

государственное бюджетное общеобразовательное учреждение Самарской области основная  
общеобразовательная школа №5 городского округа Чапаевск  
Самарской области

ПРОВЕРЕНА

Ответственный по УВР

---

Уткина Е.В.

«28» августа 2025 г.

УТВЕРЖДЕНА

Директор

---

Попрядухина М.А.

Приказ № 20-од  
от «29» августа 2025 г.

## РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

Предмет (курс) Подвижные игры народов России

Класс 4

Количество часов по учебному плану 34 ч. в год 1 в неделю.

Рассмотрена на заседании МО

классных руководителей  
(название методического объединения)

Протокол № 1 от «26» августа 2025г.

## Пояснительная записка

Программа внеурочной деятельности по курсу «Подвижные игры народов России» составлена на основании федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования, ФОП НОО и с учетом Программы воспитания. Данная программа составлена учителем первой категории Малиной С.П., утверждена приказом по ГБОУ ООШ № 5 г.о. Чапаевск от 29.08.2025 № 20-од.

Подвижные игры – естественный спутник жизни ребёнка, 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; желание обладать силой, ловкостью, выносливостью, быстротой и красотой движений; проявлять смекалку, выдержку, творческую выдумку, находчивость, волю и стремление к победе. По содержанию всенародные игры классически лаконичны, выразительны и доступны младшему школьнику. Они вызывают активную работу мысли, способствуют расширению кругозора, уточнению представлений об окружающем мире, совершенствованию всех психических процессов.

Подвижные игры всегда требуют от играющих двигательных усилий, направленных на достижение условной цели, оговорённой в правилах. Особенность подвижных игр – их соревновательный, творческий, коллективный характер.

Все свои жизненные впечатления и переживания младшие школьники отражают в условно-игровой форме, способствующей конкретному перевоплощению в образ. Игровая ситуация увлекает и воспитывает младшего школьника, а встречающиеся в некоторых играх зачины, диалоги непосредственно характеризуют персонажей и их действия, которые надо умело подчеркнуть в образе, что требует от детей активной умственной деятельности.

В играх, не имеющих сюжета и построенных лишь на определённых игровых заданиях, также много познавательного материала, содействующего расширению сенсорной сферы младшего школьника, развитию его мышления и самостоятельности действий.

Большое воспитательное значение заложено в правилах игр. Они определяют весь ход игры; регулируют действия и поведение детей, их взаимоотношения; содействуют формированию воли, т.е. они обеспечивают условия, в рамках которых ребёнок не может не проявить воспитываемые у него качества.

В народных играх много юмора, шуток, задора; движения точны и образны; часто сопровождаются неожиданными веселыми моментами заманчивыми и любимыми младшими школьниками считалками, жеребьёвками, потешками. Они сохраняют свою художественную прелесть, эстетическое значение и составляют ценнейший неповторимый игровой фольклор.

Впечатления детства глубоки и неизгладимы в памяти взрослого человека. Они образуют фундамент развития его нравственных чувств, сознания и дальнейшего проявления их в общественно-полезной и творческой деятельности.

### Цель программы курса:

1. Формирование устойчивого, заинтересованного, уважительного отношения к культуре родной страны.
2. Донесение до учащихся национального колорита обычаев, оригинальность самовыражения того или иного народа, своеобразие языка, формы и содержания разговорных текстов.
3. Формирование толерантности.
4. Охрана и укрепление физического и психического здоровья младших школьников.
5. Обеспечение эмоционального благополучия.

6.Формирование этических норм поведения.

7.Воспитание уважительного отношения друг к другу.

### **Задачи курса ”Подвижные игры народов России”.**

1.Пропаганда здорового образа жизни.

2.Формирование осознанного отношения к своему физическому и психическому здоровью.

3.Отработка навыков, направленных на развитие и совершенствование различных физических качеств:

а)повышение уровня выносливости (беговые упражнения),

б)укрепление основной группы мышц, увеличивая подвижность в суставах, улучшая координацию движений (упражнения со скакалками и мячами)

### **Памятка для учителя.**

1.Постарайтесь увлечь ребят, заинтересовать их. Это достигается с помощью игровой задачи: Поймай ", ”Найди”, ”Догони” и т. д.

2.2.Иногда полезно сыграть на самолюбии ребят, выразив” сомнение” в их силе, ловкости.

3.Помните, что лучше, если Вы будете в игре таким же участником, как и ребята.

4.Входе игрыбудьте эмоциональны и непосредственны.

5.Подбадривайте ребят.

6.Попробуйте усложнить правила, если интерес к игре пропадает; это обычно вдохновляет.

7.Помните, игра является игрой до тех пор, пока она даёт действующим лицам широкий набор способов поведения, пока их действия нельзя заранее предугадать.

8.8.Неупустите момент, когда игру лучше всего завершить.

9.Помните, основная задача учителя–научить детей играть самостоятельно и с удовольствием. Правила по проведению игр.

1. При проведении знакомых игр кратко напоминать только основные правила.

2. Не следует разучивать предварительно текст игры, в которой есть зачин. Его желательно ввести в ход игры неожиданно.

3. Несюжетная игра:

а) объясняется кратко, лаконично, эмоционально, выразительно;

б) даётся представление о её содержании, по последовательности игровых действий, расположения игроков и атрибутов, правилах игры;

в)даются 1-2 уточняющих вопроса для уяснения понятия;

г)основная часть времени предоставляется конкретным игровым действиям детей.

4. Сюжетная игра:

а) предварительно рассказать о жизни того народа, в чью игру им предстоит играть;

б) показать иллюстрации, предметы быта и искусства;

в) познакомить с национальными обычаями, фольклором;

г) образно, кратко рассказать о сюжете игры;

д) дать прослушать диалог, если имеется;

е) перейти к распределению ролей, которое помимо применения считалок, проходит иногда путём назначения водящего в соответствии с педагогическими задачами;

ж) объяснить роль водящего, его выбор обязательно обосновать;

5. Сообщение результатов игры должно сопровождаться кратким разбором проведённой игры.

6. В конце игры следует положительно оценить поступки тех, кто проявил определённые качества: смелость, ловкость, выдержку, товарищескую взаимопомощь

7. После игры большой интенсивности целесообразно перейти на спокойную игру с несложными заданиями, не требующими точности и координации движений, или хоровую игру.

Согласно учебному плану на курс «Подвижные игры народов России» отводится 34 ч. в год в 4 классе по 1 часу в неделю.

Занятия могут проводиться в разновозрастной группе 2-4 классы

### **Планируемые результаты освоения курса внеурочной деятельности.**

#### **Личностные результаты:**

- формирование уважительного отношения к иному мнению, истории и культуре других народов;
- развитие мотивов учебной деятельности и формирование личностного смысла учения;
- развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки;
- формирование эстетических потребностей, ценностей и чувств;
- развитие этических качеств, доброжелательности и эмоционально-нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам других людей;
- развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций;
- формирование установки на безопасный, здоровый образ жизни;

#### **Метапредметные результаты:**

- овладение способностью принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности, поиска средств ее осуществления;
- формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации; определять наиболее эффективные способы достижения результата;
- формирование умения понимать причины успеха/неуспеха учебной деятельности и способности конструктивно действовать даже в ситуациях неуспеха;
- определение общей цели и путей ее достижения; умение договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности; осуществлять взаимный контроль в совместной деятельности, адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих;
- готовность конструктивно разрешать конфликты посредством учета интересов сторон и сотрудничества;

- овладение базовыми предметными и межпредметными понятиями, отражающими существенные связи и отношения между объектами и процессами.

### Предметные результаты:

- формирование первоначальных представлений о значении двигательной активности для укрепления здоровья человека (физического, социального и психологического), о ее позитивном влиянии на развитие человека (физическое, интеллектуальное, эмоциональное, социальное), о физической культуре и здоровье как факторах успешной учебы и социализации;
- овладение умениями организовать здоровьесберегающую жизнедеятельность (режим дня, утренняя зарядка, оздоровительные мероприятия, подвижные игры и т.д.);
- формирование навыка систематического наблюдения за своим физическим состоянием, величиной физических нагрузок, показателями основных физических качеств (силы, быстроты, выносливости, координации, гибкости)
- взаимодействие со сверстниками по правилам проведения подвижных игр и соревнований;
- выполнение технических действий из базовых видов спорта, применение их в игровой и соревновательной деятельности.

### Содержание и описание игр.

<p>Ходьба и бег</p>	<p style="text-align: center;"><b>Шмель</b></p> <p>В игре могут принять участие от 10 до 20 человек. Играющие располагаются по кругу на расстоянии вытянутых рук, лицом к центру. Мяч перекачивается внутри круга по земле. Играющие руками отбивают мяч от себя, стараясь осалить им другого. Мяч — это шмель. Если кто либо не успеет отбить мяч и будет осален им (не выше колен), то считается ужаленным. Он поворачивается спиной к центру круга и в игре участия не принимает до тех пор, пока не будет осален следующий. Тогда первый ужаленный вновь вступает в игру, а второй поворачивается спиной к центру. Ловить мяч и отбивать его ногами нельзя.</p> <p style="text-align: center;"><b>Падающая палка</b></p> <p>Встав в круг, несколько играющих рассчитываются по порядку номеров. Участник игры под номером 1 берет гимнастическую палку и выходит на середину круга. Поставив палку вертикально и накрыв ее ладонью сверху, он громко называет какой - либо номер, например 3, а сам отбегает на свое место. Тот, кто назван, выбегает вперед, стараясь подхватить падающую палку. Если он успевает это сделать, то участник игры под номером 1 снова берет палку и, поставив ее вертикально, называет какой - либо номер и т. д. Если же палка упала на землю, то водящим становится тот, кто не сумел ее подхватить. Игра длится 5 - 7 мин. Побеждает тот, кто меньше других был в роли ведущего. <b>Беги и собирай</b></p> <p>Инвентарь: три флажка, достаточное количество листочков цветной бумаги трех расцветок. Например, красного, белого и синего цвета.</p> <p>Место проведения: открытая площадка.</p> <p>Минимальное количество игроков: 24.</p> <p>Вид: командная.</p> <p>Развивает: тактические навыки, ловкость, быстроту, чувство команды. Состязаются три команды не менее чем по 8-10 человек в каждой.</p> <p>Команды выстраиваются в колонны. Напротив них на расстоянии 50 м воткнуты три флажка. На пути к флажкам разбросаны бумажки разных цветов: белые, красные, синие. По знаку судьи стоящие первыми игроки бегут до флажков, обходят их и возвращаются в конец колонны. Во время бега можно стараться собирать бумажки. Вернувшийся первым получает 10 очков, вторым – 5 очков. Так же считаются собранные каждым бумажки. За</p>
---------------------	--

	<p>каждую синюю начисляют 3 очка. За красную 2 и за белую 1 очко. Затем бегут игроки под вторым номером, затем под третьим и т.д. В конце игры очки всех игроков команды суммируются, и побеждает команда, набравшая большее их количество.</p> <p style="text-align: center;"><b>Дедушка-рожок</b></p> <p>На игровой площадке проводят две линии на расстоянии 10—15 м. Между ними посередине в стороне чертится круг диаметром 1—1,5 м. Из числа играющих выбирается водящий («пятнашка»), но его называют «дедушка-рожок». Он занимает свое место в круге. Остальные играющие делятся на две команды и становятся в своих домах за обеими линиями. Водящий громко спрашивает: «Кто меня боится?» Играющие дети отвечают ему хором: «Никто!» Сразу после этих слов они перебегают из одного домика в другой через игровое поле, приговаривая: «Дедушка-рожок, Съешь с горохом пирожок! Дедушка-рожок, Съешь с горохом пирожок!»</p> <p>Водящий выбегает из своего домика и старается «запятнать» (дотронуться рукой) бегущих игроков. Тот, кого водящий «запятнает», уходит вместе с ним в его дом-круг.</p> <p style="text-align: center;"><b>Тяни-толкай</b></p> <p>Дети разбиваются на пары. Каждая пара становится спиной друг к другу и сцепляется руками в локтях. В таком положении дети должны пробежать 20-30 метров до финиша и, не разворачиваясь, вернуться на старт, таким образом, каждый играющий в одну сторону бежит вперёд лицом, а в другую-спиной.</p>
Прыжки	<p style="text-align: center;"><b>Спутанные кони</b></p> <p>На игровой площадке чертится линия. На расстоянии от нее (не более 20 м) устанавливаются флажки, стойки. Играющие делятся на три-четыре команды и выстраиваются за линией. По сигналу первые игроки команд начинают прыжки, обегают флажки и возвращаются обратно бегом. Затем бегут вторые и т. д.</p> <p>Правила игры:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• выигрывает команда, закончившая эстафету первой;</li> <li>• прыгать следует правильно, отталкиваясь обоими ногами одновременно, помогая руками.</li> </ul>
Упражнения с большими мячами	<p style="text-align: center;"><b>Вышибалы</b></p> <p>Игровое поле (длиной ~8-10 метров очерчено с двух сторон линиями, за которыми стоят вышибалы (водящие), их задача - выбить мячом игроков с поля, мяч подается поочередно от одного вышибалы к другому, существует масса вариантов игроков.</p> <p>а) вышибалой становится "выбитый" или вновь прибывший игрок. б) играющие делятся на команды и выбитые игроки уходят с поля пока не будут выбиты все игроки команды, при этом из рук вышибалы может быть поймана "свечка", что означает либо возможность остаться в круге, либо возврат одного из выбитых игроков на поле.</p>
Упражнения для рук, ног и туловища	<p style="text-align: center;"><b>День и ночь</b></p> <p>На игровой площадке на некотором расстоянии друг от друга проводятся две линии. У одной линии выстраиваются мальчики, у другой — девочки. Между ними находится ведущий. Команда мальчиков — «ночь», команда девочек — «день». По команде «Ночь!» мальчики ловят девочек, по команде «День!» девочки ловят мальчиков.</p> <p style="text-align: center;"><b>Пятнашки</b></p> <p>На игровой площадке отмечают границы (чертятся линии или ставятся флажки), за пределы которых выходить играющим детям нельзя. Из всех играющих детей выбирается один — «пятнашка». Он стоит в центре игровой площадки, а остальные дети разбегаются по площадке.</p> <p>По сигналу воспитателя: «Лови!..» (хлопок в ладоши, свисток и т. п.) начинается игра.</p>

Дети бегают по площадке, а «пятнашка» пытается догнать кого-нибудь и коснуться рукой («запятнать»). Тот ребенок, кого «запятнали», покидает пределы площадки. После того, как «пятнашка» сумеет «запятнать» 3—6 играющих детей, воспитатель может остановить игру и заменить его новым «пятнашкой».

Вариант игры: первый же ребенок, кого «пятнашка» сумел «запятнать», становится «пятнашкой», а «пятнашка» занимает его место.

Категория: Игры на свежем воздухе и в помещении Развивает: координацию движений, ловкость, опорно-двигательный аппарат, способности бега, чувства спортивного соперничества

#### **Кошки- мышки**

У края игровой площадки проводится линия, за которой чертятся круги или кладутся обручи — «домики-норки мышей». На расстоянии 5—8 м от линии на пеньке или на стульчике садится «кот», а мыши устраиваются в своих «норках».

Показывая начало игры, роль кота выполняет воспитатель, а затем выбирается «кот» из играющих детей. Когда все заняли свои места, воспитатель обращается к детям-«мышкам»:

«Кот спит!..»

Можно использовать рифмовку:

Кошка мышек сторожит,

Притворилась, будто спит...

После этих слов воспитателя «мышки» покидают свои «норки» и начинают бегать по игровому полю, близко подходят к «коту». Через некоторое время воспитатель говорит: «Кот просыпается!..»

Можно использовать рифмовку:

Тише, мышки, не шумите,

Вы кота не разбудите!..

После этих слов «кот» встает на четвереньки, потягивается, говорит: «Мяу!..»

Это служит сигналом, что он начинает ловить мышей. Пойманных «мышей» кот отводит к своему месту, а игра начинается сначала, но уже без их участия.

После того, как «кот» поймал 3—5 мышей, воспитатель назначает нового «кота», а пойманные «мышки» возвращаются в игру.

## ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

### Подвижные игры народов России

№ п/п	Тема занятия	Основная направленность игры
1.	Вводное занятие. Значение игр для развития организма. Знакомство с правилами игры.	На закрепление и совершенствование навыков бега, развитие скоростных способностей, способности к ориентированию в пространстве
2.	Знакомство с игрой «Шмель» . Отработка игровых действий детей в игре .	На закрепление и совершенствование навыков бега, развитие скоростных способностей, способности к ориентированию в пространстве
3.	Самостоятельная игра «Шмель»	На закрепление и совершенствование навыков бега, развитие скоростных способностей, способности к ориентированию в пространстве
4.	Знакомство с игрой «Беги и собирай»	На закрепление и совершенствование навыков бега, развитие скоростных способностей, способности к ориентированию в пространстве
5.	Отработка конкретных игровых действий детей в игре «Беги и собирай»	На закрепление и совершенствование навыков бега, развитие скоростных способностей, способности к ориентированию в пространстве
6.	Самостоятельная игра «Беги и собирай»	На закрепление и совершенствование навыков бега, развитие скоростных способностей, способности к ориентированию в пространстве
7.	Знакомство с игрой «Дедушка рожок».	На закрепление и совершенствование навыков бега, развитие скоростных способностей, способности к ориентированию в пространстве
8.	Отработка конкретных игровых действий детей в игре «Дедушка рожок».	На закрепление и совершенствование навыков бега, развитие скоростных способностей, способности к ориентированию в пространстве
9.	Самостоятельная игра «Дедушка рожок»	На закрепление и совершенствование навыков бега, развитие скоростных способностей, способности к ориентированию в пространстве
10.	Знакомство с правилами татарской народной игры «Спутанные кони»	На закрепление и совершенствование навыков в прыжках, развитие скоростно-силовых способностей.
11.	Отработка навыков действий детей в игре «Спутанные кони»	На закрепление и совершенствование навыков в прыжках, развитие скоростно-силовых способностей.
12.	Самостоятельная игра «Спутанные кони»	На закрепление и совершенствование навыков в прыжках, развитие скоростно-силовых способностей.
13.	Разучивание игры «Тяни – толкай»	На закрепление и совершенствование навыков бега, развитие скоростных способностей, способности к ориентированию в пространстве
14.	Отработка поисковых игровых действий детей в игре «Тяни – толкай»	На закрепление и совершенствование навыков бега, развитие скоростных способностей, способности к ориентированию в пространстве
15.	Самостоятельная игра «Тяни – толкай»	На закрепление и совершенствование навыков бега, развитие скоростных способностей, способности к ориентированию в пространстве
16.	Знакомство с правилами игры «Вышибалы»	На овладение элементарными умениями в ловле, бросках, передачах мяча.
17.	Отработка конкретных игровых действий детей в игре «Вышибалы»	На овладение элементарными умениями в ловле, бросках, передачах мяча.

18.	Самостоятельная игра «Вышибалы»	На овладение элементарными умениями в ловле, бросках, передачах мяча.
19.	Знакомство с правилами игры «Пятнашки».	На комплексное развитие координационных способностей, овладение элементарными технико-тактическими взаимодействиями
20.	Отработка конкретных игровых действий детей в игре «Пятнашки».	На комплексное развитие координационных способностей, овладение элементарными технико-тактическими взаимодействиями
21.	Самостоятельная игра «Пятнашки».	На комплексное развитие координационных способностей, овладение элементарными технико-тактическими взаимодействиями
22.	Знакомство с правилами игры «Кошки - мышки»	На комплексное развитие координационных способностей, овладение элементарными технико-тактическими взаимодействиями
23.	Отработка конкретных игровых действий детей в игре «Кошки - мышки»	На комплексное развитие координационных способностей, овладение элементарными технико-тактическими взаимодействиями
24.	Самостоятельная игра «Кошки - мышки»	На комплексное развитие координационных способностей, овладение элементарными технико-тактическими взаимодействиями
25.	Знакомство с правилами игры «День и ночь»	На закрепление и совершенствование навыков бега, развитие скоростных способностей, способности к ориентированию в пространстве
26.	Отработка конкретных игровых действий детей в игре «День и ночь»	На закрепление и совершенствование навыков бега, развитие скоростных способностей, способности к ориентированию в пространстве
27.	Самостоятельная игра «День и ночь»	На закрепление и совершенствование навыков бега, развитие скоростных способностей, способности к ориентированию в пространстве
28.	Знакомство с историей создания и правилами игры «Падающая палка»	На закрепление и совершенствование навыков бега, развитие скоростных способностей, способности к ориентированию в пространстве
29.	Отработка конкретных игровых действий детей в игре «Падающая палка»	На закрепление и совершенствование навыков бега, развитие скоростных способностей, способности к ориентированию в пространстве
30.	Самостоятельная игра «Падающая палка»	На закрепление и совершенствование навыков бега, развитие скоростных способностей, способности к ориентированию в пространстве
31.	Соревнования между классами.	На закрепление и совершенствование навыков бега, развитие скоростных способностей, способности к ориентированию в пространстве
32.	Соревнования между классами.	На закрепление и совершенствование навыков бега, развитие скоростных способностей, способности к ориентированию в пространстве
33.	Викторина по разученным играм.	На закрепление и совершенствование навыков бега, развитие скоростных способностей, способности к ориентированию в пространстве
34.	«Праздник игры»	На закрепление и совершенствование навыков бега, развитие скоростных способностей, способности к ориентированию в пространстве

## Календарно- тематическое планирование

Тема занятия	Кол-во уроков	Электронный ресурс
Вводное занятие. Значение игр для развития организма. Знакомство с правилами игры.	1	
Знакомство с игрой « Шмель» . Отработка игровых действий детей в игре .	1	<a href="https://resh.edu.ru/subject/lesson/5752/start/189786/">https://resh.edu.ru/subject/lesson/5752/start/189786/</a>
Самостоятельная игра « Шмель»	1	
Знакомство с игрой «Беги и собирай»	1	
Отработка конкретных игровых действий детей в игре «Беги и собирай»	1	
Самостоятельная игра «Беги и собирай»	1	
Знакомство с игрой «Дедушка рожок».	1	<a href="https://nsportal.ru/detskiy-sad/raznoe/2020/05/27/igry-i-uprazhneniya-na-razvitie-vnimaniya">https://nsportal.ru/detskiy-sad/raznoe/2020/05/27/igry-i-uprazhneniya-na-razvitie-vnimaniya</a>
Отработка конкретных игровых действий детей в игре «Дедушка рожок».	1	
Самостоятельная игра «Дедушка рожок»	1	
Знакомство с правилами татарской народной игры «Спутанные кони»	1	
Отработка навыков действий детей в игре «Спутанные кони»	1	
Самостоятельная игра «Спутанные кони»	1	
Разучивание игры «Тяни – толкай»	1	<a href="https://nsportal.ru/detskiy-sad/raznoe/2020/05/27/igry-i-uprazhneniya-na-razvitie-vnimaniya">https://nsportal.ru/detskiy-sad/raznoe/2020/05/27/igry-i-uprazhneniya-na-razvitie-vnimaniya</a>
Отработка поисковых игровых действий детей в игре «Тяни – толкай»	1	
Самостоятельная игра «Тяни – толкай»	1	
Знакомство с правилами игры «Вышибалы»	1	
Отработка конкретных игровых действий детей в игре «Вышибалы»	1	
Самостоятельная игра «Вышибалы»	1	
Знакомство с правилами игры «Пятнашки».	1	
Отработка конкретных игровых действий детей в игре «Пятнашки».	1	
Самостоятельная игра «Пятнашки».	1	<a href="https://resh.edu.ru/subject/lesson/5752/start/189786/">https://resh.edu.ru/subject/lesson/5752/start/189786/</a>
Знакомство с правилами игры «Кошки - мышки»	1	
Отработка конкретных игровых действий детей в игре «Кошки - мышки»	1	
Самостоятельная игра «Кошки - мышки»	1	
Знакомство с правилами игры «День и ночь»	1	

Отработка конкретных игровых действий детей в игре «День и ночь»	1	
Самостоятельная игра «День и ночь»	1	
Знакомство с историей создания и правилами игры «Падающая палка»	1	<a href="https://resh.edu.ru/subject/lesson/5752/start/189786/">https://resh.edu.ru/subject/lesson/5752/start/189786/</a>
Отработка конкретных игровых действий детей в игре «Падающая палка»	1	
Самостоятельная игра «Падающая палка»	1	
Соревнования между классами.	1	
Соревнования между классами.	1	
Викторина по разученным играм.	1	
«Праздник игры»	1	
<b>Итого</b>	34	

### **Результаты внеурочной деятельности.**

Зачет результатов освоения обучающимися программ внеурочной деятельности в ГБОУ ООШ № 5 осуществляется в соответствии с «Положением о формах, периодичности, порядке текущего контроля и промежуточной аттестации внеурочной деятельности обучающихся».

В конце каждой четверти и учебного года руководитель курса внеурочной деятельности фиксирует результаты освоения программы курса в журнале учета занятий по внеурочной деятельности отметкой «зачет» или «незачет».