

**Муниципальное бюджетное образовательное учреждение**

**дополнительного образования**

**«Тазовский районный Дом творчества»**

|  |  |
| --- | --- |
| РАССМОТРЕНО на заседании методического совета МБОУ ДО «Тазовский районный Дом творчества»Протокол № 4 от «22» ноября 2021г. | УТВЕРЖДЕНО приказом директора МБОУ ДО «Тазовский районный Дом творчества»  № 156 от «22» ноября 2021г. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_Ю.Г. Темнов |
|  |  |

**Дополнительная общеразвивающая**

**общеобразовательная программа**

**краткосрочного обучения**

**«Подвижные игры»**

с применением дистанционных образовательных технологий

**Направленность программы:** физкультурно-спортивная

**Возраст обучающихся:** 10-16 лет

**Срок реализации:** 3 месяца

**Форма обучения:** очная, очно-дистанционная

**Автор-составитель:**

Бережнова Екатерина Николаевна,

педагог дополнительного образования МБОУ ДО «Тазовский районный Дом творчества»

п. Тазовский, 2021 год

1. **ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

В системе образования назрела необходимость интеграции формальной и неформальной составляющих образовательной деятельности. Образовательное взаимодействие учреждений общего и дополнительного образования детей обусловлено общими целями и задачами образования, общественными запросами и определяется стратегией образовательной политики, сформулированной ФГОС.

Подвижная игра – естественный спутник жизни ребёнка, источник радостных эмоций, обладающий великой воспитательной силой. Подвижные игры являются одним из традиционных средств педагогики. В играх ярко отражается образ жизни людей, их быт, труд, представление о чести, смелости, мужестве, желание обладать силой, ловкостью, выносливостью, быстротой и красотой движений. Проявлять смекалку, выдержку, творческую выдумку, находчивость, волю, стремление к победе. Подвижные игры являются частью патриотического, эстетического и физического воспитания. У них формируются устойчивое, заинтересованное, уважительное отношение к культуре родной страны, создаются эмоционально положительная основа для развития патриотических чувств: любви к Родине, её культуре и наследию.

 Подвижные игры способствуют совершенствованию двигательной координации, мышечной активности, физического равновесия, а также развитию силы, подвижности, ловкости, активности и быстроты реакций. Более того, все подвижные игры имеют занимательный характер, тем самым настраивая обучающегося на позитивное восприятие мира, на получение положительных эмоций.

По содержанию все подвижные игры классически лаконичны, выразительны и доступны. Правильно организованные подвижные игры должны оказывать благотворное влияние на рост, развитие и укрепление костно-связочного аппарата, мышечной системы, на формирование правильной осанки. Благодаря этому большое значение приобретают подвижные игры, вовлекающие в разнообразную, преимущественно динамическую, работу различные крупные и мелкие мышцы тела. Подвижные игры являются лучшим средством активного отдыха после напряжённой умственной работы. Игровая деятельность развивает и укрепляет основные группы мышц и тем самым способствует улучшению здоровья. Движения, входящие в подвижные игры, по своему содержанию и форме очень просты, естественны, понятны и доступны восприятию и выполнению.

Ценность подвижных игр в том, что приобретённые умения, качества, навыки повторяются и совершенствуются в быстро изменяющихся условиях. Содержание игр обогащает представление и активизирует наблюдательность, мышление и внимание, развивает память, сообразительность и воображение. Игровая деятельность всегда связана с решением определённых задач, выполнением определённых обязанностей, преодолением разного рода трудностей и препятствий. Преодоление препятствий укрепляет силу воли, воспитывает выдержку, решительность, настойчивость в достижении цели, веру в свои силы.

 Сегодня дополнительное образование позиционируется как открытое, вариативное образование, как социокультурная практика - творческая созидательная деятельность в социуме. Принципиально значимыми векторами развития дополнительного образования становятся индивидуализация, интеграция, обновление содержания дополнительного образования.

Использование дистанционных образовательных технологий (далее ДОТ) в образовательном процессе диктуется временем, так как является фактором взаимосвязанного коммуникативного, социокультурного и личностного развития обучающихся, и, наконец, рационально, так как создает максимально благоприятные условия для овладения обучающимися социально накопленным опытом, заключенным в содержании обучения.

Использование ДОТ на территории Тазовского района повышает доступность дополнительного образования для жителей удаленных территорий, позволяет более широко и полно удовлетворять образовательные запросы обучающихся и их законных представителей.

* 1. **НАПРАВЛЕННОСТЬ ПРОГРАММЫ. ОБОСНОВАНИЕ НАПРАВЛЕННОСТИ ПРОГРАММЫ.**

Дополнительная общеразвивающая общеобразовательная программа краткосрочного обучения (далее ДООП) физкультурно – спортивной направленности, интегрирована с туристско-краеведческой.

* 1. **УРОВЕНЬ СЛОЖНОСТИ. ОБОСНОВАНИЕ ВЫБОРА УРОВНЯ И НАПРАВЛЕННОСТИ ПРОГРАММЫ**

Стартовый – предполагающий использование и реализацию общедоступных и универсальных форм организации материала, минимальную сложность предлагаемого для освоения содержания программы. ДООП физического развития, ориентирована на расширение знаний подвижных игр и умение в них играть и применять.

* 1. **НОРМАТИВНАЯ БАЗА**
1. Федеральный Закон Российской Федерации от 29.12.2012 № 273 "Об образовании в Российской Федерации";
2. Федеральный Закон Российской Федерации от 30.03.1999 № 52-ФЗ "О санитарно-эпидемиологическом благополучии населения";
3. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23.08.2017 № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;
4. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 29.12.2010 № 189 "Об утверждении СанПиН 2.4.2.2821-10 "Санитарно-эпидемиологические требования к условиям и организации обучения в общеобразовательных учреждениях";
5. Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 10.04.2014 № 06-381 "Методические рекомендации по использованию электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации дополнительных профессиональных программ";
6. Приказ МБОУ ДО «Тазовский РДТ» № 65 от 13 мая 2020 года «О проектировании дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ с применением дистанционных образовательных технологий»;
7. Примерные требования к программам дополнительного образования детей Министерства образования РФ №06-1844 от 11.12.2006г.;
8. Устав МБОУ ДО «Тазовский районный Дом творчества»;
9. Учебный план МБОУ ДО «Тазовский районный Дом творчества» на текущий учебный год.
	1. **АКТУАЛЬНОСТЬ**

В государственной программе «Развитие образования на 2018-2025 годы» в рамках подпрограммы «Развитие дополнительного образования детей и реализация мероприятий молодежной политики» определен один из целевых показателей - увеличение численности детей, занимающихся по дополнительным общеобразовательным программам физкультурно - спортивной направленности.

Современное состояние общества, темпы его развития предъявляют высокие требования к человеку и его здоровью. Человек вынужден строить свою деятельность в непростых условиях, которые можно охарактеризовать рядом неблагоприятных факторов. Неудовлетворительное состояние окружающей среды, жизнь в условиях постоянного психологического стресса, недостаток в активной двигательной деятельности, приводящий к снижению защитных функций организма, распространение вредных привычек, изменение направления социально – экономического развития государства, ситуация социальной нестабильности.
 Осознавая всю важность физического воспитания подрастающего поколения, в настоящее время одним из стратегических направлений образования в России является проблема сохранения и укрепления здоровья детей нации в целом. Исследования показывают, что традиционная организация образовательного процесса создает у обучающихся постоянные стрессовые перегрузки, которые способствуют развитию хронических болезней. Все это говорит о том, что необходимо найти пути и выходы наиболее результативных форм и методов укрепления здоровья подрастающего поколения. Приобщение обучающихся к проблеме сохранения своего здоровья – это прежде всего процесс социализации, воспитания. Это сознание высокого уровня душевного комфорта, который закладывается с детства на всю жизнь. В современной социально-экономической ситуации эффективность системы дополнительного образования особенно актуальна, так как именно этот вид образования ориентирован на свободный выбор ребенка, развитие его представлений о здоровом образе жизни, становлении познавательной мотивации и способностей.

Подвижные игры являются важнейшим средством развития физической активности. В основе подвижных игр лежат физические упражнения, движения, в ходе выполнения которых участники преодолевают ряд препятствий, стремятся достигнуть определённой, заранее поставленной цели. Благодаря большому разнообразию содержания игровой деятельности, они всесторонне влияют на организм и личность, способствуя решению важнейших специальных задач физического воспитания.

 Большое значение имеют подвижные игры и для нравственного воспитания. Дети учат действовать в коллективе, подчиняться общим требованиям. Правила игры дети воспринимают как закон, и сознательное выполнение их формирует волю, развивает самообладание, выдержку, умение контролировать свои поступки, свое поведение. В игре формируется честность, дисциплинированность, справедливость. Подвижная игра учит искренности, товариществу. Подчиняясь правилам игры, дети практически упражняются в нравственных поступках, учат дружить, сопереживать, помогать друг другу. Умелое, вдумчивое руководство игрой со стороны педагога способствует воспитанию активной творческой личности.

**НОВИЗНА**

 Программы заключается в том, что она интегрирует в себе содержание, способствующее не только физическому развитию, но и умственному, психической уравновешенности. Игры, проводимые на занятиях, подобраны с учетом последовательности и постепенности увеличения физических нагрузок и преемственностью к урокам физической культуры.

* 1. **ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ ЦЕЛЕСООБРАЗНОСТЬ**

Программапозволяет решить проблему занятости свободного времени обучающихся, способствует формированию физических качеств, через элементы игры способствует пробуждению интереса обучающихся к разным видам  деятельности. В условиях современной общеобразовательной школы у школьников в связи с большими учебными нагрузками и объемами домашнего задания развивается гиподинамия.  Дополнительная общеразвивающая программа «Подвижные игры» направлена на удовлетворение потребностей обучающихся в движении, оздоровлении и поддержании функциональности организма.

* 1. **ОСОБЕННОСТИ ОРГАНИЗАЦИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА**

При реализации ДООП применятся интеграция очных и дистанционных форм обучения.

**Очная форма обучения**

Очная форма обучения предполагает освоение ДООП при непосредственном посещении Учреждения с использованием традиционных форм организации образовательной деятельности: аудиторные занятия, занятия в холе, конкурсы, соревнования.

**Обучение с применением дистанционных образовательных технологий**

Обучение в таком формате рассчитана на предоставление обучающимся возможности освоения непосредственно по месту жительства обучающегося или его временного пребывания (нахождения) в условиях введения в образовательных организациях режима карантина, невозможности посещения занятий по причине погодных явлений или выезда обучающихся на различные мероприятия, прохождения длительного лечения. Теоретические часы – очно или дистанционно, практические – очно или дистанционно.

При реализации ДООП применятся частичное использование дистанционных образовательных технологий, позволяющих организовать дистанционное обучение обучающегося.

Реализация программы рассчитана на 3 категории обучающихся у которых.

|  |  |
| --- | --- |
| 1 категория | 1. Наличие технического устройства (ПК, ноутбук, планшет)
2. Наличие подключение к сети Интернет домашнего рабочего места
 |
| 2 категория | 1. Наличие технического устройства (ПК, ноутбук, планшет)
2. Отсутствие подключение к сети Интернет домашнего рабочего места
 |
| 3 категория | 1. Отсутствие технического устройства (ПК, ноутбук, планшет)
2. Отсутствие подключение к сети Интернет домашнего рабочего места
 |

Программа предполагает частичное использование дистанционных образовательных технологий, позволяющих организовать дистанционное обучение обучающегося через модель дистанционного обучения и кейс-технологий.

1. **ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ**

**ЦЕЛЬ** - сформировать мотивацию сохранения и приумножения здоровья, развития творческих, коммуникативных и познавательных способностей, обучающихся посредством подвижных игр.

**ЗАДАЧИ:**

**Обучающие:**

- Формирование знаний и представлений о здоровом образе жизни;

- Обучение правилам поведения в процессе коллективных действий.

 **Развивающие:**

- Развитие познавательного интереса к народным играм, включение их в познавательную деятельность;

- Развитие активности, самостоятельности, ответственности;

- Развитие статистического и динамического равновесия, развитие глазомера и чувства расстояния;

- Развитие внимательности, как черты характера, свойства личности.

**Воспитательные:**

- Воспитание чувства коллективизма;

- Формирование установки на здоровый образ жизни;

- Воспитание бережного отношения к окружающей среде, к народным традициям.

**3. ФОРМЫ И РЕЖИМ ЗАНЯТИЙ**

3.1. **ФОРМЫ ОБУЧЕНИЯ**

3.1.1. **Очная форма обучения**

Срок реализации данной программы – 3 месяца. Время, отведённое на обучение по программе, составляет 24 часа, из расчёта 2 час в неделю. Занятия, продолжительностью 2 академических часа (академический час – 40 минут), проводятся 1 раз в неделю. Между занятиями предусмотрена перемена 10 минут.

Теоретическое и практическое обучение проводится одновременно, при некотором опережающем изучении практического материала. Использование в едином приеме теории и практики создают благоприятные условия для успешного освоения необходимых знаний умений и навыков.

**3.1.2. Обучение с применением дистанционных образовательных технологий.**

С целью обеспечения доступности дополнительного образования для детей, не имеющих возможности регулярно посещать образовательные учреждения (находящихся на госпитализации в медицинских учреждениях, санатории, дома и т.п.), или с целью обеспечения возможности продолжения образовательного процесса в условиях введения карантина, неблагоприятных погодных условий и др. может применяться обучение с применением дистанционных образовательных технологий.

Образовательный процесс, реализуемый в дистанционной форме, предусматривает значительную долю самостоятельных занятий обучающихся, не имеющих возможности ежедневного посещения занятий; методическое и дидактическое обеспечение этого процесса со стороны педагога, а также регулярный систематический контроль и учет знаний обучающихся.

Формы ДОТ: e-mail; дистанционные конкурсы; дистанционное обучение на интернет-платформе (Google Класс); оn-line тестирование; интернет-уроки; практические занятия и мастер-классы с дистанционной поддержкой; skype-общение; облачные сервисы, мессенджеры.

**Организация учебного процесса для обучающихся.**

**1 категория** (наличие технического устройства + наличие подключение к сети Интернет)

1. Платформы для осуществления занятий в режиме онлайн - GoogleClassRoom, социальная сеть «Инстаграмм», «Skype»
2. Платформы для передачи информации обучающимся в электронном виде: электронная почта, социальные сети «Инстаграмм», «Вконтакте», мессенджеры «Viber», «WhatsApp», Google-класс
3. Программный материал выдается с учетом длительности работы, связанной с фиксацией взора непосредственно на экран устройства на котором отображается информации занятии:

|  |  |
| --- | --- |
| обучающиеся I – IV классов | 15 минут |
| обучающиеся V - VII классов | 20 минут |
| обучающиеся VIII - IX классов | 25 минут |
| обучающиеся X - XI классов | первый час занятия – 30 минутвторой час занятия – 20 минут |

1. Занятия проходят в соответствии с расписанием выхода педагога на онлайн связь с обучающимися.
2. Расписание размещено на сайте Учреждения, в официальных группах в социальной сети «ВКонтакте», «Инстаграмм».
3. Педагог проводит информационно-разъяснительную работу с родителями (законными представителями) по форме обучения с использованием ДОТ и осуществление контроля по своевременному подключению детей к сети Интернет и онлайн платформам.
4. Организовано техническое сопровождение педагогам при проведении занятия на онлайн платформе.
5. Практические занятия выполняются в онлайн, офлайн режимах, либо с использованием имеющихся видеоресурсов.
6. В рамках подготовки к занятию по той или иной теме преподаватель самостоятельно определяет дополнительные ресурсы, находящиеся в свободном (бесплатном) доступе, способствующие закреплению пройденного материала, повышению познавательной активности обучающихся, одномоментному выполнению всеми обучающимися задания по пройденному на занятии материалу.

Макет занятия с использованием ДОТ

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 10 – 20 минут:он-лайн подключение | 10-15 минут:Самостоятельная работа обучающихся по заданию педагога | 5-10 минут:Обратная связь |
| Объяснение педагогом нового материала, повторение ранее изученного | Изучение материалаВыполнение тестаПросмотр видеоролика | Оценивание за занятиеКомментарииПояснениярекомендации |

**2 категории обучающихся** (наличие технического устройства, отсутствие подключение к сети Интернет)

1. Сформированный индивидуальный для каждого обучающегося теоретический и практический материал (ежедневный, на всю неделю) загружается на флеш-карту, планшет, ноутбук.
2. Данный материал передается родителям (законным представителям).
3. Определяется возможность/невозможность взаимодействия педагога с обучающимся (в режиме телефонной связи, с использованием мессенджеров и т.д.) для пояснения, выявления затруднений и т.д.
4. В конце недели (день недели определяется индивидуально) родители (законные представители) возвращают в установленное заранее время педагогу пакет материалов для проверки и оценивания. В это же время родители (законные представители) получают сформированный пакет документов на предстоящую неделю.

**3 категории обучающихся** (отсутствие технического устройства, отсутствие подключение к сети Интернет)

* + 1. Сформированный индивидуальный для каждого обучающегося теоретический и практический материал (ежедневный, на всю неделю) передаётся на бумажных носителях.
		2. Данный материал передается родителям (законным представителям).
		3. Определяется возможность/невозможность взаимодействия педагога с обучающимся (в режиме телефонной связи, с использованием мессенджеров и т.д.) для пояснения, выявления затруднений и т.д.
		4. В конце недели (день недели определяется индивидуально) родители (законные представители) возвращают в установленное заранее время педагогу пакет материалов для проверки и оценивания. В это же время родители (законные представители) получают сформированный пакет документов на предстоящую неделю.
	1. **РЕЖИМ ЗАНЯТИЙ**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| № п/п | Направленность объединения | Число занятий в неделю | Число и продолжительность занятий в день(очная форма обучения) | Число и продолжительность занятий в день (очно-дистанционная и дистанционная форма обучения) |
| **1** | **Физкультурно - спортивная** | 2 | 2 по 40 минут | для детей 10-12 лет - 15 минут |

* 1. **МОДЕЛЬ ЗАНЯТИЯ ОБУЧЕНИЯ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ДИСТАНЦИОННЫХ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ**
1. **Модель комбинированного занятия**

|  |  |
| --- | --- |
| **Этап занятия** | **время** |
| Организационная часть | 5 минут |
| Проверка знаний ранее изученного материала и выполнение домашнего заданий | 5 минут |
| Изложение нового материала | 10 минут |
| Первичное закрепление новых знаний | 10 минут |
| Применение новых знаний на практике | самостоятельно вне занятия |

1. **Модель занятия сообщения и усвоения**

|  |  |
| --- | --- |
| **Этап занятия** | **время** |
| Организационная часть | 5 минут |
| Изложение нового материала | 15 минут |
| Закрепление нового материала | 10 минут |

1. **Модель занятие повторения и обобщения**

|  |  |
| --- | --- |
| **Этап занятия** | **время** |
| Организационная часть | 5 минут |
| Постановка проблем и выдача заданий | 10 минут |
| Выполнение обучающимися заданий и решения задач | 10 минут /самостоятельно/ |
| Анализ ответов и оценка результатов работы, исправление ошибок | 5 минут |

1. **Модель занятие закрепления знаний**

|  |  |
| --- | --- |
| **Этап занятия** | **время** |
| Организационная часть, определение и разъяснение цели занятия | 5 минут |
| Воспроизведение обучающимися знаний, связанных с содержанием предстоящей работы. | 10 минут |
| Сообщение и содержание задания, инструктаж его выполнения. | 15 минут |
| Самостоятельная работа обучающихся  | самостоятельно вне занятия |
| Оценка результатов самостоятельной работы | Педагогом вне занятия |

1. **Модель занятие применения знаний**

|  |  |
| --- | --- |
| **Этап занятия** | **время** |
| Организационная часть | **5 минут** |
| Установление связи с ранее изученным материалом | **10 минут** |
| Инструктаж по выполнению работы | **10 минут** |
| Самостоятельная работа обучающихся | Самостоятельно вне занятия |
| Оценка результатов самостоятельной работы | Педагогом вне занятия |

1. **АДРЕСАТ ПРОГРАММЫ**

ДООП разработана для реализации в Учреждении с обучающимися 10-16 лет. Программа рассчитана на 3 месяца и реализуется в объеме 24 часа.

Количество детей в группах до 10 человек. Приём в объединение осуществляется по желанию обучающихся и на основании заявления родителей (законных представителей) обучающихся.

1. **СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ**

**5.1. УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Наименование разделов и темы** | **Общий объем времени в часах** |
| **всего** | **теория** | **практика** |
| 1 | Тема: Вводное занятие. Техника безопасности на занятиях. Входной контроль. | 2 | 1 | 1 |
| 2 | Тема: Подвижная игра «Северный и южный ветер»Подвижная игра «Скакалки» | 2 | 1 | 1 |
| 3 | Тема: Подвижная игра «Кто сильнее?»Подвижная игра «Петушиный бой» | 2 | 1 | 1 |
| 4 | Тема: Подвижная игра «Вызов» Подвижная игра «Наступление» | 2 | 1 | 1 |
| 5 | Тема: Подвижная игра «День и ночь»Подвижная игра «Удочка» | 2 | 1 | 1 |
| 6 | Тема: Подвижная игра «Змейка»Подвижная игра «Верёвочка под ногами» | 2 | 1 | 1 |
| 7 | Тема: Подвижная игра «Прыгуны и пятнашки»Подвижная игра «Слон» | 2 | 1 | 1 |
| 8 | Тема: Подвижная игра «Колесо»Подвижная игра «Перетягивание палки» | 2 | 1 | 1 |
| 9 | Тема: Подвижная игра «Волна»Подвижная игра «Подтянулись, подросли» | 2 | 1 | 1 |
| 10 | Тема: Подвижная игра «Лови-бросай!»Подвижная игра «Мышеловка» | 2 | 1 | 1 |
| 11 | Тема: Подвижная игра «Команда быстроногих»Подвижная игра «Прыгуны» | 2 | 1 | 1 |
| 12 | Тема: Итоговая аттестация | 2 | 1 | 1 |
|  | **Всего часов** | **24** | 12 | 12 |

**5.2. СОДЕРЖАНИЕ ТЕМ**

**Тема 1. Введение в образовательную программу.** **Входной контроль.**

***Теоретическая часть***. Знакомство детей с целями и задачами объединения, с правилами поведения при занятиях и во время подвижных игр, техника безопасности.

***Практическая часть.*** Знакомство с инвентарем.

**Тема 2. Подвижная игра «Северный и южный ветер». Подвижная игра «Скакалки».**

***Теоретическая часть*: Правила техники безопасности. Изучить игру.**

***Практическая часть:***

**Игра «Северный и южный ветер»**

Инвентарь: синяя и красная ленточки для водящих

Ход игры: Среди играющих выбирается два водящих (скорее всего с помощью считалочки) – одному одевается синяя лента – он северный ветер, а другому – красная – он южный ветер. «Северный ветер» по правилам игры догоняет играющих и «замораживает» их, осаливая. Игрок, до которого дотронулся северный ветер, должен замереть как вкопанный. «Южный» же ветер наоборот размораживает игроков, дотрагиваясь до «замороженных». Тот, до кого дотронулся южный ветер, продолжает двигаться по площадке. Задача северного ветра «заморозить» как можно больше игрока и не дать южному ветру «разморозить» участников игры.

Примечание: при большом количестве игроков количество «ветров» можно увеличить.

Подвижные игры, направленные на развитие силовых качеств

**Игра «Скакалки»**

Инвентарь: скакалка

Ход игры: игры со скакалкой могут быть очень разнообразными. Например: «Кто быстрее» (перегонки) – дети прыгают через скакалку, продвигаясь вперед до условленного места. «Кто дольше» – дети прыгают через скакалку на месте, пока не делают ошибку. «Кто как умеет» – каждый играющий придумывает свои движения. Для того, чтобы дети могли играть в подобные игры, их надо научить хорошо прыгать через скакалку, постепенно усложняя задание.

Примечание: игры со скакалкой могут быть очень разнообразными. Эта подвижная игра отличается большим количеством вариантов ее проведения.

**Тема 3. Подвижная игра «Кто сильнее?». Подвижная ига «Петушиный бой».**

***Теоретическая часть*: Правила техники безопасности. Изучить игру.**

***Практическая часть:***

**Игра «Кто сильнее?»**

Подготовка. Для игры нужно приготовить пять-шесть колец из толстой верёвки. Диаметр такого кольца 30 см. Играющие делятся на две команды. Посередине площадки отмечают пять-шесть кружков, в которые и кладут верёвочные кольца. В 2 м от кружков с каждой стороны проводят контрольные линии.

Содержание игры. По указанию руководителя по пять-шесть человек из каждой команды подходят к кружкам и, составляя пары, берут верёвочные кольца правой или левой рукой (о чём условливаются заранее). По общему сигналу каждый из составляющих пару игроков старается перетянуть соперника за контрольную черту, находящуюся сзади. Перетянувший получает для своей команды одно очко. Команда, набравшая больше очков, выигрывает.

Правила игры: 1. При перетягивании нельзя умышленно отпускать руки. 2. Перетянутым считается тот, кто обеими ногами переступил контрольную линию.

**Игра «Петушиный бой»**

Подготовка. На полу чертится круг диаметром 2 м. Все играющие делятся на две команды и выстраиваются в две шеренги около круга (одна напротив другой).

Содержание игры. Играющие выбирают капитанов, которые посылают одного из своих игроков в круг. Каждый из них стоит на одной ноге, другую подгибает, а руки кладет за спину. В таком положении участники поединка (по сигналу) начинают выталкивать плечом и туловищем друг друга из круга, стараясь не оступиться. Побеждает игрок, который сумеет вытеснить соперника за пределы круга или заставит его оступиться, тем самым принеся команде победное очко. Побеждает команда, игроки которой одержали большее количество побед.

Правила игры: 1. Правилами запрещается снимать со спины руки.

2. Поединок заканчивается вничью, если оба игрока оказались за пределами круга одновременно. 3. Игра продолжается до тех пор, пока все не побывают в роли бойцов. 4. Капитаны также сражаются между собой (последними).

**Тема 4. Подвижная игра «Вызов». Подвижная игра «Наступление».**

***Теоретическая часть*: Правила техники безопасности. Изучить игру.**

***Практическая часть:***

**Игра «Вызов»**

Подготовка. На двух противоположных сторонах площадки на расстоянии 18 — 20 м чертятся линии городов. Играющие делятся на две равные команды, в каждой из которых выбирают капитана.

Проведение игры. Игроки команд выстраиваются шеренгами за линиями городов. Капитан команды, начинающей игру, посылает любого игрока в город другой команды. Ее участники вытягивают правые руки вперед ладонями вверх, согнув руки в локтях. Последний игрок вызывает помериться силами любого участника противоположной команды. Он трижды дотрагивается до ладоней играющих, громко считая при этом «Раз, два, три!» Тот, кого он коснется в третий раз, должен осалить вызывающего. Каждый как можно быстрее убегает к себе домой. Если вызванному удалось поймать соперника до линии города, то последний идет в плен и становится за спиной осалившего. Если игрока не поймают, то, наоборот, вызванный игрок становится пленником. Затем капитан другой команды посылает игрока на вызов. Тот действует так же, как и его предшественник. Если вызван и попал в плен игрок, за спиной которого стоит один или несколько пленников, то он сам становится пленником, а его пленные возвращаются в свою команду. Таким образом, количество игроков в командах все время меняется. Выигрывает команда, в которой по окончании установленного времени (8—15 мин) будет больше пленных, или команда, забравшая всех игроков противника в плен.

Правила игры: 1. Водящий, вызывая игроков, громко считает. 2. Он может каждый раз касаться любого из них. 3. Касаться можно только правой рукой и вытягивать вперед только правую руку (опускать ее в момент касания нельзя). 4. Если капитан сам попал в плен, его заменяет один из игроков команды.

**Игра «Наступление»**

Подготовка. Команды выстраиваются шеренгами лицом друг к другу на противоположных сторонах площадки перед начерченными линиями и выбирают себе название (например, «Спартак» и «Зенит»).

Проведение игры. Учитель предлагает команде «Спартак» взяться за руки и по его сигналу маршировать навстречу команде «Зенит». Когда игроки будут на расстоянии трех-четырех шагов, учитель дает свисток, игроки наступавшей команды поворачиваются и стремительно убегают за черту своего дома, а игроки противоположной команды стараются догнать и осалить как можно больше противников. Пойманных подсчитывают, и они продолжают играть за свою команду. Затем по указанию учителя наступают игроки команды «Зенит», а стоящие напротив ловят их. Игра повторяется несколько раз. В конце игры подсчитывают, сколько осаленных игроков на счету каждой команды. Отмечаются те, кто не был пойман и осалил больше остальных. Побеждает та команда, которая за равное количество перебежек осалит больше игроков.

Правила игры: 1. Убегать и догонять можно только по сигналу. 2. Каждая команда наступает одинаковое количество раз и ловит противника только до черты.

3. Можно предлагать игрокам принимать разные исходные положения: наступающие кладут руки друг другу на плечи, берутся под руки, соединяют руки скрестно и т.д.

4. Ожидающие могут стоять спиной, боком, сидеть, принять положение низкого старта.

**Тема 5. Подвижная игра «День и ночь». Подвижная игра «Удочка».**

***Теоретическая часть*: Правила техники безопасности. Изучить игру.**

***Практическая часть:***

**Игра «День и ночь»**

Подготовка. Играющие делятся на две команды, которые становятся на середину площадки спиной друг к другу на расстоянии 1,5 м. Одной команде дается название «День», другой — «Ночь». У каждой команды на своей стороне площадки (в 10—12 м) — дом.

Содержание игры. Учитель неожиданно произносит название одной из команд, например «День!» Игроки этой команды быстро убегают в свой дом, а другой команды — догоняют и пятнают их. Осаленные игроки подсчитываются (записывается их число) и отпускаются в свою команду. Все становятся на прежние места, а учитель снова называет команду. Важно, чтобы не было строгого чередования, тогда играющие не знают, какая команда будет названа, а потому предельно внимательны. Перед сигналом руководитель, чтобы отвлечь внимание играющих, может предложить им выполнять различные упражнения (смена положений рук, прыжки или шаг на месте и т.п.). Игра проводится несколько раз, после чего подсчитывается, сколько игроков поймано в каждой команде за одинаковое количество перебежек (за три или четыре). Побеждает команда, осалившая больше игроков.

Правила игры:

Игроков разрешается салить только до черты дома.

Остальные продолжают участвовать в игре.

В ходе перебежки один участник может салить не только стоящего напротив, но и его соседей.

**Игра «Удочка»**

Подготовка. Для игры нужна веревка длиной 3—4 м, на конце которой привязан мешочек, наполненный горохом или песком. Иногда для игры используют обычную скакалку. Это удочка, с помощью которой рыбак (водящий) ловит рыбок (остальных играющих). Все играющие становятся в круг, а водящий — в середину круга с веревкой в руках.

Содержание игры. Вариант 1. Водящий вращает веревку с мешочком так, чтобы тот скользил по полу, делая круг за кругом под ногами играющих. Они внимательно следят за движением мешочка и подпрыгивают, чтобы он не задел кого-либо из них. Тот, кого заденет мешочек или веревка, становится в середину и начинает вращать веревку, а бывший водящий идет на его место в круг. Выигрывают два-три игрока, оставшиеся последними. Правила игры: 1. Игрок считается пойманным в том случае, если веревка коснулась его ноги не выше голеностопа. 2. Игрокам во время прыжков не разрешается приближаться к водящему. 3. Тот игрок, которого задела веревка, выбывает из игры.

Вариант 2 командный. Игроки, стоящие по кругу, рассчитываются на первый-второй и соответственно составляют команды. Водящий (как и в варианте 1) — один и тот же. Игрок, которого задела веревка, поднимает руку вверх: он приносит своей команде штрафное очко. После каждой ошибки громко объявляется счет. Победу в игре одерживает команда, после 2—4 мин игры получившая меньше штрафных очков. Правила игры — те же, что и в варианте 1.

**Тема 6. Подвижная игра «Змейка». Подвижная игра «Верёвочка под ногами».**

***Теоретическая часть*: Правила техники безопасности. Изучить игру.**

***Практическая часть:***

**Игра «Змейка»**

Все становятся друг за другом, и каждый дает одну руку, например правую, переднему, а левую заднему игроку. Но встать надо одинаково, так, чтобы все были лицом в одну сторону. Образуется длинная вереница ребят. Впереди, в голову змейки, становится кто захочет, но он должен быть из тех, кто посильнее, так как ему придется тащить за собою всю змейку. Держаться за руки надо покрепче. Вожак спрашивает: «Готовы?» — «Готовы!» — отвечают ему. «Ну, держитесь!» — говорит вожак и начинает бежать вперед, сначала тихо, а потом все быстрее, увлекая за собой змейку. На бегу он заворачивает то в одну, то в другую сторону, то бежит зигзагом, в общем, крутит змейку как хочет. Может даже бежать по кругу или резко поворачивать назад. А если вожак крикнет последнему, чтобы тот остановился, а сам подбежит к нему и пойдет от него расширяющимися кругами, то вся змейка завьется клубком, а когда движение дойдет до последнего и он потянется за змейкой — она сама собою раскрутится. Проделывая всякие замысловатые фигуры и переплетения со змейкой, вожак должен не забывать о том, что в конце концов ему ее и придется расплетать. Если он так запутает змейку, что не сможет ее расплести, ему придется уступить место другому игроку, и игра начинается сначала. В этом случае вожака в наказание ставят в самый конец змейки. А если вожак просто устанет и сам остановит змейку, его тоже надо сменить.

***продолжение***

Часто бывает, что кто-нибудь в змейке упадет на крутом повороте, но не расцепится. Тот, кто бежал перед ним, должен сразу отпустить руку, чтобы упавший не тащился по земле. Разумеется, упавший выбывает из игры. Чтобы такого не случалось, игроки должны быть порезвее и не отставать от вожака. Вожак ведь не паровоз, ему всех тащить трудно. Да и не так велик риск оторваться, если вы не слишком натягиваете руку игрока, бегущего перед вами.

Когда вожак устанет и почувствует, что в змейке остались крепкие игроки и расцепить их ему не удастся, он останавливается и заканчивает игру. А новым вожаком становится кто-нибудь из оставшихся в змейке игроков. К нему прицепляются все остальные, и игра начинается снова.

Цель других игроков прямо противоположна цели вожака и состоит в том, чтобы удержаться в змейке до конца игры.

Самое безопасное место змейки — это в ее голове, поближе к вожаку, потому что отрывается обычно хвост. Но если в конце змейки стоит сильный игрок, который крепко держится, то он может и не оторваться. Тогда змейка будет разрываться в других местах, игроки будут выбывать из игры, а последний будет все приближаться к вожаку и сможет даже доиграть до конца.

И последнее замечание. Когда желающих побегать и повеселиться наберется слишком много, ну, например, больше двадцати человек, то вожаку придется чересчур долго водить, чтобы укоротить змейку хотя бы наполовину. Ведь для этого ему надо не меньше десяти раз ухитриться разорвать змейку. Тут никаких сил не хватит!

В этом случае советую заранее обговорить условие, что из игры каждый раз выбывает весь оторвавшийся хвост. Это бывает еще веселее.

Кстати говоря, в прошлом веке на Севере России эта игра называлась по – другому: «Растеряхи». Не правда ли, очень меткое название?

**Игра «Верёвочка под ногами»**

Подготовка. Из играющих составляют три или четыре колонны, которые выстраиваются параллельно. Расстояние между ними 2 м, а между игроками в колоннах — один шаг. Головные игроки в колоннах получают по короткой скакалке.

Содержание игры. По сигналу они передают один конец скакалки стоящим сзади, оба игрока проносят скакалку под ногами всей 64 колонны (веревочка почти касается земли). Стоящие в колонне прыгают через веревочку. Головной игрок колонны остается сзади, а помогавший проносить скакалку (второй номер) бежит вперед. Он подает свободный конец скакалки третьему, и веревочка опять проводится под ногами всех стоящих детей. Теперь в конце колонны остается второй номер, а третий бежит вперед и т. д. В ходе игры все игроки должны провести скакалку под ногами своих товарищей по команде. Игру заканчивает (поднимая скакалку вверх) игрок, который в начале игры стоял первым. Он заканчивает игру на том же месте. Победу одерживает команда, закончившая игру первой, при условии, что ее игроки меньшее число раз задели веревочку.

Правила игры:

Игрокам запрещается задевать веревочку ногами.

Каждый игрок должен перепрыгнуть через скакалку.

За каждое нарушение правил командам начисляются штрафные очки.

**Тема 7. Подвижная игра «Прыгуны и пятнашки». Подвижная игра «Слон»**

***Теоретическая часть*: Правила техники безопасности. Изучить игру.**

***Практическая часть:***

**Игра «Прыгуны и пятнашки»**

Подготовка. Участники игры делятся на две равные команды, каждая из которых выстраивается вдоль боковых сторон зала лицом к середине. По жребию одна команда назначается прыгунами, вторая — пятнашками. На площадке делается разметка. В 1 м от лицевой границы площадки проводится стартовая линия (для бегунов), а впереди, через 3 м — вторая стартовая линия (для прыгунов). Перед этой линией (в 10—12 м от нее) чертят полосу шириной 1,5 —2 м.

Содержание игры. По команде учителя «На старт!» четыре игрока из команды прыгунов занимают места за второй линией. За ними тут же за ближайшую к стене линию встают в затылок четверо из команды пятнашек. По команде «Внимание!» прыгуны и пятнашки принимают положение высокого старта, а по команде «Марш!» все выбегают вперед. Задача прыгунов — быстрее достичь полосы и перепрыгнуть через нее. Задача пятнашек — успеть осалить прыгунов, прежде чем они сделают прыжок (пятнашки не прыгают). Если прыгуна не успеют осалить до прыжка, его команда получает очко. Пятнашка, который коснется прыгуна рукой до начала прыжка, также получает одно очко. После первых четверок в борьбу вступают вторые четверки прыгунов и пятнашек, пока все не примут участие в игре. После этого команды меняются ролями и местами на линиях старта. В итоге побеждает команда, набравшая больше победных очков.

Правила игры:

1. Пятнашке разрешается салить любого игрока или нескольких игроков. 2. Касание засчитывается только до момента отталкивания. 3. Прыгун, заступивший за пределы полосы или не перепрыгнувший ее, считается осаленным.

**Игра «Слон»**

Подготовка. В игре принимают участие 6—12 человек, а возможно, и больше. Играющие делятся на две группы: одни изображают слона, другие напрыгивают на него. Чертится линия, отмечающая начало разбега. Команда, которая образует живой снаряд (слона), становится в колонну по одному, спиной к линии разбега. Направляющий (самый сильный) принимает согнутое положение и упирается руками в колено выставленной ноги, как в чехарде. Стоящий за ним игрок крепко обхватывает его за пояс. Третий игрок, в свою очередь, обхватывает за пояс второго и т.д. (таким образом выстраивается не более шести человек). Крепко держась друг за друга, они образуют живой снаряд для прыжков.

Содержание игры. По сигналу руководителя игроки другой команды по очереди разбегаются и напрыгивают на «слона». При этом первый старается сесть верхом на «слона» как можно ближе к «голове», чтобы оставить побольше места для товарищей. Если нарушений нет и все игроки успешно оседлали живой снаряд, то последний прыгнувший на «слона» кричит: «Есть!» По этому сигналу «слон» начинает двигаться вперед, к линии, находящейся в пяти шагах от направляющего. Затем команды меняются ролями. Выигрывает команда, получившая меньше штрафных очков.

Правила игры: 1. Оседлавшему «слона» нужно удержаться на нем без помощи рук. 2. Попытка прибегнуть к помощи рук, равно как и неудачный прыжок (падение со «слона»), наказывается штрафным очком. 3. За каждого игрока-наездника, который не сумел удержаться на «слоне», команде начисляется штрафное очко.

**Тема 8. Подвижная игра «Колесо». Подвижная игра «Перетягивание палки».**

***Теоретическая часть*: Правила техники безопасности. Изучить игру.**

***Практическая часть:***

***Игра «*Колесо»**

Подготовка. Из числа играющих выбирается один водящий. Остальные делятся на четыре—шесть групп, равных по количеству. Каждая группа становится в колонну лицом к центру, все колонны располагаются наподобие спиц колеса. Водящий находится в стороне.

Содержание игры. По команде учителя водящий бежит вокруг колеса, останавливается возле любой спицы и касается рукой плеча игрока, стоящего последним. Тот передает это касание стоящему впереди, он — дальше к центру и т.д. Стоящий в колонне первым, почувствовав прикосновение, громко говорит «Хоп!» и бежит вправо (или влево), обегая с наружной стороны все спицы колеса. Все игроки колонны, в том числе и водящий, бегут за ним, стараясь по пути обогнать друг друга. Важно не остаться последним, когда спица вернется на прежнее место. Тот, кто окажется последним, идет водить. Он может вызвать на соревнование в беге игроков другой колонны. Побеждают те, кто ни разу не были водящими.

Правила игры:

Обегающим спицы запрещается пробегать сквозь стоящих игроков.

Последним нельзя мешать перебежке.

Направляющий не может изменять направление бета на ходу.

Команда «Хоп!» выполняется обязательно.

**Игра «Перетягивание палки»**

Основная цель. Развитие силы, ловкости и оперативного мышления. Используется в качестве подводящего упражнения для учебных заданий, связанных с висами.

Организация. Класс делится на 2 команды, которые разомкнутыми на вытянутые руки шеренгами садятся напротив друг друга, согнув колени и взаимно упершись носками. Каждая пара напротив сидящих игроков получает по гимнастической палке. Палка держится ими поперечно в горизонтальном положении вытянутыми вперед руками.

Проведение. По сигналу педагога в течение 15 с каждый игрок изо всех сил начинает тянуть палку на себя, стараясь поднять сидящего напротив соперника на ноги. Тот, кому это удается, приносит своей команде выигрышное очко. Игра повторяется три раза с 20-с перерывами для отдыха.

Побеждает команда, набравшая большую сумму очков.

**Тема 9. Подвижная игра «Волна». Подвижная игра «Подтянулись, подросли».**

***Теоретическая часть*: Правила техники безопасности. Изучить игру.**

***Практическая часть:***

**Игра «Волна»**

Инвентарь: не требуется

Ход игры: с помощью считалки выбирается водящий. Остальные игроки (не менее 10 человек) становятся в круг и берутся за руки. Круг из игроков будет представлять собой море, а водящий — «кораблик». Игроки начинают делать «волну», то есть, не расцепляя рук, выполнять плавные волнообразные движения руками. При этом они то поднимают, то опускают руки. Выполнять эти движения надо произвольно: важно, чтобы водящий не мог предугадать, где «волна» будет выше, а где ниже. Задача водящего-«кораблика» — проскочить под «волной», то есть быстро пробежать сквозь просвет между любыми двумя игроками в тот момент, когда их руки будут подняты. Если ему это удается, он занимает место в круге, а вместо него выбирают другого водящего, если же нет, он повторяет попытку до тех пор, пока она не станет удачной.

Примечание: игроки, изображающие море, не имеют права убыстрять незаконченное движение специально для того, чтобы поймать игрока.

**Игра «Подтянулись, подросли»**

Инвентарь: не требуется

Ход игры: количество игроков не ограничено. Ведущий объясняет правила. Они просты: игроки должны декламировать вместе с ведущим стихотворение, повторяя при этом его движения.

Ветер дует нам в лицо (Машем руками, повернутыми ладонями внутрь, по направлению «к себе».)

И качает деревцо. (Руки поднимаем вверх, делаем наклоны вправо и влево, руки при этом не напряжены.)

Ветер тише, тише, тише, (Амплитуда наклонов постепенно уменьшается.)

Деревца растут все выше. (Поднимаем руки вверх, приподнимаемся на цыпочки и тянемся изо всех сил.)

Примечание: соревновательного элемента в этой игре нет, но она дает ученикам прекрасную возможность размяться. Игру можно использовать в качестве физкультминутки во время урока.

**Тема 10. Подвижная игра «Лови-бросай!». Подвижная игра «Мышеловка».**

***Теоретическая часть*: Правила техники безопасности. Изучить игру.**

***Практическая часть:***

**Игра «Лови-бросай!»**

Инвентарь: мяч

Ход игры: на игровой площадке дети образуют круг, стоя на расстоянии вытянутых рук друг от друга. В центре круга стоит ведущий, который по очереди бросает мяч детям, а потом ловит его от них, произнося при этом рифмовку: «Лови, бросай, Упасть не давай!..» Игру начинают с небольшого расстояния (радиус круга 1 м), а потом постепенно это расстояние увеличивается до 2—2,5 м.

Примечание: при проведении игры ведущий произносит текст не спеша, чтобы за это время ребенок успел поймать и бросить обратно мяч. Учитель отмечает детей, ни разу не уронивших мяч.

**Игра «Мышеловка»**

Инвентарь: не требуется

Ход игры: играющие делятся на две неравные группы. Меньшая (примерно треть играющих) образует круг — мышеловку. Остальные изображают мышей и находятся вне круга. Дети, изображающие мышеловку, берутся за руки и начинают ходить по кругу то влево, то вправо, приговаривая: «Ах, как мыши надоели, Развелось их просто страсть. Все погрызли, все поели, Всюду лезут – вот напасть. Берегитесь же, плутовки. Доберемся мы до вас. Вот поставим мышеловки, Переловим всех за раз!» По окончании стихотворения дети останавливаются и поднимают сцепленные руки вверх. Мыши вбегают в мышеловку и тут же выбегают с другой стороны. По сигналу ведущего: «Хлоп!» дети, стоящие по кругу, опускают руки и приседают — мышеловка захлопнута. Мыши, не успевшие выбежать из круга, считаются пойманными. Они тоже становятся в круг (и размер мышеловки увеличивается). Когда большая часть мышей будет поймана, дети меняются ролями, и игра возобновляется.

Примечание: во время игры учитель одновременно с детьми проговаривает стихотворение.

**Тема 11. Подвижная игра «Команда быстроногих». Подвижная игра «Прыгуны».**

***Теоретическая часть*: Правила техники безопасности. Изучить игру.**

***Практическая часть:***

**Игра «Команда быстроногих»**

Инвентарь: палка, обруч ( или нарисованный мелом круг)

Ход игры: Играющий делятся на две-три команды и строятся с разных сторон площадки. Обозначается стартовая линия, на которую становится по одному игроку от каждой команды. В 15-20 шагах от каждой команды обозначен кружок, в которой кладут палочку. По команде ведущего «Марш!» игроки бегут к кружкам, берут палочки и стучат ими три раза по полу, кладут палочки в кружки и бегут обратно. Прибежавший первым приносит своей команде одно очко, вторым - два очка и т.д. Выигрывает команда, набравшая меньшее количество очков.

Примечание: количество ударов палки по полу можно менять, также можно добавить дополнительные действия (оббежать круг до/после ударов, перепрыгнуть через круг и т.д.)

**Игра «Прыгуны»**

Инвентарь: не требуется

Ход игры: все участники игры должны разделиться на две команды. Каждая команда встаёт на противоположных сторонах площадки. Нужно обозначить начало движения или линию старта для каждой команды. Таким образом, получится, что линия старта одной команды будет линией финиша для другой команды и наоборот. Первые игроки каждой из команд выполняют прыжок с места толчком двух ног. После прыжка первого игрока по пяткам отмечается результат его прыжка. Второй участник выходит к линии, оставленной первым игроком, и так же выполняет прыжок с места с отметкой приземления, затем прыгает третий и так далее до последнего играющего. Если последнему игроку удалось перепрыгнуть через финишную линию, его команда побеждает в этой игре-эстафете.

Примечание: можно организовать 4–5 команд (или соревнование между мальчиками и девочками).

**Тема 12. Итоговая аттестация**

***Теоретическая часть*:** знать игры.

***Практическая часть:*** Схематично изобразить игру дать описание, уметь играть и проводить игры.

1. **ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**

Развитие физических качеств, силы, быстроты, выносливости.

Формирование умения проведения физкультурно – оздоровительных мероприятий.

Метапредметными результатами является формирование универсальных учебных действий (УУД).

Регулятивные УУД: определять и формировать цель деятельности с помощью педагога; проговаривать последовательность действий во время занятия; учиться работать по определенному алгоритму

Познавательные УУД: умение делать выводы в результате совместной работы группы и педагога;

Коммуникативные УУД: умение оформлять свои мысли в устной форме, слушать и понимать речь других; договариваться с одногруппниками совместно с педагогом о правилах поведения и общения и следовать им; учиться работать в паре, группе; выполнять различные роли (лидера исполнителя).

**6.1. Комплекс знаний, умений и навыков**

***Знать:***

* особенности воздействия двигательной активности на организм человека;
* правила оказания первой помощи;
* способы сохранения и укрепление  здоровья;
* свои права и права других людей;
* влияние здоровья на успешную учебную деятельность;
* значение физических упражнений для сохранения и укрепления здоровья;
* правила изученных игр.

**Уметь:**

* выполнять физические упражнения для развития физических навыков;
* применять коммуникативные и презентационные навыки;
* находить выход из стрессовых ситуаций;
* адекватно оценивать своё поведение в жизненных ситуациях;
* отвечать за свои поступки;
* проводить и играть в подвижные игры;
* отстаивать свою нравственную позицию в ситуации выбора;
* проводить подвижные игры.

**Воспитательные и развивающие результаты отслеживаются по параметрам**:

* сплочение, командообразование;
* понимать эмоции других людей;
* сочувствовать, сопереживать;
* оценивать конкретные поступки как хорошие или плохие;
* учиться работать в паре, группе; выполнять различные роли (лидера исполнителя).
* умение выражать свои эмоции.

***Предметные результаты*:** физическое развитие.

1. **ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ**

**7.1. ФОРМЫ И ВИДЫ АТТЕСТАЦИИ И КОНТРОЛЯ**

1. Формат контроля
* Очный формат (теория, практика)
* Дистанционный формат (теория)
1. Виды контроля: входной контроль, текущий контроль, итоговая аттестация.

 Формы контроля:

Теория: тестирование.

Практика: практические задания с применением современных образовательных технологий (далее СОТ): тренажеры, ПК, интерактивные устройства.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Вид контроля** | **Период проведения** | **Форма** | **Формат** |
|  |
| Входной контроль | По мере зачисления | Теория: *Тест* | *Очный/дистанционный* |
| Практика: практическая работа | *Очный*  |
| Итоговая аттестация | По окончанию программы обучения | Теория: *Тест* | *Очный/дистанционный* |
| Практика: практическая работа | *Очный*  |

Для отслеживания динамики освоения программы и анализа результатов образовательной деятельности в течение реализации программы осуществляется мониторинг, который включает в себя: входной контроль, текущий, промежуточный контроль и итоговая аттестация.

**Входной контроль** проводится в начале курса обучения для определения уровня подготовки каждого обучающегося. Форма проведения – первичная диагностика в форме тестовой работы (Приложение 1к Программе).

**Текущий контроль** проводиться для определения объема полученных знаний по пройденному материалу, разделу в виде педагогического наблюдения.

**Итоговая аттестация** проводится в конце завершения обучения по ДООП. Форма проведения: теоретическая часть – тестирование, практическая часть – выполнение практической работы (Приложение 2 к программе).

 Формы подведения итогов реализации краткосрочной программы.

Способы проверки знаний и умений: проведение мониторинга образовательной среды (анкетирование) на предмет удовлетворенности результатами данной программы; участие обучающихся в праздниках, конкурсах, спортивных соревнованиях и мероприятиях районного уровня; открытые занятия, внеклассные мероприятия данной направленности.

 Результативность обучения определяется умением играть и проводить подвижные игры, в том числе и на различных праздничных мероприятиях: весёлые старты; спортивные эстафеты; фестиваль игр; праздник «Игромания»; спортивный праздник «День здоровья».

**7.2. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ**

**Занятия проводятся в учебном кабинете, оснащенном необходимым оборудованием:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Наименование учебного оборудования | Единица измерения | Количество |
| **Оборудование и технические средства обучения** |
| мячи | Шт. | 8 |
| скакалки | Шт. | 10 |
| обручи | Шт. | 10 |
| гимнастические палки | Шт. | 15 |
|  кегли | Шт. | 12 |
| ракетки | Шт. | 8 |
| канат | Шт. | 1 |
| гимнастические скамейки | Шт. | 6 |
|  маты | Шт. | 4 |

* 1. **МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ**

**Методы и приемы организации учебно-воспитательного процесса**:

Раздаточный материал:

* памятка по технике безопасности в спортивном зале;
* права и обязанности учащихся.

Демонстрационный, наглядный, иллюстративный материал:

* наглядные пособия: плакаты, схемы, карточки с описанием комплексов упражнений;

Информационный материал:

* литература по основным разделам программы;
* журнальные подборки по темам программы;

**Методы обучения:**

* словесный (лекция; объяснение; рассказ; чтение; беседа; диалог; консультация);
* наглядно – иллюстрационный (показ наглядных пособий, показ новых игр, демонстрация иллюстративного материала);
* репродуктивный (воспроизведение и повторение способа деятельности по заданиям педагога);
* практический (апробирование новых игр: игры на свежем воздухе на школьной спортивной площадке, эстафеты, соревнования, конкурсы).

**Формы организации образовательного процесса:**

* беседа***,*** на которой излагаются теоретические сведения, которые иллюстрируются различными примерами, наглядными пособиями, презентациями, видеоматериалами;
* практические занятия;
* соревнования;
* игры;
* конкурсы;
* опросники.

При этом основным принципом является сочетание на занятиях двух видов деятельности : игровой и учебной. Начало работа по разделу включает знакомство с теоретическим материалом. Затем следует практическая часть занятия: освоение учебной группой новых игр. Такой приём, как беседа, помогает установлению доверительных отношений между педагогом и обучающимися, позволяет расширить кругозор и пополнить знания, которые необходимы в работе.
**Средства наглядности** – наглядные пособия, технические средства обучения, используемые в учебном процессе, позволяют существенно повысить эффективность восприятия.

**Формы организации образовательного процесса:** индивидуально-групповая и групповая.

**Формы организации учебного занятия:** Беседа, диспут, практические занятие, мастер-класс, «мозговой штурм», наблюдение, соревнования, походы, открытое занятие.

Также применяются **образовательные педагогические технологии:**

**- Игровая технология**

 Игра наряду с трудом и ученьем - один из основных видов деятельности человека, удивительный феномен нашего существования.

 По определению, игра - это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением.

**- Здоровьесберегающие технологии.** Использование данных технологий позволяют равномерно во время урока распределять различные виды заданий, чередовать мыслительную деятельность с физкультминутками, определять время подачи сложного учебного материала, выделять время на проведение самостоятельных работ, нормативно применять ТСО, что дает положительные результаты в обучении.

* **Индивидуальное обучение** – форма, модель организации учебного процесса, при которой: педагог взаимодействует лишь с одним учеником; один учащийся взаимодействует лишь со средствами обучения (книги, компьютер и т.п.).
* **Технология группового обучения** позволяет оказывать индивидуальная помощь каждому нуждающемуся в ней ученику, как со стороны учителя, так и своих товарищей. При этом знания конкретизируются, приобретают гибкость, закрепляются именно при объяснении слабому однокласснику.
* **Технология проблемного обучения** предполагает создание под руководством преподавателя проблемных ситуаций и активную самостоятельную деятельность учащихся по их разрешению, в результате чего и происходит творческое овладение профессиональными знаниями, навыками и умениями и развитие мыслительных способностей.
* **Технология дистанционного обучения** - осуществляется с преобладанием в учебном процессе дистанционных образовательных технологий, форм, методов и средств обучения, а также с использованием информации и образовательных массивов сети Интернет.
* **Личностно ориентированные технологии –** ставят в центр всей образовательной системы личность ребенка, работает на обеспечение комфортных и безопасных условий ее развития, реализации ее природных задатков.
* **Информационно – коммуникативные технологии** – компьютеры используются для иллюстрации учебного материала в соответствии с темами программы.
* **Технология игрового обучения** связана с игровой формой взаимодействия педагога и обучающегося через реализацию определенного сюжета. В образовательном процессе используют занимательные, театрализованные, деловые, ролевые.
* **Технология парного обучения** – один из видов педагогических технологий, при котором один обучающий учит другого обучающего. Коммуникация двух учеников происходит в форме диалога.
	1. **ДИДАКТИЧЕСКИЙ МАТЕРИАЛ**

Для улучшения усвоения программного материала используются наглядные пособия, схемы, таблицы, иллюстрации, карточки с описанием игр и т.д.

**7.5. ИНФОРМАЦИОННО ОБЕСПЕЧЕНИЕ:**

Фильмы, диски DVD, фото, аудио, презентации, просмотр видеофильмов, открытые интернет-источники.

* 1. **КАДРОВОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ**

К занятию педагогической деятельностью по дополнительным общеобразовательным программам допускаются лица, обучающиеся по образовательным программам высшего образования по специальностям и направлениям подготовки, соответствующим направленности дополнительных общеобразовательных программ, и успешно прошедшие промежуточную аттестацию не менее чем за два года обучения. Соответствие образовательной программы высшего образования направленности дополнительной общеобразовательной программы определяется работодателем.

1. **АЛГОРИТМ УЧЕБНОГО ЗАНЯТИЯ**

*1 этап - организационный.*

Задача: подготовка обучающихся к работе на занятии.

Содержание этапа: организация начала занятия, создание психологического настроя на учебную деятельность и активизация внимания.

*2 этап - проверочный.*

Задача: установление правильности и осознанности выполнения домашнего задания (если было), выявление пробелов и их коррекция.

Содержание этапа: проверка домашнего задания (творческого, практического) проверка усвоения знаний предыдущего занятия.

*3 этап - подготовительный* (подготовка к восприятию нового содержания).

Задача: мотивация и принятие обучающимися цели учебно-познавательной деятельности.

Содержание этапа: сообщение темы, цели учебного занятия и мотивация учебной деятельности детей (познавательная задача, проблемное задание детям).

*4 этап*- *основной.*

В качестве основного этапа могут выступать следующие виды деятельности:

1. *Усвоение новых знаний и способов действии.*

Задача: обеспечение восприятия, осмысления и первичного запоминания связей и отношений в объекте изучения. Целесообразно при усвоении новых знаний использовать задания и вопросы, которые активизируют познавательную деятельность детей.

2. *Первичная проверка понимания.*

Задача: установление правильности и осознанности усвоения нового учебного материала, выявление неверных представлений, их коррекция. Применяются пробные практические задания, которые сочетаются с объяснением соответствующих правил или обоснованием.

3 *Закрепление знаний и способов действуй.*

Применяются тренировочные упражнения, задания, выполняемые обучающимися самостоятельно.

4. *Обобщение и систематизация знаний.*

Задача: формирование целостного представления знаний по теме. Распространенными способами работы являются беседа и практические задания.

*5 этап – контрольный.*

Задача: выявление качества и уровня овладения знаниями, их коррекция.

Используются тестовые задания, виды устного и письменного опроса, вопросы и задания различного уровня сложности (репродуктивного, творческого, поисково-исследовательского).

*6 этап*- *итоговый.*

Задача: дать анализ и оценку успешности достижения цели и наметить

перспективу последующей работы.

Содержание этапа: педагог сообщает ответы на следующие вопросы: как работали обучающиеся на занятии, что нового узнали, какими умениями и навыками овладели.

*7 этап*- *рефлексивный.*

Задача: мобилизация обучающихся на самооценку.

Может оцениваться работоспособность, психологическое состояние, результативность работы, содер­жание и полезность учебной работы.

*8 этап: информационный.*

Информация о домашнем задании (если необходи­мо), инструктаж по его выполнению, определение перспективы следующих занятий.

Задача: обеспечение понимания цели, содержания и способов выполнения домашнего задания, логики дальнейших занятий.

*Изложенные этапы могут по-разному комбинироваться, какие-либо из них могу не иметь места в зависимости от педагогических целей.*

**Алгоритм работы с играми.**

1. Знакомство с содержанием игры.
2. Объяснение содержания игры.
3. Объяснение правил игры.
4. Разучивание игр.
5. Проведение игр.
6. **УЧЕБНО-ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ**
	1. **СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ ДЛЯ ПЕДАГОГА**

1. Богданов, Г. П. Школьникам – здоровый образ жизни: внеурочные

занятия с учащимися по физической культуре / Г. П. Богданов. – Москва: ФиС,

2013. – 192 с.

2. Верхлин, В. Н. Технические средства обучения на уроках физической

культуры: учебное пособие для студентов ВУЗов / В. Н. Верхлин. – Москва:

Просвещение, 2014. – 79 с.

3. Володина, В. С. Основы, теории и методы физического воспитания:

учебное пособие для студентов / В. С. Володин. – Минск, 2013. – 112 с.

4. Выдрин, В. М. Введение в специальность / В. М. Выдрин. – Москва:

Физкультура и спорт, 2012. – 119 с.

5. Гогунов, Е. Н. Психология физического воспитания и спорта: учеб.

пособие дня студентов высших учебных заведений / Е. Н. Гогунов,

Б. И. Мартьянов. – Москва: Академия, 2016. – 288 с.

6. Гужаловский, А.А. Основы теории и методики физического

воспитания: учебное пособие для ВУЗов / А. А. Гужаловский. – Москва, 2015. –

98 с.

7. Гужаловский, А. А. Развитие двигательных качеств у школьников:

учеб. пособие / А. А. Гужаловский. – Минск, 2015. – 82 с.

8. Деркач, А. А. Педагогическое мастерство тренера: учебное пособие /

А. А. Деркач, А. А. Исаев. – Москва: Физкультура и спорт, 1981. – 375 с.

9. Жуков, М. Н. Подвижные игры: учебное пособие для студентов

педагогических вузов / М. Н. Жуков. – Москва: Академия, 2014. – 160 с

* 1. **СПИСОК УЧЕБНОЙ ЛИТЕРАТУРЫ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ**
	2. Бауэр, О.П. Подвижные игры // Теория и методика физической культуры дошкольников: учебное пособие для студентов / О.П.Бауэр; под ред. С.О.Филипповой, Г.Н.Пономарева. - СПб: ВВМ, 2004. - С.331-332.
	3. А.Ю. Патрикеев «Подвижные игры». – М.; ВАКО,2007.
	4. Глазырина, Л.Д. Методика физического воспитания детей дошкольного возраста / Л.Д.Глазырина, В.А.Овсянкин. - М.: Владос, 2000. - 262 с.
	5. Дворкина, Н.И. Сопряженное развитие физических качеств и психических процессов детей дошкольного возраста / Н.И.Дворкина // Современный олимпийский спорт и спорт для всех. - 2003. - Т-1. - С. 230-232.
	6. Казаков С.В. «Спортивные игры». – Ростов-на-Дону: «Феникс», 2004г.
	7. **ИНТЕРНЕТ-РЕСУРСЫ**
	8. https://fiz-ra-ura.jimdo.com/ сайт-**Сайт учителя физической культуры Кузьмичевой Марины Александровны**
	9. https://elenasport69.jimdo.com/ -**Сайт учителя физической культуры Шапочкиной Елены Леонидовны**
	10. https://shapovalov.nethouse.ru/-**Сайт учителя физической культуры МОУ Никольская СОШ.**
	11. Сайт "Я иду на урок физкультуры" <http://spo.1september.ru/urok/>
	12. Сайт «ФизкультУра» [http://www.fizkult-ura.ru/](https://www.google.com/url?q=http://www.fizkult-ura.ru/&sa=D&ust=1566007446937000)
	13. Раздел: Физическая культура и спорт Сайт Rus.Eduhttp://www.rusedu.ru/fizkultura/list\_49.html
	14. Образовательные сайты для учителей физической культуры [http://metodsovet.su/dir/fiz\_kultura/9](https://www.google.com/url?q=http://metodsovet.su/dir/fiz_kultura/9&sa=D&ust=1566007446937000)
	15. Сообщество учителей физической культуры на портале «Сеть творческих учителей» [http://www.it-n.ru/communities.aspx?cat\_no=22924&tmpl=com](https://www.google.com/url?q=http://www.it-n.ru/communities.aspx?cat_no%3D22924%26tmpl%3Dcom&sa=D&ust=1566007446937000)

**ТЕРМИНЫ и ОПРЕДЕЛЕНИЯ**

**Глоссарий**

**Адаптация** (латadaptatio-приспособление) - процесс  приспособления  организма  к  меняющимся  условиям  среды.

**Активность** мера  или  величина  проявляемой  человеком  деятельности,  степень  его  включения  в  работу.  Активность  в  дидактическом  плане  выступает  как  предпосылка,  условие  и  результат  сознательного  усвоения  знаний, умений и навыков.

**Антропометрические  показатели:**  степень  выраженности  антропометрических  признаков:

саматометрические:  длина  и  масса  тела,  диаметры,  окружности (грудной  клетки  и  др.);

физиометрические  показатели: жизненная емкость  легких,  ручная  и  становая  динамометрия  и  др.;

соматоскопические – состояние  опорно-двигательного  аппарата (форма  грудной  клетки,  позвоночника, ног, спины, развитие мускулатуры), степень жироотложений и т.д.

**Быстрота**способность  человека  выполнять  большое  количество  движений  с

максимальной  скоростью.

**Восстановление** - процесс, происходящий в организме после прекращения работы  и  заключающийся  в  постепенном  переходе  физиологических,

биохимических и психических функций к дорабочему состоянию.

**Выносливость**способность  выполнять  какую-либо  деятельность  длительное  время,  не  снижая  ее  эффективности,

характеризуется  противостоянием организма человека утомлению.

**Гибкость**  –способность  человека  выполнять  движения  с  большей  амплитудой. Различают  гибкость  динамическую,  статическую,  активную  и

пассивную.

**Двигательная активность**  понятие,  связанное  с  воспроизведением          общего  количества  движений.  Применительно  к  человеку  это  понятие  обусловливается  особенностями  труда,  быта  и  отдыха.  Рост  или                снижение  уровня  двигательной  активности  связаны  с  естественной         потребностью  организма  в  оптимальном  двигательном  режиме.

**Двигательное  умение**

владение  техникой  действия,  которое  отличается повышенной  концентрацией  внимания  на  отдельные  составные                операции  и  нестабильными способами решения двигательной задачи.

**Двигательный  навык**

такая  степень  владения  техникой  действия,  при которой  управление  движениями  происходит  автоматизировано  и            действия  отличаются высокой надежностью.

**Закаливание**

повышение  устойчивости  организма  по  отношению  к  неблагоприятным  факторам  окружающей  среды  посредством  систематических дозированных  физических  нагрузок,  а  также  воздействий  солнца,            воздуха,  воды.

**Здоровье**

нормальное  психосоматическое  состояние  человека,  отражающее  его      полное  физическое,  психическое  и  социальное  благополучие  и                 обеспечивающее  полноценное  выполнение  трудовых,  социальных  и        биологических функций.

**Здоровый  образ  жизни**

типичная  совокупность  форм  и  способов  повседневной  жизни                  культурной  жизнедеятельности  личности,  основанная  на  культурных      нормах,  ценностях,  смыслах  деятельности  и  укрепляющая  адаптивные возможности организма.

**Здоровый  стиль**

определенный  тип  поведения  личности  или  группы жизни  людей,  фиксирующий  устойчиво  воспроизводимые  черты,            манеры,  привычки,  склонности  культурной  жизнедеятельности  в              конкретных  социальных условиях.

**Ловкость**

координационная  сложность  усвоенного  движения,  точность выполнения  пространственных,  временных,  силовых,  ритмических           характеристик, изменение двигательной деятельности в соответствии с изменившейся обстановкой.

**Метаболизм** (metabolismus;  греч. metabole –  изменение,  превращение) – обмен  веществ  в  организме.

**Мотивация  выбора** личная причина(обоснование)  выбора  каждым обучаемым систем физических упражнений для регулярных занятий.

**Общая  физическая  подготовка (ОФП)**

процесс  совершенствования  физических  качеств (силы,  выносливости,  быстроты,  гибкости,  ловкости),  направленный на всестороннее физическое развитие человека.

**Онтогенез**

индивидуальное  развитие  организма,  охватывающее  все  изменения  от    рождения  до  окончания  жизни.

**Переутомление** Накопление утомления  в  результате  неправильного  режима  труда  и  отдыха,              не  обеспечивающего  необходимого  восстановления  сил  и                          проявляющееся  в  снижении  работоспособности  и  продуктивности  труда, появлении  раздражительности,  головных  болях,  расстройстве  сна  и др.

**Психофизическая  подготовка**  процесс  формирования  физических  и психических  качеств  человека  для  решения  конкретных  жизненных  и    профессиональных целей.

**Работоспособность**  потенциальная  возможность  человека  выполнить целесообразную,  мотивированную  деятельность  на  заданном  уровне        эффективности  в  течение  определенного  времени.  Зависит  от  внешних  условий  деятельности  и  психофизиологических  резервов  человека.         Может  рассматриваться  как максимальная, оптимальная, сниженная.

**Релаксация** состояние покоя, расслабленности, возникающее вследствие снятия  напряжения  после  сильных  переживаний,  физических  нагрузок  и др.

**Самоконтроль**  регулярные  наблюдения  занимающихся  физкультурой  и спортом  за  состоянием  своего  здоровья,  физического  развития  и            физической подготовленности с помощью простых, общедоступных приемов.

**Самооценка** – оценка  личностью  самой  себя,  своих  возможностей  и  места среди других людей, являющаяся важным регулятором ее поведения.

**Самочувствие**–ощущение  физиологической  и  психологической  комфортности внутреннего состояния.

**Сила**  –  способность  человека  преодолевать  внешнее  сопротивление  или противодействовать ему посредством мышечных напряжений.

**Спорт**  составная  часть  физической  культуры,  средство  и  метод              физического  воспитания,  основанный  на  использовании                              соревновательной  деятельности  и  подготовке  к  ней,  в  процессе  которой  сравниваются  и  оцениваются  потенциальные возможности человека.

**ПРИЛОЖЕНИЕ № 1**

К дополнительной общеразвивающей общеобразовательной программе

краткосрочного обучения

«Подвижные игры»

**ВХОДНОЙ КОНТРОЛЬ**

**(тест)**

**Тест «Подвижные и спортивные игры»**

**Критерии оценивания:**

**10-11 б – «5»**

**9-8 б –«4»**

**7-6 б –«3»**

**мене 6 б – «2»**

**за каждый правильный ответ 1б, в вопросе может не один вариант ответа**

1. Что развивают подвижные игры

A.   ловкость

B.    быстроту

C.    жесткость

2. Как выбрать игру

A.   по жребию

B.    по количеству игроков

C.    как хочешь именно ты

3. Как набирается команда для игры

A.   по равным силам

B.    по желанию ребят

C.    по расчету

4.Какие игры относятся к спортивным

A.   баскетбол

B.    мышеловка

C.    салки

5. Какие качества развивает игра «Охотники и утки»

A.   быстроту

B.    выносливость

C.    меткость

6. Что нужно сделать перед игрой

A.   сделать уроки

B.    поесть

C.    провести разминку

7. Какая  из игр развивает быстроту

A.   Мышеловка

B.    Салки

C.    Метко в цель

**Ответы**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **номер вопроса** | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| **вариант ответа** | A,B | A,B | B,C | A | A,C | C | B |

**ПРИЛОЖЕНИЕ № 2**

К дополнительной общеразвивающей общеобразовательной программе

краткосрочного обучения

«Подвижные игры»

**ИТОГОВАЯ АТТЕСТАЦИЯ**

**(ТЕСТ)**

##### Вопрос 1

В какой спортивной и подвижной игре нужно мячом попадать в цель?

###### Варианты ответов

* Выбивалы
* Теннис
* Баскетбол

##### Вопрос 2

В какой игре используется волан?

###### Варианты ответов

* Теннис
* Волейбол
* Бадминтон

##### Вопрос 3

Какая подвижная игра является упрощённой версией спортивной игры волейбол?

###### Варианты ответов

* Русская лапта
* Пионербол
* Перестрелка

##### Вопрос 4

В какой спортивной игре, целью является: забить мяч в ворота соперника?

###### Варианты ответов

* Хоккей
* Ручной мяч
* Баскетбол

##### Вопрос 5

Какие игры являются зимними?

###### Варианты ответов

* Футбол
* Хоккей
* Кёрлинг

##### Вопрос 6

Какая игра в переводе с английского означает корзина-мяч?

###### Варианты ответов

* Футбол
* Волейбол
* Баскетбол

##### Вопрос 7

В какой игре на площадке играет 6 человек от одной команды?

###### Варианты ответов

* Гандбол
* Волейбол
* Баскетбол

##### Вопрос 8

Расположи спортивные игры по количеству игроков на площадке от одной команды, от меньшего к большему.

###### Варианты ответов

* Баскетбол
* Волейбол
* Гандбол
* Футбол

##### Вопрос 9

В какой спортивной игре применяется ракетка?

###### Варианты ответов

* Бадминтон
* Кёрлинг
* Настольный теннис

##### Вопрос 10

Соотнесите, правильно, названия спортивных игр с их переводами с английского языка.

###### Варианты ответов

* Волейбол
* Футбол
* Гандбол
* Баскетбол

##### Вопрос 11

Соотнеси группы терминов с теми спортивными играми, в которых они употребляются.

###### Варианты ответов

* Хоккей
* Баскетбол
* Волейбол
* Футбол

##### Вопрос 12

В каких играх необходим голкипер?

###### Варианты ответов

* Футбол
* Хоккей
* Баскетбол

##### Вопрос 13

Термин **"аут"** в спортивных играх означает?

###### Варианты ответов

* Гол
* Нарушение
* Мяч, вне пределов площадки

##### Вопрос 14

Арбитр - это...?

###### Варианты ответов

* Тренер команды
* Капитан команды
* Судья

##### Вопрос 15

**Как называется эта подвижная игра?**
"Игроки, стоящие в кругу, бросают друг другу мяч как можно быстрее. Тот, кто не успел поймать или отбить мяч, садится в центр круга. Он может выбраться оттуда, если успеет перехватить или отбить мяч у другого игрока."

###### Варианты ответов

* Огурец
* Помидор
* Картошка

**Практическое задание**

**Схематично изобразить игру дать описание**





