



Муниципальное общеобразовательное учреждение
«Гимназия г. Надыма»

УТВЕРЖДЕНО

на заседании педагогической

коллегии (педсовет)

Протокол от 21 мая 2021 года №3

Председатель

 В.А.Коробей

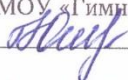
Введено в действие приказом
от 31.08.2021 №



СОГЛАСОВАНО

Заместитель директора по ВР

МОУ «Гимназия г. Надыма»

 Шрамко Ю.В.

17 мая 2021 г.

РАССМОТРЕНО

на заседании предметного

методического объединения учителей

начальных классов

Протокол от 14 мая 2021 г. №5

Руководитель ПМО

 Н.В.Трубина

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
курса внеурочной деятельности
«Спортивный клуб «Румяные щечки»»
1-4 классы
на 2021/2022 учебный год

Составитель:

Третьяк И.П.

2021 год

Общая характеристика программы

Программа внеурочной деятельности «Румяные щечки» является тематической и разработана в соответствии с приказом Министерства образования и науки Российской Федерации «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» от 29.08.2013 № 1008, письмом Министерства образования и науки Российской Федерации «О направлении информации», методические рекомендации по проектированию дополнительных общеобразовательных программ (включая разноуровневые программы) от 18.11.2015 №09-32-42, а также приказом департамента образования ЯНАО «Об утверждении Порядка разработки примерных дополнительных образовательных программ в Ямало-Ненецком автономном округе» № 277 от 23 марта 2007 года, г. Салехард для учащихся 1-4 классов МОУ «Гимназия г. Надыма».

Общий объем программы –

1 классы - 33 часа, режим занятий по 1 часу в неделю;

2,3,4 классы - 34 часа, режим занятий по 1 часу в неделю.

Срок реализации программы - один учебный год.

Наполняемость группы – 15-20 человек.

Продолжительность занятий - 35 минут во 1-х классах.

Продолжительность занятий - 40 минут во 2-х классах.

Предусмотренные программой занятия могут проводиться как с учащимися одного класса, так и в смешанных группах, состоящих из девочек и мальчиков нескольких классов. Занятия проводят в спортивном зале и на открытом воздухе. Расписание занятий составляется с учетом пожеланий детей и родителей.

Результаты решения поставленных задач определяются в игровой форме с использованием методов анкетирования, тестирования, наблюдения с привлечением школьного психолога.

Планируемые результаты реализации программы

Воспитательные результаты внеурочной спортивно - оздоровительной деятельности обучающихся 1-ых классов распределяются по двум уровням.

Результаты первого уровня (приобретение школьниками социальных знаний, понимания социальной реальности и повседневной жизни): приобретение школьниками знаний о здоровом образе жизни, об оздоровительном значении занятий физической культурой, о личной гигиене, о технике безопасности на занятиях физкультурой, о видах двигательной активности в режиме дня, о традиционных и нетрадиционных видах спорта, о правилах подвижных игр и способах коммуникации со сверстниками, о способах самостоятельного поиска, нахождения и обработки информации.

Формы достижения результатов первого уровня: игра-путешествие, практические занятия, беседы, тестирование.

Результаты второго уровня (формирование позитивного отношения школьников к базовым ценностям нашего общества и к социальной реальности в целом): развитие ценностного отношения гимназистов к своему здоровью и к здоровью окружающих его людей, умение приспосабливаться к условиям окружающей среды формирование знаний о сохранении, соблюдении и почитании традиций ненецкого народа.

Формы достижения результатов второго уровня: конкурсы, познавательная экскурсия, соревнование, спортивный праздник.

Личностные, метапредметные и предметные результаты освоения программы

Личностные:

- определять смысл влияния физической культуры на здоровье человека;
- устанавливать значение результатов своей игровой деятельности для удовлетворения потребности в движении, в повышении уровня физического развития и физической подготовленности, в формировании устойчивых мотивов самосовершенствования;
- оценивать нравственно-этическую составляющую событий и действий с точки зрения моральных норм;

Регулятивные:

- ставить учебные задачи в соответствии с предполагаемой деятельностью;
- определять последовательность промежуточных целей для достижения конечного результата;
- составлять план и последовательность действий для достижения конечного результата;
- контролировать и оценивать выполнения заданий с целью нахождения несоответствия с эталоном двигательного действия;
- оценивать уровень и качество освоения задания.

Познавательные:

- находить и структурировать информацию;
- анализировать игровые действия с выделением существенных признаков;
- выстраивать логическую цепь рассуждений на заданную тему.

Коммуникативные:

- учитывать позицию партнера в совместной деятельности;
- согласовывать усилия детей в организации и осуществлении совместной деятельности;
- учитывать разные мнения и стремиться к координации различных позиций для сотрудничества;
- формулировать собственное мнение и позицию;
- контролировать действия партнера в игровой деятельности;
- задавать вопросы;
- использовать речь для регуляции своего действия;
- адекватно использовать речевые средства для решения различных коммуникативных задач, строить монологические высказывания, владеть диалогической формой речи.

Предметные:

- планировать применение подвижных игр в режиме дня;
- излагать факты истории возникновения игр народов Севера, традиций и обычаев ненцев, связанных с игровой деятельностью;
- представлять подвижные игры как средство укрепления здоровья, физического здоровья и физической подготовленности гимназистов;
- применять способы коррекции осанки, развития физических качеств средствами национальных подвижных игр;
- овладение техникой движений прыжков, метаний, разновидностей бега, встречающихся в подвижных играх;
- моделировать комплексы упражнений с мячами, палками, дисками из ранее изученных элементов;
- оформлять модели комплексов с использованием знаково-символических действий.

Тематическое планирование для 1 классов

№	Тема аудиторного и внеаудиторного занятий	Форма организации	Количество часов	
			аудиторные	внеаудиторные

		внеурочной деятельности		ые
1.	Знакомство с традициями и обычаями народов Севера. Введение в предмет.	Игра-путешествие.	1	2
2.	Игры с метанием	Практическое занятие		4
3.	Игры с прыжками	Практическое занятие		4
4.	Игры с разновидностями бега	Практическое занятие		4
5.	Игры с предметами	Сюжетно-ролевая игра «Большие гонки»		4
6.	Календарные игры	Практическое занятие		4
7.	Самodelкины. Изготовление инвентаря для подвижных игр и их презентация.	Творческий конкурс	3	
8.	Истоки.	Экскурсия		2
9.	«Костяшка-сармик.	Игровая программа «Что? Где? Когда?»		3
10.	Бескрайний Север	Спортивный праздник		2
	Итого:		4	29

Тематическое планирование для 2-4 классов

№	Тема аудиторного и внеаудиторного занятий	Форма организации внеурочной деятельности	Количество часов	
			аудиторные	внеаудиторные
1.	Знакомство с традициями и обычаями народов Севера. Введение в предмет.	Игра-путешествие.	2	2
2.	Игры с метанием	Практическое занятие		4
3.	Игры с прыжками	Практическое занятие		4
4.	Игры с разновидностями бега	Практическое занятие		4
5.	Игры с предметами	Сюжетно-ролевая игра «Большие гонки»		4
6.	Календарные игры	Практическое занятие		4
7.	Самodelкины. Изготовление инвентаря для подвижных игр и их презентация.	Творческий конкурс	3	
8.	Истоки.	Экскурсия		2

9.	«Костяшка-сармик.	Игровая программа «Что? Где? Когда?»		3
10.	Бескрайний Север	Спортивный праздник		2
	Итого:		5	29

Содержание программы

Тема 1. Знакомство с традициями и обычаями народов Севера. Введение в предмет. Игра-путешествие.

История возникновения народного фольклора. Поиск информации о подвижных играх народов Севера. Распределение по командам. Определение ролей, получение карты маршрута игры. Определение последовательности действий. Прохождение по станциям игры: «Узнавайка», «Объяснялка», «Представляйка». Оценивание правильности выполнения на станциях. Подведение итогов игры- путешествия проходит в виде эстафет с элементами метания, прыжков, разновидностей бега (т.е. тех элементов, которые встречаются в играх народов Севера). Коллективная рефлексия (определение значение подвижных игр для физического развития).

Тема 2. Игры с метанием.

Практическое занятие.

Выполнение упражнений в ходьбе и беге, разучивание комплекса ОРУ с малыми мячами, с гимнастическими палками под контролем учителя. Выполнение индивидуальных заданий с метанием мяча на дальность, подбрасывание мяча на заданную высоту и ловля его. Моделирование различных исходных положений для метания различных предметов (мячей, палок, косточек, колец, дисков и т.д.) в цель или на дальность. Выполнение индивидуальных упражнений у стены - метание мяча с отскоком на дальность. Определение удобного для себя расстояния для выполнения качественного метания диска, тынзяна. Объяснение, почему выбрано именно это расстояние. Определение качества выполнения метаний различных предметов. Метание тынзяна на стойку.

Подвижные игры: «Метание диска», «Метание тынзяна», «Сюлы» (ледяные палочки), «Отбивка оленей», «Ловкий оленевод», «Охота на волка».

Тема 3. Игры с прыжками.

Практическое занятие

Выполнение упражнений в ходьбе и беге, разучивание комплекса ОРУ со скакалками, с гимнастическими палками, обручами под контролем учителя. Выполнение индивидуальных заданий: прыжков с места, прыжков с разбега с отталкиванием одной ногой и приземлением на маты. Моделирование различных исходных положений для прыжков с места и прыжков с высоты (со скамейки, с горки матов). Выполнение индивидуальных упражнений – прыжки через препятствие толчком одной ноги, двух ног. Определение качества выполнения прыжков через скакалку. Перепрыгивания половинки автошин, покрашенные в разные цвета. Они, прежде всего, хороши тем, что предохраняют детей от травм. Кроме того, такие снаряды, сделанные из больших автошин поставленные попарно, могут заменить настоящие спортивные нарты.

Групповая рефлексия (Что вы испытали, когда с первого раза не получилось выполнить прыжки через препятствие?)

Подвижные игры: «Нарты - сани», «Охота на куропаток».

Тема 4. Игры с разновидностями бега

Практическое занятие

Выполнение упражнений в ходьбе и беге, показ комплекса ОРУ обучающимися на лучшее выполнение. Моделирование вместе с учителем разновидностей бега, различных исходных положений для выполнения бега. Бег на короткие дистанции наперегонки в парах, тройках. Челночный бег 3х10 м, 4х9м, 5х8, 6х7м. Бег на выявление лидера в группе 5-6 обучающихся, 10 обучающихся, всего коллектива. Помощь учителю в выявлении лидеров.

Групповая рефлексия (Что вы испытали, когда с первого раза не стали лидером в беге? Какая группа лучше выполняла бег и соблюдала технику безопасности?)

Подвижные игры: «Бег по медвежьей», «Кто быстрее», «Медведь и ягодники «Каюр и собаки», «Ловля оленей», «Здравствуй, догони», «Важенька и оленята», «Волк и олени».

Тема 5. Игры с предметами

Сюжетно – ролевая игра «Большие гонки»

Моделировать комплексы упражнений с мячами, палками, дисками из ранее изученных элементов. Объяснение учителем игрового замысла игры. Составление вместе с учителем этапов «Больших гонок» на основе изученных подвижных игр. Поиск материала традиций и обычаев ненцев, связанных с игровой деятельностью для составления этапов игры. Подвижные игры на развитие ловкости, выдержки, находчивости, воображения, силы: «Борьба на палке», «Перетягивание палки», «Успей поймать», «Хейро», «Бег в снегоступах», «Полярная сова и евражки», «Пуксэл», «Игра в мяч». Игры на развитие мелкой моторики: «Вывко» (детская гуделка), «Меткий охотник», «Колечко».

Групповое обсуждение итогов игры, высказывание своих суждений по выбору игр для этапов. Определение самого интересного этапа. Выявление вместе с учителем обучающихся, внесшим самый большой вклад: по организации игры, по подготовке материалов для игры, для победы в этапах.

Тема 6. Календарные игры

Практическое занятие

Подготовка и проведение интервью с бабушкой (бабушкой или другими родственниками – в какие игры играли они в детстве?). Анализ и сравнение игр русских, украинских и других народов с ненецкими национальными играми. Поиск информации о народных играх, фольклорном материале. Моделирование вместе с учителем подвижных игр на основе народных календарных игр с адаптацией к площадке для занятий и инвентарю. Творческое оформление интервью с родственниками и представления его в классе. Подвижные игры: Прятки” (“Канях янтэх”), Игра с кольцами” (“Кусан юх”), «Салки под снегом», «Метание шишек».

Тема 7. Самоделкины. Изготовление инвентаря для подвижных игр и их презентация.

Творческий конкурс.

Свободное обсуждение вариантов изготовления инвентаря для подвижных игр. Выбор материала для изготовления тынзына, мячей. Индивидуальное изготовление на основе выбранного образца. Формулирование совместно с учителем условий участия в конкурсе. Оформление изготовленного образца и подготовка презентации своего экземпляра, возможно вместе с родителями или учителем. Подведение итогов, обсуждение и анализ конкурса.

Тема 8. Истоки

Познавательная экскурсия

Поиск информации о подвижных играх северных народов, об их жизни, труде, быте и уникальности народных обычаев. Коллективное формулирование правил поведения на

экскурсии, разработка информационной карты экскурсии. По ходу экскурсии заполняется информационная карта. По окончании экскурсии рассуждение о традициях, обычаях и подвижных играх нашего округа и играх других народов Севера. Формулирование выводов.

Групповая рефлексия. Насколько значимы подвижные игры для физического развития северных народов? Прикладное значение подвижных игр.

Тема 9. «Костяшка-сармик»

Игровая программа «Что? Где? Когда?»

Проводится для подведения итогов реализации образовательной части программы (т.е. в формировании знаний о самобытности ненецкого народа, традициях, подвижных играх народов Севера, правил их проведения). Обсуждение сценария программы. Распределение обязанностей каждой группы, обсуждение этапов подготовки и оформления мероприятия. Оценивание прохождения игры. Оценивание участников и группы поддержки. Оформление фотогазеты игровой программы.

Тема 10. «Бескрайний Север»

Спортивный праздник

Проводится для подведения итогов реализации практической части программы. Обсуждение сценария праздника. Формирование группы для подготовки праздника. Распределение обязанностей каждой группы, обсуждение этапов подготовки и оформления мероприятия. Подготовка инвентаря, музыкального сопровождения. Формирование команды участников, помощников и болельщиков. Участие в эстафетных заданиях, играх, единоборствах и личных выступлениях. Подведение итогов. Анализ удач и поражений в соревнованиях. Оценивание прохождения игры. Оценивание участников и группы поддержки. Оформление фотогазеты по итогам праздника.

Информационно-методическое обеспечение

1. Инструкция для учащихся по мерам безопасности при занятиях подвижными играми.
2. Комплекс общеразвивающих упражнений с мячами.
3. Комплекс общеразвивающих упражнений с гимнастическими палками.
4. Комплекс общеразвивающих упражнений со скакалками.
5. Комплекс общеразвивающих упражнений с обручами.
6. Положение спортивного праздника «Бескрайний Север»
7. Методика проведения экскурсии в «Дом Природы».
8. Положение игровой программы «Костяшка-сармик» на основе игры «Что? Где? Когда?»
9. Технологические карты занятий.
10. Дидактические карты.
11. Тесты.
12. Положение конкурса «Самоделкины».

Список литературы

1. Закон РФ «Об образовании в Российской Федерации», № 273-ФЗ
2. Концепция модернизации российского образования на период до 2010г.
3. Подвижные игры Л.В. Былеева, И.М. Коротков. "Физкультура и спорт". 1982г
4. Спортивные и подвижные игры. П.А. Чумакова "Физкультура и спорт". 1970г.-109с.
5. Стандарты второго поколения. Фундаментальное ядро содержания общего образования. Москва. «Просвещение» 2010г.-112с
6. Фольклор ненцев: В записях 1911, 1937, 1946, 1953, 1965–1987 годов / Сост. Е.Т. Пушкарева, Л.В. Хомич. — Новосибирск: Наука, 2001. — 504с. (Памятники фольклора народов Сибири и Дальнего Востока; Т23).
7. Фольклор эвенов Березовки. Образцы шедевров. / Департамент по делам народов и федератив. отношениям РС (Я), Ин-т проблем малочисл. народов Севера СО РАН; отв. ред. Е.К. Тарабукина ; сост. В.А. Роббек- Якутск, 2005. - 362 с. + цв. вклейка. (Памятники этнической культуры коренных малочисленных народов Севера, Сибири и Дальнего Востока; Т. 7).
8. Фольклор палеоазиатских народов: матер. и сообщ. междунар. науч. конф. (26-30 нояб.2003 г.) / [редкол.: А.П. Решетникова (отв. ред.), О.Н. Борисова]. - Якутск, 2005. - 196 с.

Приложение

Игра «Метание диска»

В этой игре принимали участие только мальчики. Каждый из игроков изготавливал себе палку из черемухи длиной 1 м. 20 см, диаметром 2 см, а также 20 березовых дисков, изготовленных из коры этого дерева. Диаметр дисков 15 см, толщина в средней части 0,5 см и по краям 0,1–0,2 см. Палка с одного конца расщеплялась, и в этот расщеп вставлялся диск. Игрок брал палку за нерасщепленный конец в правую (левую) руку и после небольшого замаха назад, за счет сильного захлестывающего движения руки с палкой, выбрасывал диск из расщепленного конца палки. Игроки старались перебросить диски через реку. Выигрывал тот, кому удавалось наиболее часто это сделать.

Игра «Метание тынзяна»

Ямб-уда - Длинная рука - так называют тундровики тынзян. Метание тынзяна на дальность - начальный этап тренировки, метание на хорей - завершающий. Хорей устанавливается в центре круга диаметром 15 метров вертикально. Метание производится с любой точки круга. Для детей и подростков радиус круга меньше. Тынзян изготавливается из кожи оленя в сечении не более 6-7 мм, детский - диаметром около 5 мм. На переднем конце тынзян имеет костяшку-сармик- с двумя отверстиями (малым и большим), через которые протянут сам тынзян, образующий петлю. Длина тынзяна не ограничена. Игры с метанием: «Сюлы» (ледяные палочки), «Отбивка оленей», «Ловкий оленевод», «Охота на волка».

Прыжки через нарты

Прыжки через нарты - широко распространенный вид состязаний среди народов Крайнего севера Азии, Европы, Америки. В России данный вид национальных физических упражнений классифицируется как вид спорта. Установлены разрядные нормативы, фиксируются рекорды. Высота спортивных нарт равняется 50см, ширина верхней части - 50см, нижней – 70см. Прыжки через нарты ставятся на ровной площадке поперек движению, на расстоянии 50см друг от друга – в количестве 10 штук. Участник должен последовательно перепрыгивать через расставленные нарты, отталкиваясь двумя ногами, без остановки. После прыжки через последнюю нарту он прыжком поворачивается лицом к нартам и продолжается перепрыгивать в обратном направлении. Окончательный результат участника определяется по количеству перепрыгнутых нарт в лучшей попытке. Участнику не разрешается задерживаться больше 5 секунд после преодоления последней нарты и разводить ступни на ширину локтей. В момент перепрыгивания нарты колени разводятся, ступни подтягиваются, минимальное движение туловища. Такая техника прыжка экономит силы и напоминает технику бега барьериста.

«Бег по медвежьи»

Она проводилась в любое время года. В игре принимали участие только мальчики. Дистанция бега была произвольная и обговаривалась между участниками до начала игры. Перед игрой в начале и в конце дистанции проводились линии старта и финиша. Все участники располагались вдоль стартовой линии, принимая исходное положение: стоя на четвереньках. По команде судьи (голосом) начинался “бег по-медвежьи”, который выполнялся так: оттолкнувшись двумя руками, игроки подтягивали ноги к груди и приземлялись на обе ноги, одновременно выставляя как можно дальше руки. Победителем становился участник, “пробежавший” таким образом к финишу первым.

“Кто быстрее”

Она проводилась в любое время года. Участвовала в ней вся семья, как дети, так и взрослые. Тот, кому во время игры доставалась шейная часть позвоночника оленя, должен был тут же быстро разъединить ее позвонки ножом. Игрок, который первым замечал в руках кого-либо шейную часть, должен был быстро выбежать из дома, припрыгать на одной ноге вокруг него и вернуться обратно. Если обладатель кости не успевал ее к тому

времени разделить, то ее в этом случае забирал игрок, который пропрыгал вокруг дома, а игрок, отдавший ему кость, должен был также выбежать из дома и пропрыгать вокруг него и т.д. Игра продолжалась до тех пор, пока кто-то из сидящих за столом не разъединял шейную часть. Он обычно и становился победителем.

«Медведь и ягодники»

В игре участвовали мальчики и, девочки. Она обычно проводилась на песчаном берегу реки. Для игры чертили на песке игровую площадку, прямоугольной формы. Ее длина была равна 15 м, ширина 7–10 м. В центре проводили линию, разделяющую площадку на две половины. На одной половине площадки сидел “медведь” – водящий, которого выбирали с помощью считалки в начале игры. Дети – “ягодники” заходили на половину “медведя” и имитировали сбор ягод (собирали камешки). “Медведь” неожиданно вскакивал и старался схватить кого-либо из игроков–“ягодников”, которые старались увернуться от него и убежать за среднюю линию на свою половину площадки. Если ему (водящему) удавалось поймать кого-либо из игроков–“ягодников”, то этот игрок становился “медведем”- водящим, а водящий становился ягодником. Если же водящему не удавалось поймать никого из игроков, то он снова садился на свое место (на своей половине площадки), а игроки подходили к нему и начинали “собирать ягоды”, и игра продолжалась вновь.

“Пуксэл”.

Играли в нее только мальчики в летнее время на дороге или на поляне. Количество игроков не ограничивалось. Для игры требовался мяч, который сплетали из корней кедра, растущего на болоте (так как его корни более гибкие). Мяч обычно имел диаметр 10–15 см, и у него был небольшой хвостик (15–20 см).

Игроки метали мяч по очереди с одного и того же места (от линии или от палки, камня). Метающий брался рукой за хвостик мяча и с замаха старался бросить его вперед-вверх как можно дальше. Место падения мяча отмечалось палочкой или камешком, и каждый игрок запоминал свою отметку. Тот, у кого мяч пролетал большее расстояние, и становился победителем.

«Игра в мяч»

Играли в нее на ровных площадках возле домов, на лесных полянках в летнее время. В начале игры чертили на земле круг диаметром 20 м, затем по желанию или по договоренности между собой игроки выбирали двух водящих. Все игроки располагались внутри круга, а два водящих ходили за кругом, пряча мяч под одеждой. Мяч изготавливали из оленьей кожи и набивали тряпками. Его диаметр от 10 до 15 см.

Водящие ходили за кругом и старались неожиданным броском попасть в кого-либо из игроков в круг. Если им удавалось это сделать, то игрок, в которого попали мячом, выходил за круг. Та пара водящих, которая быстрее выбивала всех игроков из круга, и становилась победителем.

Прятки” (“Канях янтэх”)

Она проводилась зимой на снегу. Участвовали в игре девочки и мальчики. Количество игроков не ограничивалось. Перед игрой участники проделывали под большими сугробами ходы в разных направлениях с выходами наружу и определяли недалеко от этих ходов место водящего, например у дерева, камня и т.д. По желанию или по договоренности, иногда по жребию выбирался водящий, который занимал отведенное ему место, повернувшись спиной к играющим. Все участники игры разбегались и прятались в снеговых ходах. После предупреждающего сигнала голосом водящего, что он идет искать, водящий начинал искать спрятавшихся игроков. Обнаружив кого-либо, водящий осаливал (пятнал, ляпал), и после этого оба, кратчайшим путем, используя любые снежные лабиринты и выходы, старались как можно быстрее добежать до места, где первоначально стоял водящий (дерево, камень и т.д.) и коснуться его рукой. Так игра продолжалась до тех пор, пока водящий не обнаруживал и не осаливал всех игроков. Победителями становились игроки, сумевшие опередить водящего и первыми коснуться

рукой предмета, у которого он ранее стоял. Последний проигравший водящему игрок становился новым водящим, и игра продолжалась дальше. Водящему разрешалось осалить сразу несколько игроков.

В другом варианте игры выбирался водящий, который располагался спиной к снеговым ходам у дерева (камня и т.д.), остальные игроки разбегались, прячась в ходах. Водящий по сигналу одного из игроков приступал к поиску спрятавшихся игроков, которые, проявляя находчивость, хитрость и смекалку, старались незаметно для водящего приблизиться по снеговым ходам к дереву (камню), пытаясь опередить друг друга. Игрок, первым успевший коснуться дерева (камня), становился победителем. Игра заканчивалась, когда водящий находил всех игроков. Спрятавшимся игрокам разрешалось вылезать из-под снежных ходов на любом участке площадки для игры. Иногда снежные ходы и выход наружу подходили прямо к месту водящего (дереву, камню), и достаточно было протянуть руку, чтобы коснуться дерева (камня) в тот момент, когда водящий приступал к поиску спрятавшихся игроков.

***Игра с кольцами* (“Кусан юх”)**

Играли в эту игру летом в лесу на полянках мальчики и девочки. В игре принимало участие 6–8 человек. Для игры из веток тальника толщиной примерно 1 см изготавливали 5–6 колец диаметром 15 см и палку (кол) длиной 90 см, толщиной 2–3 см, для чего использовали ветки сухостоя. Каждый игрок вбивал себе кол на расстоянии 2–3 м от линии броска. Игроки становились у линии напротив своих колец, держа в руке все кольца, и старались по одному набросить их на кольца. Тот, кто набрасывал на свой кол больше колец, становился победителем и считался самым метким и ловким игроком

«Салки под снегом»

Проводилась она зимой на снегу. Играли мальчики и девочки. Количество играющих – произвольное. Перед игрой участники делали ходы под снегом в различных направлениях и с выходом на игровую площадку. Площадка была довольно произвольных размеров, ограниченная предметами, расположенными на ней (деревьями, камнями, нартами и т.д.).

По желанию или по договоренности выбирался водящий, задача которого осалить (заляпать) кого-либо из разбежавшихся по снежным ходам игроков. Игроки же, передвигались под снегом в различных направлениях, старались “убежать” от водящего, используя для этого и выходы наружу, на площадку. Игрок, которого поймал (осалил) водящий, также начинал ловить других участников. Игра прекращалась, когда были пойманы все игроки или по желанию всех играющих.

Игрокам разрешалось вылезать наружу из снежных ходов и передвигаться только в обговоренных пределах площадки.

«Метание шишек»

Играли весной и летом около дороги на открытых местах мальчики и девочки. В игре участвовали от двух до пяти человек. Для игры из гибкого прутика черемухи или тальника выстругивали палочку длиной 60–80 см, диаметром 1–2 см, один ее конец заостряли. Игроки собирали шишки и складывали их в кучку у линии броска. Броски делались поочередно. Игрок становился у линии, где находились шишки и палочка, втыкал ее в любую шишку (так, чтобы она при броске могла сорваться с палочки) и старался бросить шишку как можно дальше. Место падения определял (отмечал) судья. Победителем становился тот, кто сумел бросить шишку дальше всех.

«Хейро»

В хороводе в такт слову «Хейро» (солнце) дети выполняют простые ритмические движения, характер их зависит от фантазии педагога, умения детей четко, одновременно выполнять показанные им движения, можно включать и другие виды игр, упражнений в ловкости, быстроте, находчивости.