

Комитет общего и профессионального образования Ленинградской области
Муниципальное бюджетное образовательное учреждение
дополнительного образования
«Тосненский районный детско-юношеский центр»

РАССМОТРЕНА И ПРИНЯТА
на заседании Педагогического совета
МБОУ ДО «Тосненский районный детско-
юношеский центр»
Протокол от 14.05.2026 № 6

УТВЕРЖДАЮ
Директор МБОУ ДО «Тосненский
районный детско-юношеский центр»
 А. В. Щербак
Приказ от 14.05.2026 № 233 у

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
социально-гуманитарной направленности
«ИГРЫ И НАРОДНЫЕ ЗАБАВЫ»**

Возраст обучающихся: 6-11 лет
Срок реализации: 1 год
Количество учебных часов: 72 часа

Автор-составитель:
Васильев Евгений Викторович,
педагог дополнительного образования

Тосно
2026

Пояснительная записка

Дополнительная общеразвивающая программа социально-гуманитарной направленности «Игры и народные забавы» разработана на основе:

- Федерального закона от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» с изменениями и дополнениями;
- Федерального закона от 24.03.2021 №51-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации»;
- Федерального закона от 30.12.2020 №517-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» и отдельные законодательные акты Российской Федерации»;
- Федерального закона от 26.05.2021 №144-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации»;
- Приказа Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года (распоряжение Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 № 678-р);
- Письма Министерства образования и науки Российской Федерации от 18.11.2015 г. № 09-3242 «О направлении методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»;
- Письма Минпросвещения России от 31.01.2022 № ДГ-245/06 «О направлении методических рекомендаций по реализации дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий»;
- Постановления Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4. 3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- Приказа Министерства спорта Российской Федерации от 25 августа 2020 года № 636 «Об утверждении методических рекомендаций о механизмах и критериях отбора спортивно одаренных детей»;
- Областного закона Ленинградской области от 24.02.2014 № 6-оз «Об образовании в Ленинградской области»;
- Устава Муниципального бюджетного образовательного учреждения дополнительного образования «Тосненский районный детско-юношеский центр».

Направленность программы – социально-гуманитарная

Уровень освоения – стартовый (общекультурный)

Психологическая теория деятельности в рамках исследований Л.С. Выготского, А.Н. Леонтьева обращает внимание на три преобладающих вида деятельности человека – трудовую, игровую и учебную. Игра – это неотъемлемая часть развития детей. В игровой деятельности развиваются все стороны детской личности, происходят интенсивные изменения в психике ребенка. К сожалению, взрослые уделяют недостаточное количество времени для игр с детьми, поэтому ребята даже не знают названий игр, не могут самостоятельно играть и организовывать игры.

Актуальность программы Игра является отражением жизни и значимым средством интеллектуального развития ребенка и связана с деятельностью всех процессов психики. Играя в народные игры, дети не только знакомятся с правилами игры, но сама игра выступает результативным средством воспитания. Забытые народные игры являются неотъемлемой частью патриотического воспитания детей. В народных играх сохранились особенные черты национального характера. Знакомя детей с народными играми, мы через игру расширяем и закрепляем знания детей о народном творчестве, быте, духовных

ценностях, развиваем в них творческий патриотизм, интерес к истокам народного творчества. Сохранение и возрождение национальной культуры является одной из первоочередных задач. Чтобы у ребенка сформировалось чувство любви к Родине, необходимо воспитывать у него эмоционально положительное отношение к тем местам, где он родился и живет, развивать умение видеть и понимать их красоту, желание узнавать больше, формировать стремление оказывать посильную помощь людям, которые его окружают, воспитывать в детях толерантность. Поэтому надо помнить, что народные игры как жанр устного народного творчества, являются национальным богатством, и мы должны сделать их достоянием наших детей. Игра – это школа воспитания. В ней свои «учебные предметы». Одни из них развивают у детей ловкость, меткость, быстроту и силу; другие учат премудростям жизни, добру и справедливости, чести и порядочности, любви и долгу. Игра формирует высокую нравственность, чувство братства и взаимопомощи. Поэтому возникла идея создать программу «Игры и народные забавы», где дети будут изучать народные игры и прикасаться к народным традициям.

Педагогическая целесообразность дополнительной общеразвивающей программы художественной направленности «Игры и народные забавы» заключается в правильно выбранных формах, методах и средств образовательной деятельности в соответствии с целью и задачами программы.

Педагогические технологии:

- технологии группового обучения;
- технологии дифференцированного обучения;
- технологии развивающего обучения;
- технологии проблемного обучения;
- технологии игры;
- технологии исследовательской деятельности;
- технологии проектной деятельности.

Содержание и материал программы организованы по принципу дифференциации в соответствии с уровнями сложности: стартовый уровень.

Отличительная особенность программы При разработке дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы социально-гуманитарной направленности «Игры и народные забавы» были использованы: программа внеурочной деятельности для 4 класса «Подвижные игры», разработанная М.Е.Фокиной 2016г., программа физического воспитания учащихся 1-11 классов; В.И.Лях, А.А.Зданевич, Москва, «Просвещение», 2012

Отличительные особенности программы заключаются в том, что она интегрирует в себе содержание, которое способствует нравственному и физическому развитию ребенка и получению знаний культурного наследия народов.

Возраст детей, участвующих в реализации данной программы: 6-11 лет. Набор проводится для всех с ограничением по возрасту. Минимальный возраст для зачисления – 6 лет
Наполняемость учебной группы: 15 человек.

Объем и срок реализации программы:

Срок реализации программы 1 год.

Режим занятий: занятия проводятся 2 раза в неделю по 1 академическому часу или 1 раз в неделю по 2 академических часа.

Продолжительность 1 академического часа – 45 минут, между занятиями проводятся динамические паузы – 10 минут. Общее количество часов по программе: -72 часа.

Цель развитие нравственных и физических качеств ребёнка посредством игровой деятельности.

Задачи:

1. Воспитательные:
 - воспитывать дружеские, партнерские отношения детей в совместной деятельности;
 - воспитывать ответственность каждого за успех общего дела;
 - воспитывать чувство уважения к народным традициям.
2. Развивающие:
 - развивать познавательные интересы через расширение представлений народных игр;
 - развивать двигательные реакции, точность движения, ловкость;
 - развить коммуникативные и организаторские способности воспитанника;
 - развить природные задатки и способности детей;
3. Обучающие:
 - сформировать знания о народных играх, отражающих национальный аспект;
 - обучить умению работать индивидуально и в группе;
 - соблюдать в процессе деятельности правила безопасности;

Планируемые результаты и форма их оценки

Личностные	Метапредметные	Предметные	
-выполнять общепринятые правила поведения в обществе; - бережно относится к своему здоровью; - участвовать в коллективной деятельности при поддержке педагога; -бережно относиться к своему здоровью и здоровью окружающих.	- выражать свои чувства; - проявлять творческую инициативу; - умение делать выводы в результате совместной работы класса и учителя;	З н а т ь	- историю народных подвижных игр; - игры для сплочения коллектива; - к чему ведёт малоподвижный образ жизни; - правила подвижных игр; - правила использование спортивного инвентаря.
		У м е т ь	- выполнять простые движения разминки; -выполнять игры для сплочения коллектива; - выполнять подвижные игры; - выполнять игры для сплочения коллектива.

. Утвержден
приказом от «___» _____20__ г. № ____

Календарный учебный график На 2026-2027 учебный год

Год обучения	№ группы	Дата начала обучения по программе	Дата окончания обучения по программе	Всего учебных недель в год	Количество учебных часов всего в год	Количество учебных занятий (дней)	Режим занятий	Каникулы
1 год		01.09.2025	30.05.2026	36	72	36	1 раз в неделю по 2 академических часа или 2 раза в неделю по 1 академическому часу	01.01.2026 - 08.01.2026

Способы определения результативности

Эффективность процесса обучения отслеживается в системе различных практических работ и форм диагностики:

- текущий контроль (наблюдение, практические задания);
- промежуточный контроль (диагностика).

Формы подведения итогов:

- беседа.
- наблюдения.
- самостоятельный показ.
- упражнения.
- игра.
- соревнования.

Формы промежуточной аттестации:

- игры;
- веселые старты;
- участие в соревнованиях.

Учебный план

№	Название раздела, темы	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Организационная встреча. Введение. Правила безопасности. Игра с мячом.	2	1	1	Беседа
2.	Русские народные игры	22	2	20	Наблюдение, показ, игра
3.	Современные игры	34	2	32	Наблюдение, показ, игра
4.	Игры на улице	14		14	Наблюдение, показ, игра
	Итого:	72	5	67	

Содержание учебного плана.

Раздел 1: Организационная встреча.

Теория: Введение в общеразвивающую программу. Организационная встреча (краткое содержание курса). Правила безопасности на занятиях и профилактика травматизма. Требования к месту занятий и инвентарю. Основы личной гигиены. Понятия ЗОЖ.
Практика: Игра в мяч.

Раздел 2: Русские народные игры

Тема 1. «Змейка»

Практика: На бегу ведущий несколько раз должен резко изменить направление движения всей группы: побежать в противоположную сторону, сделать резкий поворот (под углом 90°), закрутить цепочку «змейкой», описать круг и т. д. Все дети должны крепко держаться за руки, чтобы «цепочка» не порвалась.

Тема 2. «Кошка и мышка»

Практика: Все дети формируют круг и держатся за руки, как в хороводе. Мышка должна находится снаружи круга, а кошка — внутри. Задача кошки поймать мышку, а задана

круга — не позволить это сделать. Именно тот факт, что дети держатся за руки — не дает кошке проникнуть в центр круга, они стараются препятствовать всеми способами.

Тема 3. «Попади в ворота»

Практика: Дети прокатывают мяч в ворота, которые расположены в разных направлениях (прямо, слева, справа, сзади ребенка)

Тема 4. «Салки». Ход игры.

Практика: Игроки пытаются осалить (опятнать) друг друга касанием руки, тем самым передать другому участнику игры ведение (необходимость осалить кого-то другого). бег, сообразительность, реакцию.

Тема 5. «День и ночь».

Практика: Посередине площадки проводят линию, по обе стороны от нее в 20—30 шагах отмечают два города. Играющие делятся на две равные группы: одна из них — ночь, другая — день. Встают на расстоянии 1 м от средней линии, через 2 шага друг от друга. Против каждой группы находится дом противника.

Когда все встали на свои места, ведущий бросает жребий — дощечку, окрашенную с одной стороны в черный цвет. Если дощечка упала белой стороной, ведущий громко кричит: «День!» Игроки из группы дня поворачиваются и, пробегая между игроками ночи, быстро бегут к своему дому. Те бегут за ними и стараются их запятнать. Запятнанные переходят в группу ночи.

Тема 6. «Зайчик».

Практика: На площадке чертят большой круг. Одного из детей выбирают зайчиком, он идет в круг, а все участники игры стоят за кругом. Они бросают мяч друг другу, но так, чтобы он задел зайчика. Зайчик бежит по кругу, увертывается от мяча. Тот, кто запятнает его, встает на место зайчика в круг.

Тема 7. Кружева

Практика: Пары берут друг друга за руки- делают ворота. «Челнок» встает у второй пары, а «ткач»- у первой. «Чеснок» по сигналу «ткача» начинает бегать «змейкой», не пропуская ни одни ворота, а «ткач» его догоняет.

Тема 8. «Лапта»

Теория: История возникновения игры. Правила игры.

Практика: Цель игры — ударом биты послать мяч как можно дальше и пробежать поочередно до противоположной стороны и обратно, не дав противнику «осалить» себя пойманным мячом. За удачные пробежки команде начисляются очки. Выигрывает команда, набравшая больше очков за установленное время. К родственным лапте видам спорта относятся бейсбол и крикет.

Тема 9. «Бабки»

Теория: История возникновения игры. Правила игры.

Практика: На ровной площадке чертят линию кона, на которой выстраивают «бабки» (варианты расстановки см. ниже) В трех метрах от кона и параллельно ему проводится черта — «сало». От нее играющие будут сбивать «бабки».

Раздел 3: Современные игры

Тема 1. «Часовые и разведчики»

Теория: Современная игра как полезное времяпровождение. Роль подвижной игры в физическом развитии.

Практика: Посередине площадки чертят небольшой кружок и кладут в него мяч. Игроки рассчитываются с правого фланга по порядку номеров. Смысл игры заключается в том, что «разведчики» должны унести мяч к себе за черту, а «часовые» не дают им это сделать. Ведущий громко называет номер, например: «Первый!».

Тема 2. «Охотники и утки».

Практика: Рисуеться круг D 10 метров. Участники делятся на две команды. Первая команда становится в круг – это «утки»; вторая по кругу – это «охотники». По сигналу «охотники» перебрасывая мяч стараются выбить «уток». Когда все «утки» будут выбиты игроки меняются местами.

Тема 3. «Третий лишний»

Практика: Суть заключается в том, что нельзя убегать далеко от круга, дотрагиваться до других участников, а убегающий не может пробегать сквозь круг. В любой момент «третий лишний» может встать спереди пары и крикнуть фразу: «Много троих, хватит двоих» или просто «Третий лишний».

Тема 4. «Перетягивание через черту»

Практика: По сигналу судьи обе команды начинают тянуть канат, стараясь достичь того, чтобы либо ближайшая к соперникам отметка пересекла черту на земле (то есть пытаться перетянуть канат на 4 метра), либо чтобы противоположная команда заработала фол, который засчитывается, если кто-либо из команды сядет или упадёт.

Тема 5. «Наступление»

Практика: Когда игроки будут на расстоянии трех-четырех шагов, учитель дает свисток, игроки наступавшей команды поворачиваются и стремительно убегают за черту своего дома, а игроки противоположной команды стараются догнать и осалить как можно больше противников. Пойманных подсчитывают, и они продолжают играть за свою команду.

Тема 6. «Погоня»

Практика: Погоня — это российская версия популярной британской игры «The Chase», в которой четырём прежде не знакомым людям, чтобы выиграть крупную сумму денег, нужно будет стать командой и преодолеть одно препятствие — мастера.

Тема 7. «Эстафета по кругу»

Практика: Отряды выстраиваются по четырем радиусам. Все стоят спиной к центру, у первого в руках флажок. По сигналу воспитателя (удар в бубен) дети с флажками бегут по кругу в одну сторону и, добежав до своего отряда, передают флажок следующему игроку, ставшему первым, а сами встают в конец колонны.

Тема 8. «Передал - садись»

Практика: Из каждой команды выбирается капитан. Все участники становятся вдоль одной воображаемой линии. А капитан посередине напротив, где-то на расстоянии 5-8 метров от линии. Капитан каждой команды берет мяч. По команде «Старт» игра начинается. Капитан кидает мяч первому участнику своей команды. Тот должен поймать мяч и как можно быстрее кинуть его обратно капитану, как только он кинул мяч обратно он должен присесть (и остаться сидеть). Далее капитан бросает мяч следующему игроку своей команды и так далее. Когда капитан получит мяч от последнего игрока своей команды, он поднимает мяч вверх и вся команда встает. Команда, капитан которой первым поднимет мяч, выигрывает.

Тема 9. «Хвост дракона»

Практика: Игроки встают друг за другом, взяв впереди стоящего за талию (как бы образуя дракона/змею). Стоящий впереди — голова дракона, задний — хвост.

«Голова» дракона пытается поймать свой «хвост», а «хвост» должен увернуться от «головы», при этом все остальные звенья дракона/змеи не должны расцепляться.

Когда передний игрок поймает заднего, пойманный становится «головой». Остальные меняются местами по желанию.

Тема 10. «Перебежки с выручалкой».

Практика: Игра проходит как простые перебежки, только на площадке недалеко от линий домов очерчивают два круга. Игроки, осаленные водящими, не выходят из игры, а встают

в один из кругов. Их могут выручить игроки той же команды.

Тема 11. «Щука и караси»

Практика: Перед началом игры все караси собираются в одной норе. По сигналу они выплывают из укрытия и стараются перебраться на противоположную сторону реки. Щука выходит на охоту. Пойманные караси из игры не, выходят, они берут друг друга за руки и встают на середину игровой площадки, образуют сеть. Оставшиеся караси, переплывая с одной стороны площадки на другую, проходят через сеть. Пойманных становится все больше, сеть — все длиннее. Тогда из сети делают корзинку, играющие встают в круг. Участники игры при перебежке обязательно забегают в корзину. Игра заканчивается, когда щука переловит всех карасей.

Тема 12. «Хитрая лиса»

Практика: Игроки открывают глаза и трижды произносят фразу «Хитрая лиса, где ты?» (сначала тихо, почти шепотом, затем погромче и, наконец, громко). После третьего вопроса, тот, кого задела по плечу, выпрыгивает в центр круга со словами «Вот я!». После этого все убегают, а «хитрая лиса» старается запятнать убегающих.

Тема 13. «Большой мяч»

Практика: Играющие поворачиваются спиной к центру, теперь водящему нужно вкатить мяч в круг. Каждый раз, при смене водящего, дети поворачиваются то лицом в круг, то спиной. Играющим не расцеплять рук, а водящему вкатывать мяч только ногами. Можно ввести двух водящих и играть с двумя мячами.

Тема 14. «Совушка»

Практика: Играющие свободно располагаются на площадке. В стороне («в дупле») сидит или стоит «сова». Педагог говорит: «День наступает, всё оживает». Дети свободно двигаться по площадке, выполняя различные движения, имитируя руками полёт бабочек, стрекоз и т.д. Неожиданно воспитатель произносит: «Ночь наступает, всё замирает. Сова вылетает». Все дети останавливаются в том положении, в котором их застали слова, и не шевелятся. «Сова» медленно проходит мимо играющих и зорко осматривает их. Кто пошевелится или засмеётся, того «сова» отправляет к себе в «дупло». Через некоторое время игра останавливается, подсчитывают, сколько человек «сова» забрала к себе. После этого выбирают новую «сову» из тех, кто к ней не попал. Выигрывает та «сова», которая забрала больше всего играющих.

Тема 15. «Невод»

Практика: Перед началом игры нужно выбрать двух водящих, которые берутся за руки. Они «невод». Остальные ребята — рыбки. «Невод» должен ловить «рыбок». Но дотронуться до «рыбки» недостаточно. Пара детей-водящих должна поймать «рыбку», соединив руки, чтобы пойманный оказался как бы в кольце. Тот, кого поймали, присоединяется к «неводу». Постепенно «невод» разрастается, увернуться от него сложнее — такой он большой. Но большой «невод» становится еще и неповоротливым! Играют до тех пор, пока в «море» не останется всего две «рыбки». Затем игру можно повторить, а «неводом» те две «рыбки», которых не поймали в прошлом коне.

Тема 16. «Удочка»

Практика: Все игроки — «рыбки» — выстраиваются в круг, в центре которого находится «Рыбак» со шнуром в руке. Рыбака можно выбрать с помощью детской считалки. Водящий вращает шнур («удочку») по кругу так, чтобы мешочек с песком скользил по земле под ногами остальных участников. Игроки должны подпрыгивать, чтобы «удочка» их не задела. Тот, кто не сумел подпрыгнуть во время, чтобы «удочка» его не задела, становится новым Рыбаком.

Тема 17. «Освободители».

Практика: Для проведения игры нужно образовать круг из стульев, ограничивающий

перемещение игроков. В центр круга ставится еще один стул. С помощью считалочек выбираются пленник и охранник, все остальные игроки – освободители.

На стул в центре круга садится пленник, которому с помощью шарфа или веревки связывают руки и ноги. Рядом с ним находится охранник с завязанными повязкой глазами.

Освободители должны попытаться освободить пленника, развязав веревки на руках и ногах. Охранник им в этом мешает. Если он задевает рукой любого игрока, тот выходит из игры и отправляется за пределы круга.

Игрок, которому удалось освободить пленника, становится охранником в следующий раз.

Раздел 4. Игры на улице

Тема 1. «Пионербол»

Практика: Игра ведётся с волейбольным мячом на волейбольной площадке. В каждой команде обычно по 6 человек. Площадка по количеству игроков условно разделена на 6 зон.

Игрок задней линии, находясь в пределах площадки в дальнем правом углу, делает бросок через сетку на половину поля команды противника. Один из игроков противоположной команды должен поймать мяч и, сделав не более трёх шагов или одной передачи мяча и двух шагов на своей половине площадки, перебросить его через сетку обратно на половину поля первой команды. Один из игроков первой команды также должен поймать мяч и, сделав не более трёх шагов или одной передачи мяча и двух шагов, перебросить его на половину поля команды соперника. И так далее до тех пор, пока мяч не упадёт на землю — тогда бросившей мяч команде засчитывается одно очко.

Тема 2. «Казаки-разбойники»

Практика: участники делятся на казаков и разбойников. Казаки должны поймать всех разбойников (они дотрагиваются до разбойников и говорят: «красная печать, никому не убежать»). У казаков есть штаб. Разбойники должны придумать два пароля или больше. Один правильный, а остальные неправильные. Задача разбойников — захватить штаб казаков, но казаки их ловят. Разбойники могут подбегать друг к другу и говорить «зелёная печать, можно убежать», тем самым они освобождают другого разбойника. Разбойники могут захватить штаб только вместе и во время игры. Ни одни, ни другие не имеют права ходить по отдельности. Казаки не имеют права ходить возле штаба туда-сюда. Казаки, после того как поймали разбойников, будут их пытать. Разбойники могут терпеть, но когда им надоест терпеть, они говорят любой пароль, и казаки определяют, правильный он или нет. Если они угадали, то казаки побеждают; если нет, то разбойники могут убежать и захватить штаб, тем самым они побеждают.

Тема 3. «Али-Баба»

Практика: Игроки делятся на две команды.

Становятся шеренгами, взявшись за руки, друг напротив друга (на расстоянии примерно 10-15 метров).

Игру начинает одна из команд словами: «Али-баба!»

Вторая команда хором отвечает: «О чем слуга»

1 команда: «Потираем рукава»

2 команда: «На какие бока»

1 команда: «На пятые, десятые, нам (ИМЯ) сюда»

При этом называется имя одного из игроков команды противника. Названный играющий оставляет свою команду и бежит к команде противника с целью разорвать цепь, т.е. расцепить руки игроков. Если ему это удастся, он забирает в свою команду игрока, расцепившего руки. Если цепь не разорвалась, то он остается в команде противника.

Побеждает та команда, в которой через определенное время будет больше игроков. Или

пока в одной из команд не останется участников.

Тема 4. «Цепи»

Практика: Участники игры делятся на две команды и каждая команда взявшись за руки образуют "цепь". "Цепи" располагаются напротив друг друга (лицом к лицу). Расстояние между ними 6 - 10 метров.

Игроки первой команды кричат: "Цепи, цепи кованные, разбейте нас".

Игроки второй команды спрашивают "Кем из нас"?

Первая команда называет имя игрока, который, разбежавшись, должен разбить цепь. Если названному игроку удастся разбить цепь противника, он забирает одного человека в месте разрыва цепи. Если разорвать цепь не удалось, разбивающий игрок становится "звеном" противоположной команды и встает на то место, которое пытался разорвать.

Команды меняются ролями. Проигрывает та команда, в которой остается один игрок, или, если игра завершилась по времени, то команда в которой осталось меньше игроков.

Тема 5. «Гусеницы, на старт»

Практика: Каждый игрок занимает место следом за предыдущим, достаточно плотной колонной. Одновременно, по счету «три», каждый должен опуститься на колени игроку, стоящему сзади. Это исходное положение для начала игры. Суть ее состоит в том, чтобы в таком положении начать двигаться. Без развитой координации движений и синхронности шагов такое движение почти невозможно, потому что если даже один участник выбивается из ритма или шагает не в ногу, сбивается вся цепочка. Выбивание из ритма влечет за собой разрыв цепочки или падение не только ошибившегося игрока, но, чаще всего, всех его соседей. В эту игру можно добавить элемент состязания. Если участников достаточно много. Для этого строится не одна цепочка, а две или больше, и отмечаются старт и финиш. Победу одерживает та команда, которая достигает финиша раньше других.

Тема 6. «Салки с волком»

Практика: Играют так же, как в обычные «салки», только у каждого играющего, кроме водящего — «волка», в руках пучок травы. Когда играющий, за которым гонится «волк», видит, что его догоняют, он может бросить траву на землю и сказать: «Твоя трава, волк». Водящий должен подобрать траву и только потом продолжать преследование убегающего. Бросать траву можно только один раз. Пойманный «волком» выходит из игры, а пойманный последним в следующей игре становится «волком». Можно назначить двух водящих.

Тема 7. «Болтающийся вагон»

Практика: Участники делятся на группы по три и более человека - "поезда". Два человека остаются без групп - "болтающиеся вагоны". Поезда начинают бегать по кругу, препятствуя резкими поворотами "болтающимся вагонам" прицепиться к себе. Цель "вагонов" прицепиться в хвост "поезда". После того, как "болтающемуся вагону" удаётся прицепиться к "поезду", первый игрок (голова "поезда") сам становится "болтающимся вагоном".

Итоговое занятие: Выбор игр на усмотрение обучающихся.

Утвержден
приказом от «___» _____ 20__ г. № ____

Календарно-тематический план

На 2026_/2027 учебный год

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
Социально-гуманитарной направленности «Игры и народные забавы»

Группа № ____ Расписание: _1_ год обучения

Педагог дополнительного образования:

№ занятия	Тема занятия	Кол-во часов	Тип занятия	Формы контроля	Дата проведения	
					план	факт
1.	Введение. Правила безопасности. Игра с мячом.	2	Подача нового материала	Беседа		
2.	Тема 1. «Змейка»	2	Комбинированное	Наблюдение, показ, игра		
3.	Тема 2. «Кошка и мышка»	2	Комбинированное	Наблюдение, показ, игра		
4	Тема 3. «Попади в ворота»	2	Комбинированное	Наблюдение, показ, игра		
5	Тема 4 «Салки»	2	Комбинированное	Наблюдение, показ, игра		
6	Тема 5. «День и ночь»	2	Комбинированное	Наблюдение, показ, игра		
7	Тема 6. «Зайчик»	2	Комбинированное	Наблюдение, показ, игра		
8	Тема 7. «Кружева»	2	Комбинированное	Наблюдение, показ, игра		
9	Тема 8. «Лапта»	2	Комбинированное	Наблюдение, показ, игра		
10	Тема 9. «Бабки»	2	Комбинированное	Наблюдение, показ, игра		
11	Тема 1. «Часовые и разведчики»	2	Комбинированное	Наблюдение, показ, игра		
12	Тема 2. «Охотники и утки»	2	Комбинированное	Наблюдение, показ, игра		
13	Тема 3. «Третий лишний»,	2	Комбинированное	Наблюдение, показ, игра		

14	Тема 4. «Перетягивание через черту»	2	Комбинированное	Наблюдение, показ, игра		
15	Тема 5. «Наступление»,	2	Комбинированное	Наблюдение, показ, игра		
16	Тема 6. «Погоня»	2	Комбинированное	Наблюдение, показ, игра		
17	Тема 7. «Эстафета по кругу»	2	Комбинированное	Наблюдение, показ, игра		

18	Тема 8. «Передал - садись»	2	Комбинированное	Наблюдение, показ, игра		
19	Тема 9. «Хвост дракона»	2	Комбинированное	Наблюдение, показ, игра		
20	Тема 10. «Перебежки с выручалкой»	2	Комбинированное	Наблюдение, показ, игра		
21	Тема 11. «Щука и караси»	2	Комбинированное	Наблюдение, показ, игра		
22	Тема 12. «Хитрая лиса»	2	Комбинированное	Наблюдение, показ, игра		
23	Тема 13. «Большой мяч»	2	Комбинированное	Наблюдение, показ, игра		
24	Тема 14. «Совушка»	2	Комбинированное	Наблюдение, показ, игра		
25	Тема 15. «Невод»	2	Комбинированное	Наблюдение, показ, игра		
26	Тема 16. «Удочка»	2	Комбинированное	Наблюдение, показ, игра		
27	Тема 17. «Освободители»	2	Комбинированное	Наблюдение, показ, игра		
28	Тема 1. «Пионербол»	2	Комбинированное	Наблюдение, показ, игра		
29	Тема 2. «Казачьи – разбойники»	2	Комбинированное	Наблюдение, показ, игра		
30	Тема 3. «Али-Баба»	2	Комбинированное	Наблюдение, показ, игра		
31	Тема 4. «Цепи»	2	Комбинированное	Наблюдение, показ, игра		
32	Тема 5. «Гусеницы, на старт»	2	Комбинированное	Наблюдение, показ, игра		

33	Тема 6. «Салки с волком»	2	Комбинированное	Наблюдение, показ, игра		
34	Тема 7. «Болтающийся вагон»	2	Комбинированное	Наблюдение, показ, игра		
35	Тема 7. «Болтающийся вагон»	2	Применение полученных знаний и навыков	Самостоятельная работа		
36	Итоговое занятие	2	Применение полученных знаний и навыков	Самостоятельная работа		

ПРОТОКОЛ
результатов промежуточной аттестации обучающихся
20__/20__ учебный год

Дополнительная общеобразовательная программа «_____»

ФИО педагога дополнительного образования (тренера-преподавателя): _____

№ группы: _____ Дата проведения: _____

Форма проведения контроля: _____

Критерии оценки результатов: по баллам

Результаты промежуточной аттестации

№ п/п	Фамилия, имя обучающегося	Критерии и параметры оценки			Сумма баллов	Уровень обученности
		Предметные	Метапредметные	Личностные		

Критерии уровня обученности по сумме баллов:

от 20 и более – высокий уровень;

от 13 до 19 баллов – средний уровень;

до 12 баллов – низкий уровень.

По результатам промежуточной аттестации

- высокий уровень обученности имеют _____ чел. (____%)

- средний уровень обученности имеют _____ чел. (____%)

- низкий уровень обученности имеют _____ чел. (____%)

- отсутствовало _____ чел.

Освоили обучение по дополнительной общеобразовательной программе «_____» _____ обучающихся (____%).

Педагог дополнительного образования (тренер-преподаватель) _____/_____

Заведующий отделом _____/_____

Методист _____/_____

ПРОТОКОЛ
результатов итогового контроля обучающихся
20___/20___учебный год

Дополнительная общеобразовательная программа «_____»
ФИО педагога дополнительного образования (тренера-преподавателя): _____
№ группы: _____Дата проведения: _____
Форма проведения контроля: _____
Критерии оценки результатов: по баллам

Результаты итогового контроля

№ п/п	Фамилия, имя обучающегося	Критерии и параметры оценки			Сумма баллов	Уровень обученности
		Предметны е	Метапредметн ые	Личностн ые		

Критерии уровня обученности по сумме баллов:

от 20 и более – высокий уровень;

от 13 до 19 баллов – средний уровень;

до 12 баллов – низкий уровень.

По результатам итогового контроля

- высокий уровень обученности имеют _____чел. (_____%)

- средний уровень обученности имеют _____чел. (_____%)

- низкий уровень обученности имеют _____чел. (_____%)

- отсутствовало _____чел.

По результатам итогового контроля _____(_____%) обучающихся окончили обучение
в полном объеме по дополнительной общеобразовательной программе «_____»

Педагог дополнительного образования (тренер-преподаватель) _____/_____

Заведующий отделом _____/_____

Методист _____/_____

Методическое обеспечение

Формы занятий: Основной формой организации деятельности является групповое занятие. Для того, чтобы избежать монотонности учебно-воспитательного процесса и для достижения оптимального результата на занятиях используются различная работа с воспитанниками.

Режим занятий: Общее количество часов составляет – 72 часа, занятия проходят 1 раз в неделю по 2 академических часа.

Форма обучения: очная.

Методы обучения:

При реализации программы используются различные методы обучения:

- словесные: рассказ, объяснение нового материала;
- наглядные: показ новых игр, демонстрация иллюстративного материала;
- практические: апробирование новых игр: игры на свежем воздухе на спортивной площадке, эстафеты, соревнования.

При этом основным принципом является сочетание на занятиях двух видов деятельности:

игровой и учебной.

По организации деятельности учебного процесса: учебные занятия, игры, соревнования, эстафеты. В ходе обучения предполагаются игры на улице.

Методы отслеживания успешности овладения содержанием программы:

- Наблюдения
- Тестирование
- Соревнования

Для отслеживания результативности образовательного процесса используются следующие этапы контроля: текущий контроль и промежуточная аттестация.

Формы подведения итогов реализации программы:

- Участие в соревнованиях.
- Таблица достижений

Способы определения результативности:

Эффективность процесса обучения отслеживается в системе различных форм: диагностики, таблицы мониторинга, таблицы результативности, нормативы.

Оценочные материалы

Диагностические карты, определяющие достижения обучающихся планируемых результатов и уровень развития личности ребёнка.

Материально-техническое обеспечение

Учебно-материальная база:

Наличие зала со специальным оборудованием:

- мячи;
- скакалки;
- конусы;
- ракетки;
- шарики;
- мешки;
- биты;
- городки;
- обручи;
- воланчики.

Информационное обеспечение:

- УМК. Печатные (специальная литература);
- электронные ресурсы;
- аудиовизуальные (видеофильмы, фильмы на цифровых носителях);

Литература.

1. Панкеев И.А. «Русские народные игры»; -М, Детская литература, 1998.
2. Русские игры для всех возрастов. Сборник игр ;М, Терра-Книжный клуб, 1999.
3. Подвижные игры. Учебное пособие для студентов под редакцией М.Н. Жукова.; - М, Академия, 2002.
4. Осокина Т.И., Детские подвижные игры. - М., «Просвещение», 1989.
5. Портных Ю.И., Спортивные и подвижные игры. - М., 1984.

Список литературы для детей

1. Лепёшкин В.А. Подвижные игры для детей. – М.: «Школьная пресса», 2005. - 260с.
2. Литвинов М.Ф. Русские народные подвижные игры;- М.: «Просвещение», 1986. - 79с.

Интернет-ресурсы: <http://www.babylib.by.ru/>

Диагностика освоения общеразвивающей программы в 2026-2027 уч. г.

Объединение _____ 1 полугодие Группа _____ Педагог ДО

№	Фамилия, имя	Метапредметные результаты				Личностные результаты		
		Способен				Способен		
1								
2								
3..								

М.П. Высокий уровень	П. Высокий уровень	Л. Высокий уровень
Средний уровень	Средний уровень	Средний уровень
Низкий уровень	Низкий уровень	Низкий уровень

Диагностика освоения общеразвивающей программы в 2026-2027 уч. г.

Объединение _____ 1 полугодие Группа _____ Педагог ДО

№	Фамилия, имя	Предметные результаты						
		Знают			Умеют			
1								
2								
3.								
..								

М.П. Высокий уровень	П. Высокий уровень	Л. Высокий уровень
Средний уровень	Средний уровень	Средний уровень
Низкий уровень	Низкий уровень	Низкий уровень

Результативность освоения общеразвивающей программы объединения

Педагог ДО _____

	1 год обучения								
	Конец I полугодия			Конец II полугодия			Итог года		
	Высокий, %	Средний, %	Низкий, %	Высокий, %	Средний, %	Низкий, %	Высокий, %	Средний, %	Низкий, %
Метапредметные результаты									
Личностные результаты									
Предметные результаты									
Результативность									
Полнота реализации программы %									

