

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Департамент образования Вологодской области

Управление образования Администрации города Вологды

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение "Средняя

общеобразовательная школа №22 имени Ф. Я. Федулова"

СОГЛАСОВАНО

Руководитель ШМО

УТВЕРЖДЕНО

Директор

Зеленина Н.А.
Протокол №1 от «28» августа 2023 г.

Курныгина И.А.
Приказ 01-06/224 от «29» августа 2023 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

курса внеурочной деятельности

«Подвижные игры»

г. Вологда, 2023 год

Введение

Рабочая программа курса внеурочной деятельности «Подвижные игры» разработана в соответствии с:

Федеральным государственным образовательным стандартом основного общего образования, утвержденным приказом Минобрнауки России от 17 декабря 2010 г. № 1897 (с последующими изменениями и дополнениями);

Стратегией развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года, утверждённой Распоряжением Правительства РФ от 29 мая 2015 г. № 996-р;

Программа реализуется в рамках социального направления внеурочной деятельности на уровне начального общего образования.

Программа рассчитана на четыре года обучения для обучающихся младших классов (135 часов).

Цель курса: удовлетворить потребность учащихся в движении, стабилизировать эмоции, научить владеть своим телом, развить физические, умственные и творческие способности, нравственные качества.

Основными задачами данного курса являются:

- укрепление здоровья учащихся посредством развития физических качеств;
- развитие двигательных реакций, точности движения, ловкости;
- развитие сообразительности, творческого воображения;
- развитие коммуникативных умений;
- воспитание внимания, культуры поведения;
- создание проблемных ситуаций, активизация творческого отношения обучающихся к себе;
- обучить умению работать индивидуально и в группе,
- развить природные задатки и способности учащихся;
- развитие доброжелательности, доверия и внимательности к людям, готовности к сотрудничеству и дружбе, оказание помощи тем, кто в ней нуждается;
- развитие коммуникативной компетентности младших школьников на основе организации совместной продуктивной деятельности.

Программа предусматривает задания, упражнения, игры на формирование коммуникативных, двигательных навыков, развитие физических навыков. Это способствует появлению желания общению с другими людьми, занятиями спортом, интеллектуальными видами деятельности. Формированию умений работать в условиях поиска, развитию сообразительности, любознательности.

Игры – это не только важное средство воспитания, значение их шире – это неотъемлемая часть любой национальной культуры. В «Подвижные игры» вошли: народные игры, распространенные в России в последнее столетие, интеллектуальные игры, игры на развитие психических процессов, таких как: внимание, память, мышление, восприятие и т.д. Они помогают всестороннему развитию подрастающего поколения, способствуют развитию физических сил и психологических качеств, выработке таких свойств, как быстрота реакции, ловкость, сообразительность и выносливость, внимание, память, смелость, коллективизм. Некоторые игры и задания могут принимать форму состязаний, соревнований между командами.

В приложении 1 и приложении 2 к рабочей программе – оценочные материалы и методические рекомендации по использованию форм внеурочной деятельности в рамках реализации курса «Подвижные игры»

Раздел 1. Результаты освоения курса внеурочной деятельности

Результатом занятий в кружке «Подвижные игры» является формирование универсальных учебных действий (УУД).

Будут сформированы универсальные компетенции:

- умение организовывать собственную деятельность, выбирать и использовать средства для достижения её цели;
- умение активно включаться в коллективную деятельность, взаимодействовать со сверстниками в достижении общих целей;
- умение доносить информацию в доступной, эмоционально-яркой форме в процессе общения и взаимодействия со сверстниками и взрослыми людьми.

Личностные результаты

Учащиеся должны:

- 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.

Метапредметные результаты

Учащиеся должны:

- характеризовать явления (действия и поступки), давать им объективную оценку;
- общаться и взаимодействовать со сверстниками на принципах взаимоуважения и взаимопомощи, дружбы и толерантности;
- обеспечивать защиту и сохранность природы во время активного отдыха и занятий подвижными играми;
- организовывать самостоятельную деятельность с учётом требований её безопасности, сохранности инвентаря и оборудования, организации места занятий;
- планировать собственную деятельность, распределять нагрузку и отдых в процессе ее выполнения;
- анализировать и объективно оценивать результаты собственного труда, находить возможности и способы их улучшения;
- управлять эмоциями при общении со сверстниками и взрослыми, сохранять хладнокровие, сдержанность, рассудительность;
- оценку на основе освоенных знаний и имеющегося опыта;

Предметные результаты

Учащиеся должны:

- организовывать отдых и досуг с использованием разученных подвижных игр;
- обобщать и углублять знаний об истории, культуре народных игр;
- представлять подвижные игры как средство укрепления здоровья, физического развития и физической подготовки человека;
- формировать навыки здорового образа жизни;
- оказывать посильную помощь и моральную поддержку сверстникам при выполнении 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 инвентарём и оборудованием, соблюдать требования техники безопасности к местам проведения;
- 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;
- выполнять технические действия из базовых видов спорта, применять их в игровой и соревновательной деятельности;
- применять жизненно важные двигательные навыки и умения различными способами, в различных изменяющихся, вариативных условиях.
- организовать и провести со сверстниками разученные подвижные игры, в летнем школьном лагере;
- разработать (придумать) свои подвижные игры

Планируемый результат:

- у выпускника начальной школы выработана потребность к систематическим занятиям физическими упражнениями и подвижными играми;
- сформировано начальное представление о культуре движения; - младший школьник сознательно применяет физические упражнения для повышения работоспособности, организации отдыха и укрепления здоровья;
- обобщение и углубление знаний об истории, культуре народных игр;
- умение работать в коллективе.

Раздел 2. Содержание курса внеурочной деятельности с указанием форм организации и видов деятельности

Содержание курса внеурочной деятельности составляет 135 часов (1-4 класс).

Формы занятий

Занятия полностью построены на игровых обучающих ситуациях с использованием спортивного инвентаря и без него.

Весь материал разделяется на отдельные разделы:

«Русские народные игры» включают в себя знакомство с играми своего народа, развитие физических способностей учащихся, координацию движений, силу и ловкость. Воспитание уважительного отношения к культуре родной страны.

«Игры различных народов». Знакомство с разнообразием игр различных народов, проживающих в России. Развитие силы, ловкости и физические способности. Воспитание толерантности при общении в коллективе.

«Подвижные игры». Совершенствование координации движений. Развитие быстроты реакции, сообразительности, внимания, умения действовать в коллективе. Воспитывать инициативу, культуру поведения, творческий подход к игре.

«Эстафеты». Знакомство с правилами эстафет. Развитие быстроты реакций, внимание, навыки передвижения. Воспитание чувства коллективизма и ответственности. Такое распределение изучения игр позволяет учителю следовать от простого к сложному, а детям - знакомиться с играми, которые соответствуют их возрастным способностям.

Раздел 3. Тематическое планирование

1 класс

№ п/п	Тема занятия	Количество часов
Русские народные игры (8 часов)		
1	Гуси-лебеди	1
2	У медведя во бору	1
3	Филин и пташки	1
4	Палочка - выручалочка	1
5	Блуждающий мяч	1
6	Классики	1
7	Ловушка в кругу	1
8	Пчелки и ласточки	1
Подвижные игры (17 часов)		
9	К своим флажкам	1
10	Кот идет	1
11	Северный и южный ветер	1
12	Соревнования скороходов	1
13	Колдунчики	1
14	Аисты	1
15	Пчелы и медведи	1
16	Хитрая лиса	1
17	Ловишки с приседаниями	1
18	Переправа с досками	1
19	Туннель	1
20	Собери урожай	1
21	На погрузке арбузов	1
22	Принеси мяч	1
23	Успей перебежать	1
24	С мячом	1
25	Весёлые старты	1
Эстафеты (8 часов)		
26	Совушка	1
27	Мышеловка	1
28	Пустое место	1
29	Карусель	1
30	Кто быстрее?	1
31	Конники-спортсмены	1
32	Лягушата и цапля	1
33	Карлики и великаны	1
	Всего за год	33

2-й класс

№ п/п	Тема занятия	Количество часов
Русские народные игры (10 часов)		
1	Русская народная игра «Жмурки»	1
2	Русская народная игра «Кот и мышь»	1
3	Русская народная игра «Горелки»	1
4	Русская народная игра «Салки»	1
5	Русская народная игра «Пятнашки»	1
6	Русская народная игра «Охотники и зайцы»	1
7	Русская народная игра «Фанты»	1
8	Русская народная игра «Лов ушки с приседаниями»	1
9	Русская народная игра «Волк»	1
10	Русская народная игра «Птицелов»	1
Подвижные игры (8 часов)		
11	Подвижная игра «Совушка»	1
12	Подвижная игра «Мышеловка»	1
13	Подвижная игра «Пустое место»	1
14	Подвижная игра «Карусель»	1
15	Подвижная игра «Кто быстрее?»	1
16	Подвижная игра «Конники-спортсмены»	1
17	Подвижная игра «Лягушата и цыплята»	1
18	Подвижная игра «Карлики и великаны»	1
Эстафеты (8 часов)		
19	Эстафета «Передача мяча»	1
20	Эстафета «С мячом»	1
21	Эстафета зверей	1
22	Эстафета «Быстрые и ловкие»	1
23	Эстафета «Вызов номеров»	1
24	Эстафета по кругу	1
25	Эстафета с обручем	1
26	Эстафета со скакалкой	1
Игры народов России (8 часов)		
27	Русская народная игра «Гори, гори ясно!»	1
28	Башкирские народные игры «Юрта», «Медный пень»	1
29	Бурятская народная игра «Ищем палочку»	1
30	Дагестанские народные игры «Выбей из круга», «Подними платок»	1
31	Марийская народная игра «Катание мяча»	1
32	Татарская народная игра «Серый волк»	1
33	Якутские народные игры «Сокол и лиса», «Пятнашки»	1
34	Чувашская игра «Рыбки»	1
	Всего за год	34

3 класс

№ п/п	Тема занятия	Количество часов
Русские народные игры (3 часа)		
1	Русская народная игра «Краски»	1
2	Русская народная игра «Гори, гори ясно»	1
3	Русская народная игра «Ляпка»	1
Игры народов России (17 часов)		
4	Башкирские народные игры «Юрта», «Медный пень»	1
5	Бурятская народная игра «Ищем палочку»	1
6	Дагестанские народные игры «Выбей из круга», «Подними платок»	1
7	Кабардино-балкарская народная игра «Под буркой»	1
8	Калмыцкие народные игры «Прятки», «Альчик!»	1
9	Карельские народные игры «Мяч», «Я есть!»	1
10	Игры народов Коми «Невод», «Стой, олень!»	1
11	Марийская народная игра «Катание мяча»	1
12	Татарская народная игра «Серый волк»	1
13	Якутские народные игры «Сокол и лиса», «Пятнашки»	1
14	Удмуртские народные игры «Водяной», «Серый заяка»	1
15	Чечено-ингушская игра «Чиж»	1
16	Тувинские народные игры «Стрельба в мишень», «Борьба»	1
17	Мордовские народные игры «Котел», «Круговой»	1
18	Северо-осетинская игра «Борьба за флажки»	1
19	Чувашская игра «Рыбки»	1
20	Игра народов Сибири и Дальнего Востока «Льдинки, ветер и мороз»	1
Эстафеты (6 часов)		
21	Эстафета «Вызов номеров»	1
22	Эстафета по кругу	1
23	Эстафета с обручем	1
24	Эстафета с мячом	1
25	Эстафета «Быстрые и ловкие»	1
26	Эстафета «Встречная»	1
Русские народные игры (8 часов)		
27	Русская народная игра «Салки»	1
28	Русская народная игра «Пятнашки»	1
29	Русская народная игра «Охотники и зайцы»	1
30	Русская народная игра «Фанты»	1
31	Русская народная игра «Лов ушки с приседаниями»	1
32	Русская народная игра «Волк»	1
33	Русская народная игра «Птицелов»	1
34	Русская народная игра «Горелки»	1
	Всего за год	34

4 класс

№п/п	Тема занятия	Количество часов
Русские народные игры (11 часов)		
1	Русская народная игра «Жмурки»	1
2	Русская народная игра «Кот и мышь»	1
3	Русская народная игра «Горелки»	1
4	Русская народная игра «Салки»	1
5	Русская народная игра «Пятнашки»	1
6	Русская народная игра «Охотники и зайцы»	1
7	Русская народная игра «Фанты»	1
8	Русская народная игра «Ловушки с приседаниями»	1
9	Русская народная игра «Волк»	1
10	Русская народная игра «Птицелов»	1
11	Русская народная игра «Гори, гори ясно!»	1
Игры народов России (7 часов)		
12	Башкирские народные игры «Юрта», «Медный пень»	1
13	Бурятская народная игра «Ищем палочку»	1
14	Дагестанские народные игры «Выбей из круга», «Подними платок»	1
15	Марийская народная игра «Катание мяча»	1
16	Татарская народная игра «Серый волк»	1
17	Якутские народные игры «Сокол и лиса», «Пятнашки»	1
18	Чувашская игра «Рыбки»	1
Эстафеты (8 часов)		
19	Эстафета «Передача мяча»	1
20	Эстафета со скакалкой	1
21	Эстафета «С мячом»	1
22	Эстафета зверей	1
23	Эстафета «Быстрые и ловкие»	1
24	Эстафета «Вызов номеров»	1
25	Эстафета по кругу	1
26	Эстафета с обручем	1
Русские народные игры (8 часов)		
27	Русская народная игра «Салки»	1
28	Русская народная игра «Пятнашки»	1
29	Русская народная игра «Охотники и зайцы»	1
30	Русская народная игра «Краски»	1
31	Русская народная игра «Гори, гори ясно»	1
32	Русская народная игра «Третий лишний»	1
33	Русская народная игра «Пятнашки»	1
34	Русская народная игра «Охотники и зайцы»	1
	Всего за год	34

Оценочные материалы

По итогам реализации внеурочного курса «Подвижные игры народов мира» проводится спортивный праздник, включающий подвижные игры разных народов.

Спортивный праздник для 1-4 классов «Подвижные игры»

Цель: пропаганда физической культуры и занятий спортом; воспитание чувства уважения к традициям разных стран.

Ход мероприятия.

1. Построение. Разминка.
2. Состав команд.
В каждой команде по 10 человек из класса. (5 девочек, 5 мальчиков)
3. Игроки складывают название команды из выданных разрезанных букв. (Кузнечик, Кенгуру, Дельфин, Охотник.)
4. Представление команд.
5. Каждой команде вручается маршрутный лист, в нем указаны станции; игры, которые проводятся на этих станциях; очки, которые зарабатывает команда в каждой игре.
Задача команды: набрать в ходе игры как можно больше очков.

6. Первое соревнование.

Тувинская игра (Кары адары) Стрельба в мишень

Играющие делятся на две команды. На свободном месте ставится пенек (стульчик, любой деревянный предмет). На пенек кладут колобок, скатанный из козьего пуха или шерсти овцы, так, чтобы при попадании в него тупой стрелой или мячом он откатился. На расстоянии 4 - 5 м от пенька чертится линия. Игроки по очереди поражают цель. Выигрывает тот, кто наберет наибольшее число попаданий.

За победу 1 очко.

7. Второе соревнование.

Башкирская игра «Бакыр букэн» Медный пень

Играющие располагаются по кругу. Дети, изображающие медные пни, сидят на стульях. Дети-хозяева становятся за стульями.

На башкирскую народную мелодию водящий-покупатель двигается по кругу переменным шагом, смотрит внимательно на детей, сидящих на стульях, как бы выбирая себе пень. С окончанием музыки останавливается около пары и спрашивает у хозяина:

**Я хочу у вас спросить,
Можно ль мне ваш пень купить?**

Хозяин отвечает:

**Коль джигит ты удалой,
Медный пень тот будет твой.**

После этих слов хозяин и покупатель выходят за круг, встают за выбранным пнем друг к другу спиной и на слова: «Раз, два, три - беги!» - разбегаются в разные стороны. Добежавший первым встает за медным пнем.

За каждую победу – 1 очко.

8. А теперь команды направляются по станциям, отмеченным в маршрутном листе. Каждая станция имеет название народа, живущего на территории России. Команды играют в игры на каждой станции. Правила игр вам объяснят ведущие, которые ждут вас на станциях.

Каждая игра проходит за определенное время и оценивается определенным количеством очков.

После того, как все станции пройдены, команды собираются на стартовой площадке для подведения итогов. Победитель определяется по большему количеству заработанных очков.

Описание игр

«Ловишка в кругу» (русская народная игра)

На площадке чертят большой круг. В середине круга кладут палку. Длина палки должна быть значительно меньше диаметра круга. Величина круга от 3 м и более в зависимости от количества играющих. Все участники игры стоят в кругу, один из них - ловишка. Он бежит за детьми и старается кого-то поймать. Пойманный игрок становится ловишкой.

«Катание мяча» (марийская народная игра).

Играющие договариваются, в каком порядке они будут катить сваленный из шерсти мяч. На ровной площадке на расстоянии 3 - 5 м от черты, за которой располагаются играющие, вырывается небольшая ямка (диаметр и глубина ее чуть больше мяча). Первый игрок катит мяч, стараясь попасть в ямку. Если попадет, он получает одно очко и катит мяч еще раз. Если же игрок промахнется и не попадет в ямку, катит следующий по очереди. Победит тот, кто первым наберет условное количество очков.

За каждый мяч – очко

«Игра в мяч»

Каждый игрок пробегает под планкой, на которой висят 5 кругов. Игрок старается перекинуть мяч через каждый круг. За одно попадание – 1 очко.

Ходули

Игрок должен пройти по «коридору» (очерчен на земле) и разложить по пути 5 мячей в лунки справа и слева от «коридора» и собрать на обратном пути.

За каждый мяч – очко.

«Ярлыга – Таусмак» (туркменская народная игра).

Это соревнование в прыжках, призом для победителя служит платок, который он добывал с разбега в прыжке. Подвешивается платок на большой высоте. Команда за каждый платок получает очко.

«Жамбы – ату», (казахская народная игра).

Стрельба из лука по серебряному диску, который подвешивается на тонком канатике, сплетенном из конских волос. Чтобы получить приз, стрелок из лука должен попасть в сплетенный канатик и перебить его. Диск, а это и есть приз, падает на землю.

Игрокам достаточно попасть в диск, за одно попадание она получает 1 очко. Каждый игрок стреляет один раз.

«Серый волк» (татарская народная игра)

Одного из играющих выбирают серым волком. Присев на корточки, серый волк прячется за чертой в одном конце площадки (в кустах или в густой траве). Остальные играющие находятся на противоположной стороне. Расстояние между проведенными линиями 20--30 м. По сигналу все идут в лес собирать грибы, ягоды. Навстречу им выходит ведущий и спрашивает (дети хором отвечают):

- Вы, друзья, куда спешите?
- В лес дремучий мы идем.
- Что вы делать там хотите?
- Там малины наберем.

- Вам зачем малина, дети?
- Мы варенье приготовим.
- Если волк в лесу вас встретит?

- Серый волк нас не догонит!

После этой перекички все подходят к тому месту, где прячется серый волк, и хором говорят:

**Соберу я ягоды и сварю варенье,
Милой моей бабушке будет угощенье.
Здесь малины много, всю и не собрать,
А волков, медведей вовсе не видеть!**

После слов не видеть серый волк встает, а дети быстро бегут за черту. Волк гонится за ними и старается кого-нибудь запятнать. Пленников он уводит в логово - туда, где прятался сам.

Методические рекомендации по использованию форм внеурочной деятельности в рамках внеурочного курса «Подвижные игры»¹

Сюжетно-ролевая игра – это вид деятельности, для которой характерны активные творческие двигательные действия, мотивированные её сюжетом

Сюжетные игры отличаются чётко выработанным сценарием с фиксированными правилами. Они характерны продуманными действиями всех участников событий, отклонение от сюжета представляется невозможным. Все средства физического воспитания подчинены определенному сюжету

Бессюжетные игры характерны отсутствием сценария, однако требуют от детей внимательности, быстроты и самостоятельности. В процессе занятия ребёнок должен повторять определённое двигательное действие, чаще всего представленное в виде состязания.

Игры-забавы также требуют выполнения конкретного задания в виде соревнования. Отличие от бессюжетных состоит в том, что часть детей участвует в игре, а другая часть является зрителями

Игры различны по степени подвижности.

Различают занятия большой, средней и малой активности.

К первой группе относятся те занятия, в которых принимают участие большинство детей, чаще всего это бег или прыжки.

Ко второй группе относятся игры, в которых также участвуют все ребята, но задания более спокойны, например, ходьба или передача снарядов.

В играх небольшой подвижности действия неинтенсивны и имеют медленный темп.

Игры может проводиться в самых различных условиях: в зале, на спортивной площадке, в рекреации. При этом возраст и количество участников могут быть совершенно различными и ничем не регламентироваться.

Что надо знать при подготовке и проведении подвижных игр:

1 этап. Подготовка к проведению игры.

- **Выбор игры.** Это зависит от поставленной задачи, возраста, физических данных, количества детей, условий и места проведения.
- **Подготовка места для игры.** Для проведения игр на свежем воздухе необходимо подобрать ровную, с травяным покрытием площадку. Если игра проводится в помещении, то там не должно быть посторонних предметов, мешающих движениям играющих.
- **Подготовка инвентаря к играм.** Желательно, чтобы инвентарь был красочным, ярким, заметным в игре. По размеру и весу должен соответствовать силам играющих.
- **Разметка площадки.** Если разметка площадки требует много времени, то это делается до начала игры. Несложную разметку можно провести одновременно с рассказом содержания игры. В спортивном зале в качестве разметки для игры можно использовать линии разметок площадок для спортивных игр.

2 этап. Организация играющих.

– **Размещение играющих и место руководителя при объяснении игры.** Пред объяснением игры необходимо так расставить участников, чтобы они хорошо видели и слышали руководителя. При этом играющие должны стоять спиной к источнику света.

– **Объяснение игры.** Оно должно быть кратким и логичным:

- а) название игры,
- б) роль играющих и их места расположения,
- в) ход игры,
- г) цель,
- д) правила.

– **Выделение водящих.** Делать это можно разными способами:

- а) по назначению руководителя,
- б) по жребью,
- в) по выбору играющих.

– **Распределение на команды, выбор капитанов команд.**

– **Выделение помощников.** Помощники, выбранные руководителем (это могут быть дети, по каким-либо причинам не участвующие в игре), наблюдают за соблюдением правил, учитывают результаты игры, а также раздают и расставляют инвентарь.

3 этап. Руководство процессом игры.

– **Ход игры и поведение играющих.** Игра начинается по условному сигналу. Детям сложно сразу запомнить все правила игры (особенно если они играют в нее впервые), поэтому в процессе игры нужно напоминать им о них. Если большинство играющих допускают одинаковую ошибку, руководитель останавливает игру и вносит поправки.

– **Судейство.** Судья должен найти удобное для наблюдения место, чтобы видеть всех играющих и не мешать им. Заметив нарушение правил, судья своевременно и отчетливо подает сигнал. Он делает замечания, не вступая в споры с играющими. Замечания и разъяснения, касающиеся судейства, надо делать по окончании игры.

– **Дозировка нагрузки в процессе игры.** Интенсивные нагрузки необходимо чередовать с отдыхом. Надо также учитывать, что с повышением эмоционального состояния нагрузка на играющих в игре возрастает. Для регулирования нагрузки можно применять кратковременные перерывы, увеличивать или уменьшать размеры площадки, удлинять дистанции пробежек, разделять играющих на большее количество подгрупп, увеличивать количество инвентаря в игре.

– **Окончание игры.** Руководителю необходимо закончить игру, когда дети еще не переутомились и проявляют к ней интерес. Он формирует группы детей и организует уборку инвентаря.

4 этап. Подведение итогов игры.

– **Определение результатов.** При определении результатов игры учитывается не только быстрота, но и качество выполнения того или иного задания.

– **Разбор игры.** При разборе уточняются детали игры, улаживаются конфликты. Разбор помогает руководителю понять, насколько усвоена игра, что играющим понравилось и над чем надо еще работать в дальнейшем.

¹ В целях обеспечения мер санитарно-эпидемиологического благополучия обучающихся в связи с распространением новой коронавирусной инфекции (COVID-19)» рекомендуется максимально использовать ресурсы организаций дополнительного образования детей, физической культуры и спорта, культуры (подготовка и участие детей в муниципальных, региональных конкурсах, соревнованиях).