

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
Сабаевская средняя общеобразовательная школа

Рассмотрено  
На педагогическом совете  
Протокол №1  
от 28.08.2023 г.

Согласовано  
зам.директора по ВР  
 Филатова Л.К.

## **План учебно-воспитательной работы Группы продленного дня на 2023 - 2024 учебный год**

Сабаево

2023

1

## **Пояснительная записка.**

Данная рабочая программа разработана с учётом требований ФГОС, направленных на достижение планируемых личностных, метапредметных и предметных результатов обучающихся, посещающих группу продлённого дня, на формирование универсальных учебных действий.

Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования предусматривает реализацию основной образовательной программы начального общего образования через урочную и внеурочную деятельность. Одной из моделей организации внеурочной деятельности обучающихся является работа групп продлённого дня. Микроклимат группы продленного дня даёт возможность всем детям реализоваться как личности: проявить себя творчески, показать свою индивидуальность. Внеурочная деятельность во второй половине дня стимулирует процесс развития индивидуальных особенностей детей, создает условия для самореализации каждого ребенка

Внеурочная деятельность организуется по направлениям развития личности (спортивно-оздоровительное, духовно-нравственное, социальное, интеллектуальное, общекультурное). Для детей, посещающих ГПД, данная деятельность может проявляться в таких формах, как экскурсии, кружки, секции, соревнования, творческие работы и т.п.

Работа в группе продленного дня представляет собой совокупность различных видов деятельности и обладает широкими возможностями воспитательного воздействия на обучающихся в различных образовательных областях:

эстетическое воспитание – формируется эстетическое отношение к жизни (труду, природе, искусству, поведению), развивается чувство прекрасного;

физическое воспитание предполагает правильное физическое развитие школьника, выработку двигательных умений и навыков, формирование гигиенических умений и навыков;

трудовое воспитание – акцент делается на практическом применении школьниками теоретических знаний; экологическое воспитание – основной задачей является конкретная практическая природоохранная деятельность;

нравственное воспитание – формирование нравственного сознания, воспитание и развитие нравственных чувств, выработка умений и привычек нравственного поведения;

Формы работы: конкурсы, викторины, выставки творческих работ, экскурсии, беседы, часы общения, праздники, КТД, презентации, практикумы, физкультминутки, интеллектуальные игры, игры – путешествия, игры на внимание и память, игры-соревнования, спортивные соревнования, проектная деятельность учащихся, индивидуальные консультации.

Работа воспитателя по программе основывается на следующих принципах: гуманизма и педагогического оптимизма, признания уникальности каждого ребенка; гибкости, вариативности форм проведения занятий, разнообразия методов и приемов; интеграции различных видов деятельности

**Группа продленного дня** является моделью организации внеурочной деятельности обучающихся школы.

**Цель** Создание благоприятных условий для личностного роста обучающихся в процессе коллективной и индивидуальной внеурочной деятельности.

Создание в школе единого воспитательного пространства, главной ценностью которого является личность каждого ребенка, формирование духовно-развитой, творческой, нравственно и физически здоровой личности, способной на сознательный выбор жизненной позиции, на самостоятельную выработку идей на современном уровне, умеющей ориентироваться в социокультурных условиях

Создание целостной системы, обеспечивающей оптимальные условия для учащихся младших классов с их возрастными и индивидуальными способностями, уровнем развития, состоянием соматического и нервно-психического здоровья.

### **Задачи**

1. Гуманизация воспитательного процесса, выражающаяся в создании условий для всестороннего развития личности, для побуждения ее к самоанализу, саморазвитию, самовоспитанию.
2. Совершенствование системы семейного воспитания, повышение ответственности родителей за воспитание детей.
3. Развитие интересов способностей и дарований школьников, воспитание у них интереса к знаниям, любознательности, инициативы и самостоятельности
4. Создание оптимальных условий для организации развития творческих способностей ребенка при невозможности организации контроля со стороны родителей, обучающихся организация досуга;
5. Организация мероприятий, направленных на сохранение здоровья учащихся;
6. Организация занятий по самоподготовке младших школьников;
7. Поддержание и укрепление школьных традиций, способствующих созданию общешкольного коллектива и укрепляющих его жизнь.
8. Развитие индивидуальных качеств воспитанников в процессе нравственно-патриотического, экологического, эстетического, профессионально-ориентационного, физического воспитания.
9. Воспитание высокой нравственности, патриотизма, культуры поведения и общения, любви к прекрасному, способности к сохранению и воспроизводству общечеловеческих ценностей.
10. Совершенствование оздоровительной работы с учащимися и привитие навыков здорового образа жизни.
11. Воспитание способности: к самоорганизации и самодисциплине, к коллективным и индивидуальным формам активной деятельности.
12. Воспитывать у детей ответственное отношение к учебе, интерес к занятиям, развивать навыки самостоятельной работы.
13. Расширять нравственное представление детей о своем поведении в школе, о своей гражданской позиции по отношению к Родине.
14. Создавать для детей комфортную обстановку, благоприятный климат в коллективе.
15. Воспитывать доброжелательные отношения в группе, основанные на взаимопомощи и поддержке в учебе и труде

16. Развивать творческие способности детей на основе чтения и изобразительной деятельности.
17. Развивать физические способности детей. Особое внимание уделять здоровью обучающихся путем правильно составленного режима дня.
18. Повышать образовательный и культурный уровень детей путем внеурочной деятельности.

### **Основные направления воспитательной деятельности**

1. ***Духовно-нравственное направление и социальное направления «Я – Человек»*** соответствует нравственному, духовному, семейному и интеллектуальному воспитанию и предполагает образование и воспитание личности обучающихся, развитие их индивидуальных, интеллектуальных качеств, привитие навыков культуры поведения, культуры речи, культуры общения, правовой культуры, организация работы с семьей, изучение семейных традиций, воспитание у учащихся уважения к семейным ценностям, отношениям, организация совместной деятельности педагогов и родителей, проведение актов милосердия, формирование толерантного отношения к людям другой национальности. Происходит создание условий для перевода ребенка в позицию активного члена гражданского общества, способного самоопределяться на основе ценностей, вырабатывать собственное понимание и цели, разрабатывать проекты преобразования общества, реализовывать данные проекты.
2. ***Гражданско-патриотическое направление «Моя Родина»*** соответствует патриотическому, гражданскому и трудовому воспитанию и предполагает организацию деятельности по изучению национальных традиций, этнических культур, деятельности детских общественных организаций, воспитание любви к родному краю, патриотических и гражданских чувств, воспитание трудолюбия, культуры труда
3. ***Физическое и экологическое направления «За здоровый образ жизни»*** соответствует физическому и экологическому воспитанию учащихся, формирование у учащихся ценностного отношения к природе, людям и собственному здоровью, сохранение и укрепление нравственного, психического и физического здоровья,
4. ***Общекультурное направление «Мир прекрасного»*** соответствует эстетическому воспитанию и предполагает организацию деятельности по развитию эстетического вкуса, творческих способностей и задатков на основе приобщения к выдающимся художественным ценностям отечественной и мировой культуры, формирование способностей восприятия и понимания прекрасного, обогащение духовного мира детей средствами искусства и непосредственного участия в творческой деятельности

### **Ожидаемые результаты на конец учебного года**

1. Положительная адаптация к школьному обучению каждого ребёнка
2. Развитие индивидуальности обучающихся
3. Развитие интереса к изучаемым предметам
4. Развитие самостоятельности и самодисциплины
5. Сформированный единый классный коллектив



## Основные формы воспитательной работы:

- Ролевые игры
- Конкурсы
- Праздники
- Беседы
- Викторины
- Спортивные часы
- Чтение научно-популярной литературы
- Просмотр мультфильмов
- Совместное чтение литературы

## Календарно - тематическое планирование воспитательной работы в группе продленного дня.

№	Дата	Занятия на прогулке	Мероприятие в классе
1		Конкурс рисунков на асфальте «Как прекрасен мир»	«Беседа. Память Беслана»
2		Разучивание игры «Гуси-лебеди».	Обсуждаем правила безопасности. Дорога в школу и домой
3		Игры с мячами. «Кто дальше бросит?», «Меткий стрелок».	Здоровый образ жизни. Мой распорядок дня
4		Игры с мячом «Съедобное-несъедобное», «Летает-не летает»	Беседа «Правила поведения в общественных местах»
5		Прогулка – поиск (поиск спрятанного заранее предмета)	Клубный час. Как я провел лето.
6		Игра «Выше ноги от	
7		Игра на сплочение «Дракон»	ПДД «Город и его транспорт».
8		Игра «Прыжки по кочкам» Наблюдение за природой.	Игра «Поле чудес» на экологическую тематику
9		Игра «Волк во рву»	Здоровый образ жизни Беседа о вреде курения
10		Игра «Ястребы и утки»	Посещение библиотеки «Моя любимая книжка»
11		Игра на сплочение «Доброе животное»	Российский день леса. Бережем лес Осенние деревья из пластилина.
12		Игра «Бабочки»	Защитим природу. «Береги зеленых друзей» игра-путешествие в мир редких

			растений
13		«Бег по кочкам» эстафета	«Мы любим петь и танцевать!» Танцы народов мира
14		Игра «Охотники» развитие координации движений	Аукцион спортивных слов на букву «С»
15		Игра с мячом «Меткий стрелок»	Советы Айболита «Как правильно мыть руки?»
16		Наблюдение за насекомыми	Просмотр и обсуждение мультфильма «В стране невыученных уроков»
17		Игра «Гражданская оборона»	Беседа «Добрые дела живут века»
18		Игра «Светофор – наш верный друг»	Упражнения при работе за столом и за компьютером
19		Наблюдаем за природой «Осенний наряд природы»	Конкурс букетов из осенних листьев
20		Игры на свежем воздухе: «Заморозка», «Салки»	Настольные игры, шашки, шахматы, пазлы
21		«Паутина», «Кот и мыши»	Аппликация на тему – дары осени
22		Сбор природного материала. Знакомство с методами засушки листьев.	Всемирный день защиты животных. Клубный час «Как можно поздравить своих домашних питомцев?»
23		«У медведя во бору»	Международный день пожилых людей. Готовим открытки бабушкам и дедушкам.
24		Игра на сплочение «Паутина»	ПДД «Где и как можно переходить дорогу?», «Пешеходный переход»
25		П/и «Волк и зайцы»	Общешкольный концерт «С Днём Учителя!»
26		Экологическая операция «Чистый двор»	Здоровый образ жизни Советы Айболита «Режим дня. Почему его нужно соблюдать?»
27		Игра на сплочение «Бурундуки»	Беседа «Правила поведения в общественных местах»
28		Эстафета «Бег сороконожек»	Развитие внимания игра «Найди отличия»
29		Игровая прогулка «Следопыты»	Настольные игры, шашки, шахматы, пазлы, конструктор.
30		Игра на сплочение «Паровозик»	Беседа о дружбе
31		Прохождение маршрута по приметам.	Беседа «Огонь – друг, огонь - враг»
32		Наблюдение «Что у нас под ногами?»	ПДД «Регулируемые и нерегулируемые

			перекрёстки»
33		П/и «Зайцы и волк»	Мои спортивные рекорды. Обсуждаем различные виды спорта
34		Игра на сплочение «Квадрат»	Клубный час Игра «Угадай мелодию»
35		П/и с мячами. «Кто дальше бросит?»	Настольные игры
36		«Сезонные изменения в природе»	День повара Кухня народов мира. Особенности и традиции
37		«Хитрая лиса»	Игра «Дорисуй предмет»
38		Эстафета «Весёлые старты»	Классный огонёк, посвящённый окончанию 1 четверти.
39		Игра на сплочение «Гражданская оборона»	Клубный час «Как я провёл осенние каникулы?»
40		П/и «Ястребы и утки», «Попади в цель»	День народного единства. Флаг РФ. Символы России
41		«Не ходи на гору»	Творчество С. Михалкова
42		«Живые мишени»	Советы Айболита «Чтобы зубы были здоровыми»
43		Игра на сплочение «Доброе животное»	Мир оригами «Дикие животные»
44		Эстафета «Быстрые и меткие»	Занимательная математика Викторина
45		Игровая прогулка «Следопыты»	ПДД «Пешеход – пассажир – пешеход»
46		Подвижные игры на свежем воздухе	Поговорим о гигиене
47		«Пустое место»	Любимые сказки
48		Эстафета «Быстрые и меткие»	Просмотр фильма «Приключения жёлтого чемоданчика»
49		Игра на сплочение «Доброе животное»	Загадываем и отгадываем загадки. Сочиняем загадки. Рисуем загадки и отгадки.
50		«У медведя во бору»	Беседа «Земля - наш дом родной»
51		«Салки»	Литературная викторина по русским народным сказкам.
52		Подвижные игры «Гори-гори ясно»	Рисование на свободную тему
53		Игра на сплочение «Паровозик»	Мастерим из природного материала. Из семечек и пластилина.
54		Игра на сплочение «Квадрат»	Клубный час. Игра «Что?»



			Где? Когда?»
55		Прохождение маршрута по приметам	«Мы любим петь и танцевать!» Песни и танцы народов мира
56		«Пузырь»	День Матери. Сделаем подарок маме своими руками. Открытка. Аппликация и рисунок.
57		«Кот и мыши»	Настольные игры, шашки, шахматы.
58		Игры с мячом	Правила хорошего тона. Тема «На экскурсии».
59		Подвижные игры на свежем воздухе.	Советы Айболита «Правильная осанка»
60		Игра на сплочение «Дракон»	ПДД. «Дорожные знаки»
61		П/и «Ястребы и утки»	Просмотр и обсуждение фильма «Сказка о потерянном времени»
62		Подвижные игры	5 декабря – День волонтера. Беседа «Если друг попал в беду»
63		Игра на сплочение «Паутина»	Клубный час «Кем быть»
64		Прогулка – поиск	Стихи и загадки о зиме. Играем в буриме
65		Подвижные игры «Третий лишний»	Играем в «Морской бой»
66		Игра на сплочение «Гражданская оборона»	ПДД «Дорожная разметка»
67		«Ручеёк»	Советы Айболита «Здоровье, и я!»
68		«Гори-гори ясно»	Слушаем музыку и рисуем то, что представили
69		Игры соревнования: «Кто дальше прыгнет»	Создаем праздник. Новогодние украшения народов мира. Конкурс самодельных ёлочных украшений
70		Игры с мячом.	История Нового года и Рождества. Рождественские сказки
71		Подвижные игры на свежем воздухе	Наряжаем ёлку в классе. Разучиваем Новогодние песенки.
72		Подвижные игры на свежем воздухе	Игра «Угадай мелодию»
73		Игра на сплочение «Квадрат»	Скоро Новый год! Новогодние поделки. Украшаем класс.

74		Природа в декабре	Традиции, обычаи и праздники русского народа (Рождество Христово, Крещение, Гадание на Руси.)
75		«Два Мороза»	Правила безопасности зимой «Осторожно, гололёд!»
76		Игра на сплочение «Гражданская оборона»	Новогодний праздник класса «Здравствуй, Новый Год!»
77		Игровая прогулка «Следопыты»	Беседа о личной безопасности во время зимних каникул.
78		П/и «Лабиринт»	Клубный час «Как я провёл зимние каникулы?»
79		Эстафета «Быстрые и меткие»	Осторожно – незнакомцы. Беседа о правилах безопасности на улице и дома.
80		Игра на сплочение «Доброе животное»	Беседа «Библиотека – хранительница знаний».
81		Подвижные игры на свежем воздухе	Зима на картинах русских художников. Конкурс рисунков «Природа зимой».
82		«Ястребы и утки»	Разгадывание ребусов. Составляем ребусы сами
83		Игры на свежем воздухе: «Рыба, зверь, птица»	«Кошка и собака- наши четвероногие друзья» Уход за домашними животными
84		Подвижные игры на свежем воздухе. Снежки.	Советы Айболита «Спорт и здоровье»
85		«Хитрая лиса»	Аппликация «Зимняя сказка»
86		П/и «Зайцы и волк»	Просмотр мультфильмов и обсуждение
87		П/и «Кот и мыши»	Разгадываем и составляем кроссворды
88		Игровая прогулка «Следопыты»	Советы Айболита «Глаза – главные помощники». Правила ухода за глазами. Упражнения для здоровых глаз.
89		Эстафета «Бег сороконожек»	ПДД «Регулируемые и

			нерегулируемые перекрёстки», «Где можно и где нельзя играть»
90		Игра на сплочение «Бурундуки»	Блокада Ленинграда Подвиг жителей города. Презентация
91		П/и «У медведя во бору»	День снятия блокады Ленинграда. Конкурс рисунка
92		Игра на сплочение «Гражданская оборона»	Клубный час «Как я провожу выходные?»
93		Игра на развитие координации движений: «Охотники»	Игры в классе «Молчанка»
94		П/и «Волк во рву»	Викторина «Занимательный русский язык»
95		Разучивание новых игр: «Выше ножки от земли»	Клубный час «Однажды зимой я...»
96		«Гуси-лебеди»	Настольные игры, шашки, шахматы, пазлы, конструктор.
97		Игры с мячом «Меткий стрелок».	Игры на свежем воздухе. Беседа о личной гигиене
98		Подвижные игры на свежем воздухе	Беседа «Что значит уважение?»
99		Игра на сплочение «Паутина»	Книги русских и советских писателей Читаем книги о друзьях и о дружбе
100		Игра на сплочение «Бурундуки»	Игры на свежем воздухе: «Защищаем снеговиков»
101		Прогулка – поиск	Чтение рассказов любимых писателей.
102		Игровая прогулка «Следопыты»	Беседа «Правила поведения на переменах». Безопасные игры
103		Игра на сплочение «Паровозик»	Чтение стихотворений Б. Заходера,
104		П/и «Кот и мыши»	Просмотр мультфильма и его обсуждение
105		Подвижные игры на свежем воздухе	Беседа о правильном питании.
106		Прохождение маршрута по приметам.	ПДД «Какие опасности могут подстерегать зимой?»
107		П/и с мячами и/или снегом	Беседа «День Защитника Отечества». История праздника

108		Подвижные игры на свежем воздухе	Рисуем поздравительные открытки к 23.02
109		Прогулка. Игра «Ночь-день»	Конкурс «А ну-ка, мальчишки!»
110		Игра на сплочение «Паутина»	Клубный час «Мой любимый кинофильм»
111		Прогулка – поиск	Чудеса природы. Мифы и реальность.
112		П/и «Кот и мыши»	Конкурс «Я – хороший актёр»
113		Игры с мячом «Меткий стрелок».	Весна на картинах русских художников. Выставка рисунков «Весна идёт!»
114		Игра на развитие координации движений: «Охотники»	О добре и зле «За правым и левым плечом»
115		Подвижные игры на свежем воздухе	«Подарки мамам своими руками»
116		Подвижные игры на свежем воздухе	Клубный час «Какими делами мы можем поздравить наших мам и бабушек с 8 Марта?»
117		Игра на сплочение «Гражданская оборона»	Праздничный огонёк, посвящённый 8 Марта
118		Подвижные игры на свежем воздухе	Чтение произведений Н. Носова.
119		Игра на сплочение «Паутина»	Игры: «Что изменилось?», «Шифровальщики»,
120		Эстафета «Весёлые старты»	Масленица. Русские народные коллективные игры и обычаи
121		П/и «Зайцы и волк»	Развитие речи. Игра «Угадай предмет» (по описанию), «Загадай предмет»
122		Подвижные игры на свежем воздухе	Игры на свежем воздухе: «Кто дальше бросит?», «Третий лишний»
123		Игра «Ястребы и утки»	Просмотр фильма «Сказка о потерянном времени»
124		Эстафета «Бег сороконожек»	Мой режим дня
125		Подвижные игры на свежем воздухе	21 марта – Всемирный день поэзии. «Наши любимые стихи»
126		Прогулка – наблюдение за природой	Международный день

			театра. Просмотр видео-спектакля детского театра.
127		Игра на сплочение «Квадрат»	Беседа «Почему нужно думать не только о себе, но и о других?»
128		Наблюдение за природой Весна	Развитие речи. Игры «Назови одним словом», «Скажи наоборот»
129		Подвижные игры на свежем воздухе	Развитие памяти, речи, внимания. Игра «Пересказ по кругу».
130		Подвижная игра «Король любит»	Экологическая викторина
131		Подвижные игры на свежем воздухе	Беседа на тему «Здоровый сон»
132		Прохождение маршрута по приметам	Правила поведения и безопасности в лесу
133		Подвижные игры на свежем воздухе	Всемирный день здоровья. Просмотр и обсуждение мультфильмов о здоровье.
134		Игра на сплочение «Гражданская оборона»	Просмотр мультфильма «Тайна третьей планеты»
135		П/и «Зайцы и волк»	Конкурс рисунков о космосе.
136		Игра на сплочение «Квадрат»	Клубный час «Считалки и дразнилки»
137		Подвижные игры на свежем воздухе	Всемирный день авиации и космонавтики. Первые космонавты
138		Прохождение маршрута по приметам	Конкурс рисунков
139		Подвижные игры на свежем воздухе	Рейд-проверка «Мои учебники»
140		Прохождение маршрута по приметам	ПДД «Дорога глазами водителей».
141		Подвижные игры на свежем воздухе	Детское чтение: Г.Остер
142		Игра «Хитрая лиса», подвижные игры на свежем воздухе	ПДД «Ты – велосипедист»
143		Подвижные игры на свежем воздухе	Чистота нашего села в наших руках.
144		Игра на сплочение «Сантики»	Если «Если добрый ты» Просмотр мультфильма и беседа о доброте
145		Игра «Третий лишний»	Осторожно, клещи просыпаются
146		Игры на детской площадке	Играем – сочиняем «Поиграем в рифму».

146		П/и «Зайцы и волк»	Беседа о правилах поведения В театре
147		Подвижные игры на свежем воздухе	«Мы любим петь и танцевать!»
148		Игра на сплочение «Квадрат»	День профессий. Профессия Пожарный Просмотр мультфильма о пожарных.
149		Подвижные игры на свежем воздухе	Просмотр и обсуждение презентации «1 мая - День весны и труда»
150		Экскурсия по микрорайону	3 мая – День Солнца. Коллективная творческая работа «Пусть всегда будет солнце!»
151		Игра «Великаны и гномы»	ПДД «Остановочный путь и скорость движения»
152		Наблюдение «Что у нас под ногами?»	День победы
153		Наблюдение за природой	Общешкольное мероприятие, посвящённое Дню Победы.
154		Игра на сплочение «Гражданская оборона»	Учимся сочинять стихи, загадки
155		Подвижная игра Воробьи и вороны	Спортивные игры на свежем воздухе по выбору обучающихся
156		На внимательность Игра «Великаны и Гномы»	Конкурс «Я самый вежливый»
157		Игра на сплочение «Гражданская оборона»	Беседа «Мир удивительных растений»
158		Подвижные игры на свежем воздухе	Урок здоровья. Глаза – главные помощники человека
159		Игра «Рыба, зверь, птица»	Расскажи свою любимую сказку
160		Наблюдение за птицами	Международный день музеев. Беседа «Правила поведения в музее».
161		Подвижные игры на свежем воздухе	Готовимся к лету Правила поведения на воде
162		Подвижные игры на свежем воздухе	Чтение и обсуждение произведений Э.Успенского

163		Игра на сплочение «Гражданская оборона»	Конкурс рисунков «Мой любимый край»
164		Подвижные игры на свежем воздухе	День добра
165		Игра «Хитрая лиса»	Праздник окончания учебного года.
166		Подвижные игры на свежем воздухе	Повторяем правила ПДД и ОБЖ
167		Подвижные игры на свежем воздухе	Уборка класса

Приложение 1

## **Игры на сплочение**

### **«Паутина»**

Участники встают в круг и протягивают правую руку по направлению к центру круга. По сигналу ведущего каждый игрок находит себе «партнера по рукопожатию». Затем все участники вытягивают левую руку и также находят себе «партнера по рукопожатию» (очень важно, чтобы это был не тот же самый человек, и не тот человек, который стоит рядом). И теперь задача участников состоит в том, чтобы распутаться, т. е. снова выстроиться в круг, не разъединяя рук. Задачу можно усложнить тем, что запретить всяческое словесное общение.

### **«Бурундуки»**

Ведущий на ухо называет каждого участника каким-либо животным. Все встают в круг берутся за согнутые в локтях руки. Ведущий называет животное и соответствующий человек должен выпрыгнуть на середину, а группа не должна его пустить. Кульминация игры достигается когда ведущий называет животное, которым названо большинство членов группы.

### **«Квадрат»**

Все играющие встают квадратом (так, чтобы было занято все пространство внутри квадрата) как можно теснее, можно даже заранее очертить квадрат, в который они должны поместиться. Затем ведущий отдает команды, а квадрат их выполняет, стараясь не увеличить занимаемую им площадь, например,:

- Квадрат пошел влево — квадрат идет влево.
- Квадрат садится — квадрат с криками и воплями пытается сесть.
- Квадрат прыгает — квадрат с не менее интенсивным шумом прыгает. И так далее.

### **«Гражданская оборона»**

Все участники прогуливаются по комнате, ведущий выкрикивает фразу, сообщающую об опасности. Например,: «Внимание!». На вас напали пещерные львы (хулиганы, римские легионы, вирусы гриппа, маленькие зелененькие человечки, угрызения совести, зевота и т. п.) После сигнала опасности участники игры должны собраться в тесную группу, держа друг друга, а затем произнести фразу: «Дадим отпор... (пещерным львам и т. п.)». Вожатый, играя роль этой опасности, пытается выгнать из группы любого ребенка. Задача ребят держаться очень крепко. Потом группа опять разбредается по комнате и игра продолжается.

### **«Паровозик»**

Все стоят в колонне, положив руки на плечи друг другу. Глаза закрыты у всех, кроме первого, который ведет группу через разные препятствия. Если препятствие серьезное, то лучше группу о них предупредить. Вариант: глаза открыты только у последнего, и он говорит первому и всей группе, куда идти.

### **«Доброе животное»**

Ведущий тихим таинственным голосом говорит: «Встаньте, пожалуйста, в круг и



возьмитесь за руки. Мы – одно большое, доброе животное. Давайте послушаем, как оно дышит! А теперь подышим вместе! На вдох делаем шаг вперед, на выдох – шаг назад. А теперь на вдох делаем 2 шага вперед, на выдох – 2 шага назад. Вдох - 2 шага вперед. Выдох – 2 шага назад. Так не только дышит животное, так же четко и ровно бьется его большое доброе сердце. Стук – шаг вперед, стук – шаг назад и т.д. Мы все берем дыхание и стук сердца этого животного себе».

### **«Дракон»**

Ход проведения: Для игры нужно довольно много свободного пространства (для группы из 10 человек — не менее 5 х 5 м), вокруг не должно быть острых углов и других предметов, способных нанести травму. Игра повторяется 3-4 раза, при этом порядок построения участников меняется таким образом, чтобы каждый побывал в разных позициях: в начале колонны, в середине, в хвосте. Если участников много, можно сделать две колонны. Как вариант, «голова» охотится на свой «хвост» либо на «хвост» другого дракона.

Инструкция: Группа встает в колонну, каждый участник держит за пояс стоящего впереди. Начало колонны — это «голова», а конец — «хвост» дракона. «Голова» пытается ухватить «хвост», а тот, естественно, пытается увернуться. Двигается вся колонна, но руки участники не размыкают.

Обсуждение: Участники обмениваются впечатлениями, возникшими по ходу игры, а также тем, кому в какой позиции было комфортнее: в начале, в середине, в хвосте колонны.

### **“Сантики”**

Для этой игры нужно организовать не меньше трех команд. Команды выстраиваются в колонны, расположенные на одной линии, предварительно разувшись. После того, как команды построятся, вожатый собирает обувь ребят, сваливает ее в кучу и перемешивает. Вожатый: “Это небольшая веселая эстафета. Сейчас по очереди каждый из участников должен подбежать к этой куче, обуться в свою обувь и в обуви добежать до своей команды, передав эстафету следующему. Выигрывают умеющие быстро обуваться.

Приложение 2

## **Подвижные игры**

### **Бег по кочкам**

Перед каждой командой от линии старта до линии финиша на расстоянии 1—1,5 м друг от друга чертят кружки диаметром 30—40 см (по прямой или извилистой линии). По сигналу руководителя первые номера, перепрыгивая из кружка в кружок, добегают до конечной черты, после чего по кратчайшему пути возвращаются обратно и передают эстафетные палочки следующим игрокам. Вручив эстафетную палочку очередному номеру, каждый игрок становится в конец колонны. Выигрывает команда, раньше закончившая игру.

### **Бег сороконожек**

Играющие делятся на две-три команды по 10—12 человек. Каждая команда получает длинную веревку. Игроки равномерно располагаются по обе стороны веревки, за которую

они держатся соответственно правой или левой рукой. По сигналу команды бегут к финишу (дистанция в 30—40 м), все время держась за веревку. Выигрывает команда, прибежавшая к финишу первой, при условии, что ни один из ее участников не бросил веревки.

Эту игру можно провести и по-другому. Каждая команда выстраивается в колонну по одному. Все поднимают вверх правую руку и держатся за шнур, натянутый вдоль колонны. По сигналу обе команды направляются к финишу (10—15 м) и возвращаются. Побеждает команда, вернувшаяся раньше.

### **У медведя во бору**

Из детей выбирается медведь (для первого раза лучше выбрать взрослого, который покажет как надо играть), все остальные детки. На одной стороне площадки отмечают домик для деток, на противоположной стороне домик медведя. Медведь садится в домик и делает вид, что он спит.

Дети выходят из своих домиков и медленно приближаются к медведю со словами:

У медведя во бору  
Грибы, ягоды беру,  
А медведь не спит  
И на нас глядит.

Пока дети читают текст они изображают как собирают грибы и ягоды и складывают их в корзину.

Как только произнесли слова "на нас глядит" медведь просыпается и бежит догонять деток. Дети убегают в свой домик, где медведь их уже может ловить.

### **Кот и мыши.**

«Кот» спит в центре комнаты, присев на корточки, «мыши» ходят вокруг.

На лежанке дремлет кот,

Мыши водят хоровод.

Тише, мыши, не шумите!

Кота Ваську не будите,

Вот проснётся Васька – кот,

Разобьёт ваш хоровод!

«Кот» просыпается и ловит «мышей», которые убегают в домик.

### **Бабочки**

На асфальте или на песке рисуют кружочки (можно нарисовать цветочки) - это домики для бабочек.

Бабочки садятся в свои домики (спят), а взрослый говорит:

Утро настало, солнышко встало.

Бабочки проснулись - потянулись (дети потягиваются).

И полетели (дети изображают бабочек, машут ручками-крылышками, летают вокруг цветочков).

Вдруг появляется птица, которая прилетела чтобы съесть бабочек, а бабочки прячутся в свои домики и там их птица не может поймать.

### **Зайцы и волк**

Играющие изображают зайцев, кто-то из детей - волк. На одной стороне площадки для зайцев отмечают домики или один общий дом. Волк прячется на противоположной стороне - в овраге.

Взрослый произносит:

*Зайки скачут скок, скок, скок*

*На зеленый на лужок,*

*Травку щиплют, слушают,*

*Не идет ли волк.*

В соответствии с текстом зайцы выпрыгивают из домиков, разбегаются по площадке, то прыгают на двух ногах, то присаживаются и щиплют травку. Как только взрослый произнесет слово "волк", волк выскакивает из оврага и бежит за зайцами, стараясь поймать их (коснуться). Зайцы убегают в свои домики, где волк их уже не может ловить. Пойманных зверюшек волк уводит к себе в овраг. Игра возобновляется. В зависимости от предварительной договоренности, после того как волк поймает 2-3 зайца, на роль волка выбирается другой ребенок. Игра повторяется.

### **Ночь – день**

Игра начинается с выбора водящего, который отворачивается от остальных игроков и произносит слово «День». В это время все игроки бегают – прыгают – веселятся, двигаются. Главное условие – нельзя оставаться на месте. Водящий произносит слово «Ночь». Все должны сразу «заснуть», т.е. замереть в тех позах, в которых на тот момент были. Водящий в этот момент оборачивается, если он заметил игрока, который не «спит», он громко говорит об этом, говорит, какое движение заметил. Игрок становится водящим.

### **Третий - лишний**

Вначале выбирают **водящего** («догонялу»), который будет догонять, и игрока, который будет убежать («третий лишний»). Все играющие разбиваются по двое и становятся парами в круг один за другим лицом внутрь круга. Таким образом получается, как бы двойной круг игроков. (В другом варианте игры пары берутся за руки и начинают медленно ходить по кругу). Перед началом игры Догоняла становится в центр круга, третий-лишний — за кругом. По сигналу водящий начинает погоню. Убегающий должен бегать только за кругом, нельзя пробегать сквозь круг или, наоборот, убежать далеко от него. Оба бегущих игрока не должны дотрагиваться до стоящих пар.

В любой момент убегающий игрок может пристроится к любой паре спереди. Об этом он может предупредить криком «беги!» или «лишний!». Есть вариант игры, когда кричат целую фразу: «Много троих, хватит двоих!». В этом случае третий-лишний игрок сзади продолжает убежать вместо него. Таким образом, все игроки должны быть в готовности убежать, потому что ситуация на игровой площадке может поменяться в любой момент.

Одновременно могут бежать только два игрока (водящий и убегающий). Когда все участники достаточно натренируются, смена убегающего игрока происходит очень быстро, и игра приобретает настоящее напряжение и интерес. Если третий-лишний забегает в круг, то он обязан быстро пристроиться к какой-нибудь паре. А догоняла не может даже забегать между парами. Зато он может салить нового третьего лишнего даже если тот ещё не сдвинулся с места, как только старый убегающий пристроился к паре и крикнул «беги!»

Погоня заканчивается, когда водящий настигает убегающего. Тогда они меняются местами и игра начинается сначала. Игра идёт до полной усталости всех игроков.

Маленькие хитрости:

- Чтобы круг не сжимался при смене убегающих, парам следует не забывать сдвигаться на шаг назад.
- Новому убегающему не запрещено сразу же выходить из игры, занимая место у соседней, а то и у своей собственной пары. Главное при этом — не попасться догоняле!
- Поскольку бывший догоняла после того, как догнал убегающего, уже изрядно устал, ему лучше сразу же пристроиться к какой-нибудь паре и отдохнуть
- Если не набирается 8 человек а поиграть всё же хочется, можно попробовать поиграть в сокращённый вариант игры: «второй-лишний». В этом случае игроки становятся в круг, но не парами а поодиночке. В этом случае игрок в кругу, к которому пристроился убегающий, становится новым убегающим.

Есть ещё один старинный вариант игры, называемый «засечки». Он состоит в том, что догоняющий держит в руках ремешок без пряжки (шарф, верёвку, полоску ткани или хворостину). И он должен, догоняя убегающего, легонько (!) стегнуть («засечь») его. После этого он подбрасывает ремешок вверх и сам становится убегающим

## **Воробьи и вороны**

Участники делятся на две команды. Одна команда будет «воробьями», другая — «воронами». Команды размещаются друг напротив друга на расстоянии 2-3 метра.

По команде водящего (взрослого) «Воробьи!» команда воробёв должна броситься догонять команду ворон, а по команде «Вороны!» — наоборот. Игра продолжается, пока догоняющая команда не переловит всех игроков убегающей.

Теперь можно начинать игру. Хитрость заключается в том, что водящий произносит команды по слогам медленно: «Вооо — роооо — ... НЫ!» или «Воооо — рооооо — ... БЫИ!», поэтому до самого последнего момента игроки не знают, догонять им или убежать. Кстати, хитрый водящий может называть и совсем другие слова: «Вооо — роооо — ... ТА!», «Вооо — роооо — ... ЖБА!», «Вооо — роооо — ... ВКА!», что добавляет игре большего веселья. А ещё, для усложнения игры можно выстроить команды спиной друг к другу. Тогда убежать будет легко, а догонять — трудно.

Для игры нужна ровная площадка, длиной примерно в 4 на 8 метров и компания игроков от 4-5 человек. Желательно, чтобы игроки были одеты в разноцветные одежды.

## **Король любит**

Сначала игроки выбирают — **«Короля»**. Он становится посередине площадки, а все игроки выстраиваются вдоль одной из сторон. Их задача — перебраться или перебежать на противоположную сторону.

Игра начинается. Король отворачивается и объявляет одну из враз: «Король любит такой-то цвет!» или «Король НЕ любит такой-то цвет!».

- Например, если Король **«любит синий цвет»**, все игроки, на одежде или обуви которых есть синий, могут беспрепятственно пройти мимо короля, а у кого его нет — он пытается поймать и осалить. В этом игра аналогична «Светофору». Король может бегать за игроками, но все должны перемещаться в пределах площадки.
- Если же Король **«не любит синий цвет»**, то он, напротив, задерживает игроков с этим цветом, а тех, у кого этого цвета нет, он ловить не может и они переходят площадку.

В любом случае, все игроки, добравшиеся до противоположного края площадки — победили, а тот игрок, которого Король поймал, становится Королём. И игра может продолжаться дальше.

Подвижная игра на внимательность для двоих, троих или даже для компании.

### **Великаны и гномы**

Водящий (чаще всего взрослый) объясняет ребятам, что он может произносить только слова **«великаны»** и **«гномы»**. При слове «великаны», все должны подняться на носки и поднять руки. А при слове «гномы», все должны присесть пониже. Тот, кто ошибается — выбывает из игры.

Конечно, водящий хочет добиться, чтобы игроки ошибались. Для этого он вначале произносит слова **«великаны!»** громко и басом, а **«гномы»** — тихим писклявым шёпотом. А потом, в какой-то момент — наоборот. Или произносятся **«великаны»**, водящий приседает, а говоря **«гномы»** — поднимается на носочки.

Темп игры всё ускоряется, и все игроки постепенно выбывают. Последний игрок, который не разу не ошибся, становится водящим.

### **Два мороза**

Ход игры. На противоположных сторонах площадки (или комнаты) отмечаются линиями два дома. Расстояние между домами – 20-30 шагов (12-15 м). Играющие располагаются на одной стороне площадки. Выбираются двое водящих, которые становятся посередине площадки между домами, лицом к детям, - это Мороз-Красный нос и Мороз – Синий нос.

По сигналу воспитателя: «Начинайте!» - оба Мороза говорят:

Мы два братца молодые,  
Два Мороза удалые:  
Я Мороз – Красный нос,  
Я Мороз – Синий нос.  
Ну-ка, кто из вас решился,  
В путь-дороженьку пуститься?

Все играющие хором отвечают Морозам:

Не боимся мы угроз,  
И не страшен нам мороз.

После слова «мороз» все играющие перебегают в дом на противоположной стороне площадки, а Морозы стараются их заморозить, т.е. коснуться рукой. Замороженные останавливаются там, где их захватил Мороз, и стоят так до окончания перебежки всех остальных играющих. Замороженные подсчитываются, после чего они присоединяются к остальным играющим.

Перебежки повторяются 3-4 раза. После подсчета общего числа замороженных выбираются новые Морозы, и игра возобновляется.

В конце игры подытоживают, какая пара Морозов заморозила большее число играющих.

### **Ястребы и утки**

На земле в противоположных концах площадки очерчиваются два озера, на которых плавают утки (шилохвосты, чирки, нырки). Расстояние между озерами определяется самими играющими. Ястребы (один, два и более - в зависимости от количества играющих) выбираются или назначаются детьми. Им определяется место между озерами, но не по прямой между ними, чтобы поле оставалось свободное для перелета.

Играющие разделяются на три группы уток: шилохвосты, чирки и нырки, но так, чтобы в каждой группе было примерно равное количество. На одном озере располагается одна группа (скажем, шилохвосты), на другом - две группы (чирки и нырки). По сигналу начинается перелет уток с одного озера на другое, причем перелет начинается с озера, где находятся две группы, например, сначала чирки перелетают к шилохвостам, затем шилохвосты перелетают к ныркам, а потом перелетают нырки, так чтобы на одном озере находилось одновременно не более двух групп.

Во время перелета ястребы пятнают уток. Игра сопровождается куплетами стихов (дразнилками) для ястребов и уток, например:

*Чирки. Я чирушка-свистунок,*

*Голосок мой как звонок,*

*Нет, бедняжка ястребок, -*

*Не поймать меня, дружок!*

*Ястреб «нет, поймаю я тебя, не надейся на себя»*

*Шилохвосты. Я - известный шилохвост,*

*Сила есть и большой рост.*

*А бедняжки ястребка*

*Не страшусь я никогда.*

*Ястреб. Поймаю, проглочу,*

*Проглочу, поймаю!*

*Нырки. Быстро летающую*

*Нырку-утку*

*Тебе не поймать,*

*Тебе не поймать.*

*Ястреб. Поймаю, поймаю,*

*Проглочу, проглочу!*

*Правила игры.* Определившиеся в одну из групп утки не могут менять свое название. Пойманные ястребами утки временно выбывают из игры. Ястреб не ловит уток на озере.

## Приложение 3

### **Игры на развитие терпения и усидчивости**

#### **Молчанка**

В классическом варианте молчанки игроки рассаживаются в кружок так, чтобы видеть друг друга. Но, конечно же, играть можно не только сидя, но и занимаясь своими делами, играя в игрушки. Начинается игра с «аппетитного» стишка:

*Ехали цыгане (бояре), кошку потеряли.  
Кошка сдохла, хвост облез.  
Кто слово промолвит, тот ее и съест!  
А кто улыбнется — кошкиной крови напьется*

Или попроще:

*Кошка сдохла, хвост облез.  
Кто промолвит, тот и съест!*

Есть ещё более политкорректный «народный» вариант:

*Первенчики, червенчики  
Летали голубенчики  
По свежей росе,  
По чужой полосе,  
Там чашки, орешки,  
Медок, сахарок — молчок!*

После того, как произнесено последнее слово стиха, все игроки замолкают. Проигравшим считается тот, кто, забывшись, заговорит, засмеётся или даже просто улыбнётся.

Он должен будет исполнять желание товарищей. А тот, кто продержался дольше всех — молодец, он считается победителем.

Вдобавок, особенно вредные игроки пытаются рассмешить своих товарищей. Для этого все средства хороши: они корчат рожи, изображают всякие смешные позы, передразнивают серьёзные лица друзей. Нельзя лишь щекотаться, щипаться, да вообще прикасаться!

Напоследок — ещё несколько вариантов стихов для молчанок. В скобках — различные варианты слов:

*Чок, чок, чок,  
Зубы на крючок,  
Кто слово скажет,  
(Кто заговорит) -  
Тому в лоб щелчок!*

*Шел Молчан  
По крутым горам.  
Кто не молчал -  
Того за уши драл!*

*Кони-кони, мои кони, мы сидели на балконе,  
Чай пили, чашки мыли, по-турецки говорили:  
«Чаб-чаляби, чаб-чаляби!»  
Прилетели журавли, и сказали всем: «Замри!»  
А кто первый отомрет — тот получит шишку в лоб!  
Не смеяться, не болтать, а солдатиком стоять!*

*Кони-огони сидели на балконе,  
Чай пили, чашки били,  
По-туречки говорили:  
«Чоби, ачоби, челяби и чоби».  
Начинается игра!  
Мы набрали в рот воды и сказали всем:  
— Замри!*

*Шел Молчан  
По всем городам:  
Кто стукнет-брякнет -  
За волосы драть,  
До слез добивать.  
Последнее слово — тпру-у!*

*У гражданки Соколовой  
Бегемот сидит в столовой,  
Чешет вилкою живот,  
Скатерть новую жуует.  
Он кричит: «Ри-ри-ри-ри!»  
Кто играет, тот — замри!*

*Тише, мыши, кот на крыше:  
Кошку за уши ведет,*



*Кошка драна, хвост облез...  
Кто промолвит, тот и съест!*

Приложение 4

## **Игры на внимательность**

### **Рыба, зверь, птица**

Участники становятся в круг, в центр которого встаёт водящий. Водящий закрывает глаза и начинает вращаться вокруг своей оси, вытянув вперёд правую руку и повторяя слова: «Рыбы, птицы, звери». Затем он останавливается и говорит любое из этих трёх слов, показывая рукой на кого-то из участников. Тот, на кого показали, должен быстро сказать название птицы, рыбы или зверя, в зависимости от того, что было названо водящим. Водящий считает до трёх, и если за это время стоящий в кругу не успел ничего сказать или сказал не то, что нужно, выходит из игры. Названия рыб, птиц, зверей не должны повторяться. Выигрывают самые внимательные и знающие наибольшее количество названий животных.

### **Хитрая лиса**

Играть можно любой группой детей, но оптимальным количеством будет 6-10 человек. В начале игры дети стоят лицом в круг, убрав руки за спину.

Взрослый или водящий из числа детей идет за кругом и незаметно дотрагивается до руки одного из ребят. Тот, до кого дотронулся водящий, тут же становится «**хитрой лисой**».

После этого водящий выбирает одного из ребят и предлагает ему посмотреть на лица друзей и угадать, кто же является «хитрой лисой». Если этот игрок сразу не угадал, то все дети хором спрашивают:

*- Хитрая лиса, где ты?!»*

и смотрят на лица друг друга, пытаясь угадать и найти плутовку.

Если лису угадали, то игра начинается сначала. Если лиса всё же сумела скрыться, то после трех заданных вопросов она отвечает:

*- Я тут!!!*

и бежит ловить ребят. Все бросаются врассыпную. После 3 пойманных и осаленных детей игра заканчивается и всё начинается сначала.