

АДМИНИСТРАЦИЯ ГОРОДСКОГО ОКРУГА
«ГОРОД КОЗЬМОДЕМЬЯНСК»
МУНИЦИПАЛЬНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«ДЕТСКИЙ САД «РАДУГА»
г. КОЗЬМОДЕМЬЯНСК

УТВЕРЖДЕНА
Педагогическим советом МДОУ
№3 «Радуга» г.Козьмодемьянск
Протокол № 1 от 04.09.2022г.

УТВЕРЖДАЮ
Заведующая МДОУ №3 «Радуга»
г.Козьмодемьянск
И.В.Кузнецова
Приказ № от .2022г.
« 04 » 09 / 2022г.



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
«ИГРАЛОЧКА»

ID программы: 5451
Направленность программы: физкультурно-спортивная
Уровень программы: ознакомительный
Категория и возраст обучающихся: 6-7 лет
Срок освоения программы: 1 год
Объем часов: 32
Разработчик программы: Александрова О.О., воспитатель МДОУ №3
«Радуга» г.Козьмодемьянск

город Козьмодемьянск
2022

АДМИНИСТРАЦИЯ ГОРОДСКОГО ОКРУГА
«ГОРОД КОЗЬМОДЕМЬЯНСК»
МУНИЦИПАЛЬНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«ДЕТСКИЙ САД «РАДУГА»
г. КОЗЬМОДЕМЬЯНСК

УТВЕРЖДЕНА
Педагогическим советом МДОУ
№3 «Радуга» г.Козьмодемьянск
Протокол № ____ от _____.____.2022г.

УТВЕРЖДАЮ
Заведующая МДОУ №3 «Радуга»
г.Козьмодемьянск
_____ И.В.Кузнецова
Приказ № ____ от _____.____.2022г.
«____» _____ 2022г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
«ИГРАЛОЧКА»**

ID программы: 5451

Направленность программы: физкультурно-спортивная

Уровень программы: ознакомительный

Категория и возраст обучающихся: 6-7 лет

Срок освоения программы: 1 год

Объем часов: 32

**Разработчик программы: Александрова О.О., воспитатель МДОУ №3
«Радуга» г.Козьмодемьянск**

**город Козьмодемьянск
2022**

Раздел 1. Комплекс основных характеристик образования

1.1. Пояснительная записка / общая характеристика программы

Направленность программы

Программа физкультурно-спортивной направленности, т.к. направлена на всестороннее, гармоничное развитие детей дошкольного возраста и способствует укреплению здоровья воспитанников, активизации и развитию двигательной деятельности дошкольников, их познавательной и мыслительной сферы.

Актуальность программы

Правильное физическое воспитание детей - одна из ведущих задач дошкольных учреждений. Ни в какой другой период жизни физическое воспитание не связано так тесно с общим воспитанием, как в первые шесть лет. В период дошкольного детства у ребенка закладываются основы здоровья, всесторонней двигательной подготовленности и гармоничного физического развития.

Подвижная игра – естественный спутник жизни ребёнка, источник радостных эмоций, обладающий великой воспитательной силой. Подвижные игры являются важнейшим средством развития физической активности детей, одним из самых любимых и полезных занятий. В основе подвижных игр лежат физические упражнения, в ходе выполнения которых участники преодолевают ряд препятствий, стремятся достигнуть определенной, заранее поставленной цели. Благодаря большому разнообразию содержания игровой деятельности, они всесторонне влияют на организм и личность, способствуя решению важнейших специальных задач физического воспитания.

В процессе игр дети совершают множество движений. При этом проявляется их быстрота реакции, ловкость, выносливость, смелость, решительность, находчивость и самостоятельность. Единство оздоровительных, образовательных и воспитательных задач благоприятно сказывается на физическое воспитание детей. Так же активные игры заражают ребенка положительными эмоциями, а это благотворно сказывается на его настроении в течение дня и здоровья в целом. Они развивают мышление, воображение, чувство ритма, учат соблюдать правила, особенно действовать в изменяющейся игровой ситуации, подчиняться требованиям, быть искренним, хорошим товарищем, сопереживать и помогать друг другу, активизирует дыхание, обменные процессы, кровообращение, память, фантазию, формирует быстроту, силу, выносливость, чувство справедливости, дисциплинированность. Помогает овладеть пространственной терминологией, познавать окружающий мир, освоиться в коллективе, пополняет словарный запас детей.

Отличительные особенности программы

Старший дошкольный возраст – самый благоприятный период для развития различных физических качеств, в первую очередь выносливости и ловкости, скорости и силы, гибкости, а также умственных качеств таких как память и речь. Многообразие игр и игровых упражнений, позволяет ребёнку реализовать свой потенциал силы, ловкости, умения побеждать, оценивать свои умственные и физические возможности, совершенствовать личностные качества.

Новизна и отличительная особенность данной программы заключается в усложнении содержания игровой и двигательной деятельности, ориентации на двигательную инициативность и соревновательность, активизации лидерских способностей, обогащении физкультурно-оздоровительной среды, осуществление физкультурно-образовательной деятельности с учетом двигательных потребностей ребенка. Характерными особенностями данной программы является то, что игры более эффективны и несут гораздо большей пользы, так как проводятся на свежем воздухе.

Программа разработана с учетом возраста детей, их интеллектуального и психического развития, осознания необходимости вести здоровый образ жизни и укреплять свое здоровье.

При составлении данной программы были проанализированы и обобщены следующие аналогичные программы: программа дошкольного образования «От рождения до школы» под редакцией Н.Е. Вераксы, Т.С. Комаровой, М.А.Васильевой, Л.И. Пензулаевой «Физическая культура в детском саду».

Адресат программы

Программа рассчитана на обучающихся 6-7 лет.

Срок освоения программы

Срок освоения программы: 1 год.

Формы обучения

Форма обучения очная.

Уровень программы

Программа «Игралочка» ознакомительного уровня. Обучающиеся за год разучат народные подвижные игры.

Особенности организации образовательного процесса

Организационная форма обучения - групповая. Группа – разновозрастная. Занятия – аудиторные. Формы проведения занятий аудиторные и внеаудиторные. Аудиторные занятия проходят при неблагоприятных погодных условиях.

Режим занятий

32 часа в год, периодичность занятий - 1 раз в неделю по 30 мин.
Продолжительность 1 академического часа с обучающимися 6-7 лет – 30 минут.

1.2. Цель и задачи программы

Цель: развитие двигательной активности и приобщение обучающихся к здоровому образу жизни посредством подвижных игр.

Задачи:

Предметные	- формировать потребность в регулярных занятиях физическими упражнениями, содействовать повышению интереса к физической культуре; - обогатить знания о здоровом образе жизни и укреплении здоровья через занятия физическими упражнениями.
Метапредметные	- Развить двигательные качества (быстрота, сила, выносливость, гибкость, ловкость); - прививать навыки личной и общественной гигиены (самообслуживание, соблюдение чистоты).
Личностные	- Воспитать потребность в здоровом образе жизни; - Воспитать взаимоуважение, коллективизм, целеустремленность, ответственность, взаимовыручку, коммуникативность, самостоятельность и умение планировать свою деятельность; - Приобщить детей к культурам и традициям разных народов;

1.3. Объем программы

32 часа. Занятие проводится 1 раз в неделю по 1 часу.

1.4. Содержание программы

1. Вводное занятие

Проведение подвижных игр. Диагностика на начало учебного года

2. Подвижные игры

Групповые игры без деления на команды. Командные игры. Соревнования – поединки. Игры с малым мячом. Прыгалки – скакалки. Спортивные развлечения и забавы на площадке.

3. Народные игры

Игры-сцеплялки. Игры на внимание. Игры-перетягивания. Силовые игры, общей целью которых является необходимость перетянуть противника определенным образом. Догонялки. Всевозможные игры с общей игровой механикой – водящему (или водящим) необходимо осалить (коснуться) убегающих игроков и игры эстафеты. Поисковые игры. Игры, игровой процесс которых построен на поиске участников или предметов. Игры с мячом. Игры с прыжками. Игры со скакалкой, резинкой. Народные игры. Игры на меткость.

4. Эстафеты

Игры-эстафеты. Игры с мячом. Игры с прыжками.

5. Итоговое занятие

Физкультурный праздник.

1.5. Планируемые результаты

Предметные результаты	- будут стремиться к регулярным занятиям физическими упражнениями, появится интерес к физической культуре; - будут иметь представление о здоровом образе жизни; - будут знать правила подвижных игр; - расширят представления о историческом наследии русского народа и русских народных игр, традициях русских народных праздников; - будут применять игровые навыки в жизненных ситуациях.
Метапредметные результаты	В результате обучения по программе у обучающихся будет сформирована: - устойчивая потребность в физических упражнениях; - будут использовать приобретенные знания и умения в практической деятельности и повседневной жизни; - будут активно включаться в коллективную деятельность, взаимодействовать со сверстниками; - будут уметь проводить спортивные и подвижные игры.
Личностные результаты	- будет развито умение общаться и взаимодействовать со сверстниками на принципах взаимоуважения и взаимопомощи, дружбы и толерантности; - будет воспитано уважение и культура общения со сверстниками в условиях игровой и соревновательной деятельности.

Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий

2.1. Учебный план

	Наименование темы	Количество часов			Формы промежуточной аттестации/ текущего контроля
		Всего	в том числе		
			теоретические занятия	практические занятия	
1.	Вводное занятие	1		1	Наблюдение. Диагностический срез.
2.	Подвижные игры	10		10	Объяснение Проведение игр
3.	Народные игры	10		10	Объяснение Проведение игр
4.	Эстафеты	10		10	Объяснение Проведение игр
5.	Итоговое занятие	1		1	Спортивный праздник. Диагностический срез
	Итого	32		32	

2.2. Календарный учебный график

Общий календарный учебный график на 2022-2023 учебный год

Комплектование	1 полугодие	ОП	Зимние праздники	2 полугодие	ОП	Всего в год
11.09.2022г.- 02.10.2022г.	03.10.2022г.- 30.12.2022г.	13 недель	31.12.2022г.- 08.01.2023г.	09.01.23г.- 28.05.23г.	19 недель	32 недели

Группа обучающихся, занимающихся по программе в 2022-2023 учебном году

Название группы	Год обучения	Количество часов в неделю	Периодичность занятий	Общее количество часов в год
Подготовительная группа «Мальвина»	2022-2023уч.г.	1 час в неделю	1 занятие в неделю	32 часа

Календарный учебный график

№	Месяц	Неделя	Тема занятия	Форма занятия	Количество часов	Место проведения	Форма контроля	Время проведения занятий*
1.	Октябрь	4.10	Давайте поиграем	Практическое занятие	1	площадка	Наблюдение Диагностический срез	Вторник 16.00-16.30
2.		11.10	Подвижные игры с бегом Ловишки	Практическое занятие	1	площадка	Объяснение Проведение игр	
3.		18.11	Подвижные игры с мячами	Практическое занятие	1	площадка	Объяснение Проведение игр	
4.		25.10	Подвижные игры с бегом Уголки	Практическое занятие	1	спорт. зал	Объяснение Проведение игр	
5.	Ноябрь	1.11	Игры малой интенсивности Ястреб	Практическое занятие	1	спорт. зал	Объяснение Проведение игр	Вторник 16.00-16.30
6.		8.11	Подвижные игры с бегом Парный бег	Практическое занятие	1	спорт. зал	Объяснение Проведение игр	
7.		15.11	Эстафета Разгрузи машину	Практическое занятие	1	спорт. зал	Объяснение Проведение игр	
8.		22.11	Игры малой интенсивности Мышеловка	Практическое занятие	1	спорт. зал	Объяснение Проведение игр	
9.		29.11	Силовые игры	Практическое занятие	1	спорт. зал	Объяснение Проведение игр	
10.	Декабрь	6.12	Подвижные игры с бегом Горелки	Практическое занятие	1	спорт. зал	Объяснение Проведение игр	Вторник 16.00-16.30
11.		13.12	Подвижные игры с	Практическое	1	площадка	Объяснение	

			бегом Мы веселые ребята	занятие			Проведение игр	
12.		20.12	Знакомство с зимними играми Новогодний ветерок	Практическое занятие	1	спорт. зал	Объяснение Проведение игр	
13.		27.12	Знакомство с зимними играми Сугробики	Практическое занятие	1	площадка	Объяснение Проведение игр	
14.	Январь	10.01	Знакомство с зимними играми Мороз-Красный нос	Практическое занятие	1	площадка	Объяснение Проведение игр	Вторник 16.00-16.30
15.		17.01	Знакомство с зимними играми Старый и новый год	Практическое занятие	1	спорт. зал	Объяснение Проведение игр	
16.		24.01	Игры малой интенсивности Сделай фигуру	Практическое занятие	1	спорт. зал	Объяснение Проведение игр	
17.		31.01	Знакомство с зимними играми Лыжник	Практическое занятие	1	спорт. зал	Объяснение Проведение игр	
18.	Февраль	7.02	Народные игры Золотые ворота	Практическое занятие	1	спорт. зал	Объяснение Проведение игр	Вторник 16.00-16.30
19.		14.02	Караси и щука	Практическое занятие	1	спорт. зал	Объяснение Проведение игр	
20.		21.02	Знакомство с зимними играми Снеговички по парам	Практическое занятие	1	площадка	Объяснение Проведение игр	
21.		28.02	Народные игры Малечина -Калечина	Практическое занятие	1	площадка	Объяснение Проведение игр	
22.	Март	7.03	Народные игры Чурилки	Практическое занятие	1	спорт. зал	Объяснение Проведение игр	Вторник 16.00-16.30
23.		14.03	Народные игры Кто у нас хороший?	Практическое занятие	1	площадка	Объяснение Проведение игр	
24.		21.03	Подвижные групповые игры	Практическое занятие	1		Объяснение Проведение игр	

25.		28.03	Игры малой интенсивности Бой петухов	Практическое занятие	1	спорт. зал	Объяснение Проведение игр	
26.	Апрель	4.04	Подвижные игры с бегом Хитрая лиса	Практическое занятие	1	площадка	Объяснение Проведение игр	Вторник 16.00-16.30
27.		11.04	Подвижные игры с бегом Охотники и зайцы	Практическое занятие	1	площадка	Объяснение Проведение игр	
28.		18.04	Эстафета Соревнования мячей	Практическое занятие	1	площадка	Объяснение Проведение игр	
29.		25.04	Подвижные игры с бегом Салки	Практическое занятие	1	площадка	Объяснение Проведение игр	
30.		08.05	Эстафеты с мячами	Практическое занятие	1	площадка	Объяснение Проведение игр	
31.	Май	16.05	Прыгалки – скакалки	Практическое занятие	1	площадка	Объяснение Проведение игр	Вторник 16.00-16.30
32.		53.05	Спортивные развлечения на площадке Спортивный праздник	Практическое занятие	1	площадка	Наблюдение Диагностический срез	

2.3. Условия реализации программы

Учебные занятия проводятся в спортивном зале или на спортивной площадке.

Материально – техническое обеспечение:

- Атрибуты для проведения игр (маски);
- Мячи;
- Скакалки;
- Обручи;
- Кегли;
- Ракетки;
- Канат;
- Гимнастические скамейки;
- Маты.

Информационно-методическое обеспечение:

- Наличие программы;
- Методические разработки с описанием игр;
- Методические пособия;
- Аудио-материалы;
- Картотека подвижных игр;
- Картотека считалок.

Кадровое обеспечение

ФИО педагога реализующего программу	Должность, место работы	Образование
Александрова Ольга Олеговна	воспитатель, МДОУ детский сад №3 «Радуга»	Высшее педагогическое

2.4. Формы, порядок текущего контроля, промежуточной и итоговой аттестации

Вводная (первичная) диагностика проводится в начале года, в форме вводного занятия для выявления наличия у детей знаний подвижных игр и выполнения правил в них. Для отслеживания успешности овладения программой детьми в течение года используется наблюдение за игровой деятельностью детей, анализ результатов их деятельности.

С целью выявления результатов в конце года проводится итоговый контроль в форме спортивного развлечения.

Итоговая аттестация по программе не предусмотрена.

Отслеживание результатов обучения ребенка

Показатели (оцениваемые параметры)	Критерии	Степень выраженности оцениваемого качества	Возможное кол-во баллов	Методы диагностики
1. Практические умения и	Соответствие практических	Высокий уровень - Ребенок знает	4	Наблюдение. Индивидуальн

навыки, предусмотренные программой	умений и навыков программным требованиям	название не менее 5 подвижных игр, выбор водящего - не менее 3 различных считалочек, может рассказать правила игры, умеет организовать их со сверстниками.	3	ые задания.
		Выше среднего - Знает 2-3 подвижные игры, выбор водящего - считалочка, затрудняется в самостоятельной организации их.		
		Средний уровень - Знает не более одной подвижной игры, не имеет знаний выбора водящего, организует игру только с частичной помощью взрослого.		
Общеучебные умения и навыки	Восприятие информации	Низкий - Все выполняет по подсказке взрослого, отсутствие знаний игр и умений их организовать.	1	Наблюдение. Анализ способов деятельности.
		- Высокий уровень - ребенок выполняет задание правильно, самостоятельно.	4	
		- Выше среднего – задания выполняет правильно, требуется подсказка педагога.	3	
		- Средний уровень - ребёнок выполняет задание с помощью взрослого.	2	
Организационные умения и навыки	Самостоятельность при организации игровой деятельности	- Низкий уровень - ребёнок не может выполнить задание.	1	Наблюдение.
		- Высокий уровень – соответствует возрасту.	4	
		- Выше среднего – отдельные компоненты не развиты.	3	

		- Средний уровень – большинство компонентов недостаточно развиты.	2	
		- Низкий уровень - компоненты не развиты.	1	

Отслеживание личностного развития ребенка в процессе освоения им программы

Показатель (оцениваемые результаты)	Критерии	Степень выраженности оцениваемого качества	Возможн ое кол-во баллов	Методы диагностики
1. Организационно-волевые качества 1.1. Самоконтроль	Умение контролировать свои действия	Высокий уровень – может контролировать себя сам.	3	Наблюдение
		Средний уровень - периодически контролирует себя сам.	2	
		Низкий уровень – не может себя контролировать, сердится, обижается.	1	
2. Ориентационные качества 2.1. Интерес к занятиям в объединении	Осознанное участие ребёнка в освоении образовательной программы.	Высокий уровень - интерес поддерживается ребенком самостоятельно.	3	Наблюдение
		Средний уровень - интерес периодически поддерживается самим ребенком.	2	
		Низкий уровень - ребенку не интересно.	1	
3. Поведенческие качества 3.1. Конфликтность	Способность занять определённую позицию в конфликтной ситуации.	Высокий уровень - пытается самостоятельно уладить возникающий конфликт.	3	Наблюдение
		Средний уровень - не участвует в конфликтах, старается их избежать.	2	
		Низкий уровень - постоянно провоцирует конфликты.	1	

2.5. Оценочные материалы

Для оценки результатов освоения программы используется наблюдение как метод проведения педагогической диагностики. Данный вид диагностики не предполагает специальных форм и видов организации детей и осуществляется в наблюдениях во время занятий.

Педагогическая диагностика проводится два раза в год (в октябре и мае). Оценка педагогического процесса связана с уровнем овладения каждым ребенком необходимыми навыками и умениями по заданным критериям:

Высокий уровень - 4 балла. Ребенок знает название не менее 5 подвижных игр, выбор водящего - не менее 3 различных считалочек, может рассказать правила игры, умеет организовать их со сверстниками.

Выше среднего - 3 балла. Знает 2-3 подвижные игры, выбор водящего - считалочка, затрудняется в самостоятельной организации их.

Средний уровень - 2 балла. Знает не более одной подвижной игры, не имеет знаний выбора водящего, организует игру только с частичной помощью взрослого.

Низкий - 1 балл. Все выполняет по подсказке взрослого, отсутствие знаний игр и умений их организовать.

Проверка результатов освоения программы проходит в виде физкультурных праздников.

Формы подведения итогов реализации и отслеживание результативности дополнительной образовательной программы:

- итоговое занятие проводится мониторинг освоения уровня усвоения рабочей программы и субъективной позиции ребенка в детской деятельности;
- участие в мероприятиях и конкурсах.

Карта диагностического обследования

Ф.И.ребенка	Рассказывает какую-нибудь считалочку для выбора водящего		Рассказывает правила одной игры, по выбору воспитателя		Может назвать несколько подвижных игр		Ребенок может организовать подвижную игру со сверстниками	
	НГ	КГ	НГ	КГ	НГ	КГ	НГ	КГ

2.6. Методические материалы

Методы и формы обучения по данной программе определяются требованиями с учетом индивидуальных способностей, развитием и саморазвитием личности.

При реализации программы используются различные методы обучения:

- словесные: рассказ, объяснение нового материала;
- наглядные: показ новых игр, демонстрация иллюстративного материала;
- практические: апробирование новых игр, игры на свежем воздухе на спортивной площадке, эстафеты, соревнования, конкурсы.

При этом основным принципом является сочетание на занятиях двух видов деятельности: игровой и учебной. Начало занятия включает знакомство с теоретическим материалом. Затем следует практическая часть занятия: освоение учебной группой новых игр.

Для достижения поставленных задач программы, используются следующие технологии:

- Здоровьесберегающие технологии – это системный подход к обучению и воспитанию, построенный на стремлении педагога не нанести ущерб здоровью обучающихся.

- Личностно – ориентированные технологии позволяют найти индивидуальный подход к каждому ребенку, создать для него необходимые условия комфорта и успеха в обучении. Они предусматривают выбор темы, объем материала с учетом сил, способностей и интересов ребенка, создают ситуацию сотрудничества для общения с другими членами коллектива.

- Игровые технологии помогают ребенку в форме игры усвоить необходимые знания и приобрести нужные навыки. Они повышают активность и интерес детей к выполняемой работе.

Формы обучения: игры, эстафеты, весёлые старты, рассказ, беседа, считалки, народные приметы.

2.7. Список литературы

Нормативные документы

1. Федеральный закон Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
2. Постановление Правительства Российской Федерации от 18 сентября 2020 г. № 1490 «О лицензировании образовательной деятельности» (вместе с «Положением о лицензировании образовательной деятельности»);
3. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 31.03.2022г. №678-р);
4. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 9 ноября 2018 г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и

осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

5. Приказ Министерства науки и высшего образования Российской Федерации и Министерства просвещения Российской Федерации от 5 августа 2020 г. № 882/391 «Об организации и осуществлении образовательной деятельности при сетевой форме реализации образовательных программ»;

6. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23 августа 2017 г. № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;

7. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03 сентября 2019 г. № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;

8. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28 сентября 2020 г. № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».

9. Приказ Министерства образования и науки Республики Марий Эл от 06 июля 2021 г. №656 «Об утверждении требований к дополнительным общеобразовательным общеразвивающим программам для прохождения независимой оценки качества (общественной экспертизы) в рамках включения в систему персонифицированного финансирования дополнительного образования детей в Республике Марий Эл».

10. Устав МДОУ детского сада №3 «Радуга» (утвержден постановлением администрации МО «Городской округ «Город Козьмодемьянск» от 30.06.2017г. №410).

11. Положение о правилах приема, порядке и основаниях перевода, отчисления и восстановления обучающихся по дополнительным общеобразовательным программам дошкольного образования Муниципального дошкольного образовательного учреждения детского сада №3 «Радуга» (утверждено приказом заведующего МДОУ детского сада №3 «Радуга» № 22 от «13» августа 2021г.).

12. Положение о дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе Муниципального дошкольного образовательного учреждения детского сада №3 «Радуга» (утверждено приказом заведующего МДОУ детского сада №3 «Радуга» № 22 от «13» августа 2021г.).

Литература для педагога

1. Кенеман А.В. Детские подвижные игры народов СССР: пособие для воспитателя детского сада / Сост. А. В. Кенеман; под ред. Т. И. Осокиной. – М.: Просвещение, 1988. – 239 с.
2. Литвинова М. Ф. Русские народные подвижные игры : Пособие для воспитателя дет. сада / М. Ф. Литвинова. - М.: Просвещение, 1986. – 78 с.
3. Назаренко Л. Д. Оздоровительные основы физических упражнений / Л. Д. Назаренко. - М.: ВЛАДОС-пресс, 2002. - 238 с.
4. ОТ РОЖДЕНИЯ ДО ШКОЛЫ. Примерная общеобразовательная программа дошкольного образования (пилотный вариант) / Под ред. Н. Е. Вераксы, Т. С. Комаровой, М. А. Васильевой. — М.: МОЗАИКА СИНТЕЗ, 2015. — 368 с.
5. Пензулаева Л. И. Подвижные игры и игровые упражнения для детей 5-7 лет: Пособие для педагогов дошкол. учреждений / Л. И. Пензулаева. - М.: Гуманитар. - издат. центр ВЛАДОС, 2002. – 108 с.
6. Степаненкова Э. Я. Сборник подвижных игр [Текст]: для занятий с детьми 2-7 лет / Э. Я. Степаненкова. - Москва: Мозаика-синтез, 2016. - 141 с.
7. Яковлев В. Г. Подвижные игры [Текст]: [Учеб. пособие для фак. физ. воспитания пед. ин-тов] / В.Г. Яковлев, В.П. Ратников. - Москва: Просвещение, 1977. – 143 с.

Литература для обучающихся и родителей

1. Панкеев И. А. Русские народные игры [Текст] / И. Панкеев. - Москва: Яуза: Эксмо-пресс, 1998. - 238 с.
2. Степаненкова Э. Я. Сборник подвижных игр [Текст]: для занятий с детьми 2-7 лет / Э. Я. Степаненкова. - Москва: Мозаика-синтез, 2016. – 141с.
3. Якуб С. К. Вспомним забытые игры: (Старин. рус. игры, или Достоверный рассказ о том, как и во что играли наши прабабушки и прадедушки и во что будет интересно играть всем нынешним ребятам): [Для мл. шк. возраста] / С. К. Якуб. - М.: Дет. лит., 1990. - 158 с.

Русские народные игры

Цель: Познакомить с русскими народными играми, воспитывать уважительное отношение к культуре родной страны.

Русские народные игры будут эффективны, так как дети учатся оценивать свою и чужую деятельность с точки зрения законов природы. А это первый шаг к формированию привычек ведения здорового образа жизни. Это игры, отражающие отношение человека к природе, ведь народ всегда трепетно относился к природе, берёг её, прославлял. Есть игры, которые воспитывают доброе отношение к окружающему миру.

«Салки» ("Пятнашки", "Ловитки", "Ловишки", "Ляпки", "Лепки", "Клецки", "Сало" и др.) Эта игра имеет разные названия и правила, но основное содержание сохраняется: один или несколько водящих ловят других игроков и, если поймают, меняются с ними ролями. Игра может проводиться в самых различных условиях: в помещении, на воздухе, детьми всех возрастов, молодежью и взрослыми. Количество участников - от 3 до 40 человек. Игра не требует руководителей, судей. По жребию или по считалке выбирают одного водящего - "салку". Условно устанавливаются границы площади игры. Все разбегаются в пределах этой площади. Разновидности "Салок" - "*Салки с домом*", "*Ноги от земли*".

«Ястреб». Дети собираются, количеством до 16 и больше, во дворе, в саду или в просторной комнате и бросают меж собою жребий. Выбираемый по жребию представляет ястреба. Дети во время бега стремятся бросить в ястреба платок или свернутый жгут, — если они попадают в него, он считается убитым и из среды детей выбирается на его место другой.

«Горелки». Игроки располагаются попарно, взявшись за руки и образуя колонну. Все хором громко говорят или распевают: Гори, гори ясно, Чтобы не погасло.

Глянь на небо –

Птички летят.

Колокольчики звенят!

Раз, два, три - беги!!!

При слове «беги» стоящие в последней паре размыкают руки и мчатся в начало колонны, обегая ее с разных сторон (один - слева, другой - справа), а водящий пытается поймать кого-то из них до того как пара, встретившись, вновь возьмется за руки.

«Мороз - Красный нос». Водящий, т.е. Мороз - Красный нос, встает посреди площадки и говорит:

Я Мороз - Красный нос,

Всех морожу без разбора.

Разберусь со всеми скоро,

Кто сейчас решится

В дальний путь пуститься!

Играющие в ответ скандируют:

Не боимся мы угроз

И не страшен нам мороз!

И тут же бегут в противоположный «дом».

«Малечина – калечина». Поставив палочку на палец, ладонь, ногу и т.д., нужно держать ее в равновесии, пока произносят слова и счет:

Малечина-калечина, сколько часов до вечера?

«Золотые ворота». Пара игроков встают лицом друг к другу и поднимают вверх руки – это ворота. Остальные игроки берутся друг за друга так, что получается цепочка. Игроки-ворота говорят стишок, а цепочка должна быстро пройти между ними.

Золотые ворота

Пропускают не всегда.

Первый раз прощается,

Второй - запрещается.

А на третий раз

Не пропустим вас!

С этими словами руки опускаются, ворота захлопываются.

«Удочка». Все игроки образуют круг. Выбирается один водящий, который становится в центр круга. Водящему выдается веревочка. Водящий начинает вращать веревочку. Задача всех игроков в кругу перепрыгнуть через нее и не быть пойманными.

«Бой петухов». Игроки, прыгая на одной ноге, закладывают руки за спину и толкаются плечо в плечо. Побеждает игрок, которому удастся вытолкнуть соперника за пределы круга или же если соперник встанет на обе ноги.

«Перетяжка». Участники хватают палку каждый со своей стороны и по команде начинают тянуть палку, каждый в свою сторону. Побеждает тот, кто перетянет соперника на свою сторону.

«Ворон». Выбирается один ребёнок, изображающий «ворона». (Он стоит в кругу вместе со всеми)

Ой, ребята, та-ра-ра!

На горе стоит гора,

А на той горе дубок,

А на дубе воронок.

Ворон в красных сапогах,

В позолоченных серьгах.

Черный ворон на дубу,

Он играет во трубу.

Труба точеная, Позолоченная,

Труба ладная,

Песня складная.

С окончание песни «Ворон» выбегает из круга, все закрывают глаза, «ворон» обегает круг, дотрагивается до чьей-нибудь спины, а сам становится в круг.

«Солнце». Дети стоят по кругу. В центре «солнце» - ребёнок.

Гори солнце ярче, - Дети ходят

Лето будет жарче. - по кругу.

Я зима теплее, - Идут в центр.

А весна милее - Из центра обратно.

А зима теплее, - В центр.

А весна милее. - Обратно.

После слов «солнце» (ловишка) ловит детей.

«Чурилки». Играющие выбирают двоих детей. Одному завязывают платком глаза, другому дают бубен (или колокольчик); затем ведут вокруг них хоровод и поют:

Колокольцы, бубенцы,

Раззвонились удалцы.

Диги-диги-диги-дон,

Отгадай, откуда звон? После этих слов игрок с бубном начинает звонить и ходить в круге, а жмурка старается его поймать.

«Баба – Яга». Дети ходят по кругу и поют:

Баба-Яга, костяная нога,, - Дети ходят

С печки упала, ногу сломала. - по кругу.

Пошла в огород, испугала народ. - Идут в центр.

Побежала в баньку, - Из круга обратно.

Испугала зайку.

После песни дети разбегаются. Баба-Яга ловит детей.

«Медведь». Один из детей изображает медведя. Он делает вид, что спит.

Дети собирают грибы и ягоды, поют:

У медведя во бору,

Грибы, ягоды беру.

А медведь не спит,

Всё на нас глядит.

А потом как зарычит

И за нами побежит.

Медведь встает и начинает гоняться за детьми.

«Ловушка». Играющие стоят в кругу, в разных местах которого выбирают 5-6 детей. Им дают цветные платочки. Все стоят в общем кругу. Дети идут по кругу и поют:

Скок, скок, сапожок,

Выходи-ка на лужок,

То прыжком, то бочком,

Топай, топай каблучком.

Дети с платочками выходят в середину круга, двигаются внутри него легким поскаком. Стоящие по кругу хлопают в ладоши.

«Обеги круг». Идут по кругу и поют народную считалку:

Водица, водица,

Студеная быстрица,

Обеги вокруг,
Напой наш луг!

Воспитатель называет двух детей, стоящих рядом друг с другом. Дети поворачиваются спиной и бегут в разные стороны. Каждый старается прибежать на свое место первым.

«Огуречик». Ребенок в шапочке мышки сидит на стуле в стороне. Дети исполняют потешку:

Огуречик, огуречик,
Не ходи на тот конечик.
Там мышка живет,
Тебе хвостик отгрызет.

Мышка бежит за ребятами, стараясь их догнать.

«Кто у нас хороший». Дети идут по кругу и поют народную песню:

Кто у нас хороший?
Кто у нас пригожий?
Ванечка хороший,
Ванечка пригожий.

На коня садится – Конь завеселится.

Плеточкой помашет – Конь под ним запляшет.

Машет плеточкой, ходит высоко поднимая ноги.

Мимо сада едет – Садик зеленеет, Цветы расцветают, Пташки распевают.

К дому подъезжает,

Со коня слезает,

Со коня слезает – Олечка встречает.

Раздел Подвижные игры

Цель: совершенствование координации движений. Развитие быстроты реакции, сообразительности, внимания, умения действовать в коллективе. Воспитание инициативы, культуры поведения, творческого подхода к игре.

ЛОВИШКИ. (Бег) Дети строятся в круг, у каждого имеется цветная ленточка, заправленная сзади за пояс. В центре круга стоит Ловишка. По сигналу воспитателя: «Раз, два, три – лови!» дети разбегаются по площадке. Ловишка старается вытянуть ленточку. По сигналу: «Раз, два, три в круг скорей беги – все дети строятся в круг». После подсчета пойманных, игра повторяется. Варианты: чертится круг в центре стоит Ловишка. По сигналу «Раз, два, три лови» дети перебегают круг, а Ловишка пытается схватить ленту.

УГОЛКИ.(бег) Дети становятся возле деревьев или в кружочках начерченных на земле. Один из играющих оставшийся в середине, подходит к кому – либо и говорит «Мышка, мышка продай мне свой уголок». Та отказывается. Водящий идёт с теми же словами к другому. В это время остальные дети меняются местами, а водящий в середине старается занять место одного из перебегающих. Если это ему удастся, оставшийся без уголка становится на середину.

ПАРНЫЙ БЕГ. (бег) Дети стоят в колоннах парами на одной стороне площадки за чертой. На другой стороне площадки поставлены предметы (кегли, кубы и т.д.), по числу звеньев. По сигналу воспитателя первые пары детей, взявшись за руки, бегут до предметов огибают их и возвращаются в конец своей колонны. По следующему сигналу бегут вторые пары. Пара разъединившая руки, считается проигравшей. Варианты: бежать с захлестом голени. Бег между предметами змейкой до ориентира.

МЫШЕЛОВКА. (бег) Играющие делятся на 2 неравные группы. Меньшая, образует круг – мышеловку. Остальные – мыши, они находятся вне круга. Играющие, изображающие мышеловку берутся за руки и начинают ходить по кругу, приговаривая «Ах как мыши надоели, все погрызли, все поели. Берегитесь же плутовки, доберемся мы до вас, вот поставим мышеловку – переловим всех сейчас». Дети останавливаются и поднимают сцепленные руки вверх образуя ворота. Мыши вбегают в мышеловку и выбегают из нее, по слову воспитателя «Хлоп» дети, стоящие по кругу, опускают руки и приседают – мышеловка захлопнулась. Играющие, не успевшие выбежать из круга, считаются пойманными. Пойманные мыши переходят в круг и увеличивают размер мышеловки. Когда большая часть мышей поймана, дети меняются ролями.

МЫ ВЕСЁЛЫЕ РЕБЯТА. (бег) Дети стоят на одной стороне площадки за чертой. На противоположной стороне также проводится вторая черта. В центре площадки находится Ловишка. Игроки хором произносят: «Мы весёлые ребята, Любим бегать и скакать, Ну, попробуй нас догнать. Раз, два, три, лови!» После слова «лови» дети перебегают на другую сторону площадки, а Ловишка их ловит. Тот, кого Ловишка успеет осалить, прежде чем тот пересечёт черту, считается пойманным, отходит в сторону и пропускает одну перебежку. Варианты: Дети идут по кругу и проговаривают текст. Ловишка в центре. Разбегаются разными видами бега.

ГУСИ – ЛЕБЕДИ. (бег) На одном краю зала обозначается дом в котором находятся гуси, на противоположной стороне зала стоит пастух. Сбоку от дома логово, в котором живёт волк, остальное место луг. Выбираются дети на роль волка, пастуха, остальные дети изображают гусей. Пастух выгоняет гусей на луг, они пасутся и летают. Герои Слова и действия героев Пастух - гуси, гуси! Гуси останавливаются и отвечают хором: га-га-га. Пастух - есть хотите! Гуси - да, да, да! Пастух -так летите же домой. Гуси - нам нельзя, серый волк под горой не пускает нас домой, зубы точит съесть нас хочет. Пастух: так летите, как хотите только крылья берегите! Гуси, расправив крылья летят через луг домой, а волк выбежав из логова, старается поймать гусей. Затем после 2-3 перебежек выбирается новый пастух и волк.

СДЕЛАЙ ФИГУРУ. (бег) По сигналу воспитателя все дети разбегаются по залу. На следующий сигнал (удар в бубен) все играющие останавливаются на месте, где их застала команда, и принимают какую-либо позу. Воспитатель отмечает тех, чьи фигуры получились интереснее, наиболее удачными.

Варианты: можно выбрать водящего, который будет определять, чья фигура интереснее сложнее, тех, кто каждый раз придумывает новые фигуры.

КАРАСИ И ЩУКА. (бег) Один ребёнок выбирается щукой, остальные делятся на две группы. Одна из них образует круг – это камешки, другая – караси, которые плавают внутри круга. Щука находится за пределами круга. По сигналу воспитателя – щука – она быстро вбегает в круг, стараясь поймать карасей. Караси спешат занять место за кем-нибудь из играющих и присесть за камешки. Пойманные караси уходят за круг и подсчитываются. Игра повторяется с другой щукой. Варианты: караси плавают не только в кругу, но и между камней, щука находится в стороне. Можно выбрать две щуки.

ВСТРЕЧНЫЕ ПЕРЕБЕЖКИ. (бег) Две группы детей с равным количеством играющих становятся на противоположных сторонах площадки за лини́ями в шеренги (расстояние между детьми в шеренге не менее 1 метра). У каждой группы детей на руках ленточки своего цвета – синие, жёлтые. По сигналу воспитателя: «Синие!» - дети с синими лентами бегут на противоположную сторону, стоящие напротив протягивают вперёд ладоши и ждут, когда бегущие прикоснуться к ним рукой. Тот, кого коснулись, бежит на другую сторону, поворачивается и поднимает руку вверх. Варианты: Можно добавить ещё два цвета – красный, зелёный.

ХИТРАЯ ЛИСА. (бег) Играющие стоят по кругу на расстоянии одного шага друг от друга. Вне круга очерчивается дом лисы. Воспитатель предлагает играющим закрыть глаза, обходит круг за спинами детей и говорит: «Я иду искать в лес хитрую и рыжую лису!», дотрагивается до одного из играющих, который становится хитрой лисой. Затем воспитатель предлагает играющим открыть глаза и внимательно посмотреть, кто из них хитрая лиса, не выдаст ли она себя чем-нибудь. Играющие 3 раза спрашивают хором, вначале тихо, а затем громче «Хитрая лиса, где ты?». При этом все смотрят друг на друга. Хитрая лиса быстро выходит на середину круга, поднимает руку вверх, говорит «Я здесь». Все играющие разбегаются по площадке, а лиса их ловит. Пойманного лиса отводит домой в нору. Правила: лиса начинает ловить детей только после того, как играющие в 3 раз хором спросят и лиса скажет «Я здесь!». Если лиса выдала себя раньше, воспитатель назначает новую лису. Играющий, выбежавший за границу площадки, считается пойманным.

ПУСТОЕ МЕСТО. (бег) Играющие становятся вкруг, положив руки на пояс, - получают окошки. Выбирается водящий. Он ходит вне круга и говорит: «Вокруг домика хожу, и в окошечки гляжу, к одному я подойду, и тихонько постучу». После слов постучу, водящий останавливается, заглядывает в окошко и говорит: тук, тук, тук. Стоящий впереди спрашивает: «Кто пришёл?» водящий называет своё имя. Стоящий в кругу спрашивает: «Зачем пришёл?» водящий отвечает: «Бежим вперегонки» – и оба бегут вокруг играющих в разные стороны. В кругу оказывается пустое место. Тот, кто добежит до него первым, остаётся в кругу, опоздавший становится водящим, и игра продолжается. Варианты: водящий просто ходит за кругом и кладёт руку

на плечо кому-нибудь, с ним и бегут в разные направления, стараясь занять пустое место.

ЗАТЕЙНИКИ. Выбирается водящий – затейник, который встает в центр круга, образованный детьми. Взявшись за руки, дети идут по кругу и произносят: «Ровным кругом друг за другом мы идём за шагом шаг. Стой на месте дружно вместе, Сделаем вот так...» Дети останавливаются, опускают руки, а затейник показывает какое-нибудь движение и все должны его повторить. Игра повторяется с другим затейником. Правила: точно выполнять движения за затейником.

БЕЗДОМНЫЙ ЗАЯЦ. (бег) Из числа играющих выбирается охотник и бездомный заяц. Остальные играющие – зайцы образуют «свой домик» (два зайца держаться за руки, создавая домик). Бездомный заяц убегает, а охотник его догоняет. Заяц может спастись от охотника, забежав в любой «домик»; К кому бездомный заяц встаёт спиной тот и становится водящим. Если охотник поймает, то меняются ролями.

ФИЛИН И ПТАШКИ. (бег) Играющие выбирают филина, он прячется в свое гнездо. Подражая крику той птицы, которую выбрали, играющие «летят» по площадке. На сигнал «Филин!» все птицы стараются улететь в свои гнезда. Если филин успеет кого-то поймать, то он должен угадать, какая это птица, и только тогда пойманный становится филином. Указания. Перед началом игры играющие называют птиц, голосу которых смогут подражать. Гнезда птиц и филина лучше устраивать на высоких предметах. Прячутся каждый в своем гнезде.

НЕ ОСТАВАЙСЯ НА ПОЛУ. (прыжки) Выбирается Ловишка, который бежит по залу вместе с детьми. Как только воспитатель произнесёт - «Лови!» - все убегают от ловишки и взбираются на предметы – скамейки, кубы, пеньки. Ловишка старается осалить убегающих. Дети, до которых дотронулся Ловишка отходят в обусловленное место. Варианты: выбирается 2 ловишки, бегают разными видами бега, использовать музыкальный сигнал.

ОХОТНИКИ И ЗАЙЦЫ. (прыжки) Выбирается охотник, остальные дети – зайцы. На одной стороне площадки отводится место для охотника, на другой дом зайцев. Охотник ходит по залу, делая вид что ищет следы зайцев, а затем возвращается к себе. Зайцы выпрыгивают на двух ногах или на право, на левой поочередно в разных направлениях. По сигналу: «Охотник!» - зайцы убегают в дом, а охотник бросает в них мяч. Те в кого он попал, считаются подстреленными, и он забирает их в свой дом. Варианты: охотников может быть 2-3, и у зайцев дома нет они просто уворачиваются от мяча.

ВОЛК ВО РВУ. (прыжки) Поперек площадки (зала) двумя параллельными линиями на расстоянии около 100 см одна от другой обозначен ров. В нем находится водящий - волк. Остальные дети — козы. Они живут в доме (стоят за чертой вдоль границы зала). На противоположной стороне зала линией отделено поле. На слова «Козы, в поле, волк во рву!» дети бегут из дома в поле и перепрыгивают по дороге через ров. Волк бежит во рву, стараясь осалить прыгающих коз. Осаленный ходит в сторону. Воспитатель говорит: «Козы,

домой!» Козы бегут домой, перепрыгивая по пути через ров. После 2—3 перебежек выбирается или назначается другой водящий. Указания. Коза считается пойманной, если волк коснулся ее в тот момент, когда она перепрыгивала ров, или если она попала в ров ногой. Для усложнения игры можно выбрать 2 волков

СБЕЙ КЕГЛЮ. (метание) На одной стороне зала чертят 3-4 кружка, в них ставят кегли. На расстоянии 1,5-2м., от них обозначают шнуром линию. 3-4 ребёнка подходят к линии становятся напротив кеглей, берут по мячу и катят, стараясь сбить кеглю. Затем бегут, ставят кегли, берут мячи и приносят их следующим детям. Варианты: 1. Бросать мяч правой, левой рукой, отталкивать ногой. 2. Кегли ставят за линией в определённом порядке: в один ряд вплотную к друг к другу, высокая кегля в середине. В один ряд одна от другой на небольшом расстоянии -5- 10см; в небольшой кружок, большая кегля в центре. В два ряда большая кегля между рядами; квадратом, большая в центре и т. Д. на расстоянии 2-3 метра от линии, на которой расположены кегли, чертят 2-3 линии, с которых игроки сбивают кегли. Дети, соблюдая очерёдность, начинают прокатывать шары с самой ближней линии. Выигрывает тот, кто больше всех собьёт кеглей с ближней линии. Он начинает прокатывать мячи со второй линии.

КОРШУН И НАСЕДКА. В игре участвуют 8-10 детей, одного из игроков выбирают коршуном, другого наседкой. Остальные дети – цыплята, они становятся за наседкой, образуя колонну. Все держаться друг за друга. В стороне гнездо коршуна. По сигналу он вылетает из гнезда и старается поймать цыплёнка, стоящего в колонне последним. Наседка вытягивая руки в стороны, не даёт коршуну схватить цыплёнка. Все цыплята следят за движениями коршуна и быстро двигаются за наседкой. Пойманный цыплёнок идёт в гнездо коршуна.

Эстафеты.

Цель: познакомить с правилами эстафет. Развитие быстроты реакции, внимания, навыков передвижения. Воспитание чувства коллективизма и ответственности.

«ПОСПЕШИ, НО НЕ УРОНИ» Дети (с мешочками песка на голове или на ладони вытянутой вперед руки) по 6—10 человек перебегают с одного конца площадки на другой, стараясь обогнать друг друга.

«Разгрузи машину». Перед командами стоит простая задача — разгрузить машину с кирпичами. Для этого с одной стороны площадки ставятся две коробки с кубиками («машины с кирпичами»), а с другой стороны располагаются игроки. Задача участников — добежать до «машины», взять «кирпич», вернуться к линии старта, положить ношу в обозначенное место и передать эстафету другому участнику. Побеждает та команда, которая быстрее перенесет все «кирпичи».

«Пройди через обручи». Две команды становятся друг за другом в колонну. На площадке раскладывается 3—4 обруча. Задача участников — добежать до поворотной стойки (это может быть стул, куст, камень, столб, какой-то предмет) и вернуться назад к линии старта. На пути вперед необходимо преодолеть препятствия: поднять каждый обруч, продеть через себя и положить на место.

«Перенеси арбузы». Для этой эстафеты вам понадобится шесть мячей разных размеров (по три для каждой команды). Перед каждым участником ставится задача: донести три «арбуза» до поворотной стойки и вернуться назад. Тот, кто уронил «арбузы», собирает их и продолжает движение к линии старта. Удерживать три мяча в руках, да еще и бежать при этом — трудная задача. Поэтому двигаются игроки медленно и осторожно.

«Соревнования мячей». Дети становятся в колонну друг за другом (на расстоянии одного шага) и передают мяч через голову соседу за спиной. Когда мяч попадает в руки игрока, завершающего колонну, он бежит вперед и становится во главе группы, остальные отходят на шаг назад. Игра продолжается до тех пор, пока все участники не попробуют себя в роли ведущего колонны. Есть еще один вариант этой игры: передавать мяч не через голову, а между ногами игроков.

«Общая картина». Для проведения этой игры вам понадобятся два мольберта, на которых закреплены чистые листы бумаги (можно упростить задачу и прикрепить два листа ватмана на стене). Рядом положите фломастеры или маркеры с толстым стержнем. Ведущий ставит перед командами задание — написать картину: портрет человека, кошку, дом, робота и т. д. (задание должно быть простым). Каждый участник должен добежать до «мольберта», нарисовать одну деталь образа и вернуться назад. Побеждает та команда, которая первой представит свой «шедевр».

«Меткие стрелки». На площадке кладется два обруча. С небольшого расстояния участники игры должны попасть теннисными мячами в обруч. У кого будет больше попаданий, тот и победил.

«НОВОГОДНИЙ ВЕТЕРОК». Для проведения этого конкурса потребуется стол или любая ровная поверхность. Посередине необходимо проложить линию — можно использовать яркий скотч или обычные толстые нитки для вязания. Два ребенка присаживаются на корточки с двух сторон стола. На середину, где проведена линия, положен небольшой ватный «снежок». Задача — «передуть» снежок на сторону соперника.

«СУГРОБИКИ». Дети делятся на две команды. Перед командами лежат два круга из ватмана или два белых коврики. Представитель команды должен, стоя на одном круге, взять другой и положить перед собой — встать на него. Действия повторяются до тех пор, пока ребенок не доберется по сугробикам до стула. Обратно нужно добраться до команды таким же способом.

«ЛЫЖНИК». Дети делятся на две команды. Дети одевают маленькие детские пластиковые лыжи. На них нужно доехать до стула, обежать его, и,

вернувшись, передать лыжи следующему игроку. Команда, раньше закончившая соревнование, считается победившей.

«*НЕ БУДИ МЕДВЕДЯ*». Среди играющих выбирают медведя, он «спит в берлоге», остальные дети – зайки, они бегают, прыгают и шумят под музыку. Как только музыка заканчивается, медведь просыпается и с рычанием бросается за зайцами – они должны спрятаться по домикам – обручам, лежащим на полу.

«*КТО БЫСТРЕЕ*». Дети делятся на 2 команды (например белочки и снеговички). На полу рассыпаны шишки и снежинки. Каждая команда под музыку собирает предметы в мешок или корзину. Белочки – шишки, снеговички – снежинки. Выигрывает та команда, которая без ошибок быстрее соберет свои предметы

«*СТАРЫЙ И НОВЫЙ ГОД*». Дети все, кроме одного, встают в круг. Ребенок, который не встал в круг — это Старый год: у него в руке свернутый в трубочку календарь на новый год. Старый год крадется по кругу с внешней стороны. Игрок, к которому он прикоснется, становится Новым годом и должен поймать Старый год и выхватить у него календарь. При этом Старый год может пересекать внутреннее пространство круга, а Новый год – нет. Пойманный год встает в круг вместе с другими игроками, а поймавший становится Старым годом.

«*ЛЕДЯНАЯ СОСУЛЬКА*». Дети садятся в круг, под музыку они передают сделанную из фольги сосульку. Тот ребенок, в чьих руках окажется ледяная сосулька, когда музыка смолкнет, должен рассказать новогодний стишок или спеть песенку, чтобы не замерзнуть.

«*СНЕГОВИЧКИ ПО ПАРАМ*». Для этой игры нужно нечетное количество игроков. Если количество игроков четное, то к игре подключается взрослый. Все дети, снеговички, делятся на пары. Ведущий дает команды. Например – встать плечом к плечу, сесть спиной друг к другу. Все команды нужно исполнять, но как только ведущий скажет: — Снеговик нашел пару, — каждый должен поменять партнера. Ведущий тоже пытается встать с кем-нибудь в пару. Тот, кто остался без пары, становится ведущим.

«*Снежный завал*». Играющие располагаются в шеренгу, по бокам которой лежат обручи. В одном обруче находятся предметы по числу участников (мячи, кубы, палки). Сидя боком друг к другу, по сигналу нужно разобрать «снежный завал», передавая предметы из рук в руки в другой обруч, а мячи прокатывать по полу под согнутыми ногами. Предметы передавать только из рук в руки. Выигравшей считается команда, первой положившая последний предмет в обруч.

«*Украсть ёлку*». Украшения по числу участников лежат в корзине перед стартом. Участники по очереди бегут к елке, преодолевая препятствия на своем пути (сугробы — набивные мячи, горку — наклонная доска). Победит команда, украсившая елку первой.

«*Валенки – скороходы*». По сигналу участники надевают валенки и бегут до ориентира и обратно.

«Сани». Играющие располагаются парами. По сигналу участники выполняют бег парами: один бежит в обруче, а другой сзади держится за обруч. Нужно бежать до ориентира (обежать снежный ком) и вернуться, передать обруч следующей паре. Стоящий сзади участник должен все время держаться за обруч. Игра заканчивается, когда последняя пара пересечет стартовую линию.

«Кто больше наберет снежков». Играют по двое детей. На пол рассыпают снежки из ваты. Детям завязывают глаза и дают по корзинке. По сигналу они начинают собирать снежки. Выигрывает тот, кто набрал большее количество снежков.

«Поймай снежок». Участвует несколько пар. Дети стоят друг против друга на расстоянии приблизительно 4 метра. У одного пустое ведерко, у другого мешочек с определенным количеством «снежков». По сигналу ребенок бросает снежки, а напарник старается поймать их ведром. Выигрывает пара, которая первой закончит игру и наберет большее количество «снежков».