

## Пояснительная записка

Рабочая программа курса внеурочной деятельности «Подвижные игры» разработана в соответствии с требованиями ФГОС для начальной школы – НОО Повышенная двигательная активность – биологическая потребность детей, она необходима им для нормального роста и развития. Подвижная игра – естественный источник радостных эмоций, обладающий великой воспитательной силой. Народные подвижные игры являются традиционным средством педагогики. Испокон веков в них ярко отражался образ жизни людей, их быт, труд, национальные устои, представления о чести, смелости, мужестве, желании обладать силой, ловкостью, выносливостью, быстротой и красотой движений, стремлением к победе.

Игра – ведущая деятельность детей. По содержанию все игры лаконичны, выразительны и несложны. Они вызывают активную работу мысли, способствуют расширению кругозора, уточнению представлений об окружающем мире, совершенствованию всех психических процессов, стимулируют переход детского организма на более высокой ступени развития. В играх много познавательного материала, содействующего расширению сенсорной сферы детей, развитию их мышления и самостоятельности действий.

Только на основе всестороннего развития и укрепления организма, на основе повышения его функциональных сил создаётся возможность для достижения наивысших уровней адаптационных сдвигов, обеспечивается органическая связь между общей и специальной подготовкой.

При раннем занятии ребенок быстро достигает определённого результата, но из-за одностороннего развития и недостаточности базовой общефизической подготовки дальнейший рост результатов прекращается и необходимы максимальные и сверхмаксимальные нагрузки для их повышения.

При разносторонней подготовке результаты растут несколько медленнее, но зато в дальнейшем у детей имеется фундамент для их улучшения, есть возможность варьирования нагрузки в избранном.

В программе делается упор именно на развитие двигательной активности детей. Подготовка способствует гармоничному развитию организма, укреплению здоровья, спортивному долголетию.

Программа обеспечивает строгую последовательность и непрерывность всего процесса обучения, преемственность в решении задач укрепления здоровья и гармонического развития детей воспитания их морально-волевых качеств и стойкого интереса к занятиям, трудолюбия в овладении правилами игр развития физических

**Цель:** создание условий для укрепления здоровья учащихся через игру, содействие их разносторонней физической подготовленности.

**Основными задачами** реализации поставленной цели являются:

- укрепление опорно-двигательного аппарата;
- комплексное развитие таких физических качеств, как быстрота, гибкость, ловкость, координация движений, сила и выносливость
- развитие морально-волевых качеств учащихся; привитие стойкого интереса к занятиям и мотивации к достижению более высокого уровня сформированности культуры здоровья.
- формирование у детей представлений о ценности здоровья и необходимости бережного отношения к нему, способствовать осознанному выбору здорового стиля жизни;
- развивать основные физические качества младших школьников (силу, быстроту, ловкость, выносливость, равновесие и координацию движения), что обеспечивает их высокую физическую и умственную работоспособность;
- стабилизировать эмоции, обогатить детей новыми ощущениями, представлениями, понятиями;

- развивать самостоятельность и творческую инициативность младших школьников, способствовать успешной социальной адаптации, умению организовать свой игровой досуг;
- воспитывать волевые качества, дисциплину, самоорганизацию, коллективизм, честность, скромность;
- формировать систему нравственных общечеловеческих ценностей.

### **Планируемые результаты**

Реализация программы по классам нацелена на достижение обучающимися трех групп результатов: предметных, метапредметных, личностных.

**Предметными результатами** является формирование следующих умений:

- уметь играть в подвижные игры с бегом, прыжками, метаниями;
- владеть мячом: держание, передача на расстоянии до 5 метров, ловля и ведение;
- преодолевать с помощью бега и прыжков полосу препятствий.

**Метапредметные результаты**

- характеризовать явления (действия и поступки), давать им объективную оценку на основе освоенных знаний и имеющегося опыта;
- находить ошибки при выполнении учебных заданий, отбирать способы их исправления;
- общаться и взаимодействовать со сверстниками на принципах взаимоуважения и взаимопомощи, дружбы и толерантности;
- обеспечивать защиту и сохранность природы во время активного отдыха и занятий физической культурой;
- организовывать самостоятельную деятельность с учётом требований её безопасности, сохранности инвентаря и оборудования, организации места занятий;
- планировать собственную деятельность, распределять нагрузку и отдых в процессе ее выполнения;

**Личностные результаты**

- активно включаться в общение и взаимодействие со сверстниками на принципах уважения и доброжелательности, взаимопомощи и сопереживания;
- проявлять положительные качества личности и управлять своими эмоциями в различных (нестандартных) ситуациях и условиях;
- проявлять дисциплинированность, трудолюбие и упорство в достижении поставленных целей;
- оказывать бескорыстную помощь своим сверстникам, находить с ними общий язык и общие интересы.

По окончании изучения курса учащийся научится:

- выполнять комплексы упражнений, направленные на формирование правильной осанки;
- выполнять комплексы упражнений утренней зарядки и физкультминуток;
- играть в подвижные и спортивные игры;
- выполнять передвижения в ходьбе, беге, прыжках разными способами;
- выполнять строевые упражнения;
- соблюдать правила игры.

Учащийся получит возможность:

1. : Представлять игры как средство укрепления здоровья, физического развития и физической подготовки человека.
2. Оказывать посильную помощь и моральную поддержку сверстникам при выполнении учебных заданий, доброжелательно и уважительно объяснять ошибки и способы их устранения.

3. Организовывать и проводить со сверстниками подвижные игры и элементы соревнований, осуществлять их объективное судейство;
4. Бережно обращаться с инвентарём и оборудованием, соблюдать требования техники безопасности к местам проведения.
5. Организовывать и проводить игры с разной целевой направленностью
6. Взаимодействовать со сверстниками по правилам проведения подвижных игр и соревнований.
7. В доступной форме объяснять правила (технику) выполнения двигательных действий, анализировать и находить ошибки, эффективно их исправлять.
8. Находить отличительные особенности в выполнении двигательного действия разными учениками, выделять отличительные признаки и элементы.
9. Выполнять технические действия из базовых видов спорта, применять их в игровой и соревновательной деятельности.
10. Применять жизненно важные двигательные навыки и умения различными способами, в различных изменяющихся, вариативных условиях.

Оценивание планируемых результатов освоения учебного предмета осуществляется через текущий контроль – *тест –ига* Промежуточная аттестация курса внеурочной деятельности осуществляется по системе зачёт/незачёт. **Оценочные материалы** указаны в **приложении 1**.

### **Содержание курса**

#### **Тема 1. Техника безопасности - 4 часа**

ТБ при проведении подвижных игр.

#### **Тема 2. Беседы - 4 часа**

Беседа «Возникновение подвижных игр». Беседа «Гигиенические требования к питанию, к инвентарю и спортивной одежде». Беседа «Основы строения и функций организма». Беседа «Характерные спортивные травмы и их предупреждение. Способы и приемы первой помощи».

#### **Тема 3. Игры - 25 часов**

Игровое упражнение «Быстро встань в колонну», подвижная игра «Ловишки». «Совушка», «Догони свою пару». «Передача мяча в колонне». Подвижная игра «Жмурки», игра «Удочка», игра малой подвижности «Эхо». «Перелет птиц», игровое упражнение «Передача мяча колонне». «Успей добежать». «Догони свою пару», игра «Кто ушел?». «Кого назвали, тот ловит», игра средней подвижности «Воротца». Игровое упражнение «Снежки летят», «Воробьи и кошка». Игровые упражнения и подвижные игры без лыж. «Кто быстрее», «Перелет птиц», «Лепка снежков и бросание их вдаль». «Паук и мухи», игра малой подвижности «Река и ров». «Мышеловка», игра малой подвижности «Затейники». «Море волнуется», эстафета с мячом «Передача мяча в шеренге», эстафета с мячом. «Охотник и зайцы», игра малой подвижности «Летает, не летает». «Найди предмет». «Пустое место», «Мяч в воздухе».

Для реализации учебного курса внеурочной деятельности используются учебные и методические материалы, которые указаны в **приложении 2** к рабочей программе.

### **Тематическое планирование**

№п/п	Название темы	Количество часов	Контрольные работы	ЭОР по	Форма проведения занятий
1.1	Техника безопасности	4			беседа
1.2	Беседы	4		<p><a href="http://ppt4web.ru/prezentacii-po-...">ppt4web.ru/prezentacii-po-...</a>  4. <a href="http://uslide.ru/fizkultura">http://uslide.ru/fizkultura</a>  5. <a href="http://pedsovet.su/">pedsovet.su/</a>  6. <a href="http://videouroki.net">http://videouroki.net</a></p>	беседа
1.3	. Игры	25		<p><a href="http://ppt4web.ru/prezentacii-po-...">ppt4web.ru/prezentacii-po-...</a>  4. <a href="http://uslide.ru/fizkultura">http://uslide.ru/fizkultura</a>  5. <a href="http://pedsovet.su/">pedsovet.su/</a>  6. <a href="http://videouroki.net">http://videouroki.net</a></p>	учебно-тренировочное занятия
	<b>Итого:</b>	<b>33</b>			

### Приложения к программе

#### Приложение 1. Оценочные материалы

.1 Выполнение заданий на координацию движений типа: «Веселые задачи», «Запрещенное движение» (с напряжением и расслаблением мышц звеньев тела).

.1 Эстафеты с прыжками, бегом, метанием, бросками. С2.3.2.2 Упражнения на координацию, выносливость, быстроту. С2.3.3.1 Эстафеты с ведением мяча, с передачей мяча партнеру.

.2 Игра в футбол по упрощенным правилам («Мини-футбол»). С2.3.4.1 Бросок мяча двумя руками от груди после ведения и остановки.

.2 Прыжок с мячом с двух шагов.

.3 Эстафеты с ведением мяча и бросками его в корзину.

#### Приложение 2. Перечень учебных и методических материалов

1. Дереклеева Н.И. «Двигательные игры, тренинги и уроки здоровья 1-5 классы» / Н.И. Дереклеева. - М. : «ВАКО», 2007. – 152 с.
2. Лях В.И. Физическая культура. Рабочие программы. Предметная линия учебников В.И. Ляха. 1-4 классы : пособие для учителей общеобразовательных организаций / В.И. Лях. – 3-е изд. – М. : Просвещение, 2012. – 64 с.
3. Патрикеев, А. Ю. Подвижные игры : 1-4 классы [Текст]: методика проведения. Игры на улице и в помещении. Игры с предметами и без. Игры для физкультминуток / авт.-сост. А. Ю. Патрикеев. - М. : ВАКО, 2007. - 176 с.
4. Патрикеев А.Ю. «Зимние подвижные игры 1-4 классы» / А.Ю.Патрикеев. - М. : ВАКО», 2009. – 176 с.
5. Попова Г.П. «Дружить со спортом и игрой» / Г.П. Попова. - Волгоград: «Учитель», 2008. – 173 с.

6. Физкультура. Методика преподавания, спортивные игры / Сирия «Книга для учителя». – Ростов н/Д: «Феникс», 2003. – 256 с

7. Приложение 3. Оборудование для практических и лабораторных работ

: мячи баскетбольные, волейбольные, футбольные, резиновые, малые мячи, скакалки, гимнастические палки, кегли, канат (или заменяющую его прочную веревку), лыжи с палками, санки.

#### 4. Тематическое планирование.

№	Дата	коррекция	Тема
1			Вас приглашает страна Игр. ТБ при проведении подвижных игр.
2			Правила игры. Обязательны ли они для всех? Игра «Ловушка».
3			Правила безопасности в играх. Игровое упражнение «Быстро встань в колонну».
4			Беседа «Возникновение подвижных игр». Игра «Совушка».
5			Здоровый образ жизни. Игра «Удочка».
6			Игра «Удочка», игра малой подвижности «Эхо».
7			Игра «Перелет птиц», игровое упражнение «Передача мяча колонне».
8			Игра «Успей добежать», игра малой подвижности «Кто ушел?»
9			Беседа «Гигиенические требования к питанию, к инвентарю и спортивной одежде».
10			Игра «Догони свою пару», игра малой подвижности «Поймай мяч».
11			Игра «Ловишки», эстафета «Передача мяча в колонне».
12			Игра «Мышеловка», игра малой подвижности «Затейники».
13			Игра «Кого называли, тот ловит», игра средней подвижности «Воротца».
14			Игровые упражнения и подвижные игры без лыж.
15			Игровые упражнения без лыж. «Лепка снежков и бросание их вдаль».
16			ТБ. Игровое упражнение «Снежинки летят».
17			ТБ «Профилактика травматизма». Подвижная игра «Перелет птиц».
18			Беседа «Основы строения и функций организма». Игра «Кто быстрее?»
19			Подвижная игра «Охотник и зайцы», игра малой подвижности «Эхо».
20			Подвижная игра «Море волнуется», эстафета с мячом «Передача мяча в шеренге».
21			Подвижная игра «Паук и мухи», игра малой подвижности «Летает, не летает».
22			Подвижная игра «Мяч в воздухе», игра малой подвижности «Кто ушел?»
23			Подвижная игра «Жмурки», игра малой подвижности «Найди предмет».
24			Подвижная игра «Мышеловка», «Догони свою пару».
25			Игры с мячом. Эстафеты.
26			Беседа «Характерные спортивные травмы и их предупреждение».
27			Веселые старты. Спортивные эстафеты.
28			Подвижная игра «Жмурки», «Пустое место».
29			Подвижная игра «Паук и мухи», игра малой подвижности «Река и ров».

30		Подвижная игра «Воробьи и кошка», «Мяч в воздухе».
31		Подвижная игра «Пустое место», игра «Летает, не летает».
32		Веселые старты. Спортивные эстафеты.
33		. Эстафеты.

### *Краткое содержание игр (приложение)*

#### **«Ловушка»**

Все играющие встают в три круга, взявшись за руки. Крайние идут вправо, средний круг идет влево, хлопая в ладоши. Поют песню. По сигналу (хлопок, свисток) игроки крайних кругов подают друг другу руки, стараясь захватить в капкан среднего. Захваченный встает в один из крайних кругов.

#### **«Мышеловка»**

Дети становятся в круг, взявшись за руки - это мышеловка. Один или двое детей - «мышки». Они вне круга. Дети, взявшись за руки и подняв их вверх, двигаются по кругу со словами:

Ах, как мыши надоели,  
Все погрызли, всё поели!  
Берегитесь же, плутовки,  
Доберёмся мы до вас!  
Вот захлопнем мышеловку  
И поймаем сразу вас!

Во время произнесения текста "мышки" вбегают и выбегают из круга. С последним словом "мышеловка захлопывается" - дети опускают руки и садятся на корточки. Не успевшие выбежать из круга "мышки" считаются пойманными и встают в круг. Выбираются другие "мышки".

#### **«Удочка»**

Стоящий в центре водящий раскручивает прыгалки, а остальные, расположившись по кругу, должны вовремя подпрыгнуть, чтобы прыгалки не задели по ногам.

Кто попался на удочку, тому водить.

#### **«Воротца»**

Двое игроков встают друг напротив друга и, взявшись за руки, поднимают руки вверх. Получаются «ворота». Остальные дети встают друг за другом и к берутся за руки. Получившаяся цепочка должна пройти под воротами.

«Ворота» произносят:

Наши ворота  
Пропускают не всегда!  
Первый раз прощается,  
Второй запрещается,  
А на третий раз  
Не пропустим вас!

После этих слов «ворота» резко опускают руки, и те дети, которые оказались пойманными, тоже становятся «воротами». Постепенно количество «ворот» увеличивается, а цепочка уменьшается. Игра заканчивается, когда все дети становятся «воротами».

#### **«Совушка»**

Перед началом игры выбирается «Совушка», которая должна сидеть в гнезде. Гнездом может быть что угодно, например начерченный на земле круг. Все остальные участники игры должны в хаотичном порядке расположиться по игровой площадке. По звуковому сигналу ведущего: «День наступает – все оживает», дети должны спокойно бегать, прыгать по площадке, изображая всевозможных зверей, птиц или насекомых. А «Совушка» в это время спокойно спит в своем гнезде. Далее звучит следующая команда ведущего «Ночь наступает – все замирает» и в этот момент все дети должны замереть в той позе, в которой они оказались во время звучания команды. Сова в это время просыпается и вылетает на охоту. Она должна заметить игроков, которые пошевелились, и увести к себе в гнездо. Все пойманные совой игроки в последующих раундах становятся совами и все вместе по определенной команде вылетают на охоту. Игра ведется до того момента, пока не будут пойманы все участники игры. По результатам игры также можно отметить того участника, который поймал всех больше игроков....

### «Жмурки»

С помощью считалки выбирают водящего ? *жмурку*. Ему завязывают глаза, отводят на середину игровой площадки, заставляют несколько раз повернуться вокруг себя и спрашивают:

- *Кот, кот, на чем стоишь?*

- *На квашне.*

- *Что в квашне?*

- *Квас.*

- *Лови мышей, а не нас!*

После этих слов участники игры разбегаются, а *жмурка* их ловит. Пойманный меняется ролями *сводящим*.

*Жмурке* запрещено сдвигать с глаз повязку, а убегающие не имеют права покидать площадку.

### «Перелёт птиц»

Описание игры: Дети стоят на одном конце зала, они птицы. На другом конце зала вышка (гимнастическая стенка). По сигналу воспитателя: «Птицы улетают!» - птицы летят расправив крылья. По сигналу «Буря!» - птицы летят на вышку – скрываются от бури на деревьях. После слов: «Буря прекратилась», - птицы снова летят.

### «Ловишки»

По обеим сторонам площадки проводятся две черты. Группа детей становится на каждой стороне площадки за чертой. На середине между двумя линиями находится ребенок – ловишка. После слов: «Раз, два, три – лови!» - дети перебегают на другую сторону площадки, а ловишка ловит их. Тот, до кого ловишка дотронется, выбывает из игры. После 2 перебежек производится подсчет пойманных и выбирают новых ловишек.

### Эстафета

Играющие в двух колоннах, выстраиваются параллельно друг другу у лицевой линии. По сигналу первые ведут мяч вперед до противоположной стороны (до отмеченного места), останавливаются, бросают мяч двумя руками в стену, ловят его, и ведут мяч обратно. На расстоянии 3-4 м от колонны они останавливаются, передают мяч двумя руками от груди очередному игроку и сами становятся в конец колонны. Команда, закончившая ведение быстрее, выигрывает. Можно на пути ведения расставить булавы, тогда игроки должны вести мяч, обводя их.

Команды становятся в одну линию друг за другом, и каждый участник получает по одному снежку (снежки можно изготовить на уроках художественного труда из фольги.) По команде учителя игрок бросает первый снежок, а второй ребенок бежит к месту падения «снежного снаряда» и оттуда запускает свой снежок. Таким же образом поступают и все остальные игроки из команды. Когда все участники сделали бросок, победа присуждается той команде, которая отошла дальше от стартовой линии, то есть побеждают те, чьи броски в сумме оказались самыми дальними.

Дети становятся в 2 колонны парами за линию на одной стороне площадки, количество пар в колоннах должно быть одинаковым. На противоположной стороне площадки (на расстоянии 6 - 8 м.) поставлены какие-либо предметы (кубы, деревянные чурбачки). По сигналу взрослого первые пары, взявшись за руки, бегут к кубам, оббегают их и возвращаются в конец своей колонны. Как только они перебегают линию старта, убегают вторые пары, и так до тех пор, пока не пробегут все пары. Выигрывает та колонна, игроки которой быстрее выполняют задание и во время бега не разъединят руки.

#### **«Догони свою пару».**

Двое детей становятся один за другим на расстоянии 2-3 шагов у края площадки. По сигналу: «Раз два, три - беги!» - стоящий впереди бежит на противоположную сторону площадки, где проведена черта, за которой ловить нельзя. Стоящий сзади должен поймать убегающего до того, как он достигнет черты. Если ловящий не поймает убегающего, они выполняют задание еще раз, а если поймает, дети меняются ролями.

#### **«Море волнуется»**

Цель: дать знания о различных пароходах, старинных парусниках, предметах такелажа. Ход игры: играющие сидят на стульях, каждому присваивается определенное название. Затем капитан начинает двигаться по внешнему кругу, называя предметы, необходимые для плавания. Все названные предметы встают. На слова «Море волнуется!» дети начинают двигаться под музыку, изображая движения волн. Команда капитана «Море утихни!» служит сигналом к тому, что нужно как можно скорее занять места на стульях. Оставшийся без стула становится капитаном.

#### **«Перелет птиц»**

На одном конце зала находятся дети — они «птицы». На другом конце зала — гимнастические скамейки, кубы и т. п. — это «деревья». По команде инструктора: «Птицы улетають!» дети, махая руками, как крыльями, разбегаются по всему залу. По команде инструктора: «Буря!» бегут к возвышенностям и прячутся там. Когда инструктор скажет: «Буря прекратилась!», дети спускаются, («птицы» продолжают свои «полеты»). Во время игры инструктор в обязательном порядке осуществляет страховку детей, особенно при спуске. Игра продолжается 2-3 раза.

#### **«Кого назвали, тот и ловит»**

Выбирается один водящий, который стоит в обруче, лежащем на полу в центре площадки. По команде инструктора: «Начали!» дети бегают, прыгают, ходят. Водящий бросает мяч вверх, громко говоря чье-нибудь имя, например Вася, и убегает. Вася бежит, ловит мяч, встает в обруч, также называет имя. Бросает мяч, убегает и т. д.

#### **«Охотники и зайцы»**



С помощью считалочки выбирается «охотник», остальные дети — «зайцы». На одной стороне зала — дом «охотника», на другой — дом «зайцев». Под начало музыки выходит «охотник» и ищет следы «зайцев», затем возвращается к себе. «Зайцы» выскакивают из своего дома и прыгают по всей площадке-поляне на двух ногах в разных исправлениях. По команде инструктора: «Охотник!» «зайцы» убегают к себе в дом, а «охотник» бросает маленькие мячи в «зайцев», как будто стреляет из ружья. Тот, в кого «охотник» попал мячом, считается убитым и уходит в дом «охотника».

Игра повторяется с новым «охотником». Отмечается самый меткий «охотник», с большинством убитых «зайцев».

#### **«Затейник»**

С помощью считалочки выбирается затейник, который встает в центре круга, образованного детьми. Взявшись за руки, дети идут по кругу вправо, потом влево и произносят:

Ровным кругом друг за другом  
Мы идем за шагом шаг.  
Стой на месте! Дружно вместе  
Сделаем вот так!..

Дети останавливаются, опускают руки, а затейник показывает какое-нибудь движение. Все должны его повторить. Тот, кто лучше всех повторит движение, становится новым затейником. Игра повторяется 2-3 раза.

#### **«Кто быстрее».**

Дети все вместе лепят снеговика. Отходят от него на расстояние 3м, лепят снежок и кладут его перед собой. По команде инструктора: «Начали!» дети прыгают на двух ногах до снеговика, вокруг него и обратно, берут свой снежок и поднимают вверх. Отмечаются самые быстрые и шустрые дети. (2-3 раза)

#### **«Эхо»**

Играющие встают в круг. Первый игрок называет свое имя и показывает любое движение (поворот, хлопок в ладоши, прыжок и т.п.). Все дети хором три раза повторяют имя и движение, стараясь произносить с той же интонацией, что и первый игрок. Затем следующий ребенок называет свое имя и показывает движение, все повторяют, и т.д., пока все дети не назовут свои имена.

#### **«Воробьи и кошка»**

На игровом поле обозначается круг, диаметр которого около десяти метров. Из участников игры выбирается водящий – «кошка». Он располагается внутри очерченной окружности. Ведущий подает сигнал и остальные игроки, находящиеся за пределами окружности (их назовем – «воробьи»), начинают запрыгивать внутрь круга и выпрыгивать обратно. «Кошке» необходимо осалить «воробьев», пока те находятся в пределах окружности. Пойманные участники остаются в круге.

«Воробьям» пересекать границу круга можно только прыжками, если участники перебегут черту, они будут считаться пойманными. Перед началом игры требуется договориться: запрыгивать и выпрыгивать из круга на двух ногах или на одной ноге.

#### **«Пауки и мухи»**

Описание: в одном из углов зала кружком обозначается паутина, в которой находится паук — водящий. Все остальные ребята — мухи. Все мухи «летают» по залу, жужжат. По сигналу ведущего «Паук!» мухи замирают. Паук выходит из укрытия и внимательно

осматривает всех мух. Тех, которые пошевелились, он отводит в свою паутину. После двух-трех повторений, подсчитывается количество пойманных мух.

### **«Пустое место»**

Задачи: развивать скорость реакции, ловкость, внимательность, способствовать улучшению беговых навыков.

Описание: участники образуют круг, а водящий располагается за кругом. Дотрагиваясь до плеча одного из игроков, он тем самым вызывает его на соревнования. После этого водящий и тот участник, которого он выбрал, бегут вдоль круга в противоположных направлениях. Тот из них, кто первым займет пустое место, оставленное выбранным игроком, остается в кругу. Оставшийся без места становится водящим.

### **«Река и ров»**

Игроки строятся на середине площадки (комнаты) в колонну по одному. Справа и слева от колонны в зависимости от сигнала ведущего могут быть расположены «река» или «ров».

Через «реку» надо переплыть (идти, имитируя руками движения пловца), а через «ров» – перепрыгнуть. По сигналу ведущего, например, «ров – справа» дети поворачиваются направо и прыгают вперед. Тот, кто прыгнул в другую сторону, считается упавшим в реку, ему помогают выбраться, подавая руку. Затем все возвращаются к начальному построению. Так, чередуя слова «река», «ров» и направления сторон – «слева», «справа», ведущий продолжает игру. В конце игры подводятся итоги – кто же оказался самым внимательным и ни разу не попал в ров или в реку.

### **«Найди предмет»**

---

Каждый из гостей в тайне от остальных прячет в своей одежде один из небольших предметов, которые предварительно раздает ведущий. Ведущий вывешивает список всех спрятанных предметов и объявляет начало игры. Гости начинают искать предметы друг на друге.

Побеждает гость, обнаруживший наибольшее количество спрятанных предметов. Ведущий в процессе игры записывает: кто и сколько предметов обнаружил.

Игра может продолжаться в течении всей вечеринки и поможет познакомиться гостям друг с другом.

### **«Мяч в воздухе»**

Игроки делятся на 2 команды и встают каждая в свой круг. По сигналу начинается передача мяча (заранее обусловленным способом) в любом направлении. Игрок, допустивший ошибку, покидает круг. Игра продолжается до тех пор, пока в круге не останется один человек, который считается победителем в своей команде. Затем победители каждой команды играют между собой, выявляя чемпиона.

*Вариант:* игроки не выбывают, а за ошибки командам, которые они представляют, начисляют штрафные очки. Выигрывает команда, у которой сумма штрафных очков меньше.