сигналу руководителя водящий подходит к любому из детей, и называет, какую либо цифру, например, он говорит: «Один», стоящий рядом с ним игрок говорит: «Два», следующий «Три», и т.д. Игрок, которому выпадает число 5, число, делящееся на 5, или содержащее цифру 5, не имеет права называть это число, а должен быстро оббежать вокруг круга и встать на место водящего, который занимает место убежавшего игрока.

**Правила:**

1. Игрок, опоздавший назвать соответствующее число, назвавший запрещенное или неправильное число, идёт на место водящего, а водящий становится в круг на его место.

**Методические рекомендации:**

1. Помните, начинать игру можно с любого числа, но необходимо ориентироваться на уровень развития детей.
2. При проведении игры в первый раз, сами выступите в роли водящего.
3. Имейте в виду, число или операции с ним могут быть любыми, но заранее обозначенными и доступными.

**Организационно-методические ошибки:**

1. Дети не владеют навыками вычислительных действий, а руководитель не проверил этого до начала игры.
2. Количество играющих кратно пяти, что будет приводить к тому, что бегать будут одни и те же игроки.

## 2.13.«Эстафеты с разными мячами»

**Образовательная цель игры:** формирование способности к обобщениям, навыков логического мышления.

**Педагогическое значение:** игра развивает сообразительность, зрительную память, внимание, пространственное воображение, ориентацию в пространстве.

**Место проведения:** площадка, спортзал, рекреация.

**Инвентарь:** мячи различного размера, корзины (две для каждой команды).

**Подготовка к игре:** в корзины (по количеству команд) кладутся мячи разного размера: теннисный шарик, мяч для большого тенниса, гандбольный мяч, волейбольный мяч, футбольный мяч, баскетбольный мяч. Играющие делятся на

команды и становятся за линию как при проведении эстафет, напротив каждой команды, на расстоянии 10 – 12 метров, стоит корзина с мячами, другая, пустая корзина, ставится рядом с линией финиша.

**Содержание и ход игры:** руководитель произносит задание, которое должны выполнить игроки, называя ту последовательность, в которой игроки должны приносить мячи, а игроки берут мяч соответственно названному заданию, приносят его и кладут в пустую корзину, например:

1. От мала до велика (сначала самый маленький, а последним самый большой мяч).
2. От велика до мала (сначала самый большой, а затем мячи по мере убывания их размера).
3. Перечисление видов спорта, для которых предназначены мячи: баскетбол, футбол, волейбол, гандбол, большой теннис, настольный теннис (при проведении данного варианта можно сделать так, чтобы игроки, возвращаясь выполняли ведение мяча как в конкретном виде спорта).

### **Правила:**

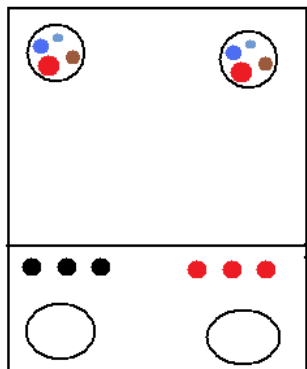
1. Побеждает команда, которая первой и без ошибок выполнила задание.
2. При подведении итогов предпочтение отдается той команде, которая выполнила задание без ошибок.

3. Игрок команды, первый и без ошибки выполнивший задание получает одно очко, игрок другой команды, который был вторым два очка, игрок, который ошибся три очка. Команда победитель определяется по наименьшему количеству очков.

**Возраст участников:** игра проводится с 7 лет.

### **Вариант игры:**

Игроки слушают задание, и приносят мяч, ориентируясь на вид спорта,



зашифрованный в задании:

1. Мяч, в воротах, забит гол, только это не футбол!
2. Мы играли, но в конце, мяч застрял у нас в кольце!
3. Мяч ведем только ногами, а забьем гол головой!
4. Станным кажется вдвойне, но в мяч играем на столе!
5. Через сетку мяч летит, падать на пол не велит!
6. Мяч летает через сетку, бьем его большой ракеткой!

**Методические рекомендации:**

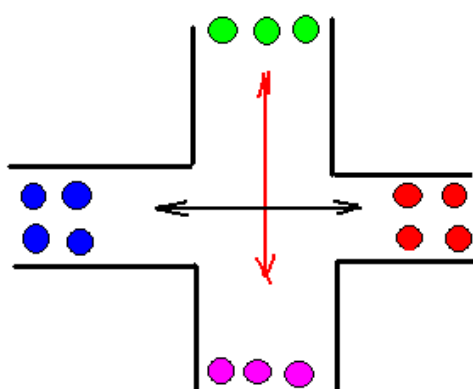
1. Будет лучше и интереснее, если игроки не будут знать о содержимом корзин до начала проведения игры.
2. Не забывайте, задания, выполняемые игроками, должны варьироваться в зависимости от уровня подготовленности.
3. Помните, для подготовленных играющих порядок мячей может варьироваться.

**Организационно-методические ошибки:**

1. Игрокам с самого начала предлагаются слишком сложные задания.
2. Задания, даваемые игрокам однообразны.
3. Недостаточное количество используемого инвентаря.

## 2.14. «Перекресток» (авторский вариант)

**Образовательная цель игры:** формирование интеллектуальных способностей, аккуратности, выдержки и решительности.



**Педагогическое значение:** игра развивает **сообразительность**, память, внимание, воображение, находчивость.

**Место проведения:** площадка, спортзал, рекреация.

**Инвентарь:** не требуется.

**Подготовка к игре:** на площадке чертится «перекрёсток», представляющий из себя два пересекающихся коридора шириной 80 сантиметров и длиной 7 метров, как указано на схеме. Можно использовать для этого

восемь гимнастических скамеек, поставив их на ребро.

**Содержание и ход игры:** играющие располагаются по два - четыре человека в каждой улице, как указано на схеме. По сигналу руководителя игроки, стоящие лицом друг к другу, должны, не выходя за границы коридора, поменяться местами между собой и вернуться на своё место. Игроки имеют право сворачивать налево или направо, но при этом необходимо учитывать, что больше шести игроков на одной улице быть не должно.

**Правила:**

1. Нельзя выходить за границы коридоров.
2. Игрокам можно поворачивать направо или налево, но нельзя

собираться больше шести человек на одной «улице».

3. Если команд несколько, то они принимают участие в игре поочередно, тогда результат определяется по времени, потраченному на выполнение задания.

4. Побеждает команда, показавшая наименьшее время.

**Возраст участников:** игра проводится с 9 лет.

**Основной вид движений:** бег со сменой направления в сочетании с ходьбой.

**Вариант игры «Узкая улица»**, предполагает, что есть только один коридор (улица), который в середине имеет «карман», т.е. место, где могут разойтись два игрока. Игроки располагаются в коридоре напротив друг друга, их задача, не выходя за пределы улицы, поменяться между собой местами.

**Методические рекомендации:**

1. Поскольку данная игра развивает сообразительность, надо объяснять играющим, что победит не тот, кто будет всё делать быстро, а тот, кто быстрее соображает.

2. Сначала давайте такие варианты, в которых принимает участие небольшое количество детей.

**Организационно-методические ошибки:**

1. Игроки выходят за границы коридора, и это остается без внимания.
2. Слишком большое количество игроков в командах.
3. В случае невозможности выполнить задание, игрокам не показывается правильный способ выполнения.

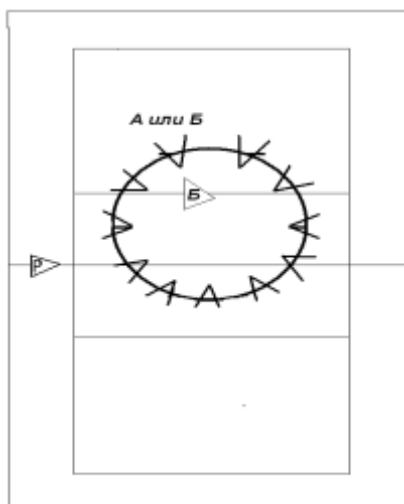
## 2.15. «Абэвэгэдейка» (авторский вариант)

**Образовательная цель игры:** формирование, повторение и закрепление знания букв русского алфавита, слухового типа памяти, быстроты воспроизведения.

**Педагогическое значение:** игра развивает сообразительность, внимание, пространственное воображение, находчивость, ориентацию в пространстве, решительность.

**Место проведения:** площадка, спортзал, рекреация.

**Инвентарь:** не требуется



**Подготовка к игре:** играющие становятся по кругу, один из них выбирается водящим.

**Содержание и ход игры:** по сигналу руководителя, водящий двигается вокруг круга, и, коснувшись любого игрока, называет любую букву. Игрок должен быстро, без заминки, назвать предыдущую букву алфавита, и следующую букву за той, которую назвал водящий. Например, водящий назвал букву «В», игрок должен быстро назвать буквы «Б» (предыдущая) и «Г» - последующая по алфавиту буквы.

### **Правила:**

1. Если игрок не справился с заданием (не назвал правильного варианта), он должен быстро пробежать один круг вокруг играющих, в это время водящий становится на его место, а игрок, после того как он пробежал круг, становится водящим.

### **Вариант игры:**

Для детей начинающих изучать арифметику, можно проводить игру с названием цифры. Помимо этого можно использовать нотный ряд, дни недели, цвета спектра, английский или иной алфавит.

**Возраст участников:** игра проводится с 8 лет.

### **Методические рекомендации:**

1. Всегда начинайте с наиболее простого варианта, когда называется следующая буква, затем предыдущая, и только потом предыдущая и следующая.

2. Для детей старшего дошкольного или младшего школьного возраста можно использовать не весь алфавит, а только часть его, например, первые десять букв.

3. Можно использовать не буквы, а ноты, когда так же нужно назвать предшествующую и последующую ноты.

4. Для подготовленных учащихся можно сочетать варианты с буквами и нотами.

5. Помните, что удачно выполненное задание создает у ребенка ситуацию успеха.

### **Организационно-методические ошибки:**

1. Игрокам с самого начала предлагается слишком сложное задание, не соответствующие их уровню психической подготовленности.

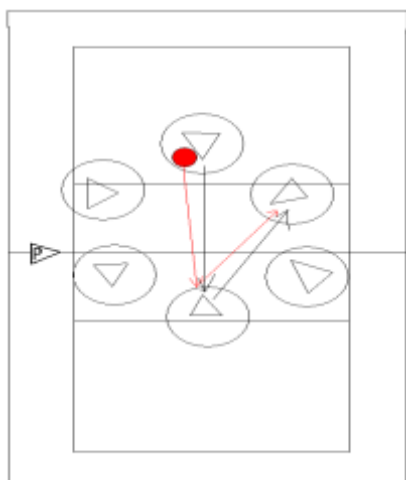
2. Игра проводится без предварительного выяснения уровня психической подготовленности.

## **2.16.«Передача в кругу» (авторский вариант)**

**Образовательная цель игры:** формирование быстроты реакции в необычных условиях, совершенствование глазомера.

**Педагогическое значение:** игра развивает **сообразительность**, внимание, пространственное воображение, находчивость, ориентацию в пространстве.

**Место проведения:** площадка, спортзал, рекреация.



**Инвентарь:** баскетбольный или волейбольный мяч, обручи (по числу игроков).

**Подготовка к игре:** дети образуют круг из обручей, расположенных на одинаковом расстоянии между собой, и становятся в пространство внутри обруча, в руках у одного из игроков мяч.

**Содержание и ход игры:** по сигналу

руководителя игрок передает мяч любому из участников игры, кроме рядомстоящих (слева и справа) и перебегают и становятся в обруч игрока, которому была сделана передача. Игрок, которому была адресована передача, ловит мяч и очень быстро выполняет передачу любому из игроков, кроме рядом стоящих и так же старается быстро перебежать в обруч того игрока, которому была сделана передача.

**Правила:**

1. Игрок не имеет права бегать с мячом.
2. Нельзя выполнять передачу товарищам, стоящим справа и слева.
3. Если игрок, который ловил мяч, не успел сделать передачу, и в обруче оказалось два участника игры, то играющий, который должен сделать передачу, получает штрафное очко.
4. Если передача была сделана неточно, то штрафное очко получает игрок, который выполнял передачу.
5. Если игрок не поймал точную передачу, он получает штрафное очко.
6. Игрок может получить не больше тех штрафных очков, после чего он покидает игру, убирая свой обруч. Игра продолжается до тех пор, пока в кругу не останется четыре игрока, которые и объявляются победителями.

**Возраст участников:** игра проводится с 8 лет.

**Методические рекомендации:**

1. Начинайте игру с варианта без смены мест, сделав акцент на том, чтобы игроки точно выполняли передачу.
2. Помните, если игроки не овладели умением точно выполнять передачу, сделайте круг меньше, сблизив детей.

**Организационно-методические ошибки:**

1. Слишком большое количество игроков в кругу.
2. Слишком большой или слишком маленький диаметр круга.

## **2.17. «Необычная зарядка» (авторский вариант)**

**Образовательная цель игры:** формирование интеллектуальных способностей, слухового типа памяти.

**Педагогическое значение:** игра развивает **сообразительность**, внимание, пространственное воображение, ориентацию в пространстве.

**Место проведения:** площадка, спортзал, рекреация.

**Инвентарь:** не требуется.

**Подготовка к игре:** дети, располагаются произвольно в шеренгу или несколько шеренг, таким образом, чтобы им хорошо было видно руководителя. Руководитель объясняет, что в стихотворении говорится о выполнении разных упражнений, которые нужно сделать наоборот, и приводит примеры таких упражнений, например, упражнение: «*Ноги вместе!*» – требуется выполнить как ноги врозь; «*Руки вниз!*» - требуется выполнить как руки вверх и т.д. если например, говорится: «*Машем левой ногой*», нужно махать правой рукой.

**Содержание и ход игры:** руководитель медленно читает

стихотворение, а участники стараются, не пропуская и наоборот выполнить все упражнения, которые там есть, первый раз выполняя, так как сказано в тексте, а при повторном проведении делая всё наоборот.

*Нам с тобой нужна зарядка – необычная зарядка,  
Будем делать, только вот - делать - всё наоборот!  
Приступаем мы к зарядке!*

*Вместе пятки, врозь носки (носки вместе, пятки врозь);*

*И вместе пятки, врозь носки! (не меняют положения);*

*Приседания и прыжки! (стоят на месте);*

*Носок, пяточка, носок (ставят ногу сначала на пятку, потом на носок, потом опять на пятку);*

*Вправо сделаем прыжок, (выполняют прыжок влево);*

*И на место тихо сядем, (с шумом становятся на место);*

*Рукой волосы пригладим, (взъерошивают волосы);*

*Мы собрались с вами в зале, походили (стоят на месте);*

*- постояли, (ходьба на месте);*

*И хотя мы не устали,*

*Сели (стоят на месте) – встали (сели на пол);*

*Сели (стоят на месте) – встали (сели на пол);*

*Ноги вместе (положение ноги врозь);*

*Ноги врозь (положение ноги вместе);*

*Упражнение началось!*

*И теперь на радость вам, руки поднесем к плечам! (руки на пояс);*

*И на пояс их поставим, (руки к плечам);*

*Вверх поднимем, (опускают руки) – опускаем! (поднимают вверх);*

*Руки вверх (опускают руки) и руки вниз (поднимают руки)*

*Ложись на пол, не ленись!*

*А теперь вместе с тобою машем левою ногою, (махи правой рукой);*

*теперь правою – дружок (махи левой рукой);*

*Вперёд делаем прыжок! (прыжок назад)*

*Три шага идём вперед и направо поворот, (три шага назад и поворот налево)*

*Шага три теперь назад, и наклонимся назад, (три шага вперёд и наклон вперёд)*

*Если вы уже устали – сели (стоят на месте) – встали (сели на пол);  
сели (стоят на месте)- встали (сели на пол);*

*Кто всё сделал, молодец, вот зарядке и конец!*

### **Правила:**

1. Игроки, допустившие ошибку, выполняют шаг вперед.

2. Побеждают игроки, не допустившие ошибки.

**Возраст участников:** игра проводится с 8 лет.

### **Методические рекомендации:**

1. Начинайте произнесение текста медленно, давая возможность осмыслить задание.

2. Если дети не справились с заданием, игру нужно повторить, ещё



больше снизив темп.

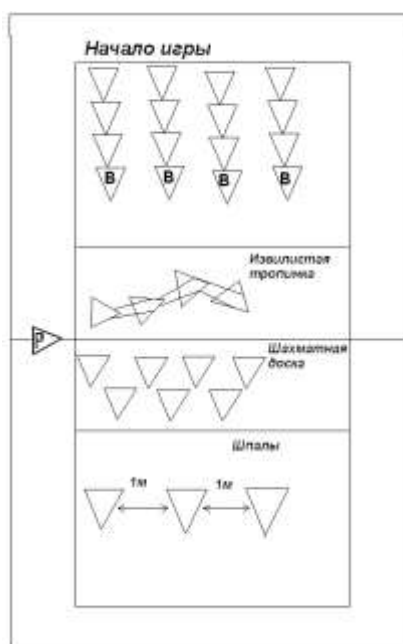
**Организационно-методические ошибки:**

1. Игрокам с самого начала предлагается слишком быстрый темп.
2. Руководитель не сопровождает упражнение правильным показом.
3. Не отмечают игроки, которые успешно справились с заданием.

## 2.18. «Маскировка в колоннах»

**Образовательная цель игры:** формирование умения взаимодействовать в коллективе, развитие коммуникативных способностей.

**Педагогическое значение:** игра развивает **сообразительность**, зрительную память, внимание, пространственное воображение, находчивость, ориентацию в пространстве.



**Место проведения:** площадка, спортзал, рекреация.

**Инвентарь:** не требуется. Желательно музыкальное сопровождение.

**Подготовка к игре:** играющие становятся в колонну по четыре, каждая колонна – это отдельная команда.

**Содержание и ход игры:** под музыку команды начинают двигаться по залу в разных направлениях, каждая колонна стоит за своим ведущим, повторяя его движения.

По сигналу руководителя: «*Колна!*» - играющие в команде образуют тесный круг и поднимают руки вверх, стараясь соединить их.

Как только музыка возобновляется, команды продолжают движение по залу.

По сигналу руководителя: «*Тропинка!*», играющие в каждой колонне останавливаются, вытягивают руки вперёд и кладут их на плечи впереди идущих, образуя цепочку.

По сигналу руководителя: «*Кочки!*», играющие в каждой колонне останавливаются и приседают.

**Дополнительные варианты положений**, занимаемых игроками:

1. «*Извилистая тропинка*» - играющие в каждой колонне останавливаются, вытягивают руки вперёд и кладут их на плечи впереди идущих, образуя цепочку, при этом, изгибаясь таким образом, чтобы получилась половина перевернутой восьмерки.

2. «*Шпалы*» - играющие в каждой колонне останавливаются, и ложатся на пол, на расстоянии полуметра друг от друга.

3. «*Колодец*» - играющие в каждой колонне останавливаются и ложатся на пол в форме сруба колодца, соблюдая при этом осторожность.

4. «*Туннель*» - играющие останавливаются и становятся боком, плотно к

друг другу в положение «упор лёжа».

5. «Шахматная доска»- играющие, останавливаются и становятся в шахматном порядке.

6. «Улитка» - игроки в колонне сворачиваются в спираль.

**Правила:**

1. Каждая команда может двигаться произвольно в любом направлении.

2. Команда считается замаскированной, когда все её игроки примут соответствующее положение.

3. Побеждает команда, которая лучше других принявшая указанное положение.

**Возраст участников:** игра проводится с 8 лет.

**Методические рекомендации:**

1. Начинайте проведение игры с простых заданий и ограниченного количества заданий, постепенно увеличивая их сложность и количество.

2. Рекомендуется предварительно опробовать различные способы маскировки.

3. Предлагайте игрокам варианты маскировки, придуманные вами, или предложите игрокам самим их придумать.

**Организационно-методические ошибки:**

1. Игрокам с самого начала предлагается слишком большое количество вариантов.

2. Игрокам не предлагается самим придумать какой-либо вариант.

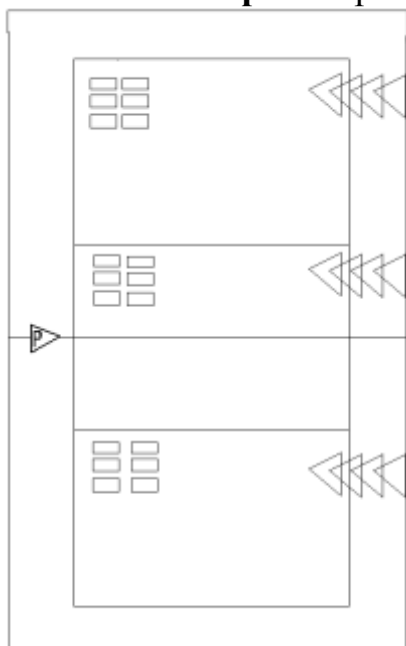
## 2.19. «Типография»

**Образовательная цель игры:** повторение и закрепление знания букв русского алфавита, формирование умений и навыков логического мышления.

**Педагогическое значение:** игра развивает **сообразительность**, зрительную память, внимание, находчивость, ориентацию в пространстве.

**Место проведения:** площадка, спортзал, рекреация.

**Инвентарь:** карточки с названиями букв.



**Подготовка к игре:** дети делятся на несколько команд (две или четыре, если много участников) и становятся в шеренги за линии площадки. Перед каждой командой, на расстоянии 4 метров от шеренг, в произвольном порядке лежат карточки с написанными на них буквами. Руководитель объясняет, что все играющие «работники типографии», и они должны отгадать и набрать с помощью букв слово, зашифрованное в задании, при этом каждый игрок берет только одну букву: первый игрок – первую букву в слове, второй – вторую и т.д., после чего становится за ту линию, где стоит его команда.

**Содержание и ход игры:** руководитель читает

задание, а игроки его внимательно слушают. После того, как задание прозвучало, игроки ищут правильный ответ и в порядке, указанном выше образуют загаданное слово.

**Правила:**

1. Игроки должны подбегать и выбирать буквы по одному.
2. Второй и последующий игроки выбегают только после того, как на место встанет предыдущий игрок.
3. Побеждает команда, которая первая и без ошибок выполнила задание.

**Возраст участников:** игра проводится с 7 лет.

**Методические рекомендации:**

1. Начинать нужно с простых и коротких слов.
2. Можно выбирать слова, отражающие определённую тематику, например имена, животные, спорт, учебные предметы и т.д.

**Организационно-методические ошибки:**

1. Игрокам предлагаются слишком сложные задания.

**Примерные задания для проведения игры:**

**1. Животные**

- 1.1. Охотнику в джунглях совсем не до игр, когда из кустов появляется (тигр).
- 1.2. У этого зверя в носу большой рог, а имя его знаешь сам (носорог).
- 1.3. Живёт в лесу, зубами – щёлк! Это злобный серый (волк).
- 1.4. Рога у неё, и желтые глаза, этот зверь дереза (коза).
- 1.5. Весной все ночи напролет, орёт на крыше черный (кот).
- 1.6. На поле её вряд ли ты разглядишь, это хвостатая серая (мышь).
- 1.7. Для мышей она гроза! Это рыжая (лиса).
- 1.8. Дает молоко, весела и здорова, большая пестрая (корова).
- 1.9. Любит в грязи поваляться, и не любит умываться. Вы все знаете друзья, это жирная (свинья).

**2. Учебные предметы**

- 2.1. Весь вечер решал теорему Егор, вот задал задачу ему (Пифагор).
- 2.2. Маша устала, но вот незадача, никак не решается эта (задача).
- 2.3. Хочу гулять, но вот наказание, нельзя, пока не выполню (заданье).
- 2.4. На этом наречье говорить не привык, ведь это такой (иностранный язык).
- 2.5. Это не русский язык, не грамматика, цифры считаю – это все (математика).
- 2.6. Будет у меня спортивная фигура, потому что я люблю (физкультуру).
- 2.7. Вышиваю и строгаю, безопасность соблюдаю (технология).
- 2.8. На бумаге выражаю чувства – это (изобразительное искусство).

**3. Физическая культура и спорт**

- 3.1. Ты куда пустился вскачь, мой весёлый, звонкий (мяч).
- 3.2. Окончить игру наступила пора, ведь нас ожидает другая (игра).
- 3.3. Не конь, не лошадь, не осёл, а гимнастический (козёл).
- 3.4. Не зря бежал в такую даль, а за победу мне (медаль).

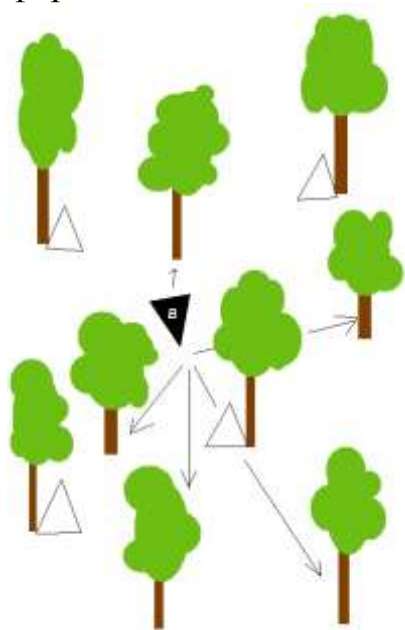
## 2.20. «Меточки»

**Образовательная цель игры:** развитие быстроты реакции в необычных ситуациях, выдержки и решительности.

**Педагогическое значение:** игра развивает зрительную память, внимание, пространственное воображение, находчивость, ориентацию в пространстве, решительность.

**Место проведения:** рекреация.

**Инвентарь:** метки, вырезанные из плотного материала произвольной формы.



**Подготовка к игре:** игра проводится в редком лесу или на поляне, где растут отдельные деревья. Игроки выбирают водящего, в руках у которого три - пять меток, и обозначают деревья, которые будут использоваться в игре. Деревьев должно быть на три больше, чем количество играющих. Каждый игрок становится к дереву, которое он охраняет, при этом три дерева (желательно растущих достаточно далеко друг от друга) остаются без охраны.

**Содержание и ход игры:** водящий должен повесить на неохраняемые деревья пять меток, причём он не имеет права повесить две метки сразу, а должен делать это последовательно. Если возле дерева стоит игрок, то водящий не может повесить на него метку. Играющие имеют право

перебегать от одного дерева к другому, стараясь препятствовать водящему. Если, несмотря на все усилия, водящий не может добиться успеха, он останавливается и кричит: «Возьмите меня в караульщики!» - и обходит всех играющих, охраняющих деревья, протягивая и пожимая руку каждому из них, тот караульщик, которому водящий последнему пожмёт руку, становится водящим.

### **Правила:**

1. Если любой игрок прикасается к дереву, то на него нельзя ставить метку.
2. За один раз водящий может поставить только одну метку.
3. Не имеет значения, сколько меток на одном дереве, лишь бы они были оставлены последовательно.
4. Игра продолжается до тех пор, пока водящий не поставит все метки, после чего выбирается новый водящий.

**Возраст участников:** игра проводится с 8 лет.

### **Методические рекомендации:**

1. Начинайте игру с небольшим количеством играющих.
2. Обязательно обозначьте игровую зону, за которую убегать нельзя.

3. Помните, если игра проводится впервые, лучше, если в качестве водящего выступит сам руководитель.

4. Если вдруг не хватает деревьев, в землю можно воткнуть шесты их заменяющие.

5. Не забывайте, количество меток, которые необходимо повесить на дерево, может варьироваться.

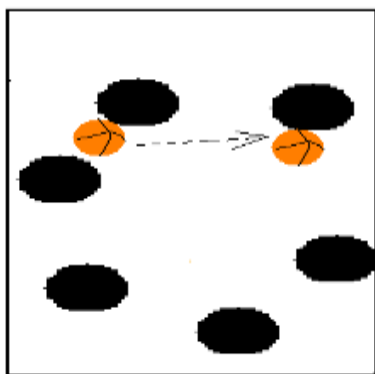
6. Игру можно проводить в зале, используя вместо деревьев обручи, а вместо меток теннисные мячи.

#### **Организационно-методические ошибки:**

1. Игра проводится на слишком большом пространстве, что затрудняет контроль за её проведением.

2. Выбирается водящий, который не справляется со своей ролью.

## **2. 21. «Встреча мячей» (авторский вариант)**



**Образовательная цель игры:** формирование творческого мышления, аккуратности.

**Педагогическое значение:** игра развивает сообразительность, зрительную память, внимание, ориентацию в пространстве.

**Место проведения:** площадка, спортзал, рекреация.

**Инвентарь:** два баскетбольных мяча.

**Подготовка к игре:** дети становятся по кругу, в руках игроков, стоящих напротив друг друга по одному мячу.

**Содержание и ход игры:** по сигналу руководителя игроки начинают передавать мячи по кругу таким образом, чтобы два мяча одновременно оказались в руках одного игрока, при этом мяч можно передавать в любую сторону только рядомстоящему игроку.

#### **Правила:**

1. Мяч можно передавать в любую сторону, но только рядом стоящему игроку.

2. Нельзя стоять с мячом в руках, его нужно сразу же передавать.

3. Игрок, у которого оказались два мяча, выбывает из игры.

**Возраст участников:** игра проводится с 8 лет.

#### **Методические рекомендации:**

1. Начинайте с игры, которая называется «Гонка мячей», когда мячи, передаваемые по кругу в одну сторону игроками, должны догнать друг друга.

2. Не забывайте обращать внимание на то, чтобы игрок передавал мяч сразу же после того, как оно его поймает.

3. При большом количестве играющих проводите игру с двумя мячами.

#### **Организационно-методические ошибки:**

1. Игра проводится с детьми, не обладающими навыками ловли и передачи мяча.

2. Недостаточное количество детей в кругу.

## 2.22. «Человек, тигр и ружьё»

**Образовательная цель игры:** развитие быстроты реакции в изменяющихся условиях, творческих способностей.

**Педагогическое значение:** игра развивает **сообразительность**, внимание, память, пространственное воображение, находчивость, ориентацию в пространстве, решительность.

**Место проведения:** площадка, спортзал, рекреация.

**Инвентарь:** не требуется.

**Подготовка к игре:** дети разбиваются на пары и становятся напротив друг друга.

**Содержание и ход игры:** сначала руководитель объясняет, как нужно показывать положения, используемые в игре:

1. «Человек» - встать в положение широкая стойка ноги врозь, руки в стороны, как будто пытаешься кого-то обнять.

2. «Ружьё» - имитация выстрела из ружья, согнутые руки как будто удерживают ружьё.

3. «Тигр» - подняться на носки и сделать царапающее движение сверху вниз двумя руками.

После этого объясняется что:

1. Человек сильнее ружья, так как само оно выстрелить не может.
2. Ружьё сильнее тигра, так как оно может его ранить.
3. Тигр сильнее человека, так как тот может его задрать.

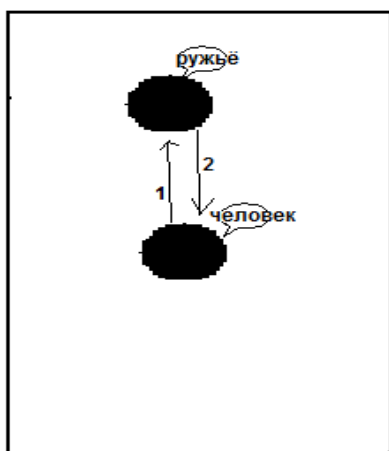
Один из игроков показывает любое положение, например «человек», после чего его партнер быстро должен показать то, что сильнее «человека», то есть «тигра»; после того как он покажет «тигра», тот должен показывать «ружьё», и т.д.

### **Правила:**

1. Показ начинается любой из игроков по взаимной договоренности.
2. Если тот участник игры, которому показали одно из положений, ошибается, или слишком долго думает, он получает штрафное очко.
3. Игра продолжается до определенного количества очков.

### **Методические рекомендации:**

1. Если игра проводится впервые, постройте играющих в полукруг и сами осуществите показ.
2. По этому же принципу выстраивайте подобные игры с любым сюжетом, например: « **Огонь, дерево, вода**». Огонь сжигает дерево, дерево



всасывает воду, а вода тушит огонь. При этом изображение стихий может быть плодом вашей фантазии.

3. Вы можете провести предварительную игру на внимание, когда дети изображают по команде руководителя те положения, которые они должны показать в игре.

**Организационно-методические ошибки:**

1. Игра начинается с детьми, не усвоившими требуемые положения.
2. Всегда используется только один вариант игры.

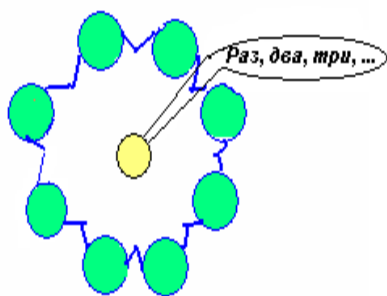
## 2.23. «Я иду тебя пятнать» (авторский вариант)

**Образовательная цель игры:** развитие коммуникативных способностей, умения взаимодействовать в коллективе.

**Педагогическое значение:** игра развивает **сообразительность, зрительную память, внимание, пространственное воображение, ориентацию в пространстве, решительность.**

**Место проведения:** площадка, спортзал, рекреация.

**Инвентарь:** не требуется.



**Подготовка к игре:** дети образуют круг, взявшись за руки. Выбирается несколько водящих, которые принимают участие в игре по очереди.

**Содержание и ход игры:** игроки должны «спрятаться» встав в колонны, согласно произносимому речитативу: если водящий досчитал до семи, то спрятаться, встав в колонны, могут только шесть человек, до шести – пять, до пяти – четыре, до четырёх – три, до трех – два человека. Остальных играющих в водящий должен запятнать. Игроки не имеют права убежать от круга, а должны убежать только в пределах круга. Участник игры, которого запятнали, выбывает из игры или становится водящим.

**Варианты речитатива:**

1. *Раз, два, три – ты внимательно смотри, не уйди, не убежать - буду третьих я пятнать! Кто не спрятался – я не виноват!*

2. *Раз, и два, три и четыре - вы не спрятались в квартире? Запятнать вас буду рад, кто не спрятался – я не виноват!*

3. *Раз, два, три, четыре, пять – я иду тебя пятнать, кто не спрятался, я не виноват! Буду пятых я пятнать!*

4. *Раз и два, три и четыре, пять и шесть – иду пятнать, я уже здесь! Запятнать вас буду рад, кто не спрятался – я не виноват!*

5. *Раз, два, три, четыре, пять, шесть, семь – вы не спрятались совсем! Запятнать вас буду рад, кто не спрятался – я не виноват!*

**Правила:**

1. Водящему дается одна минута для того, чтобы запятнать игроков, не успевших спрятаться.



2. Водящий пятнает только игроков, которые не успели спрятаться.
3. Если водящий запятнал игрока, тот становится водящим при следующем повторении игры.

**Возраст участников:** игра проводится с 9 лет.

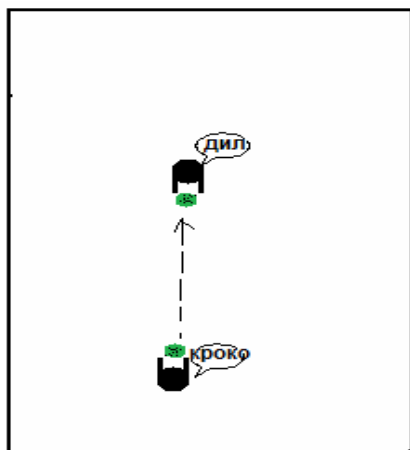
**Методические рекомендации:**

1. Начинайте проведение игры с речитативов с большими цифрами.
2. Стремиться к тому, чтобы варианты игры не повторялись.
3. Приготовьте для водящих карточку с речитативом.
4. Произносите речитатив медленно, чтобы у игроков было время спрятаться.

**Организационно-методические ошибки:**

1. Игра проводится при недостаточном количестве участников.
2. Варианты повторяются.
3. Водящим не предлагается карточка с вариантами речитатива.

## 2.24. «Летающие слова»



**Образовательная цель игры:** повторение правил построения слов, развитие творческих способностей.

**Педагогическое значение:** игра развивает сообразительность, внимание, воображение, находчивость.

**Место проведения:** площадка, спортзал, рекреация.

**Инвентарь:** мяч.

**Подготовка к игре:** дети становятся по кругу. В руках одного из них мяч.

**Содержание и ход игры:** по сигналу руководителя игрок бросает мяч, и называет половину какого – либо слова, например, он говорит: «Кроко -» и бросает мяч. Игрок, которому бросили мяч одновременно с ловлей добавляет: «дил» - крокодил.

**Правила:**

1. В игре употребляются только имена существительные в единственном числе.
2. Если участник замешкался, он штрафует: поднимает две руки вверх и стоит так, пока ему вторично не бросят мяч.

**Возраст участников:** игра проводится с 7 лет.

**Методические рекомендации:**

1. Объясните участникам игры, что начинать нужно с простых и коротких слов.
2. По желанию, и если это позволяют возможности участников, игра может быть усложнена: нужно называть слова, которые начинаются с одной буквы, или например это могут быть только названия животных, деревьев, имена и т.д.



3.Обращайте внимание, если участники начинают дурачиться и придумывать слова, которых нет или очень длинные слова.

4. Можно подготовить и раздать карточки со слова ми до начала проведения игры.

**Организационно-методические ошибки:**

1. Слишком большое количество играющих, что делает ожидание своей очереди слишком длинным и снижает интерес к игре.

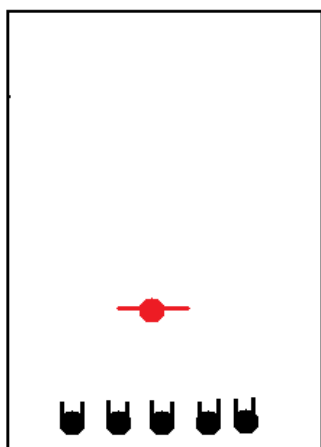
2. Игра не посвящена конкретной теме или разделу.

## 2.25. «Не спеши»

**Образовательная цель игры:** развитие интеллектуальных способностей, зрительного типа памяти.

**Педагогическое значение:** игра развивает **сообразительность**, внимание, воображение, наблюдательность, находчивость.

**Место проведения:** площадка, спортзал, рекреация.



**Инвентарь:** не требуется.

**Подготовка к игре:** дети, становятся в несколько шеренг на расстоянии вытянутых рук, лицом к водящему.

**Содержание и ход игры:** водящий показывает упражнение, выполняемое на четыре счета, например, на раз – руки к плечам; на два руки вверх; на три – руки в стороны; на четыре – руки вниз. Игроки должны выполнить упражнение с опозданием на один счёт, т.е. когда водящий на раз выполняет движение руки к плечам, играющие просто стоят; когда показывается движение руки вверх – выполняется

движение руки к плечам и т.д.

**Правила:**

1. Играющие повторяют движения водящего с опозданием на один счёт.
2. Игрок, допускающий ошибку, получает штрафное очко.

**Возраст участников:** игра проводится с 8 лет.

**Методические рекомендации:**

1. Всегда начинайте выполнение упражнения в медленном темпе.
2. После того, как игроки разобрались, используйте более сложный вариант, когда все отстают на два счёта.

**Организационно-методические ошибки:**

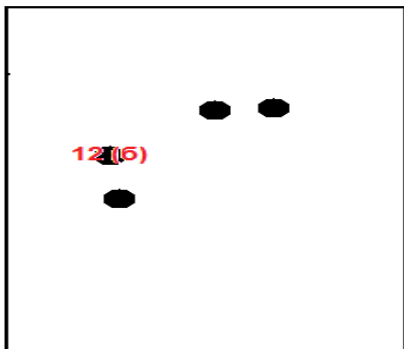
1. Подбираются слишком сложные движения для запоминания.
2. Игрокам не предлагается самим придумать и провести упражнения.

## 2.26. «Напиши и угадай»

**Образовательная цель игры:** повторение правильной

последовательности букв алфавита, цифр, дней недели и т.п.

**Педагогическое значение:** игра развивает **сообразительность**, внимание, воображение, находчивость.



**Место проведения:** площадка, спортзал, рекреация.

**Инвентарь:** не требуется.

**Подготовка к игре:** дети разбиваются на пары и произвольно становятся на площадке таким образом, чтобы не мешать друг другу.

**Содержание и ход игры:** руководитель заранее говорит, чему будет посвящена игра. Темы игры это алфавит (необязательно русский),

музыкальные ноты, цвета спектра, название дней недели, название месяцев и т.п., то есть, то, что имеет смысловой ряд, который можно выразить в цифрах. Прокомментируем содержание игры на конкретном примере, предположим, была выбрана тема «музыкальные ноты», при этом цифре 1 соответствует нота «до», цифре 2 «ре», цифре 3 «ми», цифре 4 «фа» и т.д. Один из детей пишет на спине цифру, например 3, а игрок, стоящий спиной должен назвать ноту, соответствующую её положению в ряду, т.е. ноту «ми».

**Правила:**

1. Игра продолжается до тех пор, пока не будет допущена ошибка, после чего игроки меняются ролями.
2. Игрок должен быстро называть цифру, большая пауза считается как ошибка.

**Вариант игры:**

Можно делать наоборот, например, написать на спине букву, и игрок должен сказать, какая по счету данная буква в алфавите.

**Возраст участников:** игра проводится с 7 лет.

**Методические рекомендации:**

1. Если вы проводите игру с младшими школьниками, можно ограничиться первыми десятью буквами, а не использовать весь алфавит.
2. Перед началом игры обязательно повторите нотный ряд, алфавит, цвета спектра.
3. Помните, сложность задания должна соответствовать уровню подготовленности и психического развития играющих.

**Организационно-методические ошибки:**

1. Детям предлагается слишком сложное задание, не учитывается их уровень знаний (дети могут просто не знать алфавита).
2. Перед началом игры не выясняется уровень развития ребенка.

## 2.27.«Подсчитайте сколько раз»

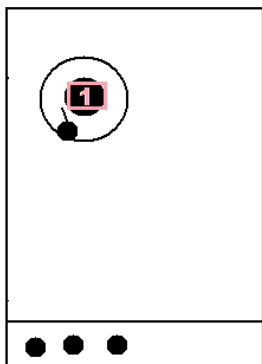
**Образовательная цель игры:** повторение и совершенствование навыков счета, развитие логического мышления.

**Педагогическое значение:** игра развивает **сообразительность**,

внимание, воображение, память.

**Место проведения:** площадка, спортзал, рекреация.

**Инвентарь:** обручи.



**Подготовка к игре:** играющие становятся в колонны как при проведении эстафет, один из играющих становится в обруч, лежащий напротив каждой команды на расстоянии 5 метров от линии старта.

**Содержание и ход игры:** руководитель, называет число, которое должно иметь две одинаковые цифры: 22, 33, 44, 55, 66, 77, 88, 99. Игрок, стоящий вторым, должен добежать до игрока стоящего в обруче и написать у него на спине цифру

1, вернуться и передать эстафету следующему, который пишет на спине цифру 2, после чего игрок, которому написали цифру возвращается, передает эстафету следующему, который бежит и пишет цифру 4 и т.д., выполняя задание до тех пор, пока количество перебежек не достигнет названной водящим цифры.

Задача команды, подсчитать, сколько раз повторялась цифра, входящая в название данного числа. Проиллюстрируем вышесказанное на конкретном примере. Допустим, была названа цифра 22. Значит, задача команды в процессе выполнения задания подсчитать, сколько раз была нарисована на спине цифра «2». Числовой ряд при этом будет выглядеть следующим образом: 2, 12, 20, 21, 22. т.е. цифра 2 была названа пять раз.

#### **Правила:**

1. После окончания эстафеты, последний игрок должен сразу же назвать сколько раз повторялась цифра.

**Возраст участников:** игра проводится с 8 лет.

#### **Методические рекомендации:**

1. Помните, игра предназначена для учеников начиная с третьего класса, и старше.

2. Объясните игрокам, показав на практическом примере, что когда игрок пишет первую цифру «2», он запоминает это и говорит следующему за ним игроку: «Два - один»; следующий говорит: «Три - один» и т.д. Когда дойдем до следующего числа с цифрой два «12», нужно говорить: «Двенадцать - два», затем «двадцать - три», «двадцать один - четыре» и двадцать два – шесть, поскольку цифра здесь повторяется дважды.

#### **Организационно-методические ошибки:**

1. Игрокам не объясняется подробно задание, в результате чего возникает путаница.

2. Неподготовленным игрокам предлагаются слишком большие числа.

### **2.28. «Слоги и слова» (авторский вариант)**

**Образовательная цель игры:** повторение и совершенствование процесса словообразования, развитие творческого воображения.

**Педагогическое значение:** игра развивает **сообразительность**, внимание, воображение, находчивость.

**Место проведения:** площадка, спортзал, рекреация.

**Инвентарь:** листки с нарисованными на них буквами.



**Подготовка к игре:** дети получают листки с буквами (у каждого своя буква), и становятся в два круга, внутренний круг образуют игроки, каждый из которых получает название гласной буквы, например, Сережа - «А», Вася - «И»; Андрей - «О», Игорь - «У»; Коля - «Е»; Олег - «Ю»; Дима - «Я». Игроки, образующие большой круг, получают буквы: «Б»; «В»; «Г»; «Д»; «Ж»; «З»; «К»; «Л»; «М»; «Н»; «П»; «Р»; «С»; «Т» - каждый свою букву, если игроков много.

**Содержание и ход игры:** игроки, образующие внешний и внутренний круг, движутся в разные стороны, постепенно увеличивая скорость движения.

По сигналу руководителя, игроки внешнего и внутреннего круга берутся за руки, образуя слоги, начинающиеся с согласной буквы. Игроки, образующие пару, должны придумать слово, включающее в себя данный слог, подбежать, взявшись за руки к руководителю, находящемуся на другой стороне площадки, назвать сначала себя, начиная с согласной буквы, и после этого назвать слово.

#### **Правила:**

1. Можно подходить к руководителю только после того, как игроки придумали слово.
2. Игроки первых трех пар, правильно назвавшие три слова получают по одному очку.
3. Победитель определяется по сумме очков, набранных к моменту окончания игры.
4. Если пары подбежали к руководителю одновременно, побеждает пара, составившая более длинное слово.
5. Можно оговорить, что игроки составляют не одно, а например, три слова.

**Практический пример:** допустим, во внутреннем кругу у нас пять игроков, имеющих название букв: «А», «Е», «И», «О», «У», а во внешнем пять игроков, имеющих название букв: «Б», «В», «Г», «Д», «К». После сигнала игроки образовали следующие пары и придумали слова:

- 1 пара - «БА», слова: барабан, барракуда, барак и т.д.
- 2 пара - «ВЕ», слова: ветер, ветеринар, ветка и т.д.
- 3 пара - «ВИ», слова: витязь, виадук, викинг и т.д.
- 4 пара - «ГО», слова: город, годовщина, говядина и т.д.
- 5 пара - «ДУ», слова: дубина, дуст, дудка и т.д.
- 6 пара - «КО», слова: король, колбаса, корова и т.д.

**Вариант игры:** слоги составляются, начиная с гласных букв, например, «АБ», «УД» и т.д.

**Возраст участников:** игра проводится с 7 лет.

**Методические рекомендации:**

1. Сделайте таблицу, в которую записываются очки, набранные игроками.
2. Приколите каждому игроку к футболке название буквы.
3. Не забывайте объяснять игрокам, что при повторном проведении игры нельзя образовывать пару с тем же игроком.
4. Помните, можно менять букву, которая присваивается игроку при очередном проведении игры.
5. Вы можете давать дополнительные очки игрокам, которые назвали много слов, начинающихся на данный слог.

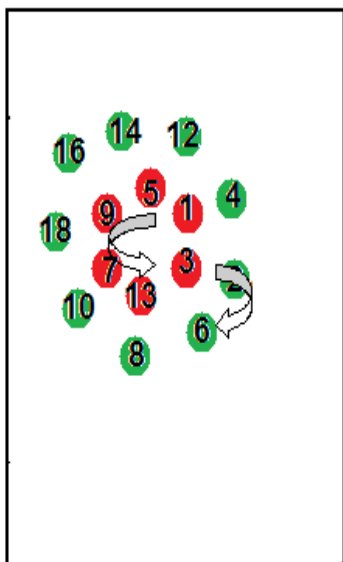
**Организационно-методические ошибки:**

1. Одинаковое количество игроков, имеющих гласные и согласные буквы.
2. Игрокам даются редкие буквы, например «Э», «Я» и т.п. с которыми сложно придумать много слов.
3. Не используются помощники для быстрой оценки результатов.

## 2.29. «Быстрые цифры» (авторский вариант)

**Образовательная цель игры:** повторение и закрепление навыков счета, развитие логического мышления.

**Педагогическое значение:** игра развивает **сообразительность**, внимание, воображение, находчивость.



**Место проведения:** площадка, спортзал, рекреация.

**Инвентарь:** не требуется.

**Подготовка к игре:** дети делятся на две команды, каждая из которых становится в два круга, внутренний круг образуют игроки, каждому из которых дается название нечетной цифры: 1, 3, 5, 7, 9, а внешний круг имеющие название четной цифры: 2, 4, 6, 8, 10. Игроки должны запомнить свои цифры.

**Содержание и ход игры:** по сигналу руководителя, игроки начинают движение в кругах, причем большой и малый круг в каждой команде должны бежать в разные стороны. По второму сигналу игроки внешнего и внутреннего круга расцепляют руки и образуют пары, состоящие из одного игрока внешнего и одного игрока внутреннего круга, после чего игроки должны подсчитать сумму цифр в каждой паре и встать в парах в колонну таким образом, чтобы в начале колонны стояли игроки, имеющие наименьшую сумму, а в конце колонны наибольшую.

**Практический пример:** предположим, в каждой команде по десять игроков – пять с четными цифрами (2, 4, 6, 8, 10) которые образуют внутренний круг, и пять с нечетными (1, 3, 5, 7, 9), образующими внешний. После сигнала они образовали следующие пары: 1 пара (2-3); 2 пара (4-1); 3 пара (6-9); 4 пара

(8-5); 5 пара (10-7); игроки подсчитали сумму цифр: 1 пара (5); 2 пара (5); 3 пара (15); 4 пара (13); 5 пара (17). В данном случае получилось две пары с одинаковой суммой, поэтому позади должна стоять пара, в которой есть большее, чем в предыдущей паре число «4». Расположение игроков команды на площадке при правильном построении должно выглядеть так:

- 1 пара (2-3) = 5;
- 2 пара (4-1) = 5;
- 4 пара (8-5) = 13;
- 3 пара (6-9) = 15;
- 5 пара (10-7) = 17;

#### **Правила:**

1. Количество игроков в командах и кругах должно быть одинаково.
2. Побеждает команда, которая первой и без ошибок построится в парах в колонны.
3. При повторном проведении игры запрещено образовывать пару с тем же самым игроком.

**Возраст участников:** игра проводится с 7 лет.

#### **Методические рекомендации:**

1. При повторном проведении игры изменяйте условия, допустим, нужно построиться так, чтобы пара с самой большой суммой была первой, а пара с самой маленькой последней.
2. Если игроки недостаточно владеют счетом двузначных чисел, присваиваете игрокам несколько одинаковых номеров с маленькими числами, например от одного до пяти.

#### **Организационно-методические ошибки:**

1. Слишком большое (более 10 человек) количество играющих в команде.
2. Нечетное количество играющих в команде.

## **2. 30. «Пальчиковые игры»**

**Образовательная цель игры:** развитие образного мышления, моторного типа памяти.

**Педагогическое значение:** игра развивает **сообразительность**, внимание, воображение, находчивость, быстроту реакции.

**Место проведения:** площадка, спортзал, рекреация.

**Инвентарь:** не требуется.

**Подготовка к игре:** дети располагаются полукругом, перед ними становится руководитель.

**Содержание и ход игры:** дети сжимают пальцы в кулаки и совместно с руководителем выполняют действия, сопровождая их словами:

«Этот пальчик – дедушка!» (отжимают большие пальцы)

«Этот пальчик – бабушка!» (отжимают указательные пальцы)

«Этот пальчик – папочка!» (отжимают средние пальцы)

«Этот пальчик – мамочка!» (отжимают безымянный палец)

«Этот пальчик – деточка» (отжимают мизинец)

### **Правила:**

1. Игрок, выполнивший задание неправильно, получает штрафное очко.
2. Игроки, допускающие очень длинную паузу, так же получают за это штрафные очки.
3. Побеждают дети, которые к окончанию игры набрали меньшее количество штрафных очков.
4. Игрок, набравший минимальное количество штрафных очков. Становится водящим при следующем проведении игры.

### **Варианты игры:**

#### **1. «Повстречались как-то» (авторский вариант)**

В игре используются названия как в основном варианте. Игра всегда начинается со слов: *«Повстречались как-то»* после чего говорится, кто с кем повстречался. Тот, кто был назван первым, изображается на правой руке, а тот, кто назван вторым, на левой руке или, наоборот, по решению руководителя. Дети должны быстро и без ошибок соединить пальцы рук.

**Практический пример:** руководитель говорит: *«Повстречались как-то бабушка (указательный палец правой руки) и дедушка (большой палец левой руки)»* дети должны соединить указательный палец правой руки и большой палец левой и т.п.

#### **2. «Поменяй пальцы»**

Игра проводится под счёт водящего: на счёт *«Раз!»* игроки подносят руки к плечам, на счёт *«Два!»* выпрямляют их, выполняя задание водящего, который показывает разное количество пальцев на руках, например два любых пальца на левой и три на правой руке. Играющие стараются правильно повторить, то, что делает водящий. На счёт: *«Три!»* играющие вновь подносят руки к плечам, на счёт четыре меняют положение пальцев на руках, показывая три пальца на левой и два на правой руке. После этого игра продолжается ещё некоторое время, после чего меняется задание.

#### **3. «Покажи число»**

Водящий называет любое число от 2 до 10. После того, как оно было названо, игроки должны быстро поднять руки вверх и показать число, руководствуясь тем, что один палец – это единица, и число обязательно нужно показать на пальцах двух рук.

Для подготовленных игроков можно ввести дополнительную сложность, которая заключается в том, что нельзя показывать все пальцы одной руки и только несколько пальцев другой, например, показывая 7, нужно показать три пальца на одной и четыре на другой, а не пять на одной и два на другой.

**Возраст участников:** игра проводится с 6 лет.

### **Методические рекомендации:**

1. При проведении игры в качестве водящего используйте наиболее подготовленного ребенка или выступите в этом качестве сами.

### **Организационно-методические ошибки:**

1. Слишком сложные задания, не соответствующие уровню подготовленности играющих.
2. Однообразные и одинаковые задания, предлагаемые детям.

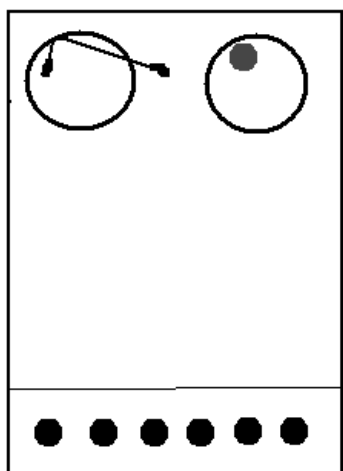


3. Детям не предлагается самим придумать задания.

## 2. 31. «Подбеги и возьми!» (авторский вариант)

**Образовательная цель игры:** развитие творческих способностей, способности к обобщению.

**Педагогическое значение:** игра развивает **сообразительность**, внимание, воображение, находчивость.



**Место проведения:** площадка, спортзал, рекреация.

**Инвентарь:** мелкий спортивный инвентарь.

**Подготовка к игре:** дети располагаются в колоннах, как при проведении эстафет, напротив каждой команды ставится корзина или обруч с находящимся в нём разнообразным спортивным инвентарем. Выбираются помощники, которые располагаются за корзинами.

**Содержание и ход игры:** игроки стоящие первыми, подбегают к корзине с инвентарем и слушают «подсказку» помощника, которая заключается в том, что он говорит слово, которое рифмуется с названием лежащего в корзине инвентаря, после чего игроку нужно выбрать «правильный» инвентарь, и бегом вернуться назад и передать эстафету следующему.

### **Подсказки:**

1. Подсказка (прыжок) – инвентарь (флажок).
2. Подсказка (скалка) – инвентарь (скакалка).
3. Подсказка (грач) – инвентарь (мяч).
4. Подсказка (кольцо) – инвентарь (обруч).
5. Подсказка (тефтеля) – инвентарь (гантеля).
6. Подсказка (конфетка) – инвентарь (ракетка).
7. Подсказка (комарик) – инвентарь (шарик).
8. Подсказка (выручалочка) – инвентарь (эстафетная палочка).
9. Подсказка (пример) – инвентарь (секундомер).
10. Подсказка (флажок) – инвентарь (свисток).

### **Варианты игры:**

1. **Принеси на букву «С»**, (скакалка). Помощник дает задание принести инвентарь, название которого начинается на какую-либо букву.

### **Правила:**

1. После того, как игрок взял в руки инвентарь, помощник должен сказать: «Да», если задание выполнено правильно, и «Нет!» если задание не выполнено.

**Возраст участников:** игра проводится с 7 лет.

**Методические рекомендации:**



1. При проведении игры ориентируйтесь на психические возможности детей.

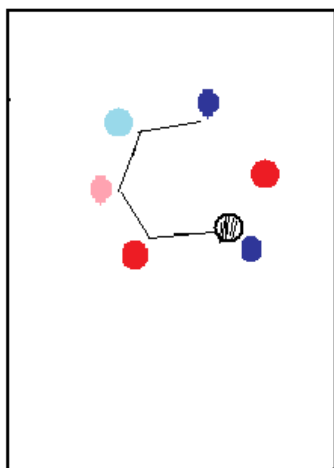
**Организационно-методические ошибки:**

1. Предлагается слишком сложное задание.

## 2.32. «Нить Ариадны»

**Образовательная цель игры:** формирование коммуникативных навыков, умения работать в команде.

**Педагогическое значение:** игра развивает **внимание**, воображение, находчивость.



**Место проведения:** площадка, спортзал, рекреация.

**Инвентарь:** клубок прочных шерстяных ниток.

**Подготовка к игре:** дети располагаются в кругу, в руках одного из них клубок.

**Содержание и ход игры:** игрок, в руках у которого клубок, наматывает конец нити на руку и бросает клубок тому игроку, которому хочет, тот, в свою очередь, делает то же самое и т.д. После того, как клубок побывал у каждого игрока, они должны

смотать клубок, стараясь не запутаться.

**Правила:**

1. Пока игрок наматывает нить, и бросает клубок следующему игроку, он должен рассказать, почему он бросает клубок именно этому игроку, чем он хорош и т.п.

2. Если соревнование проводится между несколькими командами, побеждает та, которая быстрее других сматает клубок.

**Возраст участников:** игра проводится с 8 лет.

**Методические рекомендации:**

1. При проведении игры можно использовать два клубка, что значительно затруднит задачу играющих.

2. Если играющих много, лучше разбить их на несколько команд.

3. Не стоит делать замечания игрокам, если нить запуталась.

**Организационно-методические ошибки:**

1. Используется клубок из непрочных ниток.

2. Слишком большое количество играющих в кругу, что создает проблемы при сматывании клубка.

## 2. 33. «Первая и последняя буква»

**Образовательная цель игры:** формирование навыков творческого мышления, расширение словарного запаса играющих.

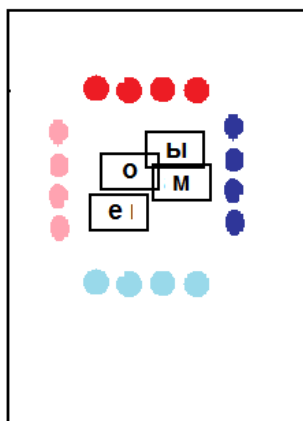
**Педагогическое значение:** игра развивает **внимание**, воображение,

находчивость.

**Место проведения:** площадка, спортзал, рекреация.

**Инвентарь:** карточки с написанными на них буквами.

**Подготовка к игре:** дети делятся на четыре равные команды и становятся в шеренги по периметру нарисованного квадрата, размером 9х9 метров. В центре квадрата кладутся карточки с буквами. Игрокам каждой команды дается первая и последняя буква слова, которое они должны составить.



**Содержание и ход игры:** по сигналу первые игроки каждой команды выбегают и берут карточку со второй буквой слова, после чего возвращаются назад, и передают эстафету следующему игроку, который должен взять и принести карточку с третьей буквой ит.д., пока не будет составлено все слово.

**Правила:**

1. Можно использовать только имена существительные в именительном падеже при составлении слова.
2. Побеждает команда, которая придумала и показала самое длинное слово.
3. Если количество букв в слове у нескольких команд одинаково, то побеждает команда, составившая слово быстрее.
4. Команда должна показать слово, встав в шеренгу таким образом, чтобы у каждого игрока в руках была одна буква.

**Возраст участников:** игра проводится с 8 лет.

**Методические рекомендации:**

1. Объясните игрокам, что прежде чем они начнут составлять слово, каждый должен его сначала придумать. Слово, которое окажется наиболее длинным и нужно составлять.
2. Первая и последняя буква у каждой команды должны быть одинаковы.
3. Для подготовленных детей дайте задание составить слово, связанное с какой то темой: животные, растения и т.п.

**Организационно-методические ошибки:**

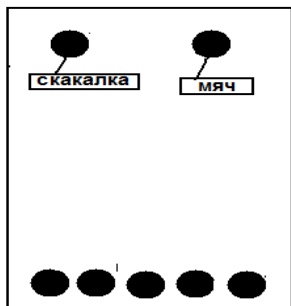
1. Детям предлагается вариант букв, который вызывает у них затруднения.
2. Карточки с нарисованными на них буквами слишком маленькие и буквы, нарисованные на них, трудно различимы.

## 2. 34. «Слова наоборот»

**Образовательная цель игры:** развитие образного мышления, способности к решению нестандартных задач.

**Педагогическое значение:** игра развивает **сообразительность**,

внимание, воображение, находчивость.



**Место проведения:** площадка, спортзал, рекреация.

**Инвентарь:** различный мелкий инвентарь в большом количестве, карточки с «перевернутыми» названиями спортивного инвентаря.

**Подготовка к игре:** дети становятся за линией, как при проведении эстафеты. В 10-15 метрах лежит самый разнообразный спортивный инвентарь, возле которого располагаются несколько помощников

с карточками.

**Содержание и ход игры:** по сигналу руководителя, первые игроки команд подбегают к помощникам, которые говорят название инвентаря, который надо взять, произнося слово задом наперед, например, мяч – чям, ракетка – актекар, гантеля – ялетнаг, свисток – котсивс и т.п., после чего игрок должен взять именно тот инвентарь, который был сказан.

**Правила:**

1. Если игрок не понял слова, он говорит: «Не понял!» и помощник четко произносит слово ещё раз, до тех пор, пока не будет понятно.

2. Побеждает команда, которая первой и без ошибок выполнила задание.

**Возраст участников:** игра проводится с 8 лет.

**Методические рекомендации:**

1. Карточки с названием инвентаря должны быть одинаковы, но последовательность названий должна не совпадать.

2. Помощники должны заранее отрепетировать произнесение слов наоборот.

3. Можно использовать и предметы, которые есть у каждого школьника.

4. При проведении игры в младших классах количество букв в названии предмета, не должно превышать четырех. (мяч, шар, чай, кофе, фото и т.п. )

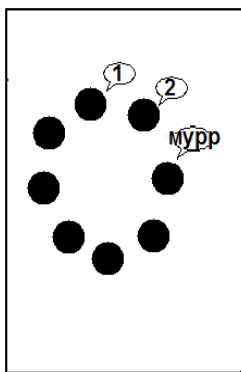
**Организационно-методические ошибки:**

1. Детям предлагаются варианты слов, недоступных уровню развития.

## 2. 35. «Мурр - мяу»

**Образовательная цель игры:** развитие памяти на числа, умения манипулировать с цифрами и словами.

**Педагогическое значение:** игра развивает **сообразительность**, внимание, воображение, находчивость.



**Место проведения:** площадка, спортзал, рекреация.

**Инвентарь:** не требуется.

**Подготовка к игре:** дети становятся в круг.

**Содержание и ход игры:** водящий объясняет, что нужно быстро досчитать до ста, начиная с одного, но при этом вместо каждого третьего числа говорить: «Мурр!» а после каждого пятого: «Мяу!». Игрок,

допустивший ошибку, выполняет, стоя в кругу заранее оговоренное задание (прыжки, приседания, подскоки на месте) до тех пор, пока счет по кругу опять не дойдет до него.

**Практический пример** для девяти игроков:

1-ый игрок говорит: – «Один», 2 -ой – «Два», 3 -ий – «Мурр», 4-ый – «Четыре», 5-ый – «Мяу», 6-ой – «Мурр», 7- ой – «Семь», 8-ой– «Восемь», 9 -ый – «Мурр», 10 – «Мяу», 1-ый – «Одиннадцать», 2 -ой – « Мурр», 3 -ий – «Тринадцать», 4-ый – « Четырнадцать», 5 -ый – «Мяу» и т.д.

**Вариант игры:**

Можно считать в обратном порядке с какого-либо числа, или совмещать счёт с приседаниями, в таком случае игроки, допустившие ошибку, выбывают из игры.

**Правила:**

- 1.Если игрок долго «соображает», это расценивается как ошибка.
2. Игрок, допустивший ошибку, выбывает из игры.

**Возраст участников:** игра проводится с 7 лет.

**Методические рекомендации:**

- 1.При проведении игры с неподготовленными игроками, можно просто считать до пятнадцати или наоборот.
- 2.Неподготовленным игрокам можно оставить только одно задание, например, говорить: «Мурр» на каждой третьей или пятой цифре.
- 3.Можно просто поиграть в кругу без выполнения двигательных действий.
- 4.Игроков младшего школьного возраста нужно не торопить с ответами.
- 5.Чтобы игра проходила эмоционально, можно менять те слова, которые игроки должны произносить вместо цифры, например, можно говорить: «Вот ничего себе!», «Я так и знал», «Я столько не унесу» и т.п.

**Организационно-методические ошибки:**

- 1.Детям предлагается все время один и тот же вариант слов.

## 2. 36. «Цифровые ворота»

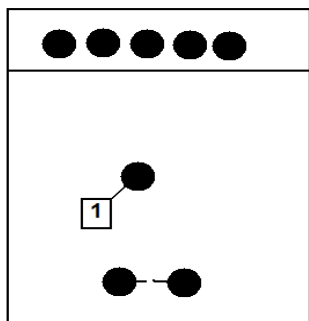
**Образовательная цель игры:** формирование умения считать, повторение и закрепление навыков устного счета, умения взаимодействовать с партнером.

**Педагогическое значение:** игра развивает **сообразительность**, внимание, воображение, находчивость.

**Место проведения:** площадка, спортзал, рекреация.

**Инвентарь:** карточки с цифрами.

**Подготовка к игре:** двое детей образуют ворота, взявшись за руки, все остальные становятся в шеренгу в 5-7 метрах перед воротами, в руках у каждого карточка, на которой написана цифра от 1 до 9. Руководитель становится за ворота, так, чтобы его было видно играющим.



**Содержание и ход игры:** руководитель, стоящий за воротами, поднимает плакат, на котором

написана цифра, а участники игры должны быстро найти пару или составить тройку таким образом, чтобы в сумме получилась нужная цифра, после чего проходят через ворота, а дети, которые их образуют, проверяют правильность решения. Если в ворота пытаются пройти пара или тройка, которая не образует в сумме нужную цифру, то ворота закрываются.

**Правила:**

1. За каждое успешное прохождение ворот игроки получают по одному очку.
2. Побеждают игроки, которые набрали наибольшее количество очков к окончанию игры.

**Возраст участников:** игра проводится с 7 лет.

**Методические рекомендации:**

1. Если играющих много, то цифры могут повторяться.
2. Выбирайте такие цифры, которые предполагают несколько вариантов решения, например, цифра семь -  $3+4$ ;  $3+2+1$ ;  $6+1$ ;  $5+2$ .
3. Цифры могут дублироваться, если участников игры много.

**Организационно-методические ошибки:**

1. Игра проводится с детьми, не овладевшими навыками счета.

## 2. 37. «Цифры с ножками»

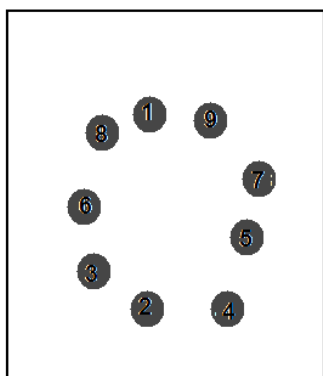
**Образовательная цель игры:** формирование аналитических способностей, умения принимать правильное решение в нестандартной ситуации.

**Педагогическое значение:** игра развивает сообразительность, внимание, воображение, находчивость.

**Место проведения:** площадка, спортзал, рекреация.

**Инвентарь:** карточки с цифрами.

**Подготовка к игре:** дети становятся в круг, у каждого на спине карточка с цифрой.



**Содержание и ход игры:** водящий, произносит слова:

*«Тот, кто меньше убегает, тот, кто больше догоняет!»*

или

*«Тот, кто больше убегает, тот, кто меньше догоняет!»*,

после чего все должны посмотреть на цифру игрока стоящего справа и выполнить задание, стараясь убежать за пределы площадки, а другой игрок старается его запятнать. При очередном проведении игры все игроки в кругу должны поменяться местами между собой.

**Правила:**

1. Игрок, который убегает, должен успеть убежать за размеченные

границы площадки.

2. Игроки, которых запятнали, получают штрафные очки и после того, как они набирают три очка, выбывают из игры.

**Возраст участников:** игра проводится с 7 лет.

**Методические рекомендации:**

1. При очередном проведении игры меняйте игроков местами. Следите за тем, чтобы у игроков не было одинаковых цифр.

2. Используйте помощников для подсчета очков.

**Организационно-методические ошибки:**

1. При очередном проведении игры участники не меняются местами.

2. Часто повторяется один и тот же вариант задания.

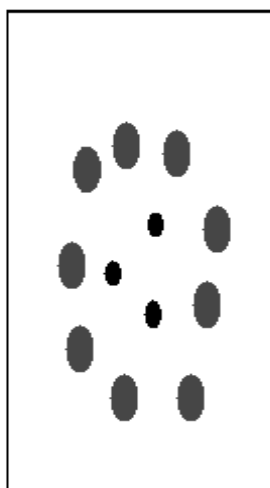
### 2.38. «Вредина»

**Образовательная цель игры:** формирование логического мышления.

**Педагогическое значение:** игра развивает **находчивость**, внимание, воображение.

**Место проведения:** площадка, спортзал, рекреация.

**Инвентарь:** не требуется.



**Подготовка к игре:** дети становятся в круг и считалкой выбирают нескольких водящих – «врединов», которые становятся в центр круга.

**Содержание и ход игры:** дети поочередно называют слова – действия, а вредины должны придумать к ним слова с противоположным значением и выполнить их.

**Примеры:**

1. Входить в круг – выходить из круга.

2. Приносить спортивный инвентарь – уносить.

3. Стоять и молчать – ходить и кричать.

4. Махать ногами – махать руками.

5. Тихо плакать – громко смеяться.

6. Тихо топать – громко хлопать.

7. Тихо ходить – быстро бегать.

**Правила:**

1. За каждое быстро выполненное врединою задание он получает одно очко.

2. Побеждают вредины, которые к окончанию игры набрали больше очков.

**Возраст участников:** игра проводится с 8 лет.

**Методические рекомендации:**

1. При проведении игры создайте условия, чтобы все играющие побывали в роли врединов.

2. Перед началом игры приведите примеры подобных

противоположных сочетаний и покажите их.

3. Разделите детей на три или четыре группы, и пусть они поочередно выступают в роли вредин.

4. Отмечайте ребят, которые предложили наиболее интересные и необычные задания.

5. Для успешного проведения игры подготовьте банк таких заданий, и когда у самих игроков иссякнет фантазия, продолжите за них.

#### **Организационно-методические ошибки:**

1. Выбирается слишком большое количество вредин, что не позволяет объективно оценивать их действия.

2. Большое количество игроков в одной команде.

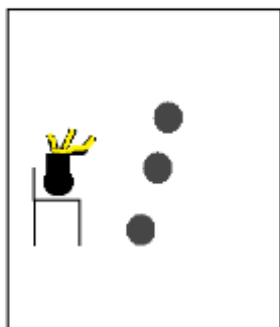
### **2.39. «Король»**

**Образовательная цель игры:** формирование творческих способностей и образного мышления.

**Педагогическое значение:** игра развивает **сообразительность**, внимание, воображение, находчивость.

**Место проведения:** площадка, спортзал, рекреация.

**Инвентарь:** стул.



**Подготовка к игре:** из числа участников игры выбирается король, который садится на стул. Все остальные работники «физического труда», которых когда-то, очень давно король отправил на работу, но теперь уже не помнит, куда и когда, в стороне договариваются между собой, кто какую профессию будет изображать.

**Содержание и ход игры:** работники подходят к королю, который их спрашивает:

*Где вы это время были?*

А те отвечают:

*Где были, не скажем, а что делали – покажем.*

После этого без слов показывают, какую-либо работу, а король старается её отгадать. Если король правильно назвал работу, то он вскакивает со своего места и старается осалить убегающих работников. Если же нет, работники насмешливо говорят:

*Не догадался,*

*Без работников остался!*

И начинают показывать ту же самую работу. Если король и в этот раз не угадывает, что это за работа, работники делают ему нос – приставляют одну к другой ладони с растопыренными пальцами к носу – и говорят:

*Не догадался*

*Без работников остался!*

И с этими словами не спеша уходят в свой дом, где придумывают новую работу и вновь показывают её королю.



Если король правильно отгадал работу и

**Правила:**

1. Если король правильно отгадал работу, и осалил работника, тот становится новым королем или выбывает из игры.

**Возраст участников:** игра проводится с 7 лет.

**Методические рекомендации:**

1. Выбирайте в качестве короля самого сообразительного ребенка.
2. Подскажите, какую работу как можно показать.

**Организационно-методические ошибки:**

1. Детям предлагается вариант, недоступных их уровню развития.

## 2. 40. «Читаем вместе»

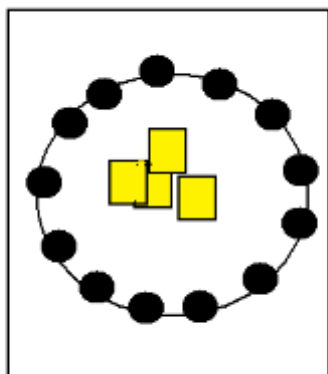
**Образовательная цель игры:** повторение и закрепление навыков словообразование, развитие творческих способностей.

**Педагогическое значение:** игра развивает внимание, воображение, находчивость.

**Место проведения:** площадка, спортзал, рекреация.

**Инвентарь:** карточки, на которых написаны слоги, из которых можно составить слова, состоящие из двух слогов.

**Подготовка к игре:** дети становятся в широкий круг, в центре которого лежат карточки со слогами.



**Содержание и ход игры:** по сигналу руководителя участники игры бегут, постепенно ускоряясь, по кругу. По следующему сигналу, они отпускают руки, подбегают к центру круга и берут карточку, на которой написан слог.

После этого игроки должны найти второй слог, и встать таким образом, чтобы образовалось слово.

**Правила:**

1. Игроки, которые быстро справились с заданием, получают по выигрышному очку.

2. Побеждают игроки, которые набрали больше чем другие очков к моменту окончания игры.

3. При очередном проведении игры задание можно усложнить, разместив игроков в круге спиной к его центру.

**Возраст участников:** игра проводится с 7 лет.

**Методические рекомендации:**

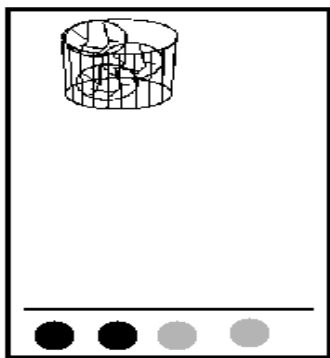
1. Используйте слова, состоящие из двух слогов, и хорошо знакомые детям.
2. Пусть эти слова будут связаны с материалом, проходимым на уроках.

**Организационно-методические ошибки:**

1. Детям предлагаются варианты слов, с которыми они плохо знакомы и не связанные с материалом, который изучается на уроках.



## 2. 41. «Узнавай-ка» (авторский вариант)



**Образовательная цель игры:** образного мышления, тактильной памяти.

**Педагогическое значение:** игра развивает **внимание**, воображение, находчивость.

**Место проведения:** площадка, спортзал, рекреация.

**Инвентарь:** мешки с различным спортивным инвентарем.

**Подготовка к игре:** дети становятся в колонны за линией, как при проведении эстафет. Напротив каждой из команд, на расстоянии 7-9 метров лежит мешок (корзина) с инвентарем.

**Содержание и ход игры:** по сигналу руководителя первые игроки каждой команды подбегают к мешку, который держит помощник и опускают туда руку, стараясь на ощупь отгадать, что там лежит, после чего говорят название того, что находится в руке, после чего достают инвентарь и кладут его рядом, бегут и передают эстафету следующему.

### **Правила:**

1. Если игрок правильно назвал и вытащил, то, что назвал, он получает очко.
2. Если игрок допускает ошибку, он получает штрафное очко.
3. Побеждает команда, которая набирает большее количество очков, в случае равенства которых, отдается предпочтение команде, которая выполнила задание быстрее.

**Возраст участников:** игра проводится с 7 лет.

### **Методические рекомендации:**

1. Старайтесь использовать разнообразный спортивный инвентарь.
2. Если инвентаря недостаточно, то можно положить в мешок несколько одинаковых предметов, например теннисных ракеток.
3. Желательно, чтобы инвентарь был достаточно мелким: связанная скакалка, теннисные мячи, секундомер, свисток, маленькие гантели, кроссовки.
4. Можно усложнить задание, разместив в мешке любые предметы.

### **Организационно-методические ошибки:**

1. Используется однообразный или неспортивный инвентарь.
2. Игроки заранее ознакомлены с содержанием мешка.

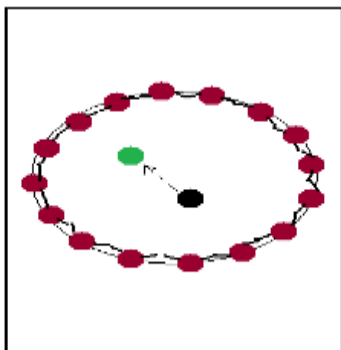
## 2.42. «Шлагбаум»

**Образовательная цель игры:** развитие творческих способностей, расширение представлений о мире животных.

**Педагогическое значение:** игра развивает **сообразительность**, внимание, воображение, находчивость.

**Место проведения:** площадка, спортзал, рекреация.

**Инвентарь:** не требуется.



**Подготовка к игре:** дети разбиваются на несколько пар, которые становятся по кругу, напротив друг друга и взявшись за руки образуя шлагбаум, так, как указано на схеме. Выбирается отдельная пара, один из игроков которой - водящий догоняет, а другой водящий убегает. Первый игрок становится после любой пары, а догоняющий перед этой парой.

**Содержание и ход игры:** водящий старается догнать убегающего, который для того, чтобы шлагбаум открылся), игроки разъединили руки и опустили их вниз) должен сказать любое слово на заранее заданную тему (растения, птицы, рыбы, животные и т.п.). Догоняющий, для того, чтобы его то же пропустили, и он мог продолжить преследование говорит слово на эту же тему, но отличное от сказанного убегающим игроком.

**Правила:**

1. Если игрок не назвал слова на заданную тему, игроки, образующие шлагбаум, его не пропускают.
2. Убегающий игрок должен пройти все шлагбаумы, стоящие у него на пути.
3. Если игрока запятнали, то они меняются ролями.

**Возраст участников:** игра проводится с 8 лет.

**Методические рекомендации:**

1. При проведении игры старайтесь использовать разнообразную тематику, свяжите её с содержанием материала, проходимого на уроках.
2. Обратите внимание на то, чтобы все игроки побывали в роли догоняющих и убегающих.
3. При подведении итогов обратите внимание на наиболее сообразительных игроков.
4. Если играющих много, то можно выбрать несколько догоняющих и убегающих.

**Организационно-методические ошибки:**

1. Детям предлагается неинтересная для них тема.
2. Игрокам не предлагается самим выбрать тему для игры.

## 2. 43. «Две руки, одна голова»

**Образовательная цель игры:** развитие творческих способностей межполушарного взаимодействия, аккуратности.

**Педагогическое значение:** игра внимание, воображение, находчивость.

**Место проведения:** площадка, спортзал, рекреация.

**Инвентарь:** не требуется.

**Подготовка к игре:** дети становятся в круг.

**Содержание и ход игры:** водящий под счет показывает комплексное упражнение: на раз – «руки перед собой», на два – «руки в стороны», на три – «руки вверх», на четыре – «руки вниз», которое все повторяют. После этого дается более сложное задание: упражнение, выполняемое левой рукой, отстает на один счет от упражнения, выполняемого правой рукой.

На практике это будет выглядеть так: на раз - правая рука перед собой, левая внизу, на два – правая в сторону, левая перед собой, на три - правая вверх, левая в сторону, на четыре – правая внизу, а левая вверх.

**Правила:**

1. Если игрок допускает более трех ошибок, он выбывает из игры.
2. Победителями считаются игроки, допустившие меньше всего ошибок.

**Возраст участников:** игра проводится с 8 лет.

**Методические рекомендации:**

1. При проведении игры выполняйте упражнения в низком темпе.
2. Проводите данную игру только с теми, кто может справиться с заданием.

**Организационно-методические ошибки:**

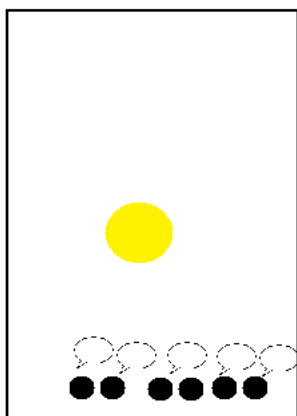
1. Детям предлагается вариант, недоступных их уровню развития.

## 2. 44. «Строевая песня»

**Образовательная цель игры:** развитие чувства ритма, музыкальных способностей, умение взаимодействовать в коллективе.

**Педагогическое значение:** игра развивает **внимание**, воображение, находчивость.

**Место проведения:** площадка, спортзал, рекреация.



**Инвентарь:** не требуется.

**Подготовка к игре:** дети становятся в строй в колонны по два или по три в зависимости от количества играющих.

**Содержание и ход игры:** водящий командует, и все дети начинают петь строевую песню и начинают под неё маршировать на месте или в движении. По сигналу ведущего, игроки продолжают маршировать, но песню поют уже про себя, по следующему сигналу игроки вновь начинают петь.

**Правила:**

1. Если игрок сбился или перепутал слова, он выбывает из игры.

**Возраст участников:** игра проводится с 8 лет.

**Методические рекомендации:**

1. При проведении игры разучите слова песни заранее.
2. Используйте песни, знакомые всем.
3. При большом количестве играющих разделите детей на группы.

**Организационно-методические ошибки:**

1. Детям предлагается вариант незнакомой песни.
2. Не отмечаются игроки, которые лучше всего справились с заданием

## 2. 45. «Лабиринт»

**Образовательная цель игры:** формирование навыков быстрого счета, логического мышления.

**Педагогическое значение:** игра развивает **сообразительность**, внимание, воображение, находчивость.

**Место проведения:** площадка, спортзал, рекреация.

**Инвентарь:** не требуется.

**Подготовка к игре:** на площадке или на песке чертятся одна в другой три окружности разного диаметра, в них делаются по три прохода шириной в один метр, в каждом из которых рисуется большая цифра во внешних проходах 5,8,7, в проходах среднего круга 4,2,3; в проходах малого круга 5, 6,4, так, как указано на схеме. В центре малого круга нарисована цифра 15. Игроки в количестве от двух до девяти, располагаются возле линии большого круга, но только не напротив проходов.

**Содержание и ход игры:** по сигналу руководителя игроки забегают внутрь сначала первого круга, затем второго, а после третьего через проходы, обозначенные цифрами таким образом, чтобы в сумме получилась цифра 15.

**Правила:**

1. Проникать внутрь лабиринта можно только через проходы.
2. Если игрок ошибается, он обязан вернуться назад.
3. Игроки имеют право свободно бегать между кругами внутри лабиринта.
4. Побеждает игрок, который первым и без ошибок справится с заданием.

**Методические рекомендации:**

1. При проведении игры с неподготовленными игроками используйте всего два круга.
2. При проведении игры с неподготовленными игроками давайте более простые примеры.

**Организационно-методические ошибки:**

1. Детям предлагается вариант, недоступных их уровню развития.
2. Игрокам не дается время на осмысление задания.

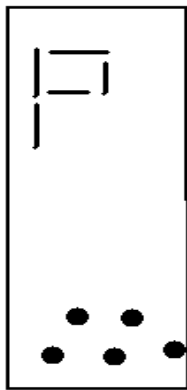
## 2. 46. «Рисунки из палочек»

**Образовательная цель игры:** развитие творческих способностей.

**Педагогическое значение:** игра развивает **сообразительность**, внимание, воображение, находчивость.

**Место проведения:** площадка, спортзал, рекреация.

**Инвентарь:** гимнастические палки.



**Подготовка к игре:** дети делятся на две команды и становятся за линией старта в колонны как при проведении эстафет. На расстоянии 9-12 метров напротив каждой команды в произвольном порядке кладутся пять гимнастических палок. Игрокам объясняется, что их задача построить лежащий на полу флаг, используя все пять палок.

**Содержание и ход игры:** по сигналу руководителя первые игроки в командах бегут и кладут первую палку на пол, затем возвращаются и передают эстафету следующему и

т.д.

### **Правила:**

1. Форма флажка не оговаривается.
2. Побеждает команда, которая первой и без ошибок справляется с заданием.

### **Варианты изображаемых фигур:**

1. Домик (5 палочек).
2. Лесенка (5-10 палочек).
3. Стул (5 палочек).
4. Стол (6 палочек).

**Возраст участников:** игра проводится с 7 лет.

### **Методические рекомендации:**

1. При проведении игры в первый раз дайте игрокам небольшое время для обдумывания перед началом игры.
2. По мере освоения простых видов фигур, вы можете постепенно усложнять задания, используя большее количество палок.
3. Старайтесь ставить наиболее сообразительных игроков на последние этапы.

### **Организационно-методические ошибки:**

1. Детям предлагается сразу же, без обдумывания, выполнить задание.

## **2. 47. «Вершки и корешки» (авторский вариант)**

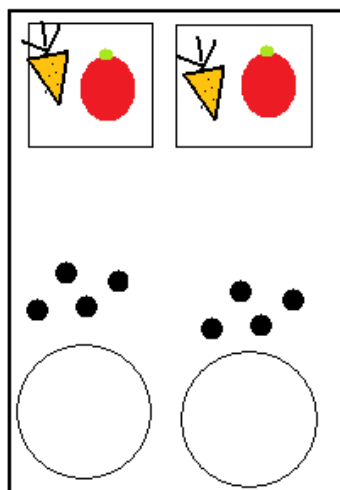
**Образовательная цель игры:** повторение и закрепление знаний по ботанике, развитие творческих способностей, способности к обобщению.

**Педагогическое значение:** игра развивает **сообразительность**, внимание, воображение, находчивость.

**Место проведения:** площадка, спортзал, рекреация.

**Инвентарь:** макеты разных овощей, тех которые растут над землёй – «вершки» (помидоры, капуста, салат, горох, фасоль, кабачки, баклажаны и др.) и под землёй- «вершки» (морковка, репа, свекла, лук, чеснок, редиска, картофель и др.)

**Подготовка к игре:** дети делятся на две команды и становятся за линией старта в колонны



как при проведении эстафет. На расстоянии 9-12 метров напротив каждой команды в произвольном порядке кладутся макеты различных овощей, а перед каждой командой обруч – «это овощехранилище», в которое нужно принести овощи. Играющим объясняется, что их задача приносить овощи, растущие над землей, если была команда – «вершки» и растущие под землей, если была команда корешки.

#### **Содержание и ход игры:**

По команде руководителя «*Вершки!*» или «*Корешки!*», первые игроки команд подбегают к лежащим овощам и берут в соответствии с командой нужный овощ, возвращаются и кладут его в обруч, после чего становятся в конец колонны.

#### **Правила:**

1. Игрок, который первым и без ошибок положил «правильный» овощ, получает выигрышное очко, все выигрышные очки суммируются.

2. В случае ошибки игрок получает штрафное очко, которое отнимается от очков, набранных его командой.

3. Игра продолжается до заранее оговоренного количества очков.

**Возраст участников:** игра проводится с 7 лет.

#### **Методические рекомендации:**

1. При проведении игры в осеннее время вы можете использовать натуральные овощи.

2. Стремитесь к тому, чтобы овощей было достаточно много.

#### **Организационно-методические ошибки:**

1. Названия «вершки» или «корешки» повторяются несколько раз подряд.

2. В игре используется недостаточное количество названий овощей.

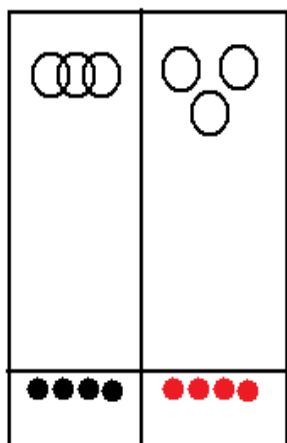
### **2.48. «Построй фигуру» (авторский вариант)**

**Образовательная цель игры:** развитие познавательных способностей, зрительного типа памяти.

**Педагогическое значение:** игра развивает **сообразительность**, внимание, воображение, находчивость.

**Место проведения:** площадка, спортзал, рекреация.

**Инвентарь:** 6-8 обручей для каждой команды.



**Подготовка к игре:** на одной стороне площадки за линией напротив каждой команды из обручей выстраивается геометрическая фигура. Играющие становятся как при проведении эстафет за линией на противоположной стороне площадки. Называется фигура, которую нужно построить.

**Содержание и ход игры:** по сигналу руководителя первые игроки в командах бегут и берут по одному обручу, возвращаются назад, кладут обруч, и передают эстафету следующему участнику,

который бежит, берет второй обруч, кладет его рядом с первым и т.д. Задача команды построить точно такую же фигуру из обручей на своей стороне команды.

**Правила:**

1. Игроки не должны говорить друг другу, какую фигуру нужно построить.
2. Игроки не могут брать больше одного обруча (предмета) одновременно.
3. Побеждает команда, которая первой и правильно выполнила задание.

**Вариант игры: «Положи фигуру»** требуется приготовить по три вырезанных треугольника, круга и квадрата для каждой команды, которые кладутся рядом с тремя рядом лежащими обручами. По сигналу руководителя первые игроки бегут и кладут в любой обруч любую фигуру, после чего возвращаются и передают эстафету следующему, который кладет фигуру в обруч(и) таким образом, чтобы в одном обруче не оказалось две одинаковые фигуры.

**Возраст участников:** игра проводится с 7 лет.

**Методические рекомендации:**

1. При проведении игры с неподготовленными игроками используйте более простые фигуры.
2. Помните, можно выстраивать фигуры из любых предметов.

**Организационно-методические ошибки:**

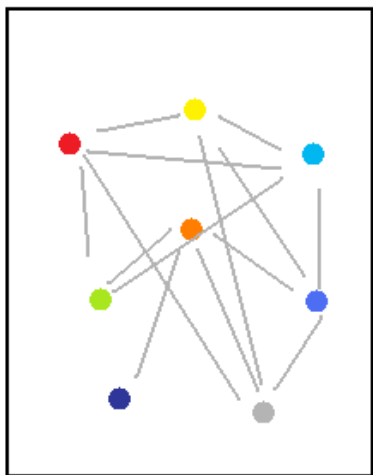
1. Детям предлагается вариант, недоступных их уровню развития.

## 2. 49. «С кем вы вместе загорали» (авторский вариант)

**Образовательная цель игры:** развитие умений и навыков логического мышления.

**Педагогическое значение:** игра развивает память, внимание, сообразительность воображение, находчивость.

**Место проведения:** площадка, спортзал, рекреация.



**Инвентарь:** не требуется.

**Подготовка к игре:** игроки произвольно располагаются на площадке.

**Содержание и ход игры:** по сигналу руководителя игроки произвольно двигаются по площадке, а руководитель спрашивает играющих:

*С кем вы на коньках катались?*

После этого игроки образуют пару с любым понравившимся игроком, взявшись с ним за руки, и запоминают данного игрока.

Далее руководитель спрашивает, например:

*С кем же в речке вы купались?*

Игроки должны образовать пару уже с другим игроком, и так же запомнить его.



После этого руководитель может предложить новый вариант вопроса, и игроки должны образовать пару уже с другим игроком, либо повторить уже употреблявшийся вариант, вспомнив и образовав пару с игроком, с которым они выполняли данную деятельность.

**Правила:**

1. Игроки не должны образовывать пары с теми же игроками при выполнении новой деятельности.
2. Если игроки не вспомнили своего партнера по деятельности, или очень долго его искали, они получают штрафные очки.
3. Если задание действительно соответствует тому, что делали играющие, они должны найти партнера, с которым они осуществляли данную деятельность.

**Возраст участников:** игра проводится с 7 лет.

**Примерная рифмовка для игры**

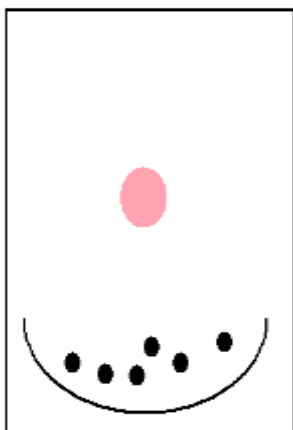
*С кем всего вам веселее?  
С кем гуляли по аллее?  
С кем вы в зоопарк ходили?  
С кем у бабушки гостили?  
С кем блины вчера пекли?  
С кем до вечера играли?  
С кем вы летом загорали?  
С кем встречались вы вчера?  
С кем увиделись с утра?  
С кем вы проведете лето?  
Как запомнить мне всё это?*

**Методические рекомендации:**

1. При проведении игры с неподготовленными игроками используйте небольшое количество заданий, и постепенно увеличивайте его, но помните, что оно не должно превышать семи.
2. Помните, количество игроков должно быть четным и не меньше чем количество заданий, умноженное на два.
3. Не меняйте очень часто варианты заданий, но и долгое время не задерживайтесь на одних и тех же.
4. Предложите игрокам самим придумать варианты заданий.
5. Помните, площадка для игры должна быть достаточно большой.

**Организационно-методические ошибки:**

1. Детям предлагается вариант, в котором слишком много заданий.
2. В игре используются одни и те же варианты.



**2. 50. «Игры со словами»**

**Образовательная цель игры:** повторение знакомство с алфавитом русского языка в игровой форме, формирование умений и навыков работы с ним.

**Педагогическое значение:** игра развивает



**сообразительность,** внимание, воображение, находчивость.

**Место проведения:** площадка, спортзал, рекреация.

**Инвентарь:** не требуется.

**Подготовка к игре:** дети становятся в полукруг, руководитель становится напротив играющих.

**Содержание и ход игры:** руководитель сообщает задание, например:

*«Приседаем столько раз, сколько звуков в слове скакалка»*

*«Выполняем столько прыжков, сколько звуков в слове разминка»*

*«Тянемся столько раз, сколько звуков в слове скамейка»*

**Правила:**

1. Игрок, допустивший ошибку, выполняет шаг вперед и предлагает следующее задание.

2. Побеждают игроки, которые к моменту окончания игры допустили меньше всех ошибок.

**Варианты игры:**

1. **Большая буква.** Руководитель сообщает задание, которое заключается в том, чтобы при произнесении слов, которые пишутся с большой буквы, игроки поднимали руки вверх, а если с маленькой – приседали.

**Примеры:** кот, Васька, Иркутск, город, деревня, Волга.

2. **Мягкий знак.** Если в названных словах мягкий знак служит для обозначения мягкости согласного – выполняется приседание, для разделения гласного и согласного - рывки руками.

**Возраст участников:** игра проводится с 7 лет.

**Методические рекомендации:**

1. Приготовьте заранее большое количество заданий.

2. Связывайте материал игры с проходимым на уроке.

3. Предлагайте игрокам самим придумывать задания.

**Организационно-методические ошибки:**

1. Детям предлагаются неинтересные и однообразные задания.

## 2. 51. «Лесенка»

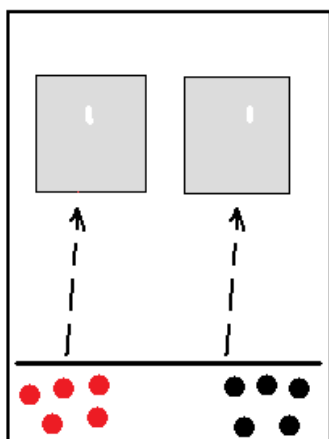
**Образовательная цель игры:** развитие творческих способностей, повторение и закрепление навыков словообразования.

**Педагогическое значение:** игра развивает **сообразительность,** воображение, находчивость.

**Место проведения:** площадка, спортзал, рекреация.

**Инвентарь:** доска (или бумага), мел.

**Подготовка к игре:** дети делятся на команды по пять – семь человек, которые становятся за линию старта, как при проведении эстафет. На расстоянии 8-10 метров от них лежит на асфальте мел.



**Содержание и ход игры:** руководитель называет любую букву, после чего игроки должны сначала придумать слово, начинающееся на данную букву и состоящее из двух букв, после чего первый игрок бежит и пишет на асфальте слово, состоящее из двух букв, следующий игрок должен написать слово из трех букв, расположив его под первым словом, так, чтобы получилась лесенка, следующий игрок из четырех букв и т.д. так как указано на рисунке.

УЖ

УХО

УТКА

УСПЕХ

ЯК

ЯМБ

ЯКОВ

ЯКОРЬ

### **Правила:**

1. Побеждает команда, которая составит более «длинную лестницу» за установленное время.

**Возраст участников:** игра проводится с 7 лет.

### **Методические рекомендации:**

1. При проведении игры с неподготовленными игроками используйте слова, начинающиеся с трех букв.

2. Давайте время для обдумывания, помните, что данную задачу игроки могут решать коллегиально.

### **Организационно-методические ошибки:**

1. Детям предлагаются буквы, на которые мало коротких слов.

## **2. 52. «Азбука»**

**Образовательная цель игры:** развитие творческих и интеллектуальных способностей, повторение и закрепление знания русского алфавита.

**Педагогическое значение:** игра развивает **сообразительность**, внимание, воображение, находчивость.

**Место проведения:** площадка, спортзал, рекреация.

**Инвентарь:** не требуется.

**Подготовка к игре:** дети делятся на команды по пять – семь человек, которые становятся в круги.

**Содержание и ход игры:** руководитель сообщает задание, смысл которого заключается в том, чтобы играющие построились в алфавитном порядке, которое играющие должны выполнить.

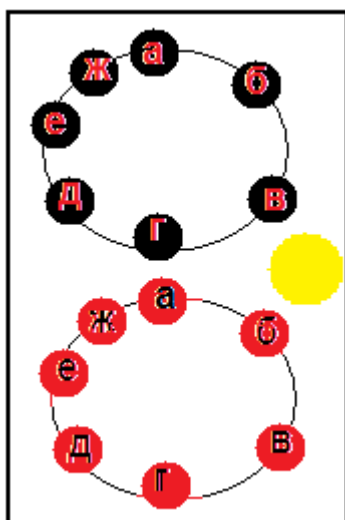
### **Образцы заданий:**

Построиться в алфавитном порядке:

1. По имени.

2. По фамилии.

3. По отчеству.



4. По имени мамы.

5. По второй (третьей, четвертой и т.д.) букве имени.
6. По месяцам рождения.

**Правила:**

1. Игроки команды, которая первая выполнила задание, должны поднять руки.
2. Побеждает команда, которая правильно и быстро выполнила все задания.

**Возраст участников:** игра проводится с 7 лет.

**Методические рекомендации:**

1. При проведении игры с неподготовленными игроками не давайте сложные задания, уменьшайте количество игроков в кругу.
2. Используйте прием, когда команды поочередно дают задания друг другу.

**Организационно-методические ошибки:**

1. Детям предлагаются однообразные варианты заданий.
2. Задания не отличаются разнообразием.

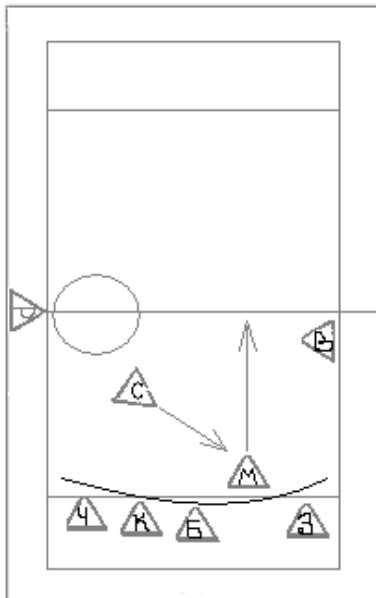
## 2.53. «Самовар»

**Образовательная цель игры:** формирование образного мышления, развитие познавательных способностей.

**Педагогическое значение:** игра развивает **сообразительность**, внимание, воображение, находчивость.

**Место проведения:** площадка, спортзал, рекреация.

**Инвентарь:** не требуется.



**Подготовка к игре:** выбирается водящий – это «самовар», все остальные дети это разные «сладости» становятся в широкий полукруг.

**Содержание и ход игры:** водящий (самовар) начинает игру со словами:

*Самовар кипит, просит чай он пить!*

**Ведущий** спрашивает: *С чем же будет чай?*

**Самовар** отвечает, например: *«С малиновым вареньем и хорошим настроением!»*

**Ведущий** отвечает: *«Есть такая сладость!»*

После этого игрок «малиновое варенье» должен оббежать вокруг полукруга, как указано на схеме, а самовар старается его запятнать.

Если такой сладости, которую назвал водящий, нет, то ведущий говорит:

*Нет сладости такой, ты попей – ка, чай с другой!*

После этого игра повторяется, и самовар называет другую сладость.

**Правила:**

1. Если водящий запятнал игрока, то тот становится новым водящим.
2. В конце игры отмечаются наиболее успешные игроки.

3. Игроки не имеют права оббегать полукруг, пока не произнесены слова речитатива.

**Возраст участников:** игра проводится с 6 лет.

**Методические рекомендации:**

1. Можно называть две сладости сразу.
2. Если дети не могут сами придумать себе название сладости, то им можно это подсказать.

**Организационно-методические ошибки:**

1. Дети не ознакомлены с сюжетом игры и не знают слов речитатива.

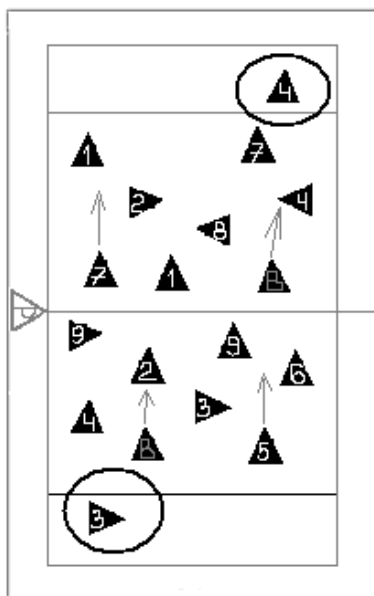
## 2.54. Салки «Математические» (авторский вариант)

**Образовательная цель игры:** повторение и закрепление навыков счета, развитие интеллектуальных способностей.

**Педагогическое значение:** игра развивает сообразительность, внимание.

**Место проведения:** площадка, спортзал.

**Инвентарь:** нагрудные номера от 1 до 9.



**Подготовка к игре:** играющие одевают номера. Два игрока без номера выбираются водящими. Рядом с площадкой или на её краю для каждого водящего чертится круг «дом». Водящие занимают места каждый в своем доме.

**Содержание и ход игры:** по сигналу руководителя водящие стараются догнать и осалить игрока. После того, как игрок осален, водящий отводит его в свой дом, где он и остается до конца игры.

**Правила:**

1. Побеждает водящий, который первым наберет в сумме число «десять» складывая номера пойманных игроков.
2. В качестве водящих должны побывать все играющие.

3. Побеждают водящие, которые за меньшее время справились с задачей.

**Варианты игры:**

1. Можно добавить игроков, на номере которых будет изображен знак «+». Тогда водящий должен ловить между игроками с цифрами, игроков со знаком «+» на номере.

2. Можно сделать так, чтобы играющие, просто составляли цифру из отдельных, например, 124. При этом цифры должны быть разные для каждого из водящих и использовать разные цифры от 1 до 9.

**Речитатив:** игра может начинаться со слов:

*Все мы цифры, а не буквы*

*От нуля до девяти*

*Догони нас и найди*

*Мы все вместе вас попросим*

*Вы составьте цифру* (ведущий говорит цифру или цифры).

**Возраст участников:** игра проводится с 7 лет.

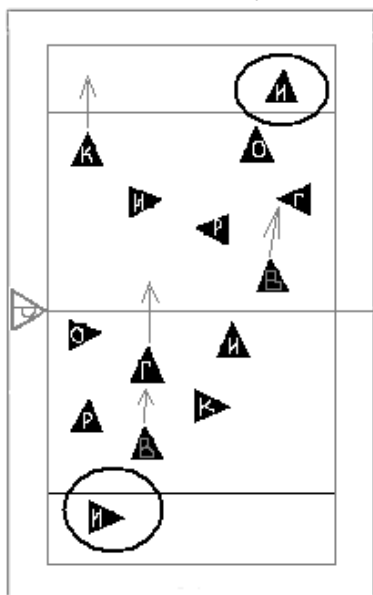
**Методические рекомендации:**

1. Если количество играющих большое (более 9), номера у игроков могут дублироваться, начиная с цифры «1».
2. Номера с большими числами надо доверять наиболее подготовленным игрокам, поскольку достаточно поймать одного игрока с цифрой «9» и одного с цифрой «1» и набрать требуемую сумму.
3. Можно усложнить задачу играющих путем использования знаков «+» и «-» и давая конкретное число, не обязательно «10».
4. Можно проводить игру отдельно для мальчиков и для девочек. Если игра проводится совместно, то цифры с большими номерами лучше давать мальчикам.
5. Можно вообще исключить большие номера, ограничившись номерами до «5».
6. Перед началом игры можно 2-3 минуты прорешать простые математические примеры.

**Организационно- методические ошибки:**

1. Игра не соответствует уровню психической подготовленности играющих.
2. Игроки с большими номерами плохо подготовлены.

**2.55. Салки «Буквы» (авторский вариант)**



**Образовательная цель игры:** развитие творческих способностей, повторение и закрепление навыков словообразования.

**Педагогическое значение:** игра развивает сообразительность, внимание, воображение, находчивость.

**Место проведения:** площадка, спортзал.

**Инвентарь:** нагрудные листы бумаги с различными буквами.

**Подготовка к игре:** играющие делятся на две группы и становятся за боковыми линиями площадки таким образом, чтобы составить заранее названное слово, количество букв в котором должно соответствовать количеству играющих. Каждому игроку в руки даётся буква, нарисованная на большом листе бумаги или вырезанная из плотного картона. Например, в каждой команде по 4 игрока и мы выбрали слово игра. Первые игроки каждой команды получают буквы «И», вторые «Г», третьи «Р» и последние «А». Два игрока без номера выбираются водящими и становятся за боковую линию рядом друг с другом.

**Содержание и ход игры:** по сигналу руководителя водящие стараются

догнать и осалить игрока, но не любого, а с определённой буквой начиная с первой. После того, как игрок осален, водящий отводит его в заранее обозначенное место за пределы площадки, где он и остается до конца игры, а водящий догоняет и осаливает игрока со второй буквой в слове, третьей и т.д., пока не образуется слово, для того, чтобы получить, как в нашем вышеприведённом примере слово **ИГРА**.

**Правила:**

1. Побеждает водящий, который первым составит задуманное слово из букв, которые были в руках пойманных им игроков.

2. В качестве водящих должны побывать все играющие.

3. Побеждают водящие, которые за меньшее время справились с задачей.

**Речитатив:** игроки, образующие слово, перед началом игры могут произносить слова, обращаясь к водящим:

*Это сложная игра,*

*Буквы вам ловить пора,*

*Разбежимся без оглядки!*

*Потрудитесь-ка, ребятки!*

**Возраст участников:** игра проводится с 6 лет.

**Методические рекомендации:**

1. Для менее подготовленных игроков нужно использовать короткое слово, увеличив количество команд.

2. При большом количестве играющих можно увеличить количество команд.

3. Можно для каждого водящего выбрать своё слово.

4. Самый сложный вариант, можно использовать, когда в игре принимают участие более тридцати играющих, когда нужно просто составить слово из определённого количества букв.

**Организационно-методические ошибки:**

1. Проведение игры с неподготовленными учащимися.

2. Предлагается составить слишком длинное слово.

3. Мало водящих при большом количестве играющих.

## 2.56. Салки «Атомы и молекулы»

**Образовательная цель игры:** формирование образного мышления, умения взаимодействовать в коллективе.

**Педагогическое значение:** игра приучает к согласованности действий, развивает **сообразительность**, игровое мышление, зрительную память, координационные способности, умение ориентироваться в пространстве.

**Место проведения:** площадка, спортзал, рекреация.

**Инвентарь** не требуется.

**Подготовка к игре:** из числа играющих выбирается 2-3 водящих - «молекулы», все остальные играющие это «атомы».

**Содержание и ход игры:** играющие произвольно располагаются в

пределах игровой площадки. По сигналу руководителя молекулы начинают ловить атомы. Догнав любого из играющих молекула присоединяет к себе атом. Взявшись за руки и не разрывая их игроки, образующие молекулу, ловят следующий атом, в результате чего длина молекул постоянно увеличивается.

Игра заканчивается, когда не останется непойманных «атомов».

**Правила:**

1.«Молекула» не должна рваться, если такое случилось то играющие сначала

восстанавливают целостность молекулы, и только после этого продолжают игру.

2. Молекулы между собой не соединяются.

3.Пятнать имеют право только крайние игроки молекулы.

4. Побеждает молекула, образовавшая цепочку наибольшей длины (присоединившая к себе самое большое количество атомов).

5. Игра заканчивается, когда не останется непойманных атомов.

6. Если две молекулы запятнали атом одновременно, то игроку изображающему атом, даётся возможность убежать.

**Возраст участников:** игра проводится с 7 лет.

**Методические рекомендации:**

1.Водящие «молекулы» должны быть одного пола.

2. Желательно выбирать играющих, одетых в майки разного цвета, чтобы облегчить их запоминание.

3. Если игра проводится несколько раз в качестве новых молекул лучше выбирать тех игроков, которых поймали последними.

4.Перед началом игры можно более подробно остановиться на характеристике строения молекулы, пояснить, что такое атом, придать игре познавательное значение.

**Организационно-методические ошибки:**

1.«Молекулы» одеты в форму одного цвета, что затрудняет их запоминание играющими.

2. Игра не сопровождается показом.

3.Вариант игры не соответствует уровню психического развития играющих.

4. Молекулы представляют игроки разного пола.

**2.57.Салки в кругу со счетом (авторский вариант)**

**Образовательная цель игры:** повторение и закрепление навыков счета, развитие логического мышления.

**Педагогическое значение:** игра развивает сообразительность, наблюдательность, внимание.

**Место проведения:** площадка, спортзал, рекреация.

**Инвентарь** волейбольный или баскетбольный мяч.

**Подготовка к игре:** участники игры становятся по кругу, лицом внутрь круга, на расстоянии вытянутых рук, один из играющих держит в руках мяч. Выбирается водящий, который становится за пределами круга напротив игрока держащего мяч.

**Содержание и ход игры:** руководитель идет вокруг круга, касается рукой любого игрока и говорит любое число, после чего игроки начинают передавать мяч рядом стоящим игрокам таким образом, что если мяч передается по часовой стрелке, игрок должен назвать следующее за названным водящим число, если против часовой стрелки, то предыдущее. Салка старается подбежать и осалить того игрока, в руках которого находится мяч.

**Правила:**

1. Игроки, стоящие в кругу, могут передавать мяч в любую сторону, но обязательно только соседнему игроку.

2. Если игрок выронил мяч, то он считается осаленным и становится водящим.

3. Если игрок назвал неправильное число, то он становится водящим.

4. Если пятнашка задел игрока, в руках которого был мяч, то он становится водящим.

**Возраст участников:** игра проводится с 7 лет.

**Методические рекомендации:**

1. Если позволяет уровень подготовленности и учащиеся в достаточной степени овладели навыками ловли мяча, можно использовать два мяча, что сделает игру более сложной.

2. Если в игре принимает большое количество играющих, то можно выбрать двух водящих.

**Организационно-методические ошибки:**

1. Слишком большое количество играющих в кругу, что не позволяет водящему запятнать игрока с мячом.

2. Один водящий при большом количестве играющих.

## **2.58. «Гласные – согласные, четные - нечетные» (авторский вариант)**

**Образовательная цель игры:** повторение и закрепление навыков счета и чтения.

**Педагогическое значение:** игра развивает **сообразительность**, наблюдательность, внимание.

**Место проведения:** площадка, спортзал, рекреация.

**Инвентарь:** обручи, коврики,

**Подготовка к игре:** дети становятся в круг, каждому из них присваивается название буквы и цифры, которые написаны на листе бумаги, который прикалывается на спину для того, чтобы можно было контролировать игру.

**Содержание и ход игры:** водящий произносит название буквы, гласной или согласной и цифры – четной или нечетной. Игроки, название которых он



произнес должны выбежать вперед, взяться за руки и образовать малый круг, а оставшиеся в большом кругу должны проверить правильность выполнения задания.

**Примерные варианты команд:** (даны в порядке возрастания сложности)

1. Называется только буква или цифра (а или один);
2. Называется буква и цифра, например (а - один, бэ-два и т.п.);
3. Называется цифра и буква (один – а, два - б);
4. Называется буква и вместо цифры говорится, четная она или нет (а– нечетная; б - четная);
5. Называется какая буква и цифра (гласная – один, согласная - два);
6. Называется какая буква и цифра (гласная – нечетная, согласная - четная).

**Вариант игры «Лишнее слово».** Игра проводится по тем же правилам, но игрокам предлагается исключить (вычеркнуть) лишнее слово из тех словесных рядов, что написаны на доске.

**Примерные варианты словесных рядов:**

1. Штанга, гири, гантели, клюшка.
2. Конь, козел, брусья, мяч.
3. Мяч, сетка, площадка, бассейн.
4. Стадион, дорожка, бег, мяч.
5. Гребля, вода, велосипед, весло.
6. Борьба, бокс, каратэ-до, волейбол.
7. Баскетбол, гандбол, волейбол, водное поло.

**Правила:**

1. Если игрок допускает ошибку, он получает штрафное очко, или какое – либо двигательное задание (приседания, отжимания, прыжки), если
2. Если игрок внешнего круга замечает допущенную товарищем ошибку, он получает выигрышное очко. Выигрышное очко дается так же за правильное выполнение задания.
3. После окончания игры от суммы выигрышных очков отнимается количество штрафных, побеждают участники, имеющие лучшую разницу очков.

**Возраст участников:** игра проводится с 8 лет.

**Педагогическое значение игры:** игра развивает **сообразительность**, внимание, воображение, находчивость.

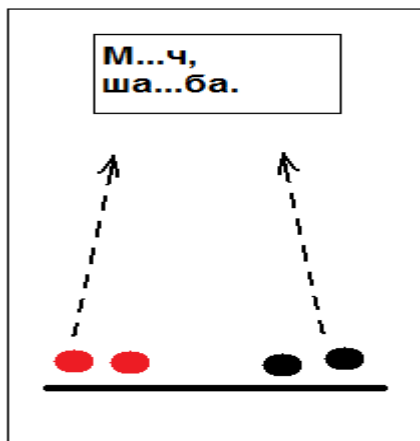
**Методические рекомендации:**

1. Проводите игру при большом количестве играющих.
2. Меняйте карточки с написанными на них цифрами и буквами после нескольких повторений игры.
3. Сложность словесного ряда должна быть адекватна знаниям играющих о спорте, поэтому начинайте с простых и доступных вариантов.

**Организационно-методические ошибки:**

1. Игра проводится при небольшом количестве детей.
2. Словесные ряды подобраны некорректно и предполагают несколько

вариантов выбора.



## 2. 59. «Вставь букву»

**Образовательная цель игры:** повторение и закрепление навыков правописания.

**Педагогическое значение:** игра развивает сообразительность, наблюдательность, внимание.

**Место проведения:** площадка, спортзал, рекреация.

**Инвентарь:** доска, мел.

**Подготовка к игре:** на доске рисуются слова, имеющие отношение к физической культуре и спорту, в которых пропущены буквы, при этом количество слов должно быть равно количеству игроков в командах. Играющие делятся на две команды и становятся за линию старта, как при проведении эстафет.

**Содержание и ход игры:** руководитель объясняет задание, которое заключается в том, чтобы подбежать к доске и вставить в слово пропущенную букву. По сигналу игроки поочередно подбегают к доске и мелом пишут в слово недостающую букву, после чего возвращаются назад и передают эстафету следующему игроку.

**Примерный перечень слов:**

М...ч (мяч); вор..та (ворота); ша...ба (шайба); г..ря (гиря); шта..га (штанга);

**Правила:**

1. Игра продолжается до тех пор, пока не будут разгаданы все слова.
2. Побеждает команда, которая без ошибок и быстрее выполнила задание.
3. Если остались неразгаданные слова, побеждает команда, которая отгадала больше слов.
4. Если игрок не знает ни одного варианта, то он возвращается назад и вместо него бежит следующий игрок.
5. Если игрок вдруг ошибается (допускает орфографическую ошибку), он получает штрафное очко.

**Возраст участников:** игра проводится с 8 лет.

**Методические рекомендации:**

1. При проведении игры с неподготовленными игроками используйте варианты слов, когда нужно вставить только либо гласную или согласную буквы.
2. Связывайте содержание слов с материалом, проходимым на уроке (гимнастика, легкая атлетика, спортивные игры).

**Организационно-методические ошибки:**

1. Детям предлагаются малознакомые варианты спортивного инвентаря.

2. Количество слов и их трудность, разные для каждой команды.

## 2.60. «Необычная переправа» (авторский вариант)

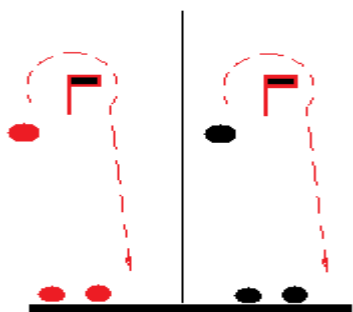
**Образовательная цель игры:** формирование творческих способностей, зрительного типа памяти.

**Педагогическое значение:** игра развивает **сообразительность**, внимание, воображение, находчивость.

**Место проведения:** площадка, спортзал, рекреация.

**Инвентарь:** не требуется.

**Подготовка к игре:** дети делятся на команды, и становятся за линию старта, как при проведении эстафет.



**Содержание и ход игры:** играющие должны обойти флажок и вернуться назад, при этом каждый следующий участник не должен повторять способа передвижения предыдущего. Например, первый бежит, второй прыгает на правой ноге, следующий прыгает на левой ноге, следующий за ним перемещается на четвереньках и т.п.

бежит, второй прыгает на правой ноге, следующий прыгает на левой ноге, следующий за ним перемещается на четвереньках и т.п.

**Вариант игры:**

Когда играющих много, и команды смешанные, можно использовать вариант игры, когда мальчики перемещаются, касаясь площадки руками и ногами, а девочки только ногами.

**Правила:**

1. Если способ передвижения повторяется, команда получает штрафное очко.

**Возраст участников:** игра проводится с 7 лет.

**Методические рекомендации:**

1. При проведении игры с неподготовленными игроками покажите и опробуйте до её начала различные способы перемещения.

2. Можно проводить игру таким образом, чтобы перемещение осуществлялось в парах.

**Организационно-методические ошибки:**

1. Детям не дается возможность обсудить возможные способы перемещения.

## Приложение 1

### Подвижные игры и развиваемые в них психические способности

| № п/п | Название игры      | Развиваемые психические способности |
|-------|--------------------|-------------------------------------|
| 1     | «Быстро по местам» | Внимание, наблюдательность,         |

|    |                            |                                                            |
|----|----------------------------|------------------------------------------------------------|
| 2  | «Бег командами»            | Внимание, наблюдательность                                 |
| 3  | «Белые медведи»            | Воображение, внимание,                                     |
| 4  | «Бой петухов»              | Сообразительность, решительность, умение<br>рисковать      |
| 5  | «Быстрые<br>тройки»        | Наблюдательность, зрительная память                        |
| 6  | «Веревочка под<br>ногами»  | Внимание, сообразительность                                |
| 7  | «Воробьи –<br>вороны»      | Внимание, выдержка                                         |
| 8  | «Волк во рву»              | Воображение, выдержка, сообразительность,<br>решительность |
| 9  | «Вызов номеров»            | Внимание, выдержка                                         |
| 10 | «Встречная<br>эстафета»    | Выдержка, внимание                                         |
| 11 | «Волейбол с<br>выбыванием» | Внимание                                                   |
| 12 | «Веселые<br>старты»        | Воображение, внимание, настойчивость,<br>решительность     |
| 13 | «Веселые<br>тройки»        | Наблюдательность, зрительная память                        |
| 14 | «Вытолкни из<br>круга»     | Сообразительность, решительность, умение<br>рисковать      |

|    |                           |                                                            |
|----|---------------------------|------------------------------------------------------------|
| 15 | «Гонка мячей»             | Внимание, наблюдательность                                 |
| 16 | «Город за<br>городом»     | Выдержка, умение рисковать                                 |
| 17 | «Гуси - лебеди»           | Воображение, выдержка, наблюдательность,<br>решительность  |
| 18 | «Гонка с<br>выбыванием»   | Настойчивость,                                             |
| 19 | «Городки»                 | Наблюдательность                                           |
| 20 | «Группа<br>смирно!»       | Внимание                                                   |
| 21 | «Два мороза»              | Воображение, выдержка, наблюдательность,<br>решительность  |
| 22 | «День и ночь»             | Внимание, выдержка                                         |
| 23 | «Два лагеря»              | Внимание, выдержка                                         |
| 24 | «Заяц без<br>логова»      | Внимание, выдержка, сообразительность,<br>умение рисковать |
| 25 | «Запрещенное<br>движение» | Внимание                                                   |
| 26 | «Защита<br>укреплений»    | Умение рисковать, настойчивость                            |

|    |                          |                                                                       |
|----|--------------------------|-----------------------------------------------------------------------|
| 27 | «Зайцы в огороде»        | Воображение, решительность, умение рисковать,                         |
| 28 | «Колесо»                 | Внимание                                                              |
| 29 | «Кто первый?»            | Внимание                                                              |
| 30 | «К своим флажкам»        | Наблюдательность, зрительная память                                   |
| 31 | «Кто подходил?»          | Внимание, наблюдательность                                            |
| 32 | «Класс, смирно!»         | Внимание, наблюдательность                                            |
| 33 | «Караси и щука»          | Зрительная память, решительность, умение рисковать, сообразительность |
| 34 | «Круговая лапта»         | Внимание, решительность                                               |
| 35 | «Космонавты»             | Зрительная память, наблюдательность                                   |
| 36 | «Кот и мыши»             | Воображение                                                           |
| 37 | «Кто быстрее?»           | Решительность, упорство                                               |
| 38 | «Лиса и куры»            | Воображение, внимание                                                 |
| 39 | «Летучий мяч»            | Внимание, наблюдательность                                            |
| 40 | «Ловля парами»           | Выдержка, решительность                                               |
| 41 | «Музыкальные змейки»     | Внимание, наблюдательность                                            |
| 42 | «Мяч соседу»             | Внимание, наблюдательность                                            |
| 43 | «Мяч за черту»           | Внимание, наблюдательность                                            |
| 44 | «Мяч среднему»           | Внимание, наблюдательность                                            |
| 45 | «Мяч ловцу»              | Внимание, наблюдательность                                            |
| 46 | «Мы веселые ребята»      | Решительность, умение рисковать                                       |
| 47 | «Не давай мяча водящему» | Настойчивость, выдержка                                               |
| 48 | «Ножной мяч в кругу»     | Внимание, наблюдательность                                            |
| 49 | «Наступление»            | Внимание, решительность, умение рисковать                             |
| 50 | «Невидимки»              | Внимание, выдержка                                                    |
| 51 | «Невод»                  | Сообразительность, наблюдательность, решительность, умение рисковать  |
| 52 | «Нитка, иголка, узелок»  | Внимание, зрительная память,                                          |
| 53 | «Небо, земля, вода»      | Внимание, воображение                                                 |
| 54 | «Народный мяч»           | Сообразительность, внимание                                           |
| 55 | «На буксире»             |                                                                       |
| 56 | «Отгадай, чей голосок»   | Внимание, сообразительность                                           |
| 57 | «Охотники и утки»        | Внимание, выдержка, наблюдательность, умение рисковать, настойчивость |
| 58 | «Передача                | Внимание, выдержка, наблюдательность                                  |

|    |                            |                                                          |
|----|----------------------------|----------------------------------------------------------|
|    | мячей»                     |                                                          |
| 59 | «Попрыгунчики – воробышки» | Внимание, решительность, умение рисковать                |
| 60 | «Птицы и клетка»           | Внимание, решительность, умение рисковать, настойчивость |
| 61 | «Пустое место»             | Внимание, наблюдательность                               |
| 62 | «Падающая палка»           | Внимание, выдержка                                       |
| 63 | «Передал – садись»         | Внимание, сообразительность                              |
| 64 | «Перетягивание в парах»    | Решительность, настойчивость                             |
| 65 | «Подвижный ринг»           | Решительность, настойчивость                             |
| 66 | «Перестрелка»              | Инициатива, наблюдательность, настойчивость              |
| 67 | «Подвижная цель»           | Инициатива, наблюдательность, настойчивость, внимание    |
| 68 | «Попади в ворота»          | Инициатива, наблюдательность, настойчивость, внимание    |
| 69 | «Попади в мяч»             | Инициатива, наблюдательность, настойчивость, внимание    |

|    |                        |                                                                         |
|----|------------------------|-------------------------------------------------------------------------|
| 70 | «Пионербол»            | Инициатива, наблюдательность, настойчивость                             |
| 71 | «Перестрелбол»         | Инициатива, наблюдательность, настойчивость, внимание                   |
| 72 | «Пятнадцать передач»   | Инициатива, наблюдательность, настойчивость, внимание                   |
| 73 | «Перехвати мяч»        | Инициатива, наблюдательность, настойчивость, внимание, умение рисковать |
| 74 | «Посадка картошки»     | Внимание, сообразительность                                             |
| 75 | «Падающая палка»       | Внимание, решительность                                                 |
| 76 | «Салки обыкновенные»   | Внимание, сообразительность                                             |
| 77 | «Салки давай руку»     | Внимание, взаимовыручка, сообразительность                              |
| 78 | «Салки с приседаниями» | Внимание, настойчивость, сообразительность, зрительная память           |
| 79 | «Салки с прыжками»     | Внимание, настойчивость, зрительная память                              |
| 80 | «Салки маршем»         | Внимание, решительность, умение рисковать                               |
| 81 | «Салки не              | Внимание, решительность, умение рисковать                               |

|    |                     |                                                              |
|----|---------------------|--------------------------------------------------------------|
|    | попади в болото»    |                                                              |
| 82 | «Салки в лабиринте» | Внимание, решительность, наблюдательность, зрительная память |

## Приложение 2

### Подвижные игры из школьной программы

| № п/п | Название игр            | Развиваемые психические способности                     |
|-------|-------------------------|---------------------------------------------------------|
| 1     | «Быстро по местам»      | Внимание, наблюдательность,                             |
| 2     | «Бег командами»         | Внимание, наблюдательность                              |
| 3     | «Белые медведи»         | Воображение, внимание,                                  |
| 4     | «Бой петухов»           | Сообразительность, решительность, умение рисковать      |
| 5     | «Быстрые тройки»        | Наблюдательность, зрительная память                     |
| 6     | «Веревочка под ногами»  | Внимание, сообразительность                             |
| 7     | «Воробьи – вороны»      | Внимание, выдержка                                      |
| 8     | «Волк во рву»           | Воображение, выдержка, сообразительность, решительность |
| 9     | «Вызов номеров»         | Внимание, выдержка                                      |
| 10    | «Встречная эстафета»    | Выдержка, внимание                                      |
| 11    | «Волейбол с выбыванием» | Внимание                                                |
| 12    | «Веселые старты»        | Воображение, внимание, настойчивость, решительность     |
| 13    | «Веселые тройки»        | Наблюдательность, зрительная память                     |
| 14    | «Вытолкни из круга»     | Сообразительность, решительность, умение рисковать      |
| 15    | «Гонка мячей»           | Внимание, наблюдательность                              |
| 16    | «Город за городом»      | Выдержка, умение рисковать                              |
| 17    | «Гуси - лебеди»         | Воображение, выдержка, наблюдательность, решительность  |
| 18    | «Гонка с выбыванием»    | Настойчивость,                                          |
| 19    | «Городки»               | Наблюдательность                                        |
| 20    | «Группа                 | Внимание                                                |

|    |                          |                                                                       |
|----|--------------------------|-----------------------------------------------------------------------|
|    | смирно!»                 |                                                                       |
| 21 | «Два мороза»             | Воображение, выдержка, наблюдательность, решительность                |
| 22 | «День и ночь»            | Внимание, выдержка                                                    |
| 23 | «Два лагеря»             | Внимание, выдержка                                                    |
| 24 | «Заяц без логова»        | Внимание, выдержка, сообразительность, умение рисковать               |
| 25 | «Запрещенное движение»   | Внимание                                                              |
| 26 | «Защита укреплений»      | Умение рисковать, настойчивость                                       |
| 27 | «Зайцы в огороде»        | Воображение, решительность, умение рисковать,                         |
| 28 | «Колесо»                 | Внимание                                                              |
| 29 | «Кто первый?»            | Внимание                                                              |
| 30 | «К своим флажкам»        | Наблюдательность, зрительная память                                   |
| 31 | «Кто подходил?»          | Внимание, наблюдательность                                            |
| 32 | «Класс, смирно!»         | Внимание, наблюдательность                                            |
| 33 | «Караси и щука»          | Зрительная память, решительность, умение рисковать, сообразительность |
| 34 | «Круговая лапта»         | Внимание, решительность                                               |
| 35 | «Космонавты»             | Зрительная память, наблюдательность                                   |
| 36 | «Кот и мыши»             | Воображение                                                           |
| 37 | «Кто быстрее?»           | Решительность, упорство                                               |
| 38 | «Лиса и куры»            | Воображение, внимание                                                 |
| 39 | «Летучий мяч»            | Внимание, наблюдательность                                            |
| 40 | «Ловля парами»           | Выдержка, решительность                                               |
| 41 | «Музыкальные змейки»     | Внимание, наблюдательность                                            |
| 42 | «Мяч соседу»             | Внимание, наблюдательность                                            |
| 43 | «Мяч за черту»           | Внимание, наблюдательность                                            |
| 44 | «Мяч среднему»           | Внимание, наблюдательность                                            |
| 45 | «Мяч ловцу»              | Внимание, наблюдательность                                            |
| 46 | «Мы веселые ребята»      | Решительность, умение рисковать                                       |
| 47 | «Не давай мяча водящему» | Настойчивость, выдержка                                               |
| 48 | «Ножной мяч в кругу»     | Внимание, наблюдательность                                            |
| 49 | «Наступление»            | Внимание, решительность, умение рисковать                             |
| 50 | «Невидимки»              | Внимание, выдержка                                                    |
| 51 | «Невод»                  | Сообразительность, наблюдательность, решительность, умение рисковать  |



|    |                            |                                                                       |
|----|----------------------------|-----------------------------------------------------------------------|
| 52 | «Нитка, иголка, узелок»    | Внимание, зрительная память,                                          |
| 53 | «Небо, земля, вода»        | Внимание, воображение                                                 |
| 54 | «Народный мяч»             | Сообразительность, внимание                                           |
| 55 | «На буксире»               |                                                                       |
| 56 | «Отгадай, чей голосок»     | Внимание, сообразительность                                           |
| 57 | «Охотники и утки»          | Внимание, выдержка, наблюдательность, умение рисковать, настойчивость |
| 58 | «Передача мячей»           | Внимание, выдержка, наблюдательность                                  |
| 59 | «Попрыгунчики – воробышки» | Внимание, решительность, умение рисковать                             |
| 60 | «Птицы и клетка»           | Внимание, решительность, умение рисковать, настойчивость              |
| 61 | «Пустое место»             | Внимание, наблюдательность                                            |
| 62 | «Падающая палка»           | Внимание, выдержка                                                    |
| 63 | «Передал – садись»         | Внимание, сообразительность                                           |
| 64 | «Перетягивание в парах»    | Решительность, настойчивость                                          |
| 65 | «Подвижный ринг»           | Решительность, настойчивость                                          |
| 66 | «Перестрелка»              | Инициатива, наблюдательность, настойчивость                           |
| 67 | «Подвижная цель»           | Инициатива, наблюдательность, настойчивость, внимание                 |
| 68 | «Попади в ворота»          | Инициатива, наблюдательность, настойчивость, внимание                 |
| 69 | «Попади в мяч»             | Инициатива, наблюдательность, настойчивость, внимание                 |

|    |                      |                                                                         |
|----|----------------------|-------------------------------------------------------------------------|
| 70 | «Пионербол»          | Инициатива, наблюдательность, настойчивость                             |
| 71 | «Перестрелбол»       | Инициатива, наблюдательность, настойчивость, внимание                   |
| 72 | «Пятнадцать передач» | Инициатива, наблюдательность, настойчивость, внимание                   |
| 73 | «Перехвати мяч»      | Инициатива, наблюдательность, настойчивость, внимание, умение рисковать |
| 74 | «Посадка картошки»   | Внимание, сообразительность                                             |
| 75 | «Падающая            | Внимание, решительность                                                 |

|    |                            |                                                               |
|----|----------------------------|---------------------------------------------------------------|
|    | палка»                     |                                                               |
| 76 | «Салки обыкновенные»       | Внимание, сообразительность                                   |
| 77 | «Салки давай руку»         | Внимание, взаимовыручка, сообразительность                    |
| 78 | «Салки с приседаниями»     | Внимание, настойчивость, сообразительность, зрительная память |
| 79 | «Салки с прыжками»         | Внимание, настойчивость, зрительная память                    |
| 80 | «Салки маршем»             | Внимание, решительность, умение рисковать                     |
| 81 | «Салки не попади в болото» | Внимание, решительность, умение рисковать                     |
| 82 | «Салки в лабиринте»        | Внимание, решительность, наблюдательность, зрительная память  |

### Приложение 3

#### **Формируемые компетенции для направления 44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки).**

Процесс изучения данной дисциплины направлен на развитие следующих компетенций:

ОПК-1 - осознает социальную значимость своей будущей профессии, обладает мотивацией к осуществлению профессиональной деятельности;

ПК-2 - способность использовать современные методы и технологии обучения и диагностики

ОПК-5 владение основами профессиональной этики и речевой культуры;

СПК-4 - самостоятельно проводит учебные занятия по физической культуре с детьми дошкольного, школьного возраста и обучающимися в общеобразовательных учреждениях, образовательных учреждениях среднего и высшего профессионального образования, внеклассную спортивно-массовую работу;

СПК-9 - способен формировать осознанное использование средств физической культуры как фактора восстановления работоспособности, обеспечения активного долголетия.

#### **Этапы формирования компетенций, заявленных в программе и шкала оценивания**

ПК-2 – 1 этап (на уровне знаний и умений)

ОПК-1– 1 этап (на уровне знаний и умений)

ОПК-5 – 1 этап (на уровне знаний и умений)

ПК-2– 1 этап (на уровне знаний и умений)

СПК-4– 1 этап (на уровне знаний и умений)

СПК-9– 1 этап (на уровне знаний и умений)

#### **Шкала оценивания компетенций**

Компетенция считается сформированной на базовом уровне, если результаты промежуточной аттестации показали освоение студентом не менее 60% критериев данной компетенции: 60-75% -базовый уровень, 75% и выше – повышенный уровень

**знает:**

- содержание современных методов и технологий обучения и диагностики подвижным играм (ПК-2);
- основное содержание и социальную значимость своей будущей профессии (ОПК-1);
- способы формирования мотивации средствами подвижных игр (ОПК-1);
- место и значение подвижных игр в профессиональной деятельности (ОПК-1).
- основы профессиональной этики и речевой культуры (ОПК-5);
- методику и технологии самостоятельного проведения различных форм занятий по физической культуре на основе подвижных игр, или раздела школьной программы «Подвижные и спортивные игры» (СПК-4);
- особенности проведения занятий по подвижным играм в общеобразовательных учреждениях различных типов, образовательных учреждениях среднего и высшего профессионального образования;
- особенности организации внеклассной спортивно-массовой работы средствами подвижных игр с обучающимися (СПК-4).
- особенности формирования осознанного использования средств подвижных игр как фактора восстановления работоспособности, обеспечения активного долголетия (СПК-9).

**умеет:**

- реализовывать содержание современных методов и технологий обучения подвижным играм и их диагностики (ПК-2);
- анализировать содержание, отстаивать социальную значимость своей будущей профессии (ОПК-1);
- использовать практические способы формирования мотивации к занятиям физической культурой средствами подвижных игр (ОПК-1);
- использовать в своей деятельности основы профессиональной этики, использовать термины и понятия, составляющие основу профессиональной речевой культуры (ОПК-5);
- самостоятельно решать возникающие в процессе занятий подвижными играми педагогические задачи в рамках образовательных учреждений дошкольного, общего и профессионального образования (СПК-4);
- осуществлять обучение и воспитание занимающихся средствами подвижных игр в процессе внеклассной спортивно-массовой работы с обучающимися (СПК-4).
- использовать особенности подвижных игр для обеспечения восстановления работоспособности, активного долголетия (СПК-9).

**владеет:**

- способами и методикой практической реализации содержания учебных программ базовых и элективных курсов по подвижным играм на основе современных методов и технологий обучения (ПК-2);
- практическими приемами формирования мотивации к осуществлению профессиональной деятельности средствами подвижных игр (ОПК-1);
- основами профессиональной этики и речевой культуры (ОПК-5);
- системой знаний, позволяющих самостоятельно проводить учебные занятия по подвижным играм с детьми дошкольного, школьного возраста и обучающимися в общеобразовательных учреждениях, образовательных учреждениях среднего и высшего профессионального образования, внеклассную спортивно-массовую работу с обучающимися (СПК-4);
- различными методиками самостоятельного проведения занятий по подвижным играм различной направленности (СПК-4);
- особенностями использования подвижных игр для обеспечения восстановления работоспособности, активного долголетия (СПК-9).

**Результатом образования по завершению изучения дисциплины должно стать:**

- осознание социальной значимости будущей профессии;
- создание устойчивой мотивации к осуществлению профессиональной деятельности, физическому самосовершенствованию, приобретению личного опыта творческого использования средств и методов спортивных и подвижных игр;
- овладение основами речевой профессиональной культуры;
- овладение методикой самостоятельного проведения учебных занятий по подвижным и спортивным играм с детьми дошкольного, школьного возраста и обучающимися в общеобразовательных учреждениях, образовательных учреждениях среднего и высшего профессионального образования, внеклассную, спортивную работу.

#### **Приложение 4**

##### **Средства оценки учебных достижений по дисциплине «Теория и методика преподавания командно – игровых видов спорта и подвижных игр»**

|                           |                                                                                                                                                                            |
|---------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Аннотация                 | Краткое, обобщенное описание (характеристика) книги, статьи и т.п.                                                                                                         |
| Доклад, сообщение         | Продукт самостоятельной работы студента, представляющий собой публичное выступление по представлению полученных результатов решения учебной или научной задачи             |
| Конспект                  | Продукт самостоятельной работы студента, представляющий собой описание в письменной форме содержания книги, статьи и т.п. в заданном контексте                             |
| Терминологический диктант | Средство контроля при котором задание предъявляются обучающимся в устной форме, а решение представляется ими в письменной форме                                            |
| Собеседование             | Средство контроля, организованное как специальная беседа преподавателя с обучающимся на темы, связанные с изучаемой дисциплиной, и рассчитанное на выяснение объема знаний |

|                       |                                                                                                                          |
|-----------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                       | обучающегося по определенному разделу, теме, проблеме и т.п.                                                             |
| Тест                  | Система стандартизированных заданий позволяющая автоматизировать процедуру измерения уровня знаний и умений обучающегося |
| Методическая практика | Пробное проведение игры на группе с учетом методики ее проведения                                                        |

**НАИМЕНОВАНИЕ ОЦЕНОЧНОГО СРЕДСТВА: ТЕСТ** система стандартизированных заданий позволяющая автоматизировать процедуру измерения уровня знаний и умений обучающегося

| Критерии                                                                                                                | Шкала оценивания                                                                                                                                                                                |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Осуществляет выбор объекта из предложенных вариантов                                                                    | 0 - не верно осуществляет выбор объекта из предложенных вариантов<br>1 - верно осуществляет выбор объекта из предложенных вариантов                                                             |
| Устанавливает соответствие между предложенными объектами адекватные заданным требованиям                                | 0 - не устанавливает соответствие между предложенными объектами адекватные заданным требованиям<br>1 - устанавливает соответствие между предложенными объектами адекватные заданным требованиям |
| Перечисляет последовательно предложенные объекты в соответствии с заданными требованиями                                | 0 - не перечисляет последовательно предложенные объекты в соответствии с заданными требованиями<br>1 - перечисляет последовательно предложенные объекты в соответствии с заданными требованиями |
| Дополняет предложенную конструкцию в соответствии с заданными требованиями                                              | 0 - не дополняет предложенную конструкцию в соответствии с заданными требованиями<br>1 - дополняет предложенную конструкцию в соответствии с заданными требованиями                             |
| Выполняет задание используя ранее изученный алгоритм и соотносит полученный результат с одним из предложенных вариантов | 0 - не правильно выбран вариант ответа<br>1 - правильно выбран вариант ответа<br>0 - не найдено верное решение<br>1 - найдено верное решение                                                    |

**НАИМЕНОВАНИЕ ОЦЕНОЧНОГО СРЕДСТВА: СОБЕСЕДОВАНИЕ** - средство контроля, организованное как специальная беседа преподавателя с обучающимся

| Критерии                                                                                                                                                                                | Шкала оценивания                                                                                             |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Корректно воспроизводит фрагменты учебного материала в качестве ответа на прямые вопросы                                                                                                | 0 – не воспроизводит большую часть материала                                                                 |
|                                                                                                                                                                                         | 1 – воспроизводит большую часть материала, но иногда допускает ошибки                                        |
|                                                                                                                                                                                         | 2 – корректно воспроизводит материал в полном объеме                                                         |
| Распознает ситуации, позволяющие непосредственно, т.е. без преобразования, применять основные понятия и положения для разрешения стандартных задач, возникающих в стандартных ситуациях | 0 – не распознает большую часть предложенных ситуаций применения материала                                   |
|                                                                                                                                                                                         | 1 – распознает большую часть предложенных ситуаций применения материала, но иногда допускает ошибки          |
|                                                                                                                                                                                         | 2 – корректно распознает все предложенные ситуации применения материала в полном объеме                      |
| Непосредственно, т.е. без преобразования, применяет                                                                                                                                     | 0 – не применяет материал в большей части предложенных ситуаций, допускающих его непосредственное применение |

|                                                                                                                                                                           |                                                                                                                                                                                    |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| основные понятия и положения для разрешения стандартных задач, возникающих в стандартных ситуациях                                                                        | 1 – применяет, но с недочетами материал в большей части предложенных ситуаций, допускающих его непосредственное применение                                                         |
|                                                                                                                                                                           | 2 – применяет корректно материал во всех предложенных ситуациях, допускающих его непосредственное применение                                                                       |
| Корректно отвечает на вопросы, требующие преобразования учебного материала, отражения его связи с другими разделами данной дисциплины                                     | 0 – не отвечает на большую часть вопросов, требующих преобразования учебного материала                                                                                             |
|                                                                                                                                                                           | 1 – отвечает на большую часть вопросов, требующих преобразования учебного материала, но иногда допускает ошибки                                                                    |
|                                                                                                                                                                           | 2 – отвечает на все вопросы, требующие преобразования учебного материала, отражения его связи с другими разделами данной дисциплины                                                |
| Распознает ситуации, позволяющие после преобразований, применять основные понятия и положения для разрешения не стандартных задач, возникающих в не стандартных ситуациях | 0 – не распознает большую часть предложенных ситуаций, требующих применения преобразованного учебного материала в нестандартных ситуациях                                          |
|                                                                                                                                                                           | 1 – распознает большую часть предложенных ситуаций, требующих применения преобразованного учебного материала в нестандартных ситуациях, но иногда допускает ошибки                 |
|                                                                                                                                                                           | 2 – распознает все предложенные ситуации, позволяющие после преобразований, применять учебный материал для разрешения не стандартных задач, возникающих в не стандартных ситуациях |
| Применяет преобразованные основные понятия и положения для разрешения не стандартных задач, возникающих в не стандартных практикоориентированных ситуациях                | 0 – не применяет преобразованный учебный материал в большей части предложенных не стандартных практикоориентированных ситуациях                                                    |
|                                                                                                                                                                           | 1 – обоснованно применяет преобразованный учебный материал для разрешения большей части предложенных не стандартных практикоориентированных ситуаций, но иногда допускает ошибки   |
|                                                                                                                                                                           | 2 – обоснованно и правильно применяет преобразованный учебный материал для разрешения всех предложенных не стандартных практикоориентированных ситуаций                            |

**НАИМЕНОВАНИЕ ОЦЕНОЧНОГО СРЕДСТВА: КОНСПЕКТ** - продукт самостоятельной работы студента, представляющий собой описание в письменной форме содержания книги, статьи и т.п. в заданном контексте

| <b>Критерии</b>                                  | <b>Шкала оценивания</b>                                                       |
|--------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------|
| Выделяет значимые в заданном контексте понятия   | 0 - не выделил значимые в заданном контексте понятия                          |
|                                                  | 1 - выделил не достаточное количество значимых в заданном контексте понятий   |
|                                                  | 2 - выделил достаточное количество значимых в заданном контексте понятий      |
| Выделяет значимые в заданном контексте факты     | 0 - не выделил значимые в заданном контексте факты                            |
|                                                  | 1 - выделил не достаточное количество значимых в заданном контексте фактов    |
|                                                  | 2 - выделил достаточное количество значимых в заданном контексте фактов       |
| Выделяет значимые в заданном контексте положения | 0 - не выделил значимые в заданном контексте положения                        |
|                                                  | 1 - выделил не достаточное количество значимых в заданном контексте положений |
|                                                  | 2 - выделил достаточное количество значимых в заданном контексте положений    |

|                                                                                                                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Устанавливает отношения между понятиями (объектами) в заданном контексте, подтверждая их фрагментами конспектируемого текста | 0 - не установил отношения между понятиями (объектами) в заданном контексте                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
|                                                                                                                              | 1 - установил отношения между понятиями (объектами) в заданном контексте, но не подтвердил их фрагментами конспектируемого текста, или установил большую часть отношений между понятиями (объектами) в заданном контексте, подтвердив их фрагментами конспектируемого текста, или установил отношения между всеми необходимыми понятиями (объектами) в заданном контексте, подтвердив лишь часть из них фрагментами конспектируемого текста |
|                                                                                                                              | 2 - установил отношения между всеми необходимыми понятиями (объектами) в заданном контексте, подтверждая их фрагментами конспектируемого текста                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| Устанавливает причинно-следственные связи между фактами и положениями, подтверждая их фрагментами конспектируемого текста    | 0 - не установил причинно-следственные связи между фактами и положениями                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|                                                                                                                              | 1 - установил причинно-следственные связи между фактами и положениями, но не подтвердил их фрагментами конспектируемого текста, или установил большую часть причинно-следственных связей между фактами и положениями, подтвердив их в фрагментах конспектируемого текста, или установил необходимые причинно-следственные связи между фактами и положениями, подтвердив лишь часть из них фрагментами конспектируемого текста               |
|                                                                                                                              | 2 - установил необходимые причинно-следственные связи между фактами и положениями, подтверждая их фрагментами конспектируемого текста                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| Способен целенаправленно анализировать информацию в заданном контексте:                                                      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| Выделяет значимые в заданном контексте понятия                                                                               | 0 - не выделил значимые в заданном контексте понятия<br>1 - выделил не достаточное количество значимых в заданном контексте понятий<br>2 - выделил достаточное количество значимых в заданном контексте понятий                                                                                                                                                                                                                             |
| Выделяет значимые в заданном контексте факты                                                                                 | 0 - не выделил значимые в заданном контексте факты<br>1 - выделил не достаточное количество значимых в заданном контексте фактов<br>2 - выделил достаточное количество значимых в заданном контексте фактов                                                                                                                                                                                                                                 |
| Выделяет значимые в заданном контексте положения                                                                             | 0 - не выделил значимые в заданном контексте положения<br>1 - выделил не достаточное количество значимых в заданном контексте положений<br>2 - выделил достаточное количество значимых в заданном контексте положений                                                                                                                                                                                                                       |
| Способен обобщать, конкретизировать и систематизировать полученную в результате анализа информацию в заданном контексте      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| Устанавливает                                                                                                                | 0 - не установил отношения между понятиями (объектами) в заданном                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |

|                                                                                                                                        |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| отношения между понятиями (объектами) в заданном контексте, подтверждая их фрагментами конспектируемого текста                         | контексте<br>1 - установил отношения между понятиями (объектами) в заданном контексте, но не подтвердил их фрагментами конспектируемого текста, или установил большую часть отношений между понятиями (объектами) в заданном контексте, подтвердив их фрагментами конспектируемого текста, или установил отношения между всеми необходимыми понятиями (объектами) в заданном контексте, подтвердив лишь часть из них фрагментами конспектируемого текста                                                                                                                                                                                           |
| Устанавливает причинно-следственные связи между фактами и положениями, подтверждая их фрагментами конспектируемого текста              | 0 - не установил причинно-следственные связи между фактами и положениями<br>1 - установил причинно-следственные связи между фактами и положениями, но не подтвердил их фрагментами конспектируемого текста, или установил большую часть причинно-следственных связей между фактами и положениями, подтвердив их в фрагментах конспектируемого текста, или установил необходимые причинно-следственные связи между фактами и положениями, подтвердив лишь часть из них фрагментами конспектируемого текста<br>2 - установил необходимые причинно-следственные связи между фактами и положениями, подтверждая их фрагментами конспектируемого текста |
| Владеет культурой представления результатов работы в письменной форме<br>Соблюдает логическую последовательность в изложении материала | 0 - нарушена логическая последовательность в изложении материала<br>1 - соблюдена логическая последовательность в большей части изложенного материала<br>2 - соблюдена логическая последовательность при изложении материала                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| Стиль представления конспекта соответствует стилю конспектируемого источника                                                           | 0 - стиль представления конспекта соответствует стилю конспектируемого источника<br>1 - стиль представления конспекта соответствует стилю конспектируемого источника                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |

**НАИМЕНОВАНИЕ ОЦЕНОЧНОГО СРЕДСТВА: ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ САМОКОНТРОЛЯ** - краткое, обобщенное описание основного содержания, формулировка понятия, методики, технологии

| <b>Критерии</b>                                                                                                                             | <b>Шкала оценивания</b>                                                                                                                                                                          |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Представил ответ на вопрос для самоконтроля отражающий основополагающую идею или основные объекты представленные в анализируемой информации | 0 – ответ на вопрос для самоконтроля не отражает основополагающую идею или в ней приведена меньшая часть основных объектов представленных в анализируемой информации                             |
|                                                                                                                                             | 1- ответ на вопрос для самоконтроля в целом отражает основополагающую идею, но содержит неточности или в ней приведена большая часть основных объектов представленных в анализируемой информации |
|                                                                                                                                             | 2 - ответ на вопрос для самоконтроля отражает основополагающую идею или в ней приведены все основные объекты представленные в анализируемой информации                                           |
| Целенаправленно проанализировал информацию с целью выявления основополагающей                                                               | 0 - не выделил вклад автора в развитии выделенной идеи или не описал все основные характеристики выделенных объектов, или описал их меньшую часть                                                |
|                                                                                                                                             | 1 - выделил только часть вклада автора в развитии выделенной идеи или описал большую часть основных характеристик выделенных                                                                     |



|                                                                                                                                                                                                        |                                                                                                                                                                                                 |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| идеи и вклада автора в ее развитие, или выявление основных объектов и их характеристик, представленных в анализируемой информации                                                                      | объектов                                                                                                                                                                                        |
|                                                                                                                                                                                                        | 2 - выделил вклад автора в развитии выделенной идеи в полном объеме или описал все основные характеристики выделенных объектов                                                                  |
| Стиль представления ответа на вопрос для самоконтроля соответствует терминам и понятиям, принятым в данном виде физкультурно-спортивной деятельности                                                   | 0 - стиль представления ответа на вопрос для самоконтроля не соответствует стилю аннотируемого источника                                                                                        |
|                                                                                                                                                                                                        | 1- стиль представления ответа на вопрос для самоконтроля соответствует стилю аннотируемого источника                                                                                            |
| Объем представленного ответа на вопрос для самоконтроля соответствует заданным требованиям                                                                                                             | 0 - объем представленного ответа на вопрос для самоконтроля не соответствует заданным требованиям                                                                                               |
|                                                                                                                                                                                                        | 1 - объем представленного ответа на вопрос для самоконтроля соответствует заданным требованиям                                                                                                  |
| <b>НАИМЕНОВАНИЕ ОЦЕНОЧНОГО СРЕДСТВА: ТЕРМИНОЛОГИЧЕСКИЙ ДИКТАНТ</b><br>средство контроля, при котором задание предъявляются обучающимся в устной форме, а решение представляется ими в письменной форме |                                                                                                                                                                                                 |
| Дает определение заданным понятиям                                                                                                                                                                     | 0 - не дает определение заданным понятиям                                                                                                                                                       |
|                                                                                                                                                                                                        | 1 - дает определение заданным понятиям                                                                                                                                                          |
| Формулирует свойства понятий                                                                                                                                                                           | 0 - не формулирует свойство понятия                                                                                                                                                             |
|                                                                                                                                                                                                        | 1 - формулирует свойство понятия                                                                                                                                                                |
| Отвечает на вопрос задачи требующей для своего решения выполнение одной операции                                                                                                                       | 0 - не отвечает на вопрос                                                                                                                                                                       |
|                                                                                                                                                                                                        | 1 - отвечает на вопрос                                                                                                                                                                          |
| Отвечает на вопрос задачи требующей для своего решения выполнения более одной операции                                                                                                                 | 0 - не отвечает на вопрос                                                                                                                                                                       |
|                                                                                                                                                                                                        | 1 - отвечает на вопрос                                                                                                                                                                          |
| <b>НАИМЕНОВАНИЕ ОЦЕНОЧНОГО СРЕДСТВА: МЕТОДИЧЕСКАЯ ПРАКТИКА -</b><br>средство контроля, при котором выполняется пробное проведение подвижной игры на группе                                             |                                                                                                                                                                                                 |
| Использует термины и понятия подвижных игр                                                                                                                                                             | 0 – не корректно использует термины и понятия подвижных игр<br>1-использует отдельные понятия, при этом не всегда корректно<br>2-корректно и методически правильно использует термины и понятия |
| Определяет и дозирует нагрузку в игре с учетом возрастных особенностей.                                                                                                                                | 0- Не определяет нагрузку в игре<br>1- Методически правильно дозирует нагрузку                                                                                                                  |
| Использует методику                                                                                                                                                                                    | 0-Не придерживается правильной методики при объяснении                                                                                                                                          |

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |                                                                                                                                                                          |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>организации и проведения подвижной игры: определяет водящих, осуществляет разделение на команды, грамотно выбирает капитанов, правильно размещает учащихся при объяснении игры, объясняет содержание игры с учетом возрастных особенностей, подводит итоги игры, создает ситуацию успеха у всех играющих</p> | <p>игры</p> <p>1-Правильно использует отдельные методические приемы при проведении игры</p> <p>2-Методически грамотно выстраивает последовательность проведения игры</p> |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

| Тема                                                                               | Формируемый признак компетенции                                                                                                                                                                                                              | Показатель                                                                                                                                                                                                                                                                                 | Критерий оценивания                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     | Наименование ОС           |                    |
|------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------|--------------------|
|                                                                                    |                                                                                                                                                                                                                                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                            |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         | ТК                        | ПА                 |
| Понятие об игре, термины и понятия подвижных игр, история возникновения и развития | <p><b>ОПК-1</b> осознает социальную значимость подвижных игр как важной составной части профессиональной деятельности</p> <p><b>ОПК-5</b> Использует термины и понятия подвижных игр, владеет основами профессиональной речевой культуры</p> | <p>Определение подвижной игры как вида деятельности. Возникновение игры в истории общества. Значение игры в жизни ребенка. Отечественные и зарубежные педагоги о подвижных играх. Специфические особенности подвижных игр и их отличия от спортивных игр. Классификация подвижных игр.</p> | <p>1. Дано определение подвижной игры как вида деятельности.</p> <p>2. Озвучено возникновение игры в истории общества.</p> <p>3. Показано значение игры в жизни ребенка, перечислены фамилии ведущих отечественных и зарубежных педагогов.</p> <p>4. Названы специфические особенности подвижных игр и их отличия от спортивных игр.</p> <p>5. Дана классификация подвижных игр.</p>    | Терминологический диктант | Зачет Тестирование |
| Роль игры в современном обществе                                                   | <p><b>ОПК-1</b> осознает социальную значимость подвижных игр как важной составной части профессиональной деятельности</p> <p><b>ОПК-5</b> Использует термины и понятия подвижных игр, владеет основами</p>                                   | <p>Гигиеническое значение подвижных игр. Воспитание навыка правильной осанки. Развитие и совершенствование основных движений. Укрепление и совершенствование навыков движений. Психологическое и эстетическое значение подвижных игр. Воспитание положительных черт</p>                    | <p>1. Раскрыто гигиеническое значение подвижных игр и навыка воспитания правильной осанки.</p> <p>2. Показано значение игры для укрепления и совершенствования навыков движений.</p> <p>3. Раскрыто психологическое и эстетическое значение подвижных игр, их значение в воспитании положительных черт характера.</p> <p>4. Перечислены общественные нормы поведения, формируемые в</p> | Собеседование             | Зачет Тестирование |

|                                                                                   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |                                                                                                                                                                                 |                                                                                                                                                                                                                                                             |                                |                    |
|-----------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------|--------------------|
|                                                                                   | профессиональной речевой культуры                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       | характера. Знакомство детей с общественными нормами поведения.                                                                                                                  | игре.                                                                                                                                                                                                                                                       |                                |                    |
| Педагогическая характеристика подвижных игр                                       | <p><b>СПК-4-</b><br/>самостоятельно проводит учебные занятия по физической культуре на основе подвижных игр с детьми разного возраста и обучающимися в общеобразовательных учреждениях</p> <p><b>СПК-9</b><br/>Формирует осознанное использование подвижных игр, как фактор восстановления работоспособности</p> <p><b>ОПК-5</b><br/>Использует термины и понятия подвижных игр, владеет основами профессиональной речевой культуры</p> | Педагогическое значение подвижных игр. Реализация дидактических принципов в обучении подвижным играм. Подвижные игры в различных возрастных этапах воспитания и обучения детей. | <p>1. Раскрыто педагогическое значение подвижных игр.</p> <p>2. Названы основные дидактические принципы, используемые в обучении подвижным играм.</p> <p>3. Показано значение подвижных игр на различных возрастных этапах воспитания и обучения детей.</p> | Собеседование                  | Зачет Тестирование |
| Организация и методика проведения подвижных игр, обеспечение безопасности занятий | <p><b>СПК-9</b><br/>Формирует осознанное использование подвижных игр, как</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           | Техника безопасности на занятиях подвижными играми. Гигиенические требования к проведению подвижных игр. Подготовка                                                             | <p>1. Перечислены основные требования, предъявляемые к безопасности на занятиях подвижными играми.</p> <p>2. Раскрыты гигиенические</p>                                                                                                                     | Собеседование Инструктаж по ТБ | Зачет Тестирование |

|                                                                                        |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |                              |                           |
|----------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------|---------------------------|
|                                                                                        | <p>фактор восстановления работоспособности</p> <p><b>ОПК-5</b></p> <p>Использует термины и понятия подвижных игр, владеет основами профессиональной речевой культуры</p>                                                                                                                                                                                                             | <p>мест занятий. Обеспечение безопасности при проведении игр на местности и в воде. Выбор игры. Подготовка места для игры. Разметка площадки. Подготовка инвентаря и оборудования.</p>                                                                                                           | <p>требования к проведению подвижных игр.</p> <p>3.Показано, как осуществляется подготовка мест занятий и обеспечение безопасности при проведении игр на местности и в воде, подготовка инвентаря и оборудования.</p>                                                                                                                   |                              |                           |
| <p>Характеристика игр и методика их применения в связи с возрастными особенностями</p> | <p><b>СПК-4</b> - самостоятельно проводит учебные занятия по физической культуре с детьми дошкольного, школьного возраста и обучающимися в общеобразовательных учреждениях, образовательных учреждениях среднего и высшего профессионального образования, внеклассную спортивно-массовую работу</p> <p><b>СПК-9</b></p> <p>Формирует осознанное использование подвижных игр, как</p> | <p>Проведение игры. Определение водящих. Разделение на команды. Выбор капитанов команд. Определение помощников и судей. Размещение учащихся при объяснении игры. Объяснение игры. Начало игры. Определение и дозировка нагрузки в игре. Ход игры и роль руководителя в игре. Окончание игры.</p> | <p>1.Перечисляет возрастные особенности, учитываемые при проведении игры. Определение водящих. Разделение на команды. Выбор капитанов</p> <p>2.Размещает учащихся при объяснении игры, объясняет содержание игры с учетом возрастных особенностей.</p> <p>3.Определяет и дозирует нагрузку в игре с учетом возрастных особенностей.</p> | <p>Методическая практика</p> | <p>Зачет Тестирование</p> |

|                                                                            |        |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |                                    |                            |
|----------------------------------------------------------------------------|--------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------|----------------------------|
|                                                                            |        | фактор<br>восстановления<br>работоспособности<br><b>ОПК-5</b><br>Использует термины и<br>понятия подвижных<br>игр, владеет основами<br>профессиональной<br>речевой культуры                                                                                                                                                                                                                                                     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |                                    |                            |
| Педагогические<br>требования<br>организации<br>проведению<br>подвижных игр | к<br>и | <b>СПК-4</b> -<br>самостоятельно<br>проводит учебные<br>занятия по<br>физической культуре<br>с учетом<br>педагогических<br>требований,<br>предъявляемых к игре<br><b>СПК-9</b><br>Формирует<br>осознанное<br>использование<br>подвижных игр, как<br>фактор<br>восстановления<br>работоспособности<br><b>ОПК-5</b><br>Использует термины и<br>понятия подвижных<br>игр, владеет основами<br>профессиональной<br>речевой культуры | Психологическое и<br>эстетическое значение<br>подвижных игр. Воспитание<br>положительных черт<br>характера. Знакомство детей<br>с общественными нормами<br>поведения. Педагогическое<br>значение подвижных игр.<br>Реализация дидактических<br>принципов в обучении<br>подвижным играм.<br>Подвижные игры в<br>различных возрастных<br>этапах воспитания и<br>обучения детей. | 1.Определяет психологическое и<br>эстетическое значение подвижных<br>игр.<br>2.Озвучивает подвижные игры как<br>средство воспитания положительных<br>черт характера, знакомства детей с<br>общественными нормами поведения.<br>3. Раскрывает педагогическое<br>значение подвижных игр.<br>4. Реализует дидактические<br>принципы в обучении подвижным<br>играм.<br>5. Понимает необходимость<br>реализации подвижных игр в<br>различных возрастных этапах<br>воспитания и обучения детей. | Методи-<br>ческая<br>практи-<br>ка | Зачет<br>Тести-<br>рование |
| Организация                                                                | и      | <b>СПК 4</b> -                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  | Организация и методика                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        | 1.Показана правильная методика и                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          | Методи-                            | Зачет                      |

|                                                        |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |                 |              |
|--------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------|--------------|
| методика проведения игр для детей дошкольного возраста | <p>самостоятельно проводит учебные занятия по физической культуре с детьми дошкольного возраста</p> <p><b>ПК-2</b> - способен реализовывать учебные программы по физическому воспитанию (подвижным играм) в дошкольных образовательных учреждениях на основе использования современных методик и технологий обучения и диагностики</p> <p><b>СПК-9</b> Формирует осознанное использование подвижных игр, как фактор восстановления работоспособности</p> <p><b>ОПК-5</b> Использует термины и понятия подвижных игр, владеет основами профессиональной</p> | <p>проведения игр для детей дошкольного возраста</p> <p>Особенности организации игр с элементами гимнастики и акробатики, игр с элементами легкой атлетики. Особенности организации игр на свежем воздухе: (варианты игр, игры, эстафеты и их варианты в соответствии с проходимым материалом и педагогическими задачами.</p> | <p>последовательность при проведении игры. 2. Определены водящие, осуществлено разделение на команды.</p> <p>2.Осуществлен выбор капитанов команд, определение помощников и судей. 4.Осуществлено правильное размещение учащихся при объяснении игры.</p> <p>3.Осуществлено краткое и образное объяснение игры.</p> <p>4.Определена и дозирована нагрузка в игре.</p> <p>5.Осуществлен контроль за ходом игры и окончанием игры.</p> | ческая практика | Тестирование |
|--------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------|--------------|

|                                                                        |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |                       |                    |
|------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------|--------------------|
|                                                                        | речевой культуры                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |                       |                    |
| Организация и методика проведения игр для подростков младшего возраста | <p><b>СПК 4</b> - самостоятельно проводит учебные занятия по физической культуре с подростками младшего возраста</p> <p><b>ПК-2</b> - способен реализовывать учебные программы по физическому воспитанию (подвижным играм) в школьных образовательных учреждениях на основе использования современных методик и технологий обучения и диагностики</p> <p><b>СПК-9</b> Формирует осознанное использование подвижных игр, как фактор восстановления работоспособности</p> <p><b>ОПК-5</b> Использует термины и</p> | <p>Организация и методика проведения игр для подростков младшего возраста. Особенности организации игр с элементами гимнастики и акробатики, игр с элементами бега и ускорения.</p> <p>Дополнительный материал (варианты вышеперечисленных игр, игры, составленные самим студентом, эстафеты и их варианты в соответствии с возрастными особенностями занимающихся и решаемыми педагогическими задачами), игровые задания с использованием строевых упражнений, заданий на координацию движений типа «веселых задач», с «включением» и «выключением» (расслаблением) звеньев тела.</p> | <p>1. Показана правильная методика и последовательность при проведении игры. 2. Определены водящие, осуществлено разделение на команды.</p> <p>3. Осуществлен выбор капитанов команд, определение помощников и судей. 4. Осуществлено правильное размещение учащихся при объяснении игры.</p> <p>5. Осуществлено краткое и образное объяснение игры.</p> <p>6. Определена и дозирована нагрузка в игре.</p> <p>7. Осуществлен контроль за ходом игры и окончанием игры.</p> | Методическая практика | Зачет Тестирование |



|                                                                |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |                                                                                                                                                                                                                                                 |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |                       |                    |
|----------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------|--------------------|
|                                                                | понятия подвижных игр, владеет основами профессиональной речевой культуры                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |                                                                                                                                                                                                                                                 |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |                       |                    |
| Организация и методика проведения подвижных игр для подростков | <p><b>СПК 9</b> - самостоятельно проводит учебные занятия по физической культуре с подростками младшего возраста</p> <p><b>ПК-2</b> - способен реализовывать учебные программы по физическому воспитанию в школьных образовательных учреждениях на основе современных методик и технологий обучения и диагностики средствами подвижных игр</p> <p><b>СПК-9</b> Формирует осознанное использование подвижных игр, как фактор восстановления</p> | Организация и методика проведения игр для подростков. Особенности организации игр для развития двигательного качества быстроты. Игры для развития силовых способностей. Игры на развитие выносливости. Игры на развитие ловкости. Игры с мячом. | <p>1. Показана правильная методика и последовательность при проведении игры.</p> <p>2. Определены водящие, осуществлено разделение на команды.</p> <p>3. Осуществлен выбор капитанов команд, определение помощников и судей.</p> <p>4. Осуществлено правильное размещение учащихся при объяснении игры.</p> <p>5. Осуществлено краткое и образное объяснение игры.</p> <p>6. Определена и дозирована нагрузка в игре.</p> <p>7. Осуществлен контроль за ходом игры и окончанием игры.</p> | Методическая практика | Зачет Тестирование |

|                                                                                                                        |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |                          |                            |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------|----------------------------|
|                                                                                                                        | <p>работоспособности</p> <p><b>ОПК-5</b></p> <p>Использует термины и понятия подвижных игр, владеет основами профессиональной речевой культуры</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |                          |                            |
| <b>Раздел 2. Подвижные игры в школьном уроке физкультуры, подвижные игры во внеклассной работе, в занятиях спортом</b> |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |                          |                            |
| <p>Планирование и проведение подвижных игр в школьном уроке физической культуры</p>                                    | <p><b>СПК 4</b> - самостоятельно проводит учебные занятия по физической культуре на предметной основе подвижных игр</p> <p><b>ПК-2</b> - способен реализовывать учебные программы по физическому воспитанию (подвижным играм) в школьных образовательных учреждениях на основе использования современных методик и технологий обучения и диагностики</p> <p><b>СПК-9</b></p> <p>Формирует осознанное использование подвижных игр, как фактор восстановления работоспособности</p> <p><b>ОПК-5</b></p> <p>Использует термины и</p> | <p>Планирование подвижных игр в учебной работе по физическому воспитанию в школе и на уроках физической культуры. Анализ материала по подвижным играм программы по физической культуре общеобразовательной школы. Типы уроков с применением подвижных игр. Содержание подвижных игр на материале гимнастики с элементами акробатики. Содержание подвижных игр на материале легкой атлетики. Методика и содержание подвижных игр на материале лыжной подготовки.</p> | <p>1. Осуществляет планирование подвижных игр в учебной работе по физическому воспитанию в школе и на уроках физической культуры.</p> <p>2. Анализирует материал по подвижным играм программы по физической культуре общеобразовательной школы.</p> <p>3. Перечисляет содержание программного материала, распределение игр по четвертям, игры для каждого класса (программные игры данного класса с учетом количества повторений каждой игры; варианты программных игр; повторение пройденных игр и их вариантов; Распределение материала по четвертям. Примерное планирование подвижных игр в начальной школе на весь учебный год по четвертям. Типы уроков с применением подвижных игр.</p> | <p>Разработ-ка плана</p> | <p>Зачет Тестиро-вание</p> |

|                                                                   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |                                                                                                                                                                                                      |                                                                                                                                                                                                                                                                                           |                                                                           |              |
|-------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------|--------------|
|                                                                   | понятия подвижных игр, владеет основами профессиональной речевой культуры                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |                                                                                                                                                                                                      | Содержание подвижных игр на материале гимнастики с элементами акробатики. Содержание подвижных игр на материале легкой атлетики. Методика и содержание подвижных игр на материале лыжной подготовки.                                                                                      |                                                                           |              |
| Подвижные игры на уроке физической культуры в школе в 1-2 классах | <p><b>СПК 4</b> - самостоятельно проводит учебные занятия по физической культуре (подвижным играм) в школе в 1-2 классах</p> <p><b>ПК-2</b> - способен реализовывать учебные программы по физическому воспитанию (подвижным играм) в начальной школе на основе использования современных методик и технологий обучения и диагностики</p> <p><b>СПК-9</b><br/>Формирует осознанное использование подвижных игр, как фактор восстановления работоспособности</p> <p><b>ОПК-5</b><br/>Использует термины и понятия подвижных игр, владеет основами</p> | Содержание подвижных игр на материале гимнастики с элементами акробатики. Содержание подвижных игр на материале легкой атлетики. Методика и содержание подвижных игр на материале лыжной подготовки. | <p>1.Методически грамотно проводит подвижные игры на материале гимнастики с элементами акробатики.</p> <p>2.Методически грамотно проводит подвижные игры на материале легкой атлетики.</p> <p>3. Знает и методически грамотно проводит подвижные игры на материале лыжной подготовки.</p> | Методическая практика Проведение игры на программном материале 1-2 класса | Тестирование |

|                                                                   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |                       |              |
|-------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------|--------------|
|                                                                   | профессиональной речевой культуры                                                                                                                                                                                                                                                                                            |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |                       |              |
| Подвижные игры на уроке физической культуры в школе в 3-4 классах | <p><b>СПК 4</b> - самостоятельно проводит учебные занятия по физической культуре (подвижным играм) в 3-4 классах</p> <p><b>ПК-2</b> - способен реализовывать учебные программы по физическому воспитанию (подвижным играм) в 3-4 классах на основе использования современных методик и технологий обучения и диагностики</p> | <p>Содержание программного материала, распределение игр по четвертям. Перечень игр для каждого класса (программные игры данного класса с учетом количества повторений каждой игры; варианты программных игр; повторение пройденных игр и их вариантов; игры и их варианты, взятые из дополнительного материала и сборников игр; игры и их варианты, составленные учителем в соответствии с проходимым материалом). Распределение материала по четвертям. Примерное планирование подвижных игр в начальной школе на весь учебный год по четвертям. Типы уроков с применением подвижных игр. Содержание подвижных игр на материале гимнастики с элементами акробатики. Содержание подвижных игр на материале легкой атлетики. Методика и содержание подвижных игр на материале лыжной подготовки.</p> | <p>1. Показан программный материал, распределение игр по четвертям.</p> <p>2. Воспроизводит перечень игр для каждого класса (программные игры данного класса с учетом количества повторений каждой игры; варианты программных игр; повторение пройденных игр и их вариантов; игры и их варианты, взятые из дополнительного материала и сборников игр; игры и их варианты, составленные учителем в соответствии с проходимым материалом).</p> <p>3. Распределяет материал по четвертям.</p> <p>4. Методически грамотно проводит подвижные игры на материале гимнастики с элементами акробатики.</p> <p>5. Методически грамотно проводит подвижные игры на материале легкой атлетики.</p> <p>6. Знает и методически грамотно</p> | Методическая практика | Тестирование |

|                                                                   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |                       |              |
|-------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------|--------------|
|                                                                   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         | проводит подвижные игры на материале лыжной подготовки.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |                       |              |
| Подвижные игры на уроке физической культуры в школе в 5-6 классах | <p><b>СПК 2</b> - самостоятельно проводит учебные занятия по физической культуре (подвижным играм) в 5-6 классах</p> <p><b>ПК-2</b> - способен реализовывать учебные программы по физическому воспитанию (подвижным играм) в школе в 5-6 классах на основе использования современных методик и технологий обучения и диагностики</p> <p><b>СПК-9</b><br/>Формирует осознанное использование подвижных игр, как фактор восстановления работоспособности</p> <p><b>ОПК-5</b><br/>Использует термины и понятия подвижных игр, владеет основами профессиональной речевой культуры</p> | <p>Планирование подвижных игр в учебной работе по физическому воспитанию в школе и на уроках физической культуры. Анализ материала по подвижным играм программы по физической культуре общеобразовательной школы. Содержание программного материала, распределение игр по четвертям. Перечень игр для каждого класса (программные игры данного класса с учетом количества повторений каждой игры; варианты программных игр; повторение пройденных игр и их варианты; игры и их варианты, взятые из дополнительного материала и сборников игр; игры и их варианты, составленные учителем в соответствии с проходимым материалом). Распределение материала по четвертям. Примерное планирование подвижных игр в начальной школе на весь учебный год по четвертям. Типы уроков с применением подвижных игр. Содержание</p> | <p>1.Планирует подвижные игры в учебной работе по физическому воспитанию в школе на уроках физической культуры в 5-6 классах.</p> <p>2. Анализирует материал по подвижным играм программы по физической культуре общеобразовательной школы в 5-6 классах. Содержание программного материала,</p> <p>3. Знает перечень игр для каждого класса (программные игры данного класса с учетом количества повторений каждой игры; варианты программных игр; повторение пройденных игр и их варианты; игры и их варианты, взятые из дополнительного материала и сборников игр; игры и их варианты, составленные учителем в соответствии с проходимым материалом).</p> <p>4.Методически грамотно проводит подвижные игры на материале гимнастики с элементами акробатики.</p> <p>5.Методически грамотно</p> | Методическая практика | Тестирование |

|                                                                   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |                       |              |
|-------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------|--------------|
|                                                                   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          | подвижных игр на материале гимнастики с элементами акробатики. Содержание подвижных игр на материале легкой атлетики. Методика и содержание подвижных игр на материале лыжной подготовки.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  | проводит подвижные игры на материале легкой атлетики.<br>6. Знает и методически грамотно проводит подвижные игры на материале лыжной подготовки.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |                       |              |
| Подвижные игры на уроке физической культуры в школе в 7-9 классах | <p><b>СПК 4</b> - самостоятельно проводит учебные занятия по физической культуре (подвижным играм) в 7-9 классах</p> <p><b>ПК-2</b> - способен реализовывать учебные программы по физическому воспитанию (подвижным играм) в школе в 7-9 классах на основе использования современных методик и технологий обучения и диагностики</p> <p><b>СПК-9</b><br/>Формирует осознанное использование подвижных игр, как фактор восстановления работоспособности</p> <p><b>ОПК-5</b><br/>Использует термины и понятия подвижных игр, владеет основами профессиональной речевой</p> | <p>Планирование подвижных игр в учебной работе по физическому воспитанию в школе и на уроках физической культуры. Анализ материала по подвижным играм программы по физической культуре общеобразовательной школы. Содержание программного материала, распределение игр по четвертям. Перечень игр для каждого класса (программные игры данного класса с учетом количества повторений каждой игры; варианты программных игр; повторение пройденных игр и их вариантов; игры и их варианты, взятые из дополнительного материала и сборников игр; игры и их варианты, составленные учителем в соответствии с проходимым материалом). Распределение материала по четвертям. Примерное планирование подвижных игр в начальной школе на весь</p> | <p>1.Планирует подвижные игры в учебной работе по физическому воспитанию в школе на уроках физической культуры в 7-9 классах.</p> <p>2. Анализирует материал по подвижным играм программы по физической культуре общеобразовательной школы в 7-9 классах. Содержание программного материала,</p> <p>3. Знает перечень игр для каждого класса (программные игры данного класса с учетом количества повторений каждой игры; варианты программных игр; повторение пройденных игр и их вариантов; игры и их варианты, взятые из дополнительного материала и сборников игр; игры и их варианты, составленные учителем в соответствии с проходимым материалом).</p> <p>4.Методически грамотно проводит подвижные игры на</p> | Методическая практика | Тестирование |

|                                                                    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |                       |              |
|--------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------|--------------|
|                                                                    | культуры                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         | учебный год по четвертям. Содержание подвижных игр на материале гимнастики с элементами акробатики. Содержание подвижных игр на материале легкой атлетики. Методика и содержание подвижных игр на материале лыжной подготовки.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       | материале гимнастики с элементами акробатики.<br>5.Методически грамотно проводит подвижные игры на материале легкой атлетики.<br>6. Знает и методически грамотно проводит подвижные игры на материале лыжной подготовки.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |                       |              |
| Подвижные игры на уроке физической культуры в школе в 9-11 классах | <p><b>СПК 4</b> - самостоятельно проводит учебные занятия по физической культуре (подвижным играм) в 9-11 классах</p> <p><b>ПК-2</b> - способен реализовывать учебные программы по физическому воспитанию (подвижным играм) в школе в 9-11 классах на основе использования современных методик и технологий обучения и диагностики</p> <p><b>СПК-9</b><br/>Формирует осознанное использование подвижных игр, как фактор восстановления работоспособности</p> <p><b>ОПК-5</b><br/>Использует термины и понятия подвижных игр,</p> | <p>Планирование подвижных игр в учебной работе по физическому воспитанию в школе и на уроках физической культуры. Анализ материала по подвижным играм программы по физической культуре общеобразовательной школы. Содержание программного материала, распределение игр по четвертям. Перечень игр для каждого класса (программные игры данного класса с учетом количества повторений каждой игры; варианты программных игр; повторение пройденных игр и их варианты; игры и их варианты, взятые из дополнительного материала и сборников игр; игры и их варианты, составленные учителем в соответствии с проходимым материалом). Распределение материала по четвертям. Примерное</p> | <p>1.Планирует подвижные игры в учебной работе по физическому воспитанию в школе на уроках физической культуры в 9 -11 классах.</p> <p>2. Анализирует материал по подвижным играм программы по физической культуре общеобразовательной школы в 9-11 классах. Содержание программного материала,</p> <p>3. Знает перечень игр для каждого класса (программные игры данного класса с учетом количества повторений каждой игры; варианты программных игр; повторение пройденных игр и их варианты; игры и их варианты, взятые из дополнительного материала и сборников игр; игры и их варианты, составленные учителем в соответствии с проходимым материалом).</p> | Методическая практика | Тестирование |

|                                                                                      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |                                                                                                                                                                                                                                                                            |                       |              |
|--------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------|--------------|
|                                                                                      | владеет основами профессиональной речевой культуры                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                | планирование подвижных игр в начальной школе на весь учебный год по четвертям. Типы уроков с применением подвижных игр. Содержание подвижных игр на материале гимнастики с элементами акробатики. Содержание подвижных игр на материале легкой атлетики. Методика и содержание подвижных игр на материале лыжной подготовки. | 4.Методически грамотно проводит подвижные игры на материале гимнастики с элементами акробатики.<br>5.Методически грамотно проводит подвижные игры на материале легкой атлетики.<br>6. Знает и методически грамотно проводит подвижные игры на материале лыжной подготовки. |                       |              |
| Подвижные игры во внеклассной работе (игры на местности и в оздоровительно м лагере) | <p><b>СПК 4</b> - самостоятельно проводит учебные занятия по физической культуре (подвижным играм) с подростками младшего возраста</p> <p><b>ПК-2</b> - способен реализовывать учебные программы по физическому воспитанию (подвижным играм) в школьных образовательных учреждениях</p> <p><b>СПК-9</b><br/>Формирует осознанное использование подвижных игр, как фактор восстановления работоспособности</p> <p><b>ОПК-5</b></p> | Туристические игры и эстафеты. Особенности организации игр на местности. Характеристика игр-аттракционов<br>Подвижные игры с элементами туризма                                                                                                                                                                              | <p>1.Перпечисляет туристические игры и эстафеты.</p> <p>2. Понимает особенности организации игр на местности.</p> <p>3. Характеризует игры-аттракционы, их содержание</p> <p>4. Проводит подвижные игры на местности и с элементами туризма</p>                            | Методическая практика | Тестирование |



|                                                                                       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |                       |              |
|---------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------|--------------|
|                                                                                       | Использует термины и понятия подвижных игр, владеет основами профессиональной речевой культуры                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |                       |              |
| Подвижные игры во внеклассной работе (организация и проведение спортивных праздников) | <p><b>СПК 4</b> - самостоятельно проводит учебные занятия по физической культуре (подвижным играм) с подростками младшего возраста</p> <p><b>ПК-2</b> - способен реализовывать учебные программы по физическому воспитанию (подвижным играм) в школьных образовательных учреждениях на основе использования современных методик и технологий обучения и диагностики</p> <p><b>СПК-9</b> Формирует осознанное использование подвижных игр, как фактор восстановления работоспособности</p> <p><b>ОПК-5</b> Использует термины и понятия подвижных игр, владеет основами</p> | <p>Проведение физкультурных праздников. Особенности организации игр в помещении. Национальные подвижные игры. Игры на переменах. Игры в группах продлённого дня. Игры на школьных праздниках. Методика проведения подвижных игр в оздоровительных лагерях, детских площадках, клубах. Туристические игры и эстафеты. Особенности организации игр на местности. Проведение физкультурных праздников. Особенности организации игр в помещении. Национальные подвижные игры. Игры на переменах. Игры в группах продлённого дня. Игры на школьных праздниках.</p> | <p>1.Проводит физкультурный праздник. воспроизводит особенности организации игр в помещении.</p> <p>2.Знает национальные подвижные игры, игры на переменах. Игры в группах продлённого дня. Игры на школьных праздниках.</p> <p>3.Владеет методикой проведения подвижных игр в оздоровительных лагерях, детских площадках, клубах. Туристические игры и эстафеты.</p> <p>4.Озвучивает особенности организации игр на местности. Проведение физкультурных праздников. Особенности организации игр в помещении. Национальные подвижные игры. Игры на переменах. Игры в группах продлённого дня. Игры на школьных праздниках.</p> | Методическая практика | Тестирование |

|                                                             |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |                                                                                                                                                                                                                      |                       |              |
|-------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------|--------------|
|                                                             | профессиональной речевой культуры                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |                                                                                                                                                                                                                      |                       |              |
| Подвижные игры во внеклассной работе (подвижные игры зимой) | <p><b>СПК 4</b> - самостоятельно проводит учебные занятия по физической культуре (подвижным играм) с подростками младшего возраста</p> <p><b>ПК-2</b> - способен реализовывать учебные программы по физическому воспитанию (подвижным играм) в школьных образовательных учреждениях на основе использования современных методик и технологий обучения и диагностики</p> <p><b>ОПК-5</b> Использует термины и понятия подвижных игр, владеет основами профессиональной речевой культуры</p> | <p>Методика проведения подвижных игр в оздоровительных лагерях, детских площадках, клубах. Туристические игры и эстафеты. Особенности организации игр на местности. Проведение физкультурных праздников. Особенности организации игр в помещении. Национальные подвижные игры. Игры на переменах. Игры в группах продлённого дня. Игры на школьных праздниках. Характеристика игр-аттракционов</p> | <p>1.Показана методика проведения подвижных игр в оздоровительных лагерях, детских площадках, клубах.</p> <p>2.Перечислены основные туристические игры и эстафеты, игры на местности, проводимые в зимнее время.</p> | Методическая практика | Тестирование |
| Подвижные игры в занятиях спортивными играми                | <p><b>СПК 4</b> - самостоятельно проводит учебные занятия по избранному виду спорта на предметной основе подвижных игр</p> <p><b>ПК-2</b> - способен реализовывать учебные</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                             | <p>Воспитание в играх физических качеств. Использование игр для технической подготовки. Использование игр для тактической подготовки. Использование игр для морально</p>                                                                                                                                                                                                                           | <p>1.Выделяет игры по признаку воспитания в играх физических качеств.</p> <p>2.Использует игры для технической подготовки в избранном виде спорта</p> <p>3.Использует игры для</p>                                   | Методическая практика | Тестирование |

|  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |                                                                     |                                                                                                                                          |  |  |
|--|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|--|
|  | <p>программы по физическому воспитанию (подвижным играм) в системе дополнительного образования на основе использования современных методик и технологий обучения и диагностики</p> <p><b>ОПК-5</b></p> <p>Использует термины и понятия подвижных игр, владеет основами профессиональной речевой культуры</p> | <p>– волевой подготовки. Использование игр для отбора в спорте.</p> | <p>тактической подготовки.</p> <p>4. Использует игры для морально – волевой подготовки.</p> <p>5.Использует игры для отбора в спорте</p> |  |  |
|--|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|--|

### **Используемая литература**

1. Абраменкова В.В. В мире детских игр: Игра в жизни детей // Воспитание школьников – 2000. - №7,с. 16-19
2. Бойко, Е.А. Лучшие подвижные и логические игры для детей от 5 до 10 лет / Е.А. Бойко. - М.: Книга по Требованию, 2008. - 256 с.
3. Былеева Л.В. Подвижные игры, практический материал: учебное пособие для вуз. и сред. учеб. заведений. – М.: Спорт Академ Пресс, 2002г. 279 с
4. Былеева Л.В. Подвижные игры. Учеб. пособие для институтов физкультуры. – М.: Физкультура и спорт, 1988. - 224 с.
5. Власенко, Н. Э. 300 подвижных игр для дошкольников / Н.Э. Власенко. - М.: Айрис-пресс, 2011. - 160 с.
6. Возрастная и педагогическая психология: хрестоматия: Учеб. пособие для студ. Высш. учеб. заведений /Сост. И.В. Дубровина, А.М. Прихожан, В.В. Зацепин. -3-е изд., стер. – М.: Издательский центр «Академия», 2005.
7. Гусева, Т. А. Картотека сюжетных картинок. Выпуск 14. Подвижные игры / Т.А. Гусева, Т.О. Иванова. - М.: Детство-Пресс, 2011. 366 с..
8. Детские подвижные игры народов России, стран СНГ и Балтии. - М.: Диалог культур, 2013. - 240 с.
9. Детские подвижные игры народов СССР / ред. Т.И. Осокина. - М.: Просвещение, 1988. - 239 с.
10. Детские подвижные игры народов СССР. - М.: Просвещение, 1989. - 240 с.
11. Долбилова, Ю. В. Игры в сапогах-сорокоходах. Подвижные игры / Ю.В. Долбилова. - М.: Феникс, 2008. - 256 с.
12. Жуков М.Н. Подвижные игры: Учебник. - М: Академия, 2000г.
13. Зайцева О.В., Колкова Е.В. Игры в школе, дома, во дворе.- М: «Академия развития»,1998.
14. Кириллова, Ю. А. Комплексы упражнений (ОРУ) и подвижных игр на свежем воздухе для детей логопедических групп (ОНР) с 3 до 7 лет. Младшая и средняя группы / Ю.А. Кириллова. - М.: Детство-Пресс, 2008. - 320 с.
15. Кириллова, Ю.А. Комплексы упражнений (ОРУ) и подвижных игр на свежем воздухе для детей логопедических групп (ОНР) с 3 до 7 лет / Ю.А. Кириллова. - М.: СПб: Детство-пресс, 2008. - 432 с.
16. Ключева, М. А. Народные подвижные детские игры. Современный фольклорный сборник / М.А. Ключева. - М.: Форум, Неолит, 2014. - 400 с.
17. Кенеман А.Д. Детские подвижные игры народов мира.- М.: Просвещение, 1992.
18. Коррекционные подвижные игры и упражнения для детей с нарушениями в развитии. – М.: Советский спорт, 2012.
- 19.Ковалько В.И. Здоровьесберегающие технологии в начальной школе. 1-4 классы. М.: «ВАКО», 2004, 296 с.
20. Лучшие подвижные и логические игры для малышей от 3 до 6 лет. - М.: Книга по Требованию, 2008. - 256 с.
21. Матюхина, Ю. А. 365 лучших подвижных игр для детей 6-9 лет на каждый день / Ю.А. Матюхина. - М.: Академия развития, 2008. - 320 с.
22. Нищева, Н. В. Картотека подвижных игр, упражнений, физкультминуток, пальчиковой гимнастики / Н.В. Нищева. - М.: Детство-Пресс, 2011. - 80 с.

23. Нищева, Н. В. Новые логопедические распевки, музыкальная пальчиковая гимнастика, подвижные игры (+ CD) / Н.В. Нищева, Л.Б. Гавришева. - М.: Детство-Пресс, 2012. -176 с.
24. Никитин Б.П. Ступеньки творчества или развивающие игры. – Кемерово,1990.
25. Патрикеев, А. Ю. Гимнастика и подвижные игры в начальной школе / А.Ю. Патрикеев. - М.: Феникс, 2014. - 95 с.
26. Патрикеев, А. Ю. Летние подвижные игры для детей / А.Ю. Патрикеев. - М.: Феникс, 2014. - 224 с.
27. Ситник, Б. А. Летние забавы. Энциклопедия подвижных игр / Б.А. Ситник. - М.: Суфлер, Феникс, 2013. -567 с.
28. Степаненкова, Э. А. Воспитание ловкости у детей шестого года жизни в подвижных играх / Э.А. Степаненкова, Т.А. Семенова. - М.: Компания Спутник +, 2013. - 200 с
29. Степаненкова, Э. Я. Методика проведения подвижных игр / Э.Я. Степаненкова. - М.: Мозаика-Синтез, 2009.- 85 с.
30. Степанова О.А. Игра и оздоровительная работа в начальной школе: Методическое пособие для учителей начальной школы, воспитателей групп продлённого дня, педагогов дополнительного образования и родителей. Серия «Игровые технологии» – М.:ТЦ Сфера, 2004.
31. Степанова О.А. Игра важный инструмент оптимизации двигательной активности младших школьников. – 2004.
32. Финогенова, Н. В. Математика в движении. Планирование, оздоровительно-развивающие занятия, подвижно-дидактические игры. Подготовительная группа / Н.В. Финогенова, М.Ю. Рыбина, Е.В. Ремизенко. - М.: Учитель, 2014. - 168 с.
33. Финогенова, Н. В. Математика в движении. Планирование, оздоровительно-развивающие занятия, подвижно-дидактические игры. Средняя группа / Н.В. Финогенова, М.Ю. Рыбина, Е.В. Ремизенко. - М.: Учитель, 2014. - 156 с.
34. Финогенова, Н. В. Математика в движении. Планирование, оздоровительно-развивающие занятия, подвижно-дидактические игры. Старшая группа / Н.В. Финогенова, М.Ю. Рыбина, Е.В. Ремизенко. - М.: Учитель, ИП Гринин Л. Е., 2014. - 184 с.
35. Шоо Михаэль. Спортивные и подвижные игры для подростков с нарушениями опорно-двигательного аппарата. Учебное пособие / М. Шоо. – М.: Академия, 2003.
- 36.Яковлева Е. Л. Диагностика и коррекция внимания и памяти школьников. Электронные сайты в Интернете:  
Активные, подвижные и малоподвижные игры для детей, скороговорки, считалки  
[www.detskieigry.ru/categorii/podvizhnost-igry/](http://www.detskieigry.ru/categorii/podvizhnost-igry/)  
[proveselis.ru](http://proveselis.ru)  
Сайт для родителей [Игры для детей](http://Игры для детей/)/Подвижные игры  
[www.tvoyrebenok.ru/kid\\_games.shtml](http://www.tvoyrebenok.ru/kid_games.shtml)  
Подвижные игры, конкурсы для детей на улице, дома и для детских праздников  
[www.kindereducation.com/games.html](http://www.kindereducation.com/games.html)

ru.wikipedia.org/wiki  
Все для детей  
[www.play-baby.ru/pages3/10379.php](http://www.play-baby.ru/pages3/10379.php)  
Муниципальное объединение библиотек  
<http://www.gibs.uralinfo.ru>  
Электронная библиотека  
URL:<http://stratum/pstu/ac/ru:82Library>  
Российская национальная библиотека  
<http://www.nlr.ru>  
Публичная электронная библиотека  
<http://www.online.ru/sp/eel/russian>  
Дальневосточная государственная научная библиотека  
URL:[http:// www.fessl.ru](http://www.fessl.ru)  
Научная библиотека МГУ  
URL:[http:// www.lib.msu.su](http://www.lib.msu.su)  
Справочная система  
URL:[http:// www.d-inter.ru/telia](http://www.d-inter.ru/telia)  
[http:// www.100 pudov.com.ua/subject/89/](http://www.100pudov.com.ua/subject/89/)  
[http:// www.revolution.allbest.ru/pedagogics/00009282.htm/](http://www.revolution.allbest.ru/pedagogics/00009282.htm/)  
[http:// www.svetmeaka.ru/tx.php](http://www.svetmeaka.ru/tx.php)  
[http:// www.5ballov.ru/referats/preview/33910/17](http://www.5ballov.ru/referats/preview/33910/17)  
<http://www.refoman.ru/c/55/ref/3496>  
[http://www.edu – zone.net/ref/323](http://www.edu-zone.net/ref/323)

Подписано в печать 13.11.2017. Формат 60X90 1/16 Бумага офсетная.

Печать трафаретная. Усл.печ. л. 6,0. Тираж 100 экз.

Изготовлено в ООО «Репроцентр А1»

г. Иркутск, ул. Александра Невского, 99/2

тел.: 540-940