

Приложение
к основной образовательной программе
начального общего образования,
утвержденной приказом по школе
от 31.08.2023 г. №

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

учебного предмета
"Математика»

для 2 класса

учителей:

Рычаговой Марии Сергеевны
Евдокимовой Оксаны Михайловны
Севанян Мане Артуровны
Арслановой Эльвиры Хабиловны

на 2023-2024 учебный год

Пояснительная записка.

Физическая культура.

Программа разработана на основе Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования, Концепции духовно-нравственного развития и воспитания личности гражданина России, планируемых результатов начального общего образования, примерной образовательной программы Физическая культура.

Рабочая программа рассчитана на 34 ч (1 ч в неделю, 34 учебные недели).

I. Планируемые результаты освоения учебного предмета, курса.

Программа обеспечивает достижение выпускниками начальной школы определенных личностных, метапредметных и предметных результатов.

Личностными результатами освоения, учащимися содержания программы по физической культуре являются следующие умения:

- 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.

Метапредметными результатами освоения, учащимися содержания программы по физической культуре являются следующие умения:

- 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 учетом требований ее безопасности, сохранности инвентаря и оборудования, организации места занятий;
- планировать собственную деятельность, распределять нагрузку и отдых в процессе ее выполнения;
- анализировать и объективно оценивать результаты собственного труда, находить возможности и способы их улучшения;
- видеть красоту движений, выделять и обосновывать эстетические признаки в движениях и передвижениях человека;
- оценивать красоту телосложения и осанки, сравнивать их с эталонными образцами;
- управлять эмоциями при общении со сверстниками и взрослыми, сохранять хладнокровие, сдержанность, рассудительность;
- технически правильно выполнять двигательные действия из базовых видов спорта, использовать их в игровой и соревновательной деятельности.

Предметными результатами освоения, учащимися содержания программы по физической культуре являются следующие умения:

- планировать занятия физическими упражнениями в режиме дня, организовывать отдых и досуг с использованием средств физической культуры;
- излагать факты истории развития физической культуры, характеризовать ее роль и значение в жизнедеятельности человека, связь с трудовой и военной деятельностью;

- представлять физическую культуру как средство укрепления здоровья, физического развития и физической подготовки человека;
- измерять (познавать) индивидуальные показатели физического развития (длину и массу тела), развития основных физических качеств;
- оказывать посильную помощь и моральную поддержку сверстникам при выполнении учебных заданий, доброжелательно и уважительно объяснять ошибки и способы их устранения;
- организовывать и проводить со сверстниками подвижные игры и элементы соревнований, осуществлять их объективное судейство;
- бережно обращаться с инвентарем и оборудованием, соблюдать требования техники безопасности к местам проведения;
- организовывать и проводить занятия физической культурой с разной целевой направленностью, подбирать для них физические упражнения и выполнять их с заданной дозировкой нагрузки;
- характеризовать физическую нагрузку по показателю частоты пульса, регулировать ее напряженность во время занятий по развитию физических качеств;
- взаимодействовать со сверстниками по правилам проведения подвижных игр и соревнований;
- в доступной форме объяснять правила (технику) выполнения двигательных действий, анализировать и находить ошибки, эффективно их исправлять;
- подавать строевые команды, вести подсчет при выполнении общеразвивающих упражнений;
- находить отличительные особенности в выполнении двигательного действия разными учениками, выделять отличительные признаки и элементы;
- выполнять акробатические и гимнастические комбинации на высоком техничном уровне, характеризовать признаки техничного исполнения;
- выполнять технические действия из базовых видов спорта, применять их в игровой и соревновательной деятельности;
- выполнять жизненно важные двигательные навыки и умения различными способами, в различных изменяющихся, вариативных условиях.

II. Содержание тем учебного курса

2 класс (34 часа)

1. Введение. Основы знаний о народной подвижной игре (1 час).

Что такое народная игра? Познакомить с историей народной подвижной игры. Разбор и проигрывание игр наших родителей. Понятие правил игры. Выработка правил. Пятнашки. Фанты. Горелки. Лапта. Штандр.

2. Игры-эстафеты (7 часов).

Эстафеты с мячами. Правила игры. «Бег по кочкам». Большая игра с малым мячом. «Не упусти мяч», «Чемпионы малого мяча». Эстафеты с бегом и прыжками. Эстафеты с преодолением препятствий.

3. Подвижные игры разных народов (9 часов).

Игры русского народа. «Гуси-лебеди», «Обыкновенные жмурки».

Игры мордовского народа. «Котел» «Салки».

Игры белорусского народа. «Михасик», «Прела-горела».

Игры татарского народа. «Серый волк» «Скок-перескок»
 Игры народов Востока. «Скачки» «Собери яблоки».
 Игры украинского народа. «Высокий дуб» «Колдун».
 Игры азербайджанского народа «Белый мяч и черный мяч» «Отдай платочек».
 Игры чувашского народа. «Хищник в море», «Рыбки».
 Игры калмыцкого народа. «Альчики», «Забрасывание белого мяча»

4. Общеразвивающие физические упражнения на развитие основных физических качеств (4 часа).

Большая игра с малым мячом. «Не упусти мяч», «Чемпионы малого мяча».

Упражнения со скакалками. Бег с высоким подниманием бедра, прыжками и ускорением, с изменяющимся направлением движения («змейкой», «по кругу», «спиной вперед»), из разных исходных положений и с разным положением рук; высокий старт с последующим стартовым ускорением. Упражнения со скалками.

5. Зимние забавы (7 часов).

Зимой на воздухе. «Городки», Скатывание шаров.

Лыжной подготовки: «Охотники и олени», «Встречная эстафета», «День и ночь», «Попади в ворота»;

«Гонки снежных комов». Строительные игры из снега. «Клуб ледяных инженеров».
 Эстафета на санках. Лыжные гонки.

6. Подвижные игры, основанные на элементах (6 часов):

- гимнастики с основами акробатики: «У медведя во бору», «Совушка»;
- легкой атлетики: «Не оступись», «Пятнашки», «Волк во рву»;
- спортивной игры: «Брось — поймай», «Выстрел в небо», «Охотники и утки».

Праздник здоровья и подвижной народной игры.

Критерии и нормы оценки знаний обучающихся

Главная задача урока физическая культура (игры народов Севера) заключается в том, чтобы научить детей играть самостоятельно, активно, а затем регулировать степень внимания, мышечного напряжения, приспосабливаться к условиям окружающей среды, находить выход из критической ситуации, быстро принимать решение и приводить его в исполнение, проявлять инициативу, поэтому используется **безотметочная система**.

Совершенствование игры «Ручеёк». Совершенствование разученных игр по выбору.

Учебно- тематический план.

№ п/п	Разделы программы	Основные виды деятельности	2 класс	Содержание воспитания
1	Введение. Основы знаний о народной подвижной игре. Игры-эстафеты .	Описывать технику выполнения по гимнастике. Осваивать ее самостоятельно, выявлять и устранять ошибки в процессе освоения.	8	1.Воспитание потребностей и умений самостоятельно заниматься физическими упражнениями,

		Выбирать индивидуальный режим физической нагрузки, контролировать ее по частоте сердечных сокращений. Взаимодействовать со сверстниками в процессе освоения упражнений, соблюдать правила безопасности. Применять упражнения для развития физических качеств. Применять акробатические упражнения для развития координации движения.		сознательно применять их в целях активного отдыха, тренировки, повышения работоспособности и укрепления здоровья. 2. Воспитание личностных качеств (эстетических, нравственных, волевых и т.д.), содействие развитию психических процессов. 3. Осознание российской гражданской идентичности в поликультурном и многоконфессиональном обществе; проявление интереса к познанию родного языка, истории, культуры Российской Федерации, своего края, народов России; ценностное отношение к достижениям своей Родины — России, к науке, искусству, спорту, технологиям, боевым подвигам и трудовым достижениям народа; уважение к символам России, государственным праздникам; историческому, природному наследию и памятникам, традициям разных народов, проживающих в родной стране. Воспитание ценностного отношения к русскому языку как государственному языку Российской Федерации.
2	Подвижные игры разных народов.	Описывать технику выполнения беговых упражнений. Осваивать ее самостоятельно, выявлять и устранять ошибки в процессе освоения. Применять беговые упражнения для развития	9	1. Воспитание потребностей и умений самостоятельно заниматься физическими упражнениями, сознательно применять их в целях активного отдыха, тренировки,

		физических качеств. Выбирать индивидуальный режим физической нагрузки, контролировать ее по частоте сердечных сокращений. Взаимодействовать со сверстниками в процессе освоения беговых упражнений, соблюдать правила безопасности. Описывать технику метания малого мяча разными способами, осваивать ее самостоятельно, с выявлением ошибок. Применять упражнения для развития физических качеств. Взаимодействовать со сверстниками в процессе освоения метания малого мяча соблюдать правила безопасности.		повышения работоспособности и укрепления здоровья. 2. Воспитание личностных качеств (эстетических, нравственных, волевых и т.д.), содействие развитию психических процессов. 3. Воспитание устойчивой привычки к занятиям физкультурой 4. Воспитание положительных качеств личности и своих эмоций в различных (нестандартных) ситуациях и условиях; 5. Воспитание дисциплинированности, трудолюбия и упорства в достижении поставленных целей; оказание бескорыстной помощи своим сверстникам, находить с ними общий язык и общие интересы. Осознание российской гражданской идентичности в поликультурном и многоконфессиональном обществе; проявление интереса к познанию родного языка, истории, культуры Российской Федерации, своего края, народов России; ценностное отношение к достижениям своей Родины — России, к науке, искусству, спорту, технологиям, боевым подвигам и трудовым достижениям народа; уважение к символам России, государственным праздникам; историческому, природному наследию и памятникам,
--	--	--	--	--

				традициям разных народов, проживающих в родной стране. Воспитание ценностного отношения к русскому языку как государственному языку Российской Федерации.
3	Общеразвивающие физические упражнения на развитие основных физических качеств.	Описывать технику метания малого мяча. Осваивать ее самостоятельно, выявлять и устранять ошибки в процессе освоения. Применять беговые упражнения для развития физических качеств. Выбирать индивидуальный режим физической нагрузки, контролировать ее по частоте сердечных сокращений. Организовывать совместные занятия спортивными играми со сверстниками. Описывать технику игровых действий и приемов, осваивать и устранять ошибки.	4	1. Воспитание потребностей и умений самостоятельно заниматься физическими упражнениями, сознательно применять их в целях активного отдыха, тренировки, повышения работоспособности и укрепления здоровья. 2. Воспитание личностных качеств (эстетических, нравственных, волевых и т.д.), содействие развитию психических процессов. 3. Воспитание устойчивой привычки к занятиям физкультурой 4. Воспитание положительных качеств личности и своих эмоций в различных (нестандартных) ситуациях и условиях; 5. Воспитание дисциплинированности, трудолюбия и упорства в достижении поставленных целей; оказание бескорыстной помощи своим сверстникам, находить с ними общий язык и общие интересы.
4	Зимние забавы.	Описывать технику метания малого мяча. Осваивать ее самостоятельно, выявлять и устранять ошибки в процессе освоения.	7	1. Воспитание потребностей и умений самостоятельно заниматься физическими упражнениями,

		Применять беговые упражнения для развития физических качеств. Выбирать индивидуальный режим физической нагрузки, контролировать ее по частоте сердечных сокращений. Организовывать совместные занятия спортивными играми со сверстниками. Описывать технику игровых действий и приемов, осваивать и устранять ошибки.		сознательно применять их в целях активного отдыха, тренировки, повышения работоспособности и укрепления здоровья. 2. Воспитание личностных качеств (эстетических, нравственных, волевых и т.д.), содействие развитию психических процессов.
5	Подвижные игры, основанные на элементах.	Описывать технику метания малого мяча. Осваивать ее самостоятельно, выявлять и устранять ошибки в процессе освоения. Применять беговые упражнения для развития физических качеств. Выбирать индивидуальный режим физической нагрузки, контролировать ее по частоте сердечных сокращений. Организовывать совместные занятия спортивными играми со сверстниками. Описывать технику игровых действий и приемов, осваивать и устранять ошибки.	6	
	Итого		34	1. Воспитание потребностей и умений самостоятельно заниматься физическими упражнениями, сознательно применять их в целях активного отдыха, тренировки, повышения работоспособности и

				укрепления здоровья. 2. Воспитание личностных качеств (эстетических, нравственных, волевых и т.д.), содействие развитию психических процессов. 3. Воспитание устойчивой привычки к занятиям физкультурой 4. Воспитание положительных качеств личности и своих эмоций в различных (нестандартных) ситуациях и условиях; 5. Воспитание дисциплинированности, трудолюбия и упорства в достижении поставленных целей; оказание бескорыстной помощи своим сверстникам, находить с ними общий язык и общие интересы.
--	--	--	--	--

Календарно-тематическое планирование по физической культуре

№ п/п	Тема	Элементы содержания. Основные понятия
Введение. Основы знаний о народной подвижной игре (1 час)		
1.	Знакомство с играми народов севера. Введение.	Что такое народная игра? Познакомить с историей народной подвижной игры. Разбор и проигрывание игр наших предков. Понятие правил игры. Выработка правил. Пятнашки

		Горелки. Лапта. Штандр.
Игры-эстафеты (7 часов)		
2.	Знакомство с играми народов севера. Эстафеты с мячами.	Познакомить с историей народной подвижной игры. проигрывание игр наших родителей. Понятие правил. Выработка правил.
3.	Правила игры.	«Бег по кочкам».
4.	Большая игра с малым мячом.	«Не упусти мяч»
5.	Большая игра с малым мячом.	«Чемпионы малого мяча».
6.	Эстафеты с бегом и прыжками.	Прыжок в длину с разбега способом «согнув ноги».
7.	Эстафеты с бегом и прыжками.	Прыжок в высоту способом «перешагивание».
8.	Эстафеты с преодолением препятствий.	Прыжок с преодолением препятствий.
Подвижные игры разных народов (9 часов)		
9.	Игры русского народа.	«Гуси-лебеди», «Обыкновенные жмурки».
10.	Игры мордовского народа.	«Котел», «Салки».
11.	Игры белорусского народа.	«Михасик», «Прела-горела».
12.	Игры татарского народа.	«Серый волк», «Скок-перескок»
13.	Игры народов Востока.	«Скачки», «Собери яблоки».
14.	Игры украинского народа.	«Высокий дуб», «Колдун».
15.	Игры азербайджанского народа.	«Белый мяч и черный мяч» «Отдай платочек».
16.	Игры чувашского народа.	«Хищник в море», «Рыбки».
17.	Игры калмыцкого народа.	«Альчики», «Забрасывание белого мяча»
Общеразвивающие физические упражнения на развитие основных физических качеств		
18.	Зимой на воздухе.	«Городки»
19.	Скатывание шаров.	«Гонки снежных комков».
20.	Строительные игры из снега.	«Клуб ледяных инженеров».
21.	Эстафета на санках.	«Гонки на нартах».
Зимние забавы (7 часов)		
22.	Лыжные гонки.	Ходьба на лыжах.
23.	Упражнения со скакалками.	Бег с высоким подниманием бедра, с ускорением, с изменяющимся направлением движения («змейкой», «спиной вперед»), из разных исходных положений и положением рук.
24.	Подвижные игры, основанные на элементах гимнастики с основами акробатики.	«У медведя во бору»
25.	Подвижные игры, основанные на элементах гимнастики с основами акробатики.	«Совушка»;
26.	Подвижные игры, основанные на элементах легкой атлетики.	«Не оступись», «Пятнашки», «Волк во рву»
27.	Подвижные игры, основанные на элементах лыжной подготовки.	«Охотники и олени», «Встречная эстафета»,
28.	Подвижные игры, основанные на элементах лыжной подготовки.	«День и ночь», «Попади в ворота»
Подвижные игры, основанные на элементах (6 часов)		
29.	Подвижные игры, основанные на элементах спортивной игры.	«Брось — поймай», «Выстрел в небо», «Охотники и

30.	Большая игра с малым мячом.	«Не упусти мяч», «Чемпионы малого мяча».
31.	Упражнения со скакалками.	Бег с высоким подниманием бедра, с ускорением, с изменяющимся направлением движения (“змейкой”, “спиной вперед”), из разных исходных положений и положением рук.
32.	Бег с ускорением.	Бег с высоким подниманием бедра, прыжками и ускорением, с изменяющимся направлением движения (“змейкой”, “спиной вперед”), из разных исходных положений и положением рук; высокий старт с последующим стартом с ускорением.
33.	Бег с ускорением.	Бег с высоким подниманием бедра, прыжками и ускорением, с изменяющимся направлением движения (“змейкой”, “спиной вперед”), из разных исходных положений и положением рук; высокий старт с последующим стартом с ускорением.
34.	Праздник здоровья и подвижной народной игры.	Праздник здоровья и подвижной народной игры.

ПРИЛОЖЕНИЕ.

Игры народов мира

Игра Чехарда (Россия)

Встаньте друг за другом с промежутками до пяти шагов.

Голову пригните и сами присядьте, опираясь на согнутую в колене ногу. Последний разгибается и по очереди перепрыгивает через каждого стоящего впереди, опираясь руками о его спину. Играющие постепенно выпрямляются, увеличивая высоту прыжка. Каждый перепрыгнувший становится впереди. Кому прыжок не удастся, выбывает из игры.

Игра "ДОСТАНЬ КАМЕШЕК" (Россия)

Для игры требуется крепкая веревка длиной в два-три метра и два небольших камешка. Двое соревнующихся берутся за концы веревки (для удобства на концах веревки можно завязать узлы или сделать петли) и расходятся, натягивая ее. На одинаковом расстоянии от каждого игрока кладется камешек. По сигналу каждый старается, перетянув противника, достать свой камешек.

Игра «Автогонки», Германия

В эту игру могут играть от 2 человек. Необходимо взять две игрушки-автомобиля, две деревянные палочки и два длинных шнура (примерно 6-9 м).

Игрушечные автомобили следует привязать к шнурам, которые, в свою очередь, привязать к палкам.

Деревянные палочки должны держать в руках двое детей. Суть игры в том, чтобы по команде как можно быстрее намотать шнур на палку, притянув таким образом машину к себе.

Игра «Аист и Лягушка» (Япония)

В эту японскую игру могут играть 4 человека и более. Для этого необходимо нарисовать на асфальте большое озеро с бухтами, островами и мысами.

Три человека становятся "лягушками" и сидят в «воде», не имея права выбраться на «сушу». «Аист» должен ходить по берегу и пытаться поймать "лягушку". "Аист" имеет право прыгать с "острова" на "остров", но не может заходить в "воду". Последняя пойманная «лягушка» - становится "аистом".

Игра "ПЕРЕТЯНИ ЗА ЧЕРТУ" (Россия)

Команды становятся у черты друг против друга. По сигналу соревнующиеся хватаются за руки и стараются перетянуть противника через черту. Переступивший черту обеими ногами считается пленником и выходит из игры. Победивший теперь может помочь товарищам обхватив за талию игрока своей команды, вместе с ним перетягивает противника. Побеждает команда, захватившая больше пленных.

Игра "Шутур бази" ("верблюды") (Афганистан)

В этой игре участвуют две команды "верблюдов", каждая со своим вожак. Вожак одной произносит: "Один из моих верблюдов пасется среди твоих!" По этому сигналу игроки обеих команд начинают ловить вожakov противников. Команда, которой это удастся, объезжает круг на спинах "верблюдов" другой!

Игра "Акса-таук", Туркмения

Количество игроков в данной игре неограниченно (от 10 человек).

Участники должны разделиться на две равные по количеству команды, выбрать капитана. Затем команды встают на площадке длиной в 50 м друг напротив друга. Капитан должен направить одного человека в разведку. Разведчик в свою очередь должен дойти до линии соперников, быстро коснуться одного из них и бежать обратно. Если убегающий ушел от преследования, то он возвращается в свою команду. Если соперник успел до него дотронуться, разведчик становится пленником противоположной команды, и наоборот.

Игра подходит к концу, когда в одной из команд останется меньше половины участников.

Игра "Гнездо черепахи", Малайзия

"Черепаха" (водящий) кладет "яйца" - камешки в центр круга, образованного игроками и зрителями. Игроки пытаются украсть "яйца" и при этом не попасться "черепахе". Пойманный становится "черепахой" и занимает место водящего.

Игра "Ручеек", Россия

Игру эту знали и любили еще наши прабабушки, и дошла она до нас почти в неизменном виде. Здесь нет необходимости быть сильным, ловким или быстрым, эта игра иного рода - эмоционального, она создает веселое и жизнерадостное настроение. Правила просты. Играющие встают друг за другом парами, обычно мальчик и девочка, берутся за руки и держат их высоко

над головой. Из сцепленных рук получается длинный коридор. Игрок, которому пара не досталась, идет к истоку «ручейка» и, проходя под сцепленными руками, ищет себе пару. Взявшись за руки, новая пара пробирается в конец коридора, а тот, чью пару разбили, идет в начало "ручейка"... И, проходя под сцепленными руками, уводит с собой того, кто ему симпатичен. Так "ручеек" движется долго, непрерывно - чем больше участников, тем веселее игра.

Игра "Укради знамя", Италия

Две команды размещаются каждая у своей черты на некотором расстоянии друг от друга, посередине стоит ведущий. Он держит косынку и выкрикивает номера. Игроки, чьи номера он назвал, бегут к нему. Тот, кто выхватит у ведущего косынку и первым вернется на свое место, зарабатывает очко.

Игра "Баг-Чал", Непал

В эту игру могут играть 2 или 4 человека. В качестве инвентаря используются игровое поле, 4 одинаковые фишки, которые будут "тиграми", и 20 других фишек - "коз".

Играть следует, встав друг напротив друга. Один игрок играет "тиграми", другой - "козами". Для начала следует выставить на игровое поле "тигров". После этого можно сделать ход "козой". "Тигр" имеет право ходить вдоль линий на одну площадку дальше. "Козы" двигаются только в том случае, если на игровой площадке остается одна "коза". Если площадка за "козой" свободна, "тигр" имеет право перепрыгивать через нее. В данном случае он убивает "козу", и ее следует убрать с поля. Также "тигр" может убить всех "коз" за один ход, если перепрыгнет через них. Игра заканчивается в пользу "тигра", если он убьет семь "коз". "Козы" могут победить в том случае, если расстановка на игровом поле такова, что "тигры" не могут сделать ни одного хода.

Игра "Прятки по-американски"

Прятки по-американски очень отличаются от нашей игры: один прячется, а все остальные ищут. Тот, кто его находит, должен спрятаться вместе с ним. Надо потихоньку пробраться в укромное местечко и сидеть тихо-тихо, чтобы не быть обнаруженным. Когда последний из искавших понимает, что остался в одиночестве, то прячется сам. Все отправляются искать его, и игра начинается снова.

Игра САЛКИ (ПЯТНАШКИ), Россия

По команде одного из игроков - салки (пятнашки) - все остальные разбегаются. Задача салки-водящего - догнать убегающего и осалить, запятнать. Осаленный становится водящим. Каждый новый водящий поднимает руку и кричит: «Я салка!» Не разрешается сразу же пятнать предыдущего салку.

Для усложнения игры можно установить такие, скажем, дополнительные правила: нельзя салить того, кто успеет упасть на землю, опираясь на ладони и носки вытянутых ног; или замрет на одной ноге, держа другую, отведенную назад ногу, двумя руками.

А можно условиться, что в безопасности от пятнашки будет тот, кто дотронется рукой до деревянных, железных, каменных предметов.

Спасти можно и в «доме» - специально очерченном круге и т. д. Игра становится еще интереснее и немного сложнее, если пятнать не рукой, а небольшим мячом.

Игра "Балтени", Латвия

Количество участников этой игры - от 5 и более. Для игры потребуется хорошо обтесанная деревянная палка.

Сначала необходимо выбрать ведущего. Затем все игроки должны лечь на траву лицом вниз, а ведущий - закинуть палку в кусты с тем расчетом, чтобы игроки нашли ее не сразу. По команде все лежащие вскакивают и бегут искать палку. Выигрывает тот, кто это сделает быстрее всех. Победитель становится ведущим.

Игра "ВОЛК ВО РВУ", Россия

Старинная игра может прекрасно развлечь вас на перемене в школьном дворе. На площадке чертится коридор шириной до одного метра. Ров можно начертить и зигзагообразно - где уже, где шире. Во рву располагаются водящие - «волки» - два, три и больше: это уж как вам захочется. Все остальные играющие - «зайцы» - стараются перепрыгнуть через ров и не оказаться запятнанными. Если «зайца» запятнали, он выбывает из игры. "Волки" могут пятнать "зайцев", только находясь во рву. "Зайцы" ров не перебегают, а перепрыгивают. Вот и все правила. А варианты придумывайте сами...

Игра "Беляк", Белоруссия

В этой игре могут участвовать 5 или более человек.

Играть в "Беляка" можно только зимой. Для этого участникам надо скатать из снега крупный шар (диаметр - 1м) и встать вокруг него, держась при этом за руки. После каждый участник должен стараться за руки перетянуть кого-нибудь в середину круга, чтобы тот коснулся телом шара. Если прикосновение действительно было, участник выбывает из игры. Оставшиеся снова берутся за руки и продолжают игру. Выигрывает тот, кто заставит последнего соперника коснуться шара.

Игра калабаса! (по домам), Перу

Игроки чертят себе домики-круги, а водящий остается "бездомным". Все хором кричат "Калабаса!" (По домам!) и разбегаются по своим кругам. "Бездомный" обращается к одному из игроков: "Ты продаешь яйца?" Тот отвечает: "Я - нет, а он, может быть, продает" и указывает на товарища, к которому и направляется "бездомный". Тем временем игроки должны поменяться местами. Если водящий успевает занять чужой дом, то он становится его хозяином, а оставшийся вне круга водит.

Игра "Бег с платком", Канада

В этой игре могут участвовать от 10 человек и более. Сначала среди играющих необходимо выбрать ведущего. После этого игроки встанут в круг, ведущий с платком обегает его 2 раза, дотрагивается до чьей-нибудь спины, кладет платок за его спиной и продолжает бежать. Суть игры заключается в том, что игрок, до которого дотронулся ведущий, должен поднять платок, обогнать ведущего и вернуться на свое место. В этом случае он побеждает. Если игрок не успеет обогнать ведущего, он проигрывает и занимает его место.

Игра "Дай платочек", Азербайджан

Играют дети младшего и среднего школьного возраста, от 6 до 40 человек. Для игры требуются два маленьких платка.

Играющие делятся на две равные по численности команды и выстраиваются шеренгами одна против другой вдоль противоположных сторон площадки на расстоянии 10 - 15м друг от друга. Руки держат за спиной. Выбранные капитаны команд, получив по платку, обходят свои шеренги сзади и незаметно кладут платки в руки кому-нибудь из участников, стоящих в шеренге, таким образом, чтобы остальные не заметили, кому отдан платок. Затем руководитель игры (вожак) говорит: "Дай платок!" Те, у кого находятся платки, стремительно выбегают и передают их руководителю, который стоит посередине у боковой линии. Кто из выбежавших участников первым передаст платок, тот получает 1 очко для своей команды. Выигрывает команда, у которой больше очков.

Игра "Белая палочка", Таджикистан

В "Белую палочку" могут играть более 10 человек.

Участники должны выбрать по считалке ведущего, разделить на 2 равные команды и выбрать место для белой палочки. Затем ведущий должен незаметно спрятать палочку, а игроки - искать ее. Нашедший палочку несет ее в выбранное место, а в это время игроки другой команды пытаются ему помешать. Палочку можно передавать участникам своей команды.

Игра "Пунипуни", Новая Зеландия

Это игра маори, в которую играют двое. Игроки стоят лицом друг к другу на расстоянии около 2м. Один вытягивает руку в направлении другого, а тот с закрытыми глазами пытается найти руку товарища, дотянуться до нее и скрестить пальцы. При этом оба не должны сходить с места.

Игра «Биляша»*, Республика Марий Эл

В книгах прошлого века эта игра упоминается как одна из оригинальных черемисских (марийских) или тюркских игр. В нее и сейчас играют подростки, а также молодежь. Количество участников - от 8 до 30 человек.

Чертятся две параллельные линии на расстоянии 4 м одна от другой. Игроки делятся на две команды и становятся шеренгами лицом друг к другу за параллельными линиями. Вызвавшийся по собственному желанию игрок от одной из команд с криком «Биляша!» бежит к другой команде, каждый участник которой вытягивает вперед правую руку. Подбежавший, схватив кого-нибудь за руку, старается перетянуть соперника через площадку за свою линию. Если он перетянет его, то делает своим «пленником», ставя позади себя. Если не перетянет, а сам окажется за чертой другой команды, то становится (как «пленник») за спиной своего победителя. Затем игрока высылает другая команда. Он тоже хватается за руку соперника, которого надеется перетянуть за свою линию. Особенно стремятся перетягивать того, у кого есть «пленник», чтобы в случае победы освободить его.

Так команды по очереди высылают своих игроков. Игра кончается тем, что одна команда постепенно перетягивает к себе всех соперников.

Во время игры команды подбадривают своих игроков, скандируя их имена.

Правила. 1). для перетягивания можно выбирать любого игрока противоположной команды! никто не должен отдергивать вытянутую вперед руку. 2). Перетягивать можно лишь одной рукой, не помогая второй. 3). Освобожденный «пленник» возвращается на свое место в команде.

Игра "рыбки в неводе", Новая Гвинея

Игроки разбиваются на две группы, и одна становится кольцом вокруг другой. Внутри находятся "рыбки" - игроки, которые должны выскользнуть из "невода". По правилам игры, сделать это можно, лишь проползая между ног своих товарищей. Когда кому-то это удастся, играющие меняются ролями. В эту игру можно играть и в воде.

Игра "Маляр и краски", Татарстан

В игре участвуют в основном дети дошкольного и младшего школьного возраста, от 5 до 40 человек.

На расстоянии 20-30м чертят две параллельные линии. На одной из них устанавливают гимнастические скамейки. Сбоку между линиями чертят круг диаметром 3-4м - "дом маляра". Выбирают водящего и "маляра", остальные игроки становятся "красками".

"Краски" садятся на скамейки или на траву в один ряд. Отослав "маляра" в его дом, водящий распределяет между играющими краски: красную, зеленую, желтую и т.д. По сигналу руководителя к водящему (он стоит рядом с "красками") подходит "маляр" и спрашивает:

- Бабушка, бабушка, я пришел за краской. Разрешите взять?

- У меня, дружок, красок много очень. Какую тебе дать?

"Маляр" называет какую-нибудь краску, например красную. Участник игры, получивший название "красная краска", быстро встает и бежит до второй линии. "Маляр" пытается догнать его и коснуться рукой. Если ему это удастся, то он отводит "краску" в свой "дом". Если "маляр" не поймает "краску", то она возвращается к себе в "дом" (на скамейку) и "меняет" свой цвет. После этого игра повторяется.

Правила. 1). Ловить "краску" можно только до противоположной линии площадки. 2). "Маляру" запрещается ловить игрока, пока тот не встал с гимнастической скамейки или с земли. 3). Не добежав до второй линии, "краска" не имеет права вернуться обратно и сесть на скамейку.

Игра «Бирки», Польша

Количество участников в этой игре неограниченно (от 2 человек). Перед игрой необходимо заготовить 10 бирок - 8-сантиметровых дощечек, выпиленных из древесины.

Бирки образуют пары: император и императрица, король и королева, принц и принцесса, крестьянин и крестьянка (2 пары).

В процессе игры первый участник должен взять все бирки в руки, подкинуть их и стараться поймать их на ладони с выпрямленными пальцами. Пойманными считаются только совпавшие пары. За императорскую дается 12 баллов, за королевскую - 7, за принца и принцессу 4, за крестьян - 1 балл. Побеждает тот, кто наберет максимальное количество баллов за определенное количество бросков.

Игра «Большая кошка», Бразилия

В данной игре могут принимать участие от 5 человек. Из игроков выбирается один, который будет "здоровой кошкой" и задача которого - поймать и запятнать остальных участников. Запятнанные участники должны помогать "здоровой кошке", держась одной рукой за то место, до которого она дотронулась. Пятнать оставшихся участников "больные кошки" могут только свободной рукой. Оставшийся незапятнанным участник становится «здоровой кошкой» в следующем туре игры.

«Булава», Азербайджан

Играть могут 10 человек и более. Для начала участники должны выбрать ведущего, разделить на две команды, встать друг напротив друга в ряды и рассчитаться по номерам. Затем перед каждой из команд необходимо прочертить штрафную линию, а между ними - круг. В центр круга следует поставить булаву. Далее ведущий должен назвать номера двух участников из обеих команд, а те в свою очередь бежать в центр игрового поля и стараться схватить булаву. Тот участник, который возьмет булаву первым, должен быстро возвратиться к своей команде, а проигравший пытается догнать его и дотронуться (запятнать).

