

В помощь педагогу

Методическое пособие

Проектирование прогулки для воспитанников начальной школы

В помощь педагогу
Авторы-составители:

Галушина О.Ю., заместитель директора по воспитательной работе;
Миронова Л.И., старший воспитатель;
Жало О.Б., воспитатель высшей квалификационной категории;
Шатровская О.С., воспитатель.

Цель методического пособия – оказание теоретической и практической помощи педагогам детских домов и школ-интернатов в планировании прогулки для воспитанников начальной школы.

Практическая реализация методических рекомендаций направлена на разнообразное использование различных форм и методов в организации прогулки на свежем воздухе с воспитанниками начальной школы.

Уважаемые коллеги! Мы надеемся, что наши методические рекомендации помогут Вам в работе.

В помощь педагогу

Что такое прогулка? «Прогулка» - пребывание на открытом воздухе для отдыха, развлечения (современный толковый словарь русского языка Т.Ф. Ефремовой)

Мнение педагогов о том, что прогулка – одна из наиболее лёгких педагогических форм, является заблуждением. Только усвоив роль прогулки, осознав её огромные воспитательные возможности, каждый педагог сможет по достоинству оценить её, и включить в арсенал своих методических средств.

Прогулки служат для восстановления работоспособности воспитанников, преследуют познавательную, оздоровительную и воспитательные цели.

Задачи прогулок:

- организовать практическую деятельность в природе (наблюдение, выращивание растений, уход, посадка, уборка, сбор семян и т.д.);
- участвовать в общественно-полезном труде в природе (уборка территории, прополка клумб, изготовление кормушек и т.д.);
- развивать стремление к познанию, наблюдательность, любознательность, умение ориентироваться на местности;
- формировать экологическое мышление;
- активизировать самостоятельную деятельность воспитанников;
- выявлять закономерную связь явлений в природе;
- изучать законы развития природы;
- воспитывать чувства патриотизма, коллективизма, товарищества;
- обеспечить двигательную активность воспитанников на свежем воздухе.

Прогулка – одна из форм отдыха воспитанников, которую необходимо проводить не менее 1 часа в соответствии с СанПиН 2.4.2.2821-10.

Выделяют разнообразные виды прогулок, что дает педагогу разнообразить их в течение всего учебного года.

Виды прогулок:

1. Прогулка-наблюдение за:

- сезонными изменениями в природе;
- особенностями растительного мира;
- жизнью домашних и диких животных;
- трудом и отдыхом людей.

2. Прогулка-задача, направленная на решение какой-нибудь практической задачи

Например, предлагается определить:

- расстояние;
- величину предмета;
- высоту предмета;
- направление и скорость ветра и т.д.

3. Прогулка-поиск, во время этой прогулки воспитанники получают задание отыскать:

- лекарственные травы;
- сеянцы;
- семена деревьев;
- природный материал для гербария, коллекции;
- поиск какого-либо заранее спрятанного предмета или объекта;
- чтение следов зверей и птиц на снегу;
- состязание команд по прохождению маршрута;
- работа с компасом и т.д.

4. Прогулка-поход на:

- скорость;
- выносливость;
- дисциплину;
- внимание;
- ориентирование на местности.

5. Прогулка-фантазия должна представить возможность:

- сделать фотосессию;

- изготовить поделку из природного материала;
- составить букет из листьев, цветов, веток;
- придумать рассказ, составить описание.

6. Прогулка-экскурсия, ставит перед педагогом самые разнообразные задачи.

Например, познакомить и показать:

- местные достопримечательности;
- различные предметы и объекты;
- редкие цветы, деревья, кустарники;
- заметить «следы» хорошего или плохого поведения человека.

7. Прогулка-практикум, предусматривает закрепление знаний и умений воспитанников:

- по правилам дорожного движения;
- по технике безопасности;
- по трудовым навыкам;
- по ориентированию;
- по культуре поведения.

8. Комбинированная прогулка проводится в сочетании с:

- играми;
- спортивными занятиями;
- трудом;
- экскурсионной работой.

9. Информационная прогулка:

- самостоятельный поиск информации.

10. Прогулка-развлечение (игровая прогулка):

- забавные состязания и т.д.

11. Спортивная прогулка.

12. Обществоведческие экскурсии для углубленной профориентационной работы с воспитанниками:

- «Творчество людей», «Трудовые боевые традиции родного края», «Объекты труда людей в родном краю», «Процессы и специализация труда людей», «Труд людей по благоустройству»

Значение прогулки в развитии младшего школьника

В связи с усиливающимся в наше время потоком информации, увеличением времени на учебные занятия, снижением двигательной активности у подрастающего поколения наблюдается гиподинамия. Для решения данной проблемы наиболее эффективными средствами являются, прежде всего, подвижные игры. Подвижная игра – не просто физическое упражнение, т.е. двигательное действие, а целая совокупность разнообразных двигательных действий, объединенных мотивом, который определяет форму поведения играющих.

Посредством подвижных игр на прогулке решаются задачи развития физического воспитания. Участвуя в играх, воспитанники усваивают понятия о предметах и явлениях природы, практически закрепляют знания, получаемые на уроках по познанию мира, математике, чтению. Это, в свою очередь, способствует воспитанию у детей стремления к здоровому образу жизни, воспитание чувства коллективизма, товарищества, взаимовыручки. Игры отличаются большой эмоциональностью, поскольку в них всегда имеются широкие возможности для проявления личных качеств и инициативы. Большое значение игр в развитии ловкости, скорости, быстроты, находчивости, в совершенствовании двигательной способности. Особенное значение имеет соблюдение правил игры и осознание своих действий.

Проведение подвижных игр на свежем воздухе активизирует обмен веществ, оказывают благотворное влияние на сердечно-сосудистую, мышечную, дыхательную и другие системы организма. Правильно организованные игры являются не только средством воспитания, но и отличным средством активного отдыха. В играх у детей воспитываются активность, инициатива. Большое значение имеет знакомство воспитанников с народными играми, которые знакомят детей с национальной культурой разных народов, с их обрядами и обычаями. Подвижные игры полезно использовать и в работе с воспитанниками с ограниченными возможностями здоровья. Игры не только развивают те или иные качества и способности, но и дают детям возможность расслабиться, выплеснуть накопившуюся энергию. Кроме того, подвижные игры – прекрасное средство для формирования уверенности в своих силах. Подвижные и народные игры (Приложение 2)

Этапы подготовки и проведения подвижных игр:

1.Выбор игры. Он зависит от задач и возрастных особенностей воспитанников, степени их подготовленности и количества участников. При выборе игры учитываются также погодные условия, место проведения, наличие помощников и желание самих детей.

2.Подготовка места для игры. В первую очередь необходимо принять меры предосторожности и очистить игровую площадку. Если игры проводятся в лесу, на пересеченной местности, следует заранее ознакомиться с территорией и наметить границы.

3. Подготовка инвентаря. Инвентарь необходимо продумать и подготовить заранее.

4. Разметка площадки. Многие игры проводятся на спортивных площадках. Если разметка требует много времени, то лучше сделать ее до начала игры. Границы должны быть ярко очерчены. Линия границ намечается не ближе трех метров от препятствий: стен, деревьев, пней и т.д.

5. Расстановка игроков. Прежде чем начать игру, необходимо указать играющим исходное положение так, чтобы они хорошо видели и слышали ведущего, который не должен находиться в центре круга, так как в таком случае половина игроков окажутся за его спиной.

6. Объяснение правил и хода игры. Определение ролей, играющих и их местонахождения, а также содержания и правил игры должно быть понятным, логичным и последовательным. В играх с воспитанниками, имеющими, ограниченные возможности здоровья объяснение сопровождается показом всех передвижений с предварительным пробным проигрыванием, так как недопонимание правил может отрицательно сказаться на восприятии игры.

7. Назначение водящих. Выполнение обязанностей водящего оказывает на ребенка серьезное воспитательное воздействие. Поэтому желательно, чтобы в этой роли побывало как можно больше детей. Назначать водящих можно разными способами: выбрать по желанию детей, по жребию, считалке, др. Перечисленные способы следует чередовать в зависимости от поставленной задачи, внешних условий, характера игры, количества играющих и их настроения.

8. Распределение по командам. Организация командной игры или эстафеты с элементами соревнования требует деления на команды, примерно равные по силам. Состав команд в каждой игре может меняться, но при этом должно учитываться желание самих детей.

9. Судейство. Объективное и точное судейство имеет особое значение в играх с разделением на команды, где ярко проявляется соперничество и каждая команда заинтересована в выигрыше. Судья занимает удобное место, что

бы видеть всех участников и при этом не мешать им. При нарушениях правил игры он своевременно вмешивается. От объективности судейства зависят итоги игры.

10. Окончание игры. Игра прекращается, как только у игроков появляются первые признаки утомления и снижается интерес. Ведущий должен постоянно следить за состоянием игроков, чтобы вовремя отреагировать на любые изменения. Продолжительность игры зависит также от ее характера, условий проведения и состава игроков. Так как у игроков утомление наступает неодновременно, для уставших, вполне возможно досрочное окончание игры.

11. Подведение итогов. Многие игры и игровые задания не носят соревновательного характера, поэтому подведение итогов представляет собой анализ как игры в целом, так и успехов каждого воспитанника. При объявлении результатов игры дается ее краткий разбор, анализ ошибок. К такому анализу привлекаются и дети, это способствует развитию наблюдательности, уточнению правил игры, приучает к осмыслению действий и сознательной дисциплине.

Качество организации и проведения игры зависит от психологической готовности педагога к этой деятельности, его педагогических знаний, опыта и умения общаться с детьми.

Если педагог только начинает свою педагогическую деятельность, то содержание и правила организации новой игры ему следует заранее записать на карточку, что позволит лучше запомнить игру и уверенно чувствовать себя при ее проведении, особенно если в игре есть речитативы. Все стихи, считалки, скороговорки, потешки, загадки должны быть хорошо выучены.

Наблюдения осенью

№	Наблюдения	Задачи	Словарь
1.	Осенние изменения в жизни растений	1.Формировать представления об осенних изменениях в жизни растений. 2.Развивать умение устанавливать причинно-следственные связи. 3.Обобщать и систематизировать наблюдения, делать выводы.	хлорофилл
2.	Осенние изменения в жизни животных	1.Способствовать формированию представлений об изменениях в жизни диких животных осенью. 2.Учить объяснять причины осенних изменений в жизни животных. 3.Содействовать формированию гуманного отношения к животным.	подготовка жилища, линька, спячка
3.	Осенние изменения в жизни пернатых	1.Формировать представления об изменениях в жизни птиц осенью. 2.Учить объяснять причины осенних изменений в жизни пернатых. 3.Содействовать формированию гуманного отношения к птицам.	кочующие, оседлые птиц
4.	23 сентября – день осеннего равноденствия	1.Познакомить с традициями и обрядами Дня осеннего равноденствия. 2.Воспитывать чувство благодарности к природе за её дары людям.	народные гулянья, радушные хозяйки
5.	Экскурсия в парк	1.Формировать практические знания, поведение и	клумбы, газоны,

В помощь педагогу

		деятельность, обеспечивающую ответственное отношение к окружающей среде и природному пространству. 2.Развивать экологическую культуру.	хвойные породы, цветник
6.	Осенние работы на цветнике	1.Развивать познавательный интерес к изучению растений, практические навыки по уходу за растениями. 2.Воспитывать культуры поведения в природе, бережное отношение к ней.	органические удобрения, перекопка
7.	Наблюдение за первым инеем	1.Расширить знания о превращении инея из воды. 2.Воспитывать любовь родному краю.	влага, холод, кристаллы льда, пушистый игольчатый иней
8.	Уменьшение светового дня	1.Формировать знания о сезонных признаках. 2.Воспитывать любовь к родному краю.	горизонт
9.	Понижение температуры воздуха (похолодание). Первые заморозки	1.Учить наблюдать за изменениями в неживой природе. 2.Воспитывать бережное отношение к природе, позитивного настроения к различным проявлениям погоды.	ночные заморозки
10.	Наблюдение за ветром	1.Закрепить знания о движении воздуха. 2.Выявить характерные признаки ветра – сила, скорость, направление.	сила, скорость, направление
11.	Зимовка однолетних и многолетних травянистых растений	1.Закрепить знания о разнообразии однолетних и многолетних травянистых растений, их строении, зимовке. 2.Систематизировать знания о продолжительности жизни различных растений. 3.Воспитывать бережное отношение к окружающей среде.	луковица, корень, корневище, однолетние, многолетние, травянистые

Наблюдения зимой

№	Наблюдения	Задачи	Словарь
1.	Беседа о зимних явлениях	1.Закрепить знания о признаках зимы, о последовательности зимних месяцев. 2.Обобщить знания о зимних явлениях. 3.Вспомнить загадки о зиме и зимних явлениях.	живая, неживая природа
2.	Взаимосвязь между похолоданием и жизнью растений	1.Уточнить знания о значении снегового покрова для растений. 2.Развивать речь, мышление, познавательный интерес.	зима - покой природы
3.	Изменения в природе	1.Проводить целенаправленные наблюдения за изменениями в природе. 2.Учить рассказывать о своих наблюдениях.	
4.	Снежинки	1.Уточнить знания об образовании снежинок. 2.Расширить знания о том, почему снежинки белые.	симметричные лучи, водяной пар, воздушные потоки, холодные слои воздуха, крошечные кристаллики льда
5.	Гололедица. Гололед	1.Дать знания о понятии: гололедица, гололед, о причинах их наступления, отличии друг от друга. 2.Актуализировать знания об опасности гололедицы, гололеда.	гололедица, гололед, травмоопасность
6.	Решение познавательной задачи	1.Способствовать развитию аналитического мышления (умения устанавливать причинно – следственные связи) 2.Предложить решить познавательную задачу: «Почему в лесу снег лежит сугробами, а в поле тонким слоем?» (ответ: в поле ветер разгоняет снег, а в лесу мешают деревья).	снежный покров
7.	Ветер	1.Закрепить знания о понятии «ветер», причинами	сила,

В помощь педагогу

		его возникновения, основными видами ветра, его роли в жизни человека и природы, показателями ветра. 2.Развивать память, познавательный интерес к природе родного края.	скорость ветра, студёный
8.	Небо	1.Учить отмечать состояние неба. 2.Развивать познавательный интерес, умение наблюдать.	ясно, переменная, облачность, пасмурно
9.	Прогулка на море. Ледостав	1.Знакомство с явлением в неживой природе: сковывание водоёмов льдом, о значении ледостава для обитателей водоемов. 2.Учить наблюдать, сравнивать, делать выводы, обобщать знания. 3.Формировать представление о правилах поведения в природе.	ледостав
10	Народные приметы о зиме	1.Знакомство с народными приметами о зиме. 2.Способствовать активизации когнитивных процессов (памяти, внимания, мышления).	
11.	Рассматривание коры дерева	1.Уточнить знания о понятии «кора», ее функции. 2.Воспитывать бережное отношение к деревьям.	трещины-морозобоины, повреждения, плодовые деревья, побелка деревьев, солнечные ожоги

В помощь педагогу

12.	Деревья	1.Определить по коре, силуэтам и плодам дерева: берёза, тополь, дуб, рябина, сосна, ель, кедр. 2.Познакомить с понятием «природный паспорт дерева». 3.Формировать умение анализировать, сравнивать, обобщать, делать выводы. 4.Воспитывать бережное отношение к природе. 5.Учить заботиться о растениях зимой.	«природный паспорт дерева»
13.	Зимующие птицы. Развешивание кормушек	1.Обобщить знания о зимующих птицах, их отличительных признаках. 2.Формировать умение различать птиц по внешнему виду, повадкам. 3.Продолжать учить заботиться о пернатых.	оперение, белоснежные перья, нахохлившись, суетливая птица, зимняя стужа
14.	Солнце. Продолжительность светового дня	1.Познакомить с причинами сокращения светового дня зимой, с изменениями высоты солнца на небе. 2.Дать знания о том, как недостаток солнечного света зимой влияет на организм человека. 3.Развивать познавательный интерес к изучению окружающего мира.	относительно низко над горизонтом
15.	Зимнее солнцестояние (22 декабря). День зимнего солнцеворота (25 декабря)	1.Расширить знания о дате зимнего солнцестояния (22 декабря) и дне зимнего солнцеворота (25 декабря). 2.Развивать познавательный интерес.	зимнее солнцестояние, зимний солнцеворот
16	Северное сияние	1.Дать представление о природном явлении – северное сияние, о причинах возникновения. 2.Развивать познавательный интерес.	свечение, вспышки, сполохи

В помощь педагогу

17.	Снег, лёд	1.Уточнить знания о свойствах снега и льда, с их образованием. 2.Развивать наблюдательность, речь, воображение. 3.Воспитывать интерес к явлениям природы.	прозрачность, хрупкость
18.	Звездное небо	1.Продолжить знакомить с историей названий созвездий. 2.Развивать умение наблюдать. 3.Воспитывать интерес к космическому пространству.	астроном, звезда, созвездие
19.	Солнце	1.Систематизировать знания о зависимости света и тепла на Земле от высоты Солнца. 2.Учить устанавливать причинно-следственные связи.	

Наблюдения весной

№	Наблюдения	Задачи	Словарь
1.	Почему март называют «утром года» (обсуждение в солнечный день)	1.Выявить взаимосвязи в природе. 2.Воспитывать интерес к наблюдениям за изменениями в природе, бережное отношение и любовь к природе.	
2.	Отчего и как возникают сосульки?	1.Актуализировать знания о свойствах воды, различными ее состояниями. 2.Способствовать развитию экологического мышления, эрудиции. 3.Знакомство с инструктажем по безопасному поведению во время падения снега и сосулек с крыш зданий.	гладкая, шершавая, капель, карниз
3.	Наблюдение за птицами	1.Закрепить умение различать птиц по оперению, размеру, голосу. 2.Развивать наблюдательность, память. 3.Воспитывать заботливое отношение к птицам.	предвесенье, потомство, весеннее оживление

В помощь педагогу

4.	Наблюдение за ивой	1. Уточнить знания детей о состоянии растений весной. 2. Воспитывать бережное отношение к природе.	пушистые, серебристые почки
5.	Наблюдение за небом	1. Показать зависимость количества облаков от таяния снега. 2. Уточнить, знания о том, что снег и лед – это разное состояние воды. 3. Воспитывать интерес к явлениям природы.	кучевые облака
6.	Наблюдение за таянием снега	1. Продолжить вести наблюдение за сезонными изменениями в природе. 2. Формировать знания о взаимосвязях, происходящих в неживой природе. 3. Развивать познавательный интерес, умение наблюдать.	солнечная сторона
7.	Наблюдение за березой	1. Дать знания о «сокодвижении» (важном переломном моменте в жизни растений). 2. Рассказать о пользе березового сока. 3. Воспитывать потребность в общении с природой, бережном отношении к своему здоровью.	сокодвижение, березовый сок
8.	Наблюдение за распусканием листьев на деревьях и кустарниках	1. Обратить внимание, что листья распускаются на разных растениях неодновременно. 2. Воспитывать интерес к окружающему миру. 3. Развивать познавательный интерес.	питательные вещества
9.	Наблюдения за растениями на участке	1. Расширить знания о разнообразии растений, условиях их роста. 2. Развивать познавательный интерес. 3. Воспитывать бережное отношение к растениям.	первоцветы, подснежники, раннецветущие растения
10.	На каких деревьях сначала появляются цветы, а потом — листья?	1. Дать знания о том, что первыми зацветают деревья и кусты, которые опыляются ветром (ольха, береза, верба, тополь, осина). 2. Рассмотреть цветки.	соцветия, сережки, пыльца, ветровое опыление

В помощь педагогу

11.	Наблюдение, труд в цветнике	1.Закрепление знаний о растениях: однолетние, двулетние, многолетние. 2.Продолжать наблюдение за ростом и развитием растений. 3.Закреплять умения ухаживать за растениями (посадка семян, рассады, поливка, прополка, подкормка, рыхление)	однолетние, двулетние и многолетние растения, рассада, поливка, прополка, подкормка, рыхление, корневая система, стебель, сорняк.
12.	Наблюдение за божьей коровкой	1.Расширить знания и представления об особенностях внешнего вида божьей коровки, где зимуют, какую пользу приносят. 2.Воспитывать внимательное и бережное отношение ко всему живому.	жесткие надкрылья, темные крапинки, тля
13.	Наблюдение за мать-и-мачехой	1.Формировать представления о лекарственных растениях, правилах их сбора, хранения и применении. 2.Развивать познавательную активность.	«золотой подснежник», многолетнее травянистое растение, настой, отхаркивающее средство
14.	Наблюдение за бабочкой	1.Дать знания о разнообразии бабочек, жизненном цикле насекомого, какую пользу и вред приносят. 2.Воспитывать доброе отношение к насекомым.	членистоногие, крылья покрыты чешуйками, причудливость окраски, жизненный цикл включает четыре фазы: яйцо, личинка (гусеница), куколка, взрослое насекомое (имаго).
15.	Ночные заморозки	1.Закрепить знания о природном явлении природы - заморозки. 2.Расширить знания о том, какие последствия несут ночные заморозки весной для растений.	сельскохозяйственные растения, завязи культур, теплолюбивые растения

В помощь педагогу
Наблюдения летом

№	Наблюдения	Задачи	Словарь
1.	Цветение шиповника	1.Расширить знания об особенностях цветения, распускание бутонов, цветение, созревание плодов, пожелтение листьев. 2.Познакомить с плодами разных сортов шиповника. 3.Дать знания о пользе шиповника.	плод-многоорешек, гладкий, блестящий, мясистый
2.	Цветение липы	1.Познакомить с особенностями дерева. 2.Закрепить знания об условиях, необходимых для роста деревьев. Воспитывать у детей интерес к природе, экологическое мировоззрение.	дуплистое дерево, липняк, липовый мед
3.	Град	1.Расширить знания о причинах возникновения града. 2.Рассмотреть формы, размеры градин. 3.Дать знания об опасности града.	градины, ледяные шарики, последствия стихии
4.	Цветущие травянистые растения	1.Закрепить знания о строении, пользе цветов. 2.Учить бережному отношению к растениям.	
5.	Гром, молния	1.Дать знания о причине возникновения молнии и грома. 2.Ознакомить с правилами безопасного поведения во время грозы.	раскаты
6.	Радуга	1.Продолжить ознакомление с сезонными летними изменениями. 2.Развивать интерес к изучению явлений природы.	цветная дуга, луч
7.	Роса	1.Дать знания о причине образования росы. 2. Развивать интерес к окружающему миру.	лёгкий тёплый воздух, капельки, охлаждается
8.	Ливень. Летние теплые дожди	1.Закрепить знания о разновидностях дождя. 2.Развивать познавательную активность.	
9.	Зарница	1.Познакомить с природным явлением.	вечерний, ночной

В помощь педагогу

		2.Расширить знания о приметах, связанные с зарницей. 3.Развивать познавательную активность.	небосклон, горизонт
10.	Гроза	1.Учить устанавливать связь одних явлений с другими. 2.Продолжать знакомить с многообразием и красотой природных явлений. 3.Учить определять приближение грозы, соблюдать правила безопасного поведения во время грозы.	сильный, но скоропроходящий дождь, после грозы воздух чистый, молния, опасность
11.	Дождь	1.Продолжать знакомить с сезонным явлением дождем. 2.Активизировать знания о влиянии дождя на рост растений.	
12.	Насекомые - опылители	1.Актуализировать знания о насекомых. 2.Дать знания о насекомых-опылителях, о роли опылителей в природе и сельском хозяйстве. 3.Воспитывать бережное отношение к природе и насекомым	пыльца, нектар, опыление, незаменимые помощники

Подвижные и народные игры на свежем воздухе

№	Игра	Цель	Ход игры, правила
1.	«Вороны и воробьи»	развитие внимания; эмоциональной отзывчивости воспитанников	На линиях в 3 – 5 м. друг от друга команды располагаются шеренгами спиной друг к другу. Одна команда – «Вороны», другая – «Воробьи». По сигналу «вороны» одноименная команда убегает, а другая старается догнать и «осалить» убегающих до определенной отметки. Побеждает команда, «осалившая» большее число игроков другой команды.
2.	«Светофор»	развитие ловкости, внимания, быстроты реакции	На площадке чертят две линии на расстоянии 5—6 м одна от другой. Играющие стоят за одной линией. Водящий стоит между линиями (примерно посередине) спиной к играющим. Водящий называет любой цвет. Если такого цвета нет в одежде, они беспрепятственно проходят мимо водящего за другую линию. Если у играющих этот цвет присутствует в одежде, то водящий может осалить перебегающего пространство между линиями игрока. Осаленный становится водящим.
3.	«Ветер северный ветер южный»	развитие выносливости и внимания	Для игры выбирают двух ведущих. Одного назначают «северным ветром», другого — «южным ветром». Остальные игроки разбегаются по площадке. «Северный ветер» должен ловить участников игры и «замораживать» их. Пойманные игроки должны остановиться. Задача «южного ветра» — «разморозить» игроков, прикоснувшись к ним рукой и произнеся «Свободен!». «Северный ветер» также может поймать и заморозить «южный». <i>Для того чтобы разнообразить игру, участники могут меняться ролями.</i>
4.	«Огонь, земля, вода, воздух»	развитие коммуникативных	Игроки располагаются по кругу, в центр которого становится водящий. Он бросает мяч любому из игроков, произнося при этом одно из 4 слов: «огонь», «земля», «воздух» или «вода». Если водящий сказал слово «вода», игрок, поймавший мяч,

В помощь педагогу

	<i>(атрибуты: резиновый мяч среднего размера)</i>	способностей, внимания и быстроты реакции	должен очень быстро назвать любую рыбу или животное, обитающее в воде. Если водящий крикнул «Земля!», игрок должен назвать любое животное, живущее на суше; на слово «воздух» — название птицы или летающего насекомого. При слове «огонь» все игроки должны несколько раз повернуться кругом, помахивая руками. Мяч возвращается водящему. Все игроки, допустившие ошибку, выбывают из игры.
5.	«Хали-Хало»	развитие выдержки, быстроты, реакции, ловкости, глазомера	Ведущий берёт мяч и загадывает слово. Остальные игроки должны его отгадать по подсказкам – суть (значение) этого слова и первая и последняя буквы. Когда игрок называет правильное слово, ведущий кидает ему мяч и бежит. Выигравший берёт мяч, кричит ведущему «Хали-Хало!» и называет, сколько от него до ведущего шагов – простых, гигантских, лилипутских или муравьиных. Делает названное количество шагов в сторону водящего. А затем старается попасть в кольцо из рук водящего. Если попадает – сам становится водящим.
6.	«Штандер-стоп»	развитие ловкости, быстроты реакции	Играющие становятся в круг на расстоянии шага от водящего (центр круга может быть обозначен заранее, например, мелом). В руках водящего мяч. Подбрасывая мяч высоко вверх, водящий называет имя любого игрока. Тот, кого он назвал, должен выбежать в центр площадки и поймать мяч. Водящий занимает освободившееся место. Если игрок ловит мяч, он становится водящим и описанные действия повторяются. Если мяч успевает коснуться земли, играющие разбегаются в разные стороны, пока он не поднимет мяч и не крикнет «Штандер!» или «Стоп!». В этом случае все замирают на том месте, где их застала команда, а он должен «осалить» кого-либо из играющих (попасть по нему мячом). Игроки при этом не имеют права покидать место, на котором остановились (увёртываться от мяча разрешается). Водящий также не имеет права покидать центр круга для броска. Тот, в кого попали, становится ведущим или выбывает из игры по предварительной договорённости. Игра повторяется снова.
7.	«Камень-ножницы-бумага»	развитие внимательности, памяти, реакции	Игроки считают вместе вслух «Камень... Ножницы... Бумага... Раз... Два... Три», одновременно качая кулаками. На счёт «Три» они одновременно показывают при помощи руки один из трёх знаков: камень, ножницы или бумагу. Победитель определяется по следующим правилам:

В помощь педагогу

			-Камень побеждает ножницы («камень затупляет или ломает ножницы») -Ножницы побеждают бумагу («ножницы разрезают бумагу») -Бумага побеждает камень («бумага накрывает камень») Если игроки показали одинаковый знак, то засчитывается ничья и игра переигрывается.
8.	«Салки»	развитие ловкости, быстроты движений, ориентировки в пространстве	Выбирается водящий, который должен догнать и осалить разбежавшихся по площадке игроков. У этой игры есть несколько усложняющих вариантов. 1.Осаленный игрок становится водящим, при этом он должен бегать, держась рукой за ту часть тела, за которую его осалили. Первый же игрок, до которого водящий дотронется, сам становится водящим. 2.Осаленный игрок останавливается, вытягивает руки в сторону и кричит: «Чай-чай-выручай». Он «заколдован». «Расколдовать» его могут другие играющие, дотронувшись до руки. Водящий должен «заколдовать» всех. Чтобы сделать это быстрее, водящих может быть 2-3 человека.
9.	«Пастух и олени» (атрибуты: небольшая палочка)	развитие двигательных, коммуникативных и творческих способностей	Все игроки — «олени», а один — «пастух». «Пастух» с небольшой палочкой в руках стоит на середине площадки, а «олени» по команде ведущего «Беги, олень!» разбегаются по всей игровой площади. «Пастух» старается коснуться кого-нибудь из «олений» палочкой и сказать «Стой!» Пойманный «олень» отходит в сторону. «Пастух» должен поймать 5 «олений», тогда на его место становится кто-то другой.
10.	«Фея холода»	развитие двигательных, коммуникативных и творческих способностей	Все игроки — дети. Один игрок — Фея холода или Зимний колдун. По сигналу ведущего игроки разбегаются в стороны, а Фея пытается догнать кого-нибудь из них и дотронуться до него. Пойманный игрок замирает, остановившись и разведя руки в стороны. Остальные игроки могут «разморозить» его, дотронувшись. Фея продолжает замораживать свои жертвы. <i>Особые замечания:</i> заколдованный трижды сам становится Феей или Колдуном.
11.	«Ледяная юла» (атрибуты: небольшой	развитие двигательных способностей, внимания и	Игру следует проводить на хорошо утоптанной снежной площадке или на льду, где нарисован круг. Из игроков выбирается водящий, который встает в середину круга. Все остальные игроки встают вокруг него. У водящего есть льдинка, которую он ударом ноги старается выбить за пределы круга. Остальные игроки стараются

В помощь педагогу

	гладкий кусоч льда)	быстроты реакции	помешать этому, отбивая льдинку ногами и возвращая ее водящему. <i>Особые замечания:</i> игроки могут перед тем, как отбить льдинку водящему, передать ее своему соседу, но не более 3 раз.
12.	«Птицы»	совершенствование умения соблюдать правила игры	Дети по считалке выбирают «хозяйку» и «ястреба», остальные – «птицы». «Хозяйка» тайком от «ястреба» дает название каждой птице. Прилетает «ястреб» и начинает переговоры с «хозяйкой»: «За чем пришел? За птицей. За какой?» Ястреб называет, например, кукушку. Кукушку выбегает, ястреб ее ловит. Если названной ястребом птицы нет, хозяйка прогоняет его. Игра продолжается, пока ястреб не поймает всех птиц. Ястреб может гнаться за птицей только после того, как она переступит линию и побежит по площадке. Пойманная птица не играет до конца игры.
13.	«Джунгли»	ориентировка в пространстве, развитие ловкости и внимания	Играющие делятся на три команды: синие, зеленые и красные. У каждого члена команды на голове повязка соответствующего цвета. Игра проводится на ограниченной территории, повязки (цвет) менять нельзя, если осалили, то повязку отдавать без сопротивления. Синие ловят зеленых, зеленые – красных, красные – синих. Команды следует выпускать с промежутком времени, чтобы дать убежать предыдущей команде. Отобранные повязки отдавать ведущему. Выигрывает та команда, которая быстрее переловит своих соперников.
14.	«Голова дракона»	развитие ловкости, быстроты реакции, скоростных качеств	Игроки цепляются друг за друга как паровозик. По команде ведущего голова дракона – первый человек – пытается поймать хвост – последнего человека. Тот в свою очередь должен увернуться. Шеренга не разрывается. Если всё же «голове» это удастся сделать, последний в шеренге игрок идёт вперёд, становится «головой», а новым «хвостом»- игрок, бывший в шеренге предпоследним. Усложнение. Детям предлагается разделиться на две команды. Одна команда строит круг, другая команда - «Дракон», (находится в середине круга) Дети,

В помощь педагогу

			стоящие в кругу берут в руки мяч и стараются попасть в «хвост дракона» мячом. «Дракон» должен увернуться от мяча. Если всё же мяч попал в «хвост дракона», тот игрок встаёт в круг, и продолжает игру. Когда последний пойман, он переходит в начало цепочки.
15.	«Платок и шапка»	развитие быстроты реакции, чувства ритма, танцевальных движений	Дети встают в круг. У одного из детей платок, у другого шапка. Под музыкальное сопровождение дети начинают передавать платок и шапку в противоположные стороны. По остановки музыки, дети, у которых оказались платок и шапка выходят в круг. Под музыкальное сопровождение выполняют танцевальные упражнения. «Наш платочек дорогой, Поиграть хотим с тобой. Ты беги платок по кругу, Выбирай скорее друга. Покружись, попляши И платочек покажи»
16.	«Клубочек»	развитие двигательных качеств, внимания, ориентировки в пространстве	Дети стоят «змейкой». У первого игрока и последнего на плечах платки. Под слова: Ты платочек заверни, заверни, заверни. Нас в клубочек закрути, закрути, закрути.... Дети закручиваются в клубок по типу «капуста» На слова: раз, два, три, четыре, пять повернулись все опять. Дети разворачиваются в другую сторону и начинают разворачиваться под слова: «Нас платочек разверни, разверни, разверни. Всех на место приведи, приведи, приведи»
17.	«Угадай - ка»	развитие быстроты реакции, ловкости, умственных способностей	Дети стоят в кругу, лицом из круга. Под музыкальное сопровождение дети кладут платок на плечо одному из играющих, стоящих рядом. По остановки музыки, тот, у кого на плече оказался платок, выходит в круг и выполняет задание. Например: отгадывает загадку. (Дети поворачиваются лицом в круг, в центре круга стоит стол, на котором разложены загадки)
18.	«Анюта»	развитие умения	Дети встают в круг, внутри которого находятся «Анюта» (в платке) и Иван с

В помощь педагогу

		действовать по сигналу, ориентироваться в пространстве, соблюдать правила игры	завязанными глазами. Не выходя за круг «Анюта» убегает от «Ивана». «Иван» спрашивает «Анюта»? Она отвечает: «Я тут». «Иван» старается по голосу найти «Анюту». Когда «Иван» найдет «Анюту» - пара меняется. Далее играет другая пара.
19.	«Пробеги под платком»	развитие координации движений, ловкости, быстроты реакции	Для игры берется платок большого размера. Два ведущих держат платок за концы, поднимая его куполом и низко опуская. Задача играющих детей: успеть пробежать под платком пока он находится высоко над головой. Тот из детей, кто попался, читает скороговорку.
20.	«Ткачи»	развитие творческих способностей, воображения	Дети делятся на две команды. Каждой команде выдается «платок», (выполненный из бумаги, обоев или ткани) разрезанный на части. Задача команд – «собрать свой красивый платок» по принципу пазла.
21.	«Волшебный платок»	развитие внимательности и воображения, дисциплинированности	Дети стоят, по кругу взявшись за руки. В центре круга водящий с платком. Дети идут по кругу со словами: Тики – тики – тики – ток, Подарили нам платок. Мы с платочком все ходили И друг друга находили. Дети присаживаются и накрывают глаза руками. Водящий накрывает кого – либо из участников платком. Дети встают, открывают глаза и стараются отгадать: кого нет. (Кто спрятался). Тот, кто отгадает становится - ведущим.
22.	«Возьми платочек»	развитие быстроты реакций на	Дети стоят в колонне парами, взявшись за руки. Перед ними на расстоянии 5 – 6 метров стоит ведущий с платочком в руке. Он говорит слова: «Кто сумеет добежать и платочек первым взять.

В помощь педагогу

		согласованность действий, укрепление опорно - двигательного аппарата	Раз – два – три беги» После слов «Беги!» Дети, стоящие последними к колонне, опускают руки и бегут, чтобы взять платок. Тот, кто первым возьмет платочек, становится водящим. Новая пара становится впереди колонны.
23.	«Весёлые ребята» или («Закрутись в платок»)	развитие быстроты реакции, вестибулярного аппарата	Игра проводится в «тройках». Выходит ведущий, берет два платка за края. Участницы подходят к ведущему и берутся за другой край платка. (Растягивают платки за длинные концы). По команде, под сопровождение музыки начинают красиво закручиваться в платок. Далее по команде раскручиваются.
24.	Русская народная игра «Достань платок»	развитие ловкости, быстроты реакции, силы мышц ног	Дети встают в круг или одну колонну. Платок подвешивается на шесте. Достать его можно, только подпрыгнув. Побеждает тот, кто выше подпрыгнет и достанет платок.
25.	«Заря»	развитие умения действовать по сигналу, упражнять в построении в круг	Игроки встают в круг, а один из играющих «заря» ходит за кругом с платком и говорит: Заря, Заряница, Красная девица, По полю ходила, платок обронила! С последними словами водящий кладет платок на пол за спиной у одного из играющих, который заметив это, быстро берет платок. Оба поворачиваются спиной друг к другу. Дети, стоящие в кругу произносят: «Раз – два, три – не воронь – беги, как огонь!» Оба бегут в разные стороны по кругу. Тот, кто останется без места становится «Зарей».
26.	«Золотые ворота»	активизация и развитие	Эта игра отличается большой динамичностью и рассчитана не столько на ловкость ее участников, сколько на их везение. Правила «Золотых ворот» следующие: два

В помощь педагогу

		двигательной деятельности детей при тесной взаимосвязи с их познавательной и мыслительной деятельностью	игрока становятся напротив друг друга и соединяют руки таким образом, чтобы получились ворота. Остальные участники берутся за руки и по очереди проходят через них. Игроки, составляющие ворота при этом напевают: Золотые ворота Пропускают не всегда! Первый раз прощается, Второй раз запрещается, А на третий раз Не пропустим вас! После того, как заканчивается песня, они опускают руку, те игроки, которые попались, также становятся воротами. Таким образом, постепенно уменьшается цепочка участников. Игра заканчивается в тот момент, когда все становятся «воротами».
27.	«Краски»	упражнять в умении быстро бегать, ловкости, соблюдать правила игры	Согласно правилам, нужно выбрать двух участников: «монаха» и «продавца». Другие игроки становятся в шеренгу, а продавец говорит им шепотом любой цвет. После этого, происходит следующий диалог: Монах заходит в магазин красок и говорит продавцу: - Я монах в синих штанах, пришел за краской. – За какой? Монах называет цвета (например, красный). В случае, если такого цвета нет, продавец отвечает: - Нет такой! Скачи по красной дорожке, на одной ножке, найдешь сапожки, поноси, да назад принеси! При этом, монаху дается задание: пройтись уточкой или попрыгать на одной ноге. Если, такой цвет есть, то продавец отвечает: - Есть такая! – Сколько стоит? – Пять рублей (после этого, монах хлопает по ладони продавца пять раз). Как только прозвучал последний хлопок, участник - «краска» вскакивает и бежит вокруг шеренги. Если монах его догоняет, то сам становится «краской», а тот, кого поймали встает на его место.

В помощь педагогу

28.	«Дедушка Мазай»	развитие двигательных навыков и умений, наблюдательности, внимания, сообразительности	Играющие выбирают дедушку Мазая. Остальные участники игры договариваются, какие движения, обозначающие работу, будут ему показывать. Они подходят к дедушке Мазаю и говорят: Здравствуй дедушка Мазай, Из коробки вылезай! Где мы были - мы не скажем, А что делали - покажем! После этих слов все изображают движениями работу, о которой договорились. Если дедушка Мазай отгадывает, дети разбегаются, а он их ловит. Кого первого поймает, тот становится новым дедушкой Мазаем, и игра повторяется. Если отгадывает, ему показывают другую работу.
29.	«Картошка»	учить перебрасывать мяч	Игроки встают в круг и перебрасывают мяч друг - другу не ловя его. Когда какой-нибудь игрок роняет мяч - он садится в круг (становится "картошкой"). Из круга, подпрыгивая из положения «сидя», игрок пытается поймать мяч. Если поймает, то снова становится к играющим, а тот игрок, который упустил мяч - становится картошкой.
30.	«Ловля оленей»	упражнять в беге в разных направлениях, ловкости	Среди участников выбираются два пастуха. Остальные игроки — олени, располагающиеся внутри очерченного круга. Пастухи находятся за кругом, друг против друга. По сигналу ведущего, пастухи по очереди бросают мяч в оленей, а те стараются увернуться от мяча. Олень, в которого мяч попал, считается пойманным и выходит из круга. После нескольких повторений подсчитывает количество пойманных оленей.
31.	«Штандер»	развитие двигательных и коммуникативных способностей, ловкости, быстроты	Водящему вручается мяч. Игроки собираются вокруг водящего. Водящий подбрасывает мяч вверх и выкрикивает имя одного из играющих. Названный игрок ловит мяч на лету или поднимает его с земли и старается попасть им в кого-либо из разбегающихся в стороны остальных игроков. Поймав мяч на лету, игрок имеет право крикнуть: «Штандер!» Тогда все участники должны замереть, а игрок с мячом может спокойно прицелиться и запятнать мячом любого. Пойманный в воздухе мяч дает также право сразу бросить мяч вверх и выкрикнуть

В помощь педагогу

		реакций и координации движений, образного мышления	имя кого-либо из играющих. Если тот, кого пытались запятнать, сумеет поймать брошенный в него мяч, он получает право запятнать им другого игрока. Запятнанный выбывает из игры. Правила игры разрешают замиравшим игрокам, в которых целятся мячом, приседать, уклоняться от мяча, но сходить с места они не имеют права.
32.	«Я садовником родился...»	развитие памяти, быстроты реакции, внимания, воображения	С помощью считалочки выбирается водящий, он становится «садовником». Остальные игроки становятся «цветами» растущими на «грядке». Каждый ребенок выбирает себе название цветка, свое новое имя, и сообщает всем остальным. Далее происходит такой диалог: – Я садовником родился, не на шутку рассердился, все цветы мне надоели, кроме "гвоздики" (называет любой цветок из присутствующих на грядке) «Гвоздика» тут же должна отозваться: – Ой! – Что с тобой? – Влюблена – В кого? – В гиацинт! (игрок должен вспомнить названия цветов, которые есть на грядке рядом с ним). Гиацинт тут же должен отозваться. – Ой! Далее они с гвоздикой ведут такой же диалог и гиацинт должен вспомнить еще какой-нибудь растущий рядом цветок. Влюбляться можно и в садовника, но только не сразу после того как он назвал цветок. То есть цепочки садовник-гвоздика-садовник быть не может.

В помощь педагогу

			Должно быть хотя бы садовник-гвоздика-гиацинт-садовник. Если игрок не отозвался на имя своего цветка или не смог придумать в кого он «влюблен», он становится садовником и игра начинается сначала.
33.	Колечко-колечко	развитие быстроты реакции и внимательности детей	Выбирается водящий, остальные игроки садятся в ряд на скамейку и складывают ладошки лодочкой. Водящий берет любой мелкий предмет, это может быть настоящее колечко, камушек или очень мелкая игрушка. Водящий прячет предмет у себя в ладошках, также складывая их лодочкой. Затем он подходит по очереди к каждому игроку, приговаривая: — Я ношу, ношу колечко и кому-то подарю Водящий, вкладывая свои руки в руки участников, должен передать колечко любому из игроков так, чтобы остальные не догадались — кому именно. Игрок, получивший колечко, не должен подавать виду, что он его получил, и должен стараться сидеть с максимально невозмутимым лицом. После того, как водящий прошел всех игроков, он отходит от скамейки на несколько шагов и говорит: — Колечко, колечко, выйди на крылечко Игрок, у которого в руках оказалось колечко должен вскочить со скамейки и подбежать к водящему. Задача остальных игроков - не дать ему убежать и постараться удержать, Если у получившего колечко получилось выбежать, водящим становится он. Если его удержали, водящий остается прежним.
34.	«Ручеёк»	обучение в игровой манере ходьбе, внимательности, игре в коллективе	Дети становятся парами, взявшись за руки. Руки надо поднять кверху таким образом, чтобы получился «домик». Пары детей становятся друг за другом, постепенно передвигаясь вперед. Формируется что-то вроде «ручейка», который постоянно течет. Один человек заходит в начало этого ручейка, проходит под поднятыми руками игроков и выхватывает из основной массы одного из игроков за руку, уводя его с собой в конец ручейка, вставая последним его звеном. На освободившееся место

В помощь педагогу

			встает следующая пара игроков, а освободившийся игрок идет в начало ручейка и проделывает то же самое – идет под руками игроков, выхватывая из ручейка понравившегося человека за руку и уводя его в самый конец ручейка. Варианты: В зависимости от размеров игровой площадки играющие пары идут ровным уверенным шагом прямо или по кругу. По сигналу воспитателя (хлопок в ладоши, свисток) первая пара, пригнувшись, входит в «коридор» из рук.
35.	«Капуста»	развитие умения выполнять движения по сигналу, умения согласовывать движения со словами, упражнять в беге, умению играть в коллективе	Рисуется круг – «огород». На середину круга складываются шапки, пояса, платки и прочее. Это – «капуста». Все участники игры стоят за кругом, а один из них выбирается хозяином. Он садится рядом с «капустой». «Хозяин» изображает движениями то, о чем поет: Я на камушке сажу, Мелки колышки тешу. Мелки колышки тешу, Огород свой горожу, Чтоб капусту не украли, В огород не прибежали Волк и лисица, бобер и курица, Заяц усатый, медведь косолапый. Играющие стараются быстро забежать в «огород», схватить «капусту» и убежать. Кого «хозяин» поймает, тот выбывает из игры. Участник, который больше всех унесет «капусты», объявляется победителем. Правила игры: Бежать можно только после слов «медведь косолапый».
36.	«Дедушка Рожок»	развитие быстроты, ловкости, глазомера, совершенствовать ориентировку в пространстве	Дети по считалке выбирают Дедушку. По божьей росе, По поповой полосе Там шишки, орешки, Медок, сахарок Поги вон, дедушка Рожок! Выбранному игроку-Дедушке отводится «дом». Остальные игроки отходят на 15-20

В помощь педагогу

			шагов от «дома» этого - у них свой «дом». Дети: Ах ты, дедушка Рожок, На плече дыру прожёт! Дедушка: Кто меня боится? Дети: Никто! Кого он осалил, вместе с ним ловит играющих. Как только играющие перебегут из дома в дом, и водящий вместе с помощником займут свое место, игра возобновляется. Правила игры: игра продолжается до тех пор, пока не останется три-четыре не пойманных играющих.
37.	«Лягушки на болоте»	развитие умения действовать по сигналу, упражнять в прыжках на двух ногах	С двух сторон очерчивают берега, в середине - болото. На одном из берегов находится журавль (за чертой). Лягушки располагаются на кочках (кружки на расстоянии 50 см) и говорят: Вот с намокнувшей гнилушки В воду прыгают лягушки. Стали квакать из воды: Ква-ке-ке, ква-ке-ке Будет дождик на реке. С окончанием слов лягушки прыгают с кочки в болото. Журавль ловит тех лягушек, которые находятся на кочке. Пойманная лягушка идет в гнездо журавля. После того, как журавль поймает несколько лягушек, выбирают нового журавля из тех, кто ни разу не был пойман. Игра возобновляется.
38.	«Золотые ворота»	развитие быстроты, ловкости, глазомера, совершенствовать ориентировку в пространстве	Пара игроков встают лицом друг к другу и поднимают вверх руки – это ворота. Остальные игроки берутся друг за друга так, что получается цепочка. Все дети говорят: Ай, люди, ай, люди, Наши руки мы сплели. Мы их подняли повыше, Получилась красота! Получились не простые,

В помощь педагогу

			Золотые ворота! Игроки-ворота говорят стишок, а цепочка должна быстро пройти между ними. Дети – «ворота» говорят: Золотые ворота Пропускают не всегда. Первый раз прощается, Второй - запрещается. А на третий раз Не пропустим вас! С этими словами руки опускаются, ворота захлопываются. Те, которые оказались пойманными, становятся дополнительными воротами. "Ворота" побеждают, если им удалось поймать всех игроков. Правила игры: Игра продолжается до тех пор, пока не останется три-четыре не пойманных играющих, опускать руки надо быстро, но аккуратно.
39.	«Игровая»	развитие умения действовать по сигналу, самостоятельно му выбору движений, упражнять в построении в круг, ходьбе со сменой направления.	Дети встают в круг, берутся за руки. В центре находится ведущий. Играющие ходят по кругу и говорят нараспев слова: У дядюшки Трифона Было семеро детей, Семеро сыновей: Они не пили, не ели, Друг на друга смотрели. Разом делали, как я! При последних словах все начинают повторять его жесты. Тот, кто повторил движения лучше всех, становится ведущим. Правила игры: При повторении игры дети, стоящие в кругу, идут в противоположную сторону.
40.	«Лошадки»	развитие умения выполнять движения по	Играющие разбегаются по всей площадке и на сигнал педагога "Лошадки" бегут, высоко поднимая колени. На сигнал "Кучер" - обычная ходьба. Ходьба и бег чередуются. Воспитатель может повторить один и тот же сигнал подряд.

В помощь педагогу

		сигналу, упражнять в беге с высоким подниманием коленей, ходьбе, умению играть в коллективе	Художественное слово: Гоп-гоп! Ну, скачи в галоп! Ты лети, конь, скоро-скоро Через реки, через горы! Все-таки в галоп - гоп-гоп! Трух-трух! Рысью, милый друг! Ведь сдержать-то станет силы, - Рысью-рысью, конь мой милый! Трух-трух! Не споткнись, мой друг! Правила игры: Бежать можно только после слова «догоняет».
41.	«Скакалка»	развитие умения выполнять движения по сигналу; упражнять в прыжках на двух ногах, умению играть в коллективе	Один из играющих берет веревку и раскручивает ее. Низко от земли. Остальные прыгают через веревку: чем выше, тем больше будет доход и богатство. Перед началом игры говорят следующие слова: Чтоб был долог колосок, Чтобы вырос лен высок, Прыгайте как можно выше. Можно прыгать выше крыши. Правила игры: Кто задел за скакалку, выбывает из игры.
42.	«Хлоп! Хлоп! Убегай!»	развитие быстроты, ловкости, глазомера; совершенствова ние ориентировки в пространстве; упражнение в беге	Играющие ходят по игровой площадке — собирают на лугу цветы, плетут венки, ловят бабочек и т. д. Несколько детей выполняют роль лошадок, которые в стороне щиплют травку. После слов ведущего: «Хлоп, хлоп, убегай, Тебя кони стопчут» несколько игроков произносят: «А я коней не боюсь, По дороге прокачусь!» и начинают скакать на палочках, подражая лошадам и стараясь поймать детей,

В помощь педагогу

			гуляющих на лугу. Правила игры: Убегать можно лишь после слова «прокачусь»; тот ребенок, которого настигнет лошадка, на время выбывает из игры.
43.	«Жмурки»	развитие умения действовать по сигналу; учить ориентироваться в пространстве, соблюдать правила игры	Дети выбирают одного участника, накладывают ему на глаза повязку. По данному сигналу, участвующие в игре, бросаются в разные стороны, а ребенок с повязкой на глазах, стоящий посередине места для игры старается поймать кого-нибудь из бегущих. Попавшийся меняется с ним ролями, т. е. ему накладывают повязку на глаза и он становится «жмуркой». Правила: Дети должны во время бега все-таки следить, чтобы тот из них, у которого глаза завязаны, не наткнулся на какой-нибудь предмет; при виде опасности они предупреждают криком: "огонь"! <i>Варианты:</i> Игра может проводиться с колокольчиком, который дети передают друг другу.
44.	«В ногу»	развитие умения выполнять движения по сигналу; упражнять в метании	Дети делятся на две равные по числу команды. Вдоль одной из линий чертятся круги диаметром около 30-ти сантиметров, согласно количеству игроков одной команды. После этого, игроки одной команды строятся шеренгой по линии, поставив одну ногу в нарисованный круг. Игроки противоположной команды стоят напротив, на определенном, заранее установленном расстоянии. Их задача попасть мягкими мячами в игроков команды-соперницы. Игра длится по количеству установленных бросков (например, по 5), после чего команды меняются местами. За каждое попадание можно начислять баллы. Побеждает команда, набравшая большее количество баллов. Правила: Во время игры запрещается бросать мяч в лицо, а игрокам, находящимся в кругах, отрывать ногу, находящуюся в кругу от земли.
45.	«Ястреб»	развитие умения действовать по сигналу, упражнять в	Дети бросают меж собою жребий. Выбираемый по жребию представляет ястреба. Остальные дети берутся за руки и становятся парами, образуя несколько рядов. Впереди всех помещается ястреб, который может смотреть только вперед и не смеет оглядываться. По данному сигналу, пары внезапно отделяются друг от друга и

В помощь педагогу

		беге в различных направлениях, построению парами	бросаются бегом в различные стороны, в это время ястреб догоняет их, стараясь кого-нибудь поймать. Потерпевший, т. е. очутившийся в когтях ястреба, меняется с ним ролями. <i>Варианты:</i> дети во время бега стремятся бросить в ястреба платок, если они попадают в него, он считается «заколдованным» и из детей выбирается на его место другой.
46.	«Мороз красный нос»	развитие умения выполнять движения по сигналу, выдержке; упражнять в ходьбе и беге	На противоположных сторонах площадки обозначают два дома, в одном из них располагаются играющие. Посередине площадки встает водящий - Мороз-Красный нос. Он говорит: -Я Мороз-Красный нос. Кто из вас решится В путь-дороженьку пуститься? Играющие отвечают: Не боимся мы угроз И не страшен нам мороз. После этого дети перебегают через площадку в другой дом. Мороз догоняет их и старается заморозить (коснуться рукой). Замороженные останавливаются на том месте, где их настиг Мороз, и стоят до окончания перебежки. После нескольких перебежек выбирают другого водящего. Правила игры: Бежать можно только после слова «мороз». «Замороженным» игрокам не сходить с места.
47.	«Бабка Ёжка»	развитие умения выполнять движения по сигналу, упражнять в беге с увертыванием, прыжках на	Дети образуют круг. В середину круга встает водящий — Бабка Ёжка, в руках у нее «помело». Вокруг бегают играющие и дразнят ее: Бабка Ёжка - Костяная Ножка С печки упала, Ногу сломала, А потом и говорит: — У меня нога болит. Пошла она на улицу - Раздавила курицу.

В помощь педагогу

		одной ногое, умению играть в коллективе	Пошла на базар – Раздавила самовар. Бабка Ежка скачет на одной ноге и старается кого-нибудь коснуться «помелом». К кому прикоснется — тот «заколдован» и замирает. Правила игры: «Заколдованный» стоит на месте. Выбирается другой водящий, когда «заколдованных» станет много.
48.	«Два Мороза»	развитие умения выполнять движения по сигналу, выдержке	На противоположных сторонах площадки обозначают два дома, в одном из них располагаются играющие. Посередине площадки с противоположных сторон встают два водящих мороза - Мороз-Красный нос и Мороз-Синий нос. говорят: -Мы два брата молодые, Два Мороза Удалые Я Мороз-Красный нос, Я Мороз – Синий нос, Кто из вас решится В путь-дороженьку пуститься? Играющие отвечают: -Не боимся мы угроз И не страшен нам мороз. После этого дети перебегают через площадку в другой дом. Морозы догоняют их и стараются заморозить (коснуться рукой). Замороженные останавливаются на том месте, где их настиг Мороз, и стоят до окончания перебежки. После нескольких перебежек выбирают других водящих. Правила игры: Бежать можно только после слова «мороз», «замороженным» игрокам не сходить с места.
49.	«Бубенцы»	развитие умения действовать по сигналу; развитие внимания; ориентировка в пространстве по	Дети встают в круг. На середину выходят двое - один с бубенцом или колокольчиком, другой - с завязанными глазами. Все дети говорят: -Трынцы-брынцы, бубенцы, Раззвонились удалцы: Диги-диги-диги-дон, Отгадай, откуда звон!

В помощь педагогу

		слуховому восприятию	После этих слов "жмурка" ловит увертывающегося игрока. Правила: Ловить начинать только после слов «Звон!». Игрок, которого ловят, не должен выбегать за пределы круга. Варианты: Дети, образующие круг, могут водить хоровод
50.	«Матушка Весна»	развитие умения действовать по сигналу	Выбирается Весна. Двое детей зелеными ветками или гирляндой образуют ворота. Все дети говорят: -Идет матушка-весна, Отворяйте ворота. Первый март пришел, Всех детей провел; А за ним и апрель Отворил окно и дверь; А уж как пришел май – Сколько хочешь, гуляй! Весна ведет за собой цепочкой всех детей в ворота и заводит в круг. Правила: Не размыкать цепочку
51.	«Пирог»	развитие умения выполнять движения по сигналу	Играющие делятся на две команды. Команды становятся друг против друга. Между ними садится «пирог» (на него надета шапочка). Все дружно начинают расхваливать «пирог»: -Вот он, какой высоконький, Вот он, какой мякошенький, Вот он, какой широконький. Режь его да ешь! После этих слов играющие по одному из каждой команды бегут к «пирогу». Кто быстрее добежит до цели и дотронется до «пирога», тот и уводит его с собой. На место «пирога» садится ребенок из проигравшей команды. Так происходит до тех пор, пока не проиграют все в одной из команд.
52.	«Цепи кованные»	развитие умения	Две шеренги детей, взявшись за руки, становятся друг против друга на расстоянии 15 – 20 м. Одна шеренга детей кричит:

В помощь педагогу

		действовать по сигналу; упражнять в построении в две шеренги, беге	- Цепи, цепи, разбейте нас! Кем из нас? – отвечает другая - Стёпой! - отвечает первая Ребёнок, чьё имя назвали, разбегается и старается разбить вторую шеренгу (целится в сцепленные руки). Если разбивает, то уводит в свою шеренгу ту пару участников, которую он разбил. Если не разбивает, то встаёт в шеренгу, которую не смог разбить. Выигрывает та команда, где оказывается больше игроков.
53.	«Салки»	развитие умения выполнять движения по сигналу; упражнять в прыжках на одной ноге, с продвижением, умению играть в коллективе	Дети расходятся по площадке, останавливаются и закрывают глаза. Руки у всех за спиной. Водящий незаметно для других кладет одному из них в руку какой-нибудь предмет. На слова «Раз, два, три, смотри!» дети открывают глаза. Тот, которому достался предмет, поднимает руки вверх и говорит «Я — салка». Участники игры, прыгая на одной ноге, убегают от салки. Тот, кого он коснулся рукой, идет водить. Он берет предмет, поднимает его вверх, быстро говорит слова: «Я — салка!» Игра повторяется. Правила игры: 1. Если играющий устал, он может прыгать поочередно то на одной, то на другой ноге. 2. Когда меняются салки, играющим разрешается вставать на обе ноги. 3. Салка тоже должен прыгать на одной ноге.
54.	«Ткачиха»	развитие ловкости, выдержки, координации движений	Две шеренги, плотно переплетаясь руками, стоят напротив друг к другу лицом. Посреди коридора будут бегать 2 «челнока» навстречу друг другу по правой стороне коридора каждый. По команде все начинают петь речитатив: -Я весёлая ткачиха, Ткать умею лихо, лихо. Ай, лю-ли, ай, лю-ли, Ткать умею лихо, лихо! Шеренги ровными стенками сближаются и расходятся, ткут, в это время "челноки" должны проскочить. Если не успевают, то "заткали ниточку« (плохо ткут). Когда «челноки» пробежали, присоединяются к «деревне» встают в шеренгу.

В помощь педагогу

			Правила игры: «Челноки» не должны наталкиваться друг на друга.
55.	«Горелочки с платочком»	развитие умения действовать по сигналу	Игроки стоят парами друг за другом. Впереди водящий, он держит в руке над головой платочек. Все хором: -Гори, гори ясно, Чтобы не погасло. Посмотри на небо, Птички летят, Колокольчики звенят! Раз, два, три! Последняя пара беги! Дети последней пары бегут вдоль колонны (один справа, другой слева). Тот, кто добежит до водящего первым, берет у него платочек и встает с ним впереди колонны, а опоздавший “горит”, т. е. водит.
56.	«Медведь»	развитие умения действовать по сигналу, упражнять в беге в различных направлениях; ориентировка в пространстве; соблюдение правила игры	Участники игры по жребию выбирают одного товарища, которому поручают роль медведя. На одной из сторон пространства, отведенного для игры, ограничивается чертой небольшое место, служащее медведю берлогой. По данному сигналу, дети бросаются бегом из одного конца двора в противоположный, причем «медведь», догоняет их, стараясь прикоснуться к одному из них рукой, т. е. «осалить». «Осаленный» также становится «медведем» и уводится в берлогу. Игра продолжается в таком порядке до тех пор, пока «медведей» не станет больше, чем оставшихся участников игры. Правила: По мере увеличения числа помощников «медведя», все они выходят вместе с ним на добычу, устанавливаются в ряд, причем только находящиеся по краям имеют право ловить играющих. Действовать надо только по сигналу.
57.	«Малечина-Калечина»	развитие ловкости, выдержки,	Играющие выбирают водящего. Все берут в руки по палочке и произносят: -Малечина-Калечина, Сколько часов

		координации движений, чувства спортивного соперничества	Осталось до вечера, До летнего? После этих слов ставят палочку вертикально на ладонь или на кончик пальцев. Водящий считает: «Раз, два, три ... десять!» Когда палка падает, ее следует подхватить второй рукой, не допуская полного падения на землю. Счет ведется только до подхвата второй рукой, а не до падения на землю. Выигрывает тот, кто дольше продержит палочку. Варианты: Палку можно держать по-разному: 1. На тыльной стороне ладони, на локте, на плече, на голове. 2. Удерживая палку, приседают, встают на скамейку, идут или бегут к начерченной линии. 3. Держат одновременно две палки, одну на ладони, другую на голове. Правила игры: Пальцами другой руки (палочку) Малечину-Калечину поддерживать нельзя.
58.	«Хромая лиса»	упражнение в беге по кругу, прыжкам на одной ноге	Дети выбирают «Хромую лису». На месте, выбранном для игры, очерчивают круг довольно больших размеров, в который входят все дети, кроме «лисы». По данному сигналу дети бросаются бегом по кругу, а лиса в это время скачет на одной ноге и старается во чтобы то ни стало прикоснуться к кому-то из бегущих рукой. Лишь только ей это удалось, она входит в круг и присоединяется к остальным бегущим детям, потерпевший же принимает на себя роль «лисы». Дети играют до тех пор, пока все не перебиваются в роли хромой лисы; игру, однако, можно прекратить раньше, при первом появлении признаков утомления. Правила: Дети, вошедшие внутрь круга, должны, бегать лишь в нем и не выходить за очерченную линию, кроме того, участвующий, избранный лисой, должен бегать лишь на одной ноге.
59.	«12 палочек»	развитие внимания, быстроты реакции,	Дощечку или толстую палку кладут на другую маленькую палку так, чтобы один конец ее был на земле, а другой приподнят. На конец дощечки, лежащий на земле, кладут 12 палочек. Выбранный водящий или один из игроков ударяет ногой по свободному концу дощечки, и палочки разлетаются в разные стороны. Водящий

В помощь педагогу

		подвижности, умения ориентироваться в пространстве	начинает собирать палочки, а игроки разбегаются и прячутся. Когда палочки собраны и уложены на дощечку, водящий начинает искать спрятавшихся. Найденный игрок выбывает из игры. Спрятавшийся игрок может незаметно от водящего подбежать к дощечке, ударить по ней ногой со словами: «12 палочек летят». Палочки разлетаются, водящий снова их собирает, а все играющие снова прячутся. Правила игры 1. Водящий не имеет права подглядывать за игроками, когда они прячутся. 2. Если замеченный игрок назван по имени неправильно, то он остается на месте, пока водящий не угадает его. 3. Спрятавшийся может не дожидаться, когда его найдут, а в удобный момент подбежать к дощечке и разбить 12 палочек, тем самым выручить всех пойманных ранее игроков. 4. Если водящий сможет добежать до дощечки и поймать одну из палочек в воздухе, то он меняется с этим участником игры ролями.
60.	«Классики»	развитие двигательных и психических способностей, формирование положительного эмоционального состояния	Каждый участник ищет себе стеклышко или камушек. Водящий определяется по считалке. Водящий бросает камушек первым и скачет. Алгоритм: Бросаем камушек на цифру «1». На одной ноге впрыгиваем в клетку «1», на одной ноге в клетку «2», затем двумя ногами в клетки «3», «4» и так далее. В клетки «9», «10» впрыгиваем на двух ногах и переворачиваемся. В клетку «Огонь» (молоко, вода) попадать камушком и впрыгивать нельзя. Перевернувшись, игрок прыгает в обратном направлении и забирает свой камушек. Если игрок не совершил ошибки (не наступил на черту, не попал в «огонь», попал камушком в нужную клетку), то он кидает камушек снова — уже на цифру «2» (переходит во второй класс). И так далее. В случае ошибки ход переходит в следующему игроку. Первый игрок вновь начинает игру с того класса, на котором ошибся.

В помощь педагогу

61.	«Рыбаки и рыбки»	развитие выносливости, быстроты и ловкости	По сигналу воспитателя, водящий догоняет любого игрока и задевает его рукой. Водящий и осаленный игрок берутся за руки одной рукой (образуют "рыбацкую сеть") и начинают догонять остальных "рыбок", бегая парой, не разъединяя рук. Догнав и осалив следующего игрока, они присоединяют его к "рыбацкой сети" и "рыбачат" уже втроем, перемещаясь по территории, держась втроем за руки. Таким образом, с каждым осаленным игроком, "сеть" становится на одного человека длиннее, а "рыбок" на одну меньше. Игра продолжается до тех пор, пока все "рыбки" не будут пойманы.
62.	«Тише едешь — дальше будешь»	развитие внимания, быстроты реакции	Задача играющих — как можно быстрее добраться от старта до финиша, но незаметно для водящего. Ведь чем быстрее бежишь, тем сложнее сразу остановиться. Для игры понадобится площадка, очерченная с двух сторон линиями расстояние между линиями может быть разным: от 20 до 50 метров, в зависимости от размеров площадки. Выбирается водящий, он встает за одной из линий и поворачивается спиной, все остальные игроки занимают место за другой линией. Водящий начинает говорить: «Тише едешь, дальше будешь. СТОП! (или ЗАМРИ!)». Пока водящий произносит свои слова, игроки бегут в его сторону, стараясь как можно быстрее достичь полосы, за которой он стоит. Как только водящий произнес слово «СТОП!», все бегущие должны замереть, водящий быстро поворачивается и смотрит, все ли успели остановиться. Если он замечает чье-то движение, то этот игрок выбывает из игры (или — отправляется обратно на старт). Побеждает в игре тот, кто быстрее всех пересечет линию, за которой стоит водящий, и дотронется до него. Этот игрок и становится новым водящим. Задача водящего — запутать игроков для того, чтобы их подловить и застать врасплох бегущими. Для этого произносить слова «Тише едешь, дальше будешь», можно по-разному: много раз подряд, с разным темпом, намеренно затягивая, например, первую половину и быстро проговаривая окончание.

В помощь педагогу

63.	«Лягушка» (атрибуты: мяч)		Количество игроков: не ограничено. На стене рисуется линия (чем выше, тем интереснее) – ниже нее мяч кидать нельзя. Игроки выстраиваются в ряд, друг за другом. Первый игрок кидает мяч, отскакивая мяч, ударяется о землю, и в этот момент игрок должен через него перепрыгнуть. Мяч подхватывает следующий игрок, повторяя то же самое, – и так по кругу. Тот, кто не перепрыгивает мяч, получает в наказание «букву» (л – я – г – у – ш – к – а). Собрал все эти буквы? Ты – лягушка!
64.	«Вышиба лы»	развитие ловкости, быстроты реакции	На площадке очерчиваются 2 линии на расстоянии 5-7 метров друг от друга. Выбираются двое вышибал, остальные игроки собираются в центре между двух линий. Вышибалы встают за линии и кидают мяч в сторону друг друга, стараясь при этом попасть в игроков. Мяч, пролетевший мимо игроков, ловит второй вышибала, а игроки разворачиваются и спешно отбегают назад. Наступает очередь второго вышибалы бросать. Задача вышибал - попасть в игроков мячом. Задача игроков — уворачиваться и ловить «свечки» (о «свечках» читайте ниже). Тот, в кого попал мяч, считается выбывшим и покидает игровое поле. Если мяч сначала ударился о землю, а потом попал в игрока, данный удар не считается результативным («От земли зайца не убьёшь!»). Когда на поле остается последний игрок, его задача увернуться от мяча столько раз, сколько ему полных лет. Если ему это удалось, игра считается выигранной, все выбывшие игроки возвращаются и всё начинается с начала. Если же последнего игрока выбили, то первые выбывшие становятся вышибалами и игра продолжается. Для того, чтобы разнообразить и усложнить игру можно ввести несколько дополнительных правил и названий мячей: «Свечка» (лова) — свечкой считается мяч, не успевший удариться о землю (потолок или неактивного игрока) и пойманный игроком. Свечка — это лишняя жизнь. Ее игрок может оставить себе про запас. Свечка сгорает, если в игрока попадает мяч, но при этом он остается в игре. Свечку можно подарить выбитым товарищам и вернуть их в игру. При неудавшейся попытке поймать свечку игрок выбывает.

В помощь педагогу

65.	«Чай-чай-выручай»	развитие ловкости, быстроты реакции, взаимовыручки	Выбирается водящий, игроки разбегаются. В случае, если водящий осалит кого-то, игрок должен замереть, расставив руки в стороны и кричать: «Чай-чай-выручай!». Другой игрок может подбежать к «заколдованному» и, дотронувшись «освободить» его. «Расколдованный» игрок вновь в игре. Игра заканчивается, когда все игроки «заколдованы». Водящим становится тот, кого осалили первым (если это удастся вспомнить), или вновь выбирается считалочкой.
66.	«Али-Баба»	развитие командного духа	Играющие делятся на две, желательно равные, команды, и эти команды встают друг напротив друга на расстоянии 10-20 метров. Игроки в каждой из команд крепко берутся за руки, образуя цепь. Между ними происходит следующий диалог: •"Али-Баба!" •"О чем, слуга?" •"Пятого, десятого, Петю (или Васю, или Катю из команды противников) нам сюда!" Вызванный игрок разбегается и пытается в каком-нибудь месте порвать неприятельскую цепь (то есть разорвать руки между двумя игроками-противниками). Если ему это удастся, он вправе выбрать одного из тех, чьи руки он разбил, и отвести в свою команду. Если у него не получилось разбить цепочку противника, он встает с ними в один ряд. Разрывать цепь руками нельзя, только весом своего тела и силой удара. Цель игры - собрать как можно больше людей.

В помощь педагогу

67.	«Резиночка» (атрибуты: белая резинка)	развитие вестибулярного аппарата, координации, внимательности	Идеальное количество играющих — 3–4 человека. Двое игроков натягивают резинку между собой, а третий прыгает. Каждый участник выполняет прыжковые фигуры и комбинации на разной высоте. Уровни: резиночка на уровне щиколоток держащих («первые»); резиночка на уровне колен («вторые»); резиночка на уровне бедер («третье»); резиночка на талии («четвертые»); резиночка на уровне груди и резиночка на уровне шеи («пятое»). Как только игрок ошибается, на его место встает другой участник, а допустивший ошибку, надевает на себя резинку. Если игроков четверо, пары меняются местами, когда оба игрока из одной пары поочередно допускают ошибки.
68.	«Горячая картошка» (атрибуты: мяч)	развитие меткости, реакции и координации движений	Игра с минимум тремя участниками. Они должны встать в круг и перебрасывать мяч друг другу. Кто не поймал, и мяч попадает на землю, тот становится в круг на корточки. Его задача заключается в том, чтобы поймать мяч, не меняя свое положение. Так он сможет выйти из круга и оказаться на своем месте. Внутри круга могут оказаться сразу несколько пленных. Если один поймал мяч, выходят все, а игра продолжается в прежнем режиме.

СЧИТАЛКИ

На златом крыльце сидели Царь, царевич, Король, королевич, Сапожник, портной... Кто ты будешь такой? Говори поскорей, Не задерживай Добрых и честных людей!	Щуку тощую с реки Притащили рыбаки. Щука хищная страшной, Чем страшилище Касей. Мы ей дали овощей И погуще жирных щей. Щука шлёпнула хвостом, Словно щёлкнула хлыстом, И таким ударом крепким Расщепила стол на щепки.	Ехала карета По старому мосту. Мост развалился, Карета — ко дну. Не жалко мне кареты, Не жалко мне моста, А жалко мне принцессу И белого коня.
Сидел король на лавочке, Считал свои булабочки: «Раз, два, три...» Королевой будешь ты!	Гномик золото искал И колпак свой потерял! Сел, заплакал: «Как же быть?!» Выходи! Тебе водить!	Бегают вокруг маслѐнки Симпатичные девчонки. Раз, два, три - Догонять их будешь ты!
На дороге, скрючив ноги, На гвоздях сидели йоги. Тридцать дней не есть, не пить, Всё равно тебе водить.	Плыл по морю чемодан, В чемодане был диван. Раз, два, три, четыре, пять! Выходи меня искать.	Луноход, луноход По луне идёт вперёд. Долго там ему ходить. А сейчас тебе водить!
За морями, за горами, За дремучими лесами На пригорке — теремок, На дверях висит замок. Кто к замочку ключ найдёт, Тот из круга вон пойдёт.	«Великан сидит в пещере», — Говорят в лесу все звери. Великан голодный ищет, Кто ему сгодится в пищу, Звери спрятались в кусты — Значит, водой будешь ты!	Под горою у реки Живут гномы-старики. У них колокол висит, Позолоченный звонит. Диги-диги-диги-дон, Выходи скорее вон.

В помощь педагогу

Шёл с полочки по толкучке Толстый дядя Робинзон, И с полочки на толкучке Приобрёл себе он зонт. Зонт дешёвый, трёхрублёвый, Но зато такой здоровый, Чтобы спрятаться под ним Можно было бы троим!	Ехала машина тёмным лесом За каким-то интересом. Инте-инте-интерес, Выходи на букву «эс»! Буква «эс» не подошла — Выходи на букву «а». Буква «а» не хороша — Выходи на букву «ша»!	Высоко-превысоко Кинул я свой мяч легко. Но упал мой мяч с небес, Закатился в тёмный лес. Раз, два, три, четыре, пять, Я иду его искать.
Раз, два, три, четыре, Мы сидели на квартире. Чай пили, булки ели, Позабыли, с кем сидели.	Мы собрались поиграть, Ну, кому же начинать? Раз, два, три, Начинаешь ты	На печи калачи, Как огонь, горячи. Пришёл мальчик, Обжёг пальчик. Пошёл на базар, Никому не сказал.
Раз, два, три, четыре, Посчитаем дыры в сыре. Если в сыре много дыр, Значит, вкусным будет сыр. Если в нём одна дыра, Значит, вкусным был вчера!	Солнце — в небе! Соль — на хлебе, Вишня — в саду, А ты — на виду! Как ни прячься — Я найду, Я уже иду!	Жили-были у жилета Три петли и два манжета. Если вместе их считать, Три да два, конечно, пять! Только знаешь, в чём секрет? У жилета нет манжет!

Желаем творческих успехов!

Инструктаж № 1
по охране труда при проведении прогулок,
туристских походов, экскурсий

1. Общие требования безопасности:

1.1. К прогулкам, туристическим походам, экскурсиям и экспедициям допускаются лица, прошедшие медицинский осмотр и инструктаж по охране труда.

1.2. Опасные факторы:

- изменения установленного маршрута движения, самовольное оставление места расположения группы;
- травмирование ног при неправильном подборе обуви, передвижение без обуви, а также без брюк или чулок, укусы ядовитыми животными, пресмыкающимися и насекомыми;
- отравление ядовитыми растениями, плодами и грибами;
- заражение желудочно-кишечными болезнями при употреблении воды из непроверенных открытых водоемов.

1.3. При проведении прогулки, туристского похода, экскурсии, группу учащихся, воспитанников должны сопровождать двое взрослых.

1.4. Для оказания первой медицинской помощи пострадавшим во время прогулки, туристского похода, экскурсии, экспедиции обязательно иметь аптечку с набором необходимых медикаментов и перевязочных средств.

2. Требования безопасности перед проведением прогулки, туристского похода, экскурсии:

2.1. Пройти соответствующую подготовку, инструктаж, медицинский осмотр и представить справку о состоянии здоровья.

2.2. Надеть удобную одежду и обувь, не стесняющую движения и соответствующую сезону и погоде.

2.3. Убедиться в наличии аптечки и ее укомплектованности необходимыми медикаментами и перевязочными материалами.

3. Требования безопасности во время прогулки, туристского похода, экскурсии, экспедиции:

3.1. Соблюдать дисциплину, выполнять все указания руководителя и его заместителя, самовольно не изменять установленный маршрут движения и место расположения группы.

В помощь педагогу

- 3.2. Общая продолжительность прогулки составляет 1-4 часа, и туристского похода, экскурсии, не должна превышать: для учащихся начальных классов - 1 дня.
- 3.3. Отправляясь на экскурсию, в поход, надевайте одежду, соответствующую сезону и погоде, на ноги надевайте прочную обувь, носки, на голову - головной убор. Во время экскурсии не снимайте обувь и не ходите босиком.
- 3.4. Во время привалов во избежание ожогов и лесных пожаров не разводить костры.
- 3.5. Не пробовать на вкус какие-либо растения, плоды и грибы.
- 3.6. Не трогать руками ядовитых и опасных животных, пресмыкающихся, насекомых, растения, грибы, а также колючие растения и кустарники.
- 3.7. Во избежание заражения желудочно-кишечными болезнями не пить воду из открытых водоемов, использовать для этого питьевую воду из фляжки, которую необходимо брать с собой, или кипяченую воду.
- 3.8. Соблюдать правила личной гигиены, своевременно информировать руководителя группы или его заместителя об ухудшении состояния здоровья или травмах.
- 3.9. Уважать местные традиции и обычаи, бережно относиться к природе, памятникам истории и культуры, к личному и групповому имуществу.
4. Требования безопасности в аварийных ситуациях:
 - 4.1. При укусе ядовитыми животными, пресмыкающимися немедленно отправить пострадавшего в ближайшее лечебное учреждение и сообщить об этом администрации учреждения и родителям пострадавшего.
 - 4.2. При получении учащимся, воспитанником травмы оказать помощь пострадавшему, сообщить об этом администрации учреждения и родителям пострадавшего, при необходимости отправить его в ближайшее лечебное учреждение.
5. Требования безопасности по окончании прогулки, туристического похода, экскурсии, экспедиции:
 - 5.1. Проверить по списку наличие всех учащихся, воспитанников в группе.
 - 5.2. Проверить наличие и сдать на хранение туристское снаряжение.

Инструктаж № 2

по охране жизни и здоровья воспитанников на прогулочных площадках, во время целевых прогулок и экскурсий, труда на огороде, в цветнике

1. Общие требования безопасности

1.1. Воспитателю необходимо соблюдать настоящую инструкцию, придерживаться установленного режима, длительности прогулок, смены видов деятельности воспитанников (подвижная, малоподвижная).

1.2. При организации труда детей воспитатель должен напомнить им правила использования инвентаря, правила личной гигиены, соблюдать порядок проведения работ. При организации детского труда пользоваться исключительно исправным инвентарем.

1.3. С целью оказания первой доврачебной помощи при травмировании во время проведения прогулок и экскурсий за пределы территории детского дома нужно обязательно иметь с собой медицинскую аптечку с полным комплектом обязательных медикаментов и перевязочных материалов.

1.4. Во время проведения прогулок, экскурсий, организации труда на огороде, в цветнике может наблюдаться воздействие на детей нижеперечисленных вредных и опасных факторов:

падение с горок, на скользких дорожках;

порезы, уколы осколками стекла, сухими ветками, сучками деревьев, кустарников, занозы от палок, досок, деревянных игрушек и др.;

травмы ног детей в случае передвижения без обуви, при наличии ямок и выбоин на участке, спрыгивая со стационарного оборудования без страховки воспитателя;

укусы различных насекомых, животных (клещей, ос, собак, кошек);

травление ядовитыми растениями, плодами, грибами;

получение травм, ушибов во время катания на велосипедах, самокатах, качелях, каруселях;

травмирование, ушибы во время игр на хозяйственном дворе, вблизи складов, мусорных контейнеров и др.;

солнечный и тепловой удар - в летний период года;

обморожение, охлаждение - в зимний период;

В помощь педагогу

самовольный уход ребенка за пределы детского дома.

1.5. Воспитателю необходимо уверенно знать «Инструкцию оказания первой помощи при ушибах, кровотечениях, отравлениях, вывихах, переломах, поражениях электрическим током солнечным ударом, при термических ожогах» и уметь оказать первую помощь до прибытия медработника.

1.6. Воспитатель, допустивший нарушение данной инструкции, привлекается к дисциплинарной ответственности и с ним проводится внеплановый инструктаж и проверка знаний по охране жизни и здоровья детей.

Инструктаж № 3

правила поведения воспитанников во время экскурсий

На природу

1. Возьми чистую воду для питья и мытья рук.
2. Не пей сырую воду из природных водоёмов.
3. Не собирай неизвестные тебе растения, ни в коем случае не бери их в рот.
4. Не засоряй природу.
5. Не разжигай костёр.
6. Не ломай деревья.
7. После мероприятия иди прямо домой.
8. Соблюдай правила дорожного движения.

Инструктаж № 4

правила поведения воспитанников во время прогулки

1. На прогулку выходи с разрешения педагога в соответствующей по погоде одежде и головном уборе.
2. Играй на спортплощадке, на прилегающей к детскому дому территории.

В помощь педагогу

3. Не играй с колющими, режущими массивными предметами.
4. Не толкайся, не ставь подножки.
5. Не кидайся снежками, камнями, различными предметами.
6. В туалет иди только с разрешения педагога.
7. Не поднимай с земли неизвестные свёртки, предметы. Сообщи о них педагогу.
8. При получении травмы обратись за помощью к педагогу.
9. Обо всех правонарушениях сообщай взрослым.
10. Запрещается выходить за территорию детского дома.
11. Запрещается наносить ущерб постройкам, разжигать костры, забираться на деревья.
12. Спортивный инвентарь брать с разрешения педагога.
13. В футбол, волейбол, детского дома.
14. Запрещено играть на клумбах, газонах, рвать цветы.
15. С улицы заходи вместе со своей группой.

Инструктаж № 5

правила безопасности воспитанников при общении с животными

1. Не надо считать любое помахивание хвостом проявлением дружелюбия. Иногда это может говорить о совершенно недружелюбном настрое.
2. Не стоит пристально смотреть в глаза собаке и улыбаться. В переводе с "собачьего" это значит "показывать зубы", или говорить, что вы сильнее.
3. Нельзя показывать свой страх и волнение. Собака может почувствовать это и повести себя агрессивно.
4. Нельзя убегать от собаки. Этим вы приглашаете собаку поохотиться за убегающей дичью.
5. Не кормите чужих собак и не трогайте собаку во время еды или сна.
6. Избегайте приближаться к большим собакам охранных пород. Некоторые из них выучены бросаться на людей, приближающихся на определённое расстояние.

В помощь педагогу

7. Не делайте резких движений, обращаясь с собакой или хозяином собаки. Она может подумать, что вы ему угрожаете.
8. Не трогайте щенков и не отбирайте то, с чем собака играет.
9. Если в узком месте (например, в подъезде) собака идёт вам навстречу на поводке, лучше остановиться и пропустить её хозяина.
10. Животные могут распространять такие болезни, как бешенство, лишай, чума, тиф и др. Поэтому не гладь бродячих собак, не приноси их домой.
11. Если ты хочешь погладить кошку или собаку – спроси разрешения у её хозяина, убедись, что они здоровы. Не забудь дома вымыть руки с мылом.
12. Не подходи к собаке, сидящей на привязи, не дразни её, она может сорваться с цепи и покусать.
13. В случае укуса собакой или другими животными (крысы, мыши, кошки и т.д.) незамедлительно сообщить взрослым и обратиться в медицинское учреждение за помощью.
14. Запрещается брать диких животных и их детёнышей домой, они могут быть переносчиками болезней.
15. При укусе змеи постараться запомнить её образ, описать. Незамедлительно сообщить взрослым, обратиться к врачу за противоядием.
16. При укусе клеща не пробовать самостоятельно вытаскивать насекомое, сообщить взрослым, обратиться к врачу. Проверить насекомое на клещевой энцефалит.
17. При укусе пчёлами, осами и другими жалящими насекомыми может возникнуть анафилактический шок. Не подходить близко к пасеке, не разорять осиные гнёзда, не есть на улице сочные фрукты.
18. Не подходи к чужим коровам, быкам. Можешь оказаться в опасной ситуации, не дразни их, не машись палками. Встретив на пути стадо коров, обойди его.
19. Будь осторожен с телятами, баранами, овцами, у них чешутся рожки, и они могут нанести тебе серьёзную травму.
20. Встретив на пути домашних птиц (гуси, утки, индюки и т.п.), не дразни их, дождись, когда уйдут на безопасное расстояние. Они могут нанести тебе вред.

Литература

1. Богданов Г.П. Игры и развлечения в группах продлённого дня /Г. П. Богданов. – М.: Просвещение, 1985.
2. Воспитание и обучение детей в школе. – М.: Просвещение, 1994.
3. Газман О.С. Проблема формирования личности школьника в игре. Педагогика и психология игры/ О.С. Газман . – Новосибирск, 1985.
4. Ёлкина Н.В. Учим детей наблюдать и рассказывать/Н.В. Ёлкина. - Ярославль, 1997.
5. Козлова Т.А. Нестандартные уроки в начальной школе/Т.А.Козырь - Мозырь, 2006
6. Курбеко И.В. Прогулки и экскурсии в режиме группы продлённого дня/авт.-сост. И.В.Курбеко. –Волгоград: Учитель, 2011. – 170 с.
7. Литвинова М.Ф. Русские народные подвижные игры для детей дошкольного и младшего школьного возраста: Практическое пособие/ М.Ф.Литвинова. – М.: Айрис-пресс, 2003.
8. Мищенкова Л.В. 25 развивающих занятий с второклассниками/Л.В.Мищенкова.-Ярославль: Академия развития, 2007. – 160 с.
9. Молодова Л.П. Экологические праздники для детей/Л.П.Молодова. - М, 1997.
- 10.Обухова Л.А. Школа докторов природы/Л.А.Обухова. - Москва, 2004.
- 11.Праздники в школе. Фольклорные посиделки. Минск «Красино-Принт» 2008 г
- 12.Поглазова О.Т. Окружающий мир. Методические рекомендации к учебнику для 3 класса общеобразовательных учреждений. Пособие для учителя.

В помощь педагогу