

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ ИРКУТСКОЙ ОБЛАСТИ  
ГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ КАЗЕННОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ИРКУТСКОЙ ОБЛАСТИ  
«СПЕЦИАЛЬНАЯ (КОРРЕКЦИОННАЯ) ШКОЛА № 5 г. ИРКУТСКА»

<p>РАССМОТРЕНО на заседании МО ГОКУ СКШ №5 г. Иркутска Протокол № <u>1</u> от «<u>28</u>» <u>08</u> 2023г. Руководитель МО <u>С.А. Молостова</u></p>	<p>СОГЛАСОВАНО с заместителем директора по УВР ГОКУ СКШ №5 г. Иркутска <u>Л.А. Ербаева</u> «<u>31</u>» <u>августа</u> 2023г.</p>	<p>УТВЕРЖДЕНО Директор ГОКУ СКШ №5 г. Иркутска <u>Е.В. Рудницкая</u> «<u>18</u>» <u>08</u> 2023г.</p>
--	--	---



**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**  
по внеурочной деятельности «Играем вместе»  
для обучающихся с умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями)  
**ВАРИАНТ 2**  
**6 «Б» КЛАССА**  
на 2023-2024 учебный год

Составитель:  
С.А. Молостова

г. Иркутск, 2023 г.

## Пояснительная записка

Рабочая программа по курсу внеурочной деятельности «Играем вместе» разработана в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта обучающихся с умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями), утвержден приказом Министерства образования и науки РФ от 19 декабря 2014 г. № 1599 и Федеральной адаптированной общеобразовательной программой основного общего образования для обучающихся с умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями), утверждённой приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 24 ноября 2022 г. №1026.

Рабочая программа по внеурочной деятельности «Играем вместе» составлена на основании ФАООП и обеспечивает достижение планируемых результатов в освоении данной программы.

**Игра** — деятельность ребенка в условных ситуациях, моделирующих реальные ситуации; направлена на воссоздание и усвоение общественного опыта. Игра является самым действенным средством коррекции психофизического развития умственно отсталых детей. Процесс обучения игре, который мы рассматриваем как особую форму взаимодействия взрослых с детьми, обеспечивает не столько формирование определенных игровых умений и навыков, сколько активизацию их психической и двигательной сферы, развитие всех познавательных процессов, эмоционально-волевой сферы, навыков общения с взрослыми и сверстниками. Игра в процессе обучения и воспитания детей с умственной отсталостью, ТМНР выступает как форма обучения и как деятельность, которой детей специально обучают. Обучение детей игре строится на основе глубокого знания и учета индивидуальных возможностей развития каждого ребенка. При обучении ребенка с ТМНР игре как деятельности, прежде всего, ставится задача формирования *предметно-игровой* деятельности. Особое значение в развитии ребенка имеет подвижная игра. Она способствует формированию двигательных умений и навыков, предоставляет возможность развивать познавательный интерес, формирует умение ориентироваться в окружающем пространстве.

Рабочая программа по социальному направлению внеурочной деятельности «Играем вместе» разработана на основе исследований отечественных педагогов и психологов, опыта работы дефектологов с детьми, имеющими интеллектуальные нарушения развития.

**Цель:** формирование знаний обучающихся о здоровом образе жизни, развитие и стимуляция физической активности обучающихся, развитие двигательных способностей и мобильности, формирование негативного отношения к факторам, вредящим здоровью.

### Задачи:

- формирование интереса к игровой деятельности;
- формирование положительного эмоционального отношения к игре;
- формирование умения выполнять отдельные предметно-игровые действия, цепочки предметно-игровых действий, формирование двигательных навыков;
- формирование умения действовать по подражанию, образцу, инструкции;
- развитие внимания, памяти, усидчивости, наблюдательности;
- формирование умения ориентироваться в пространстве;
- развитие эмоционально-волевой сферы, чувства сопричастности общему делу;
- развитие речевой и двигательной активности во время совместной игры;
- развитие общей и мелкой моторики;
- формирование умения в ролевой игре соотносить роль с игровыми действиями;
- формирование умения следовать правилам игры;
- формирование интереса к совместной игровой деятельности.
-

## Содержание внеурочной деятельности «Играем вместе»

Содержание и виды деятельности обучающихся по всем направлениям плана адаптируется с учетом их особенностей и особых образовательных потребностей, реализуются в доступной для обучающихся с умеренной, тяжелой, глубокой умственной отсталостью, тяжелыми и множественными нарушениями развития форме.

Формированию интереса ребенка к игровой деятельности, расширению диапазона используемых игр способствует специально организованная среда. Для создания такой среды необходимо зонирование пространства группы: выделение мест для игры на полу (на ковре), для игры с настольными играми, отгороженного пространства для индивидуальной игровой деятельности, продуманное размещение игр. Кроме того, необходимо продумать место проведения игры на улице. Материал данной программы предполагает проведение занятий на спортивной площадке, игровом комплексе, в классе.

Программный материал содержит следующие виды игр: подвижные, игры на улице, сенсорные, предметные игры, сюжетно-ролевые. Рабочая программа разработана для детей с умеренной, тяжелой умственной отсталостью, ТМНР. Срок реализации программы - 1 год (34 часа). Занятия проводятся в соответствии с календарно-тематическим планированием 1 раз в неделю. Продолжительность занятия до 30 мин.

### Содержание занятий

#### **Игра «Найди музыкальную игрушку»**

*Ход игры.*

Детям демонстрируется музыкальная игрушка. Педагог обращает внимание детей на то, как звучит игрушка, дает послушать детям. Затем педагог дает инструкцию: «Сейчас вы закроете глаза (отвернетесь, выйдете из помещения), я спрячу игрушку. Вам нужно найти игрушку по звучанию».

Дети могут выполнять задание по одному или группой.

#### **Игра «Жмурки»**

Для проведения игры необходимо приготовить повязку на глаза, колокольчик или бубен. Если нет музыкальных инструментов - ничего страшного, сигналы можно подавать голосом или хлопая в ладоши.

*Ход игры.*

1 вариант. Водящий - взрослый, дети убегают.

2 вариант. Водящий – ребенок, остальные дети убегают.

Игроки разбегаются в разные стороны и начинают «дразнить» водящего, подавая ему разные сигналы о своем местонахождении. Можно звонить в колокольчик или хлопать в ладоши. Пойманный участник становится водящим.

#### **Игра «Волшебный мешочек»**

Для проведения игры необходимо приготовить игрушки резко различной формы, величины, фактуры по количеству детей, непрозрачный мешочек – «волшебный мешочек» с завязкой, в который складываются предметы-игрушки.

*Ход игры:*

*Вариант 1.* Взрослый демонстрирует детям мешок, предлагая детям узнать, что там лежит. Дети вынимают предметы из мешка, называя их. Затем взрослый складывает предметы в мешок. Ребенок опускает руку в мешок, на ощупь находит предмет, который назвал учитель.

*Вариант 2.* Ребенок выбирает игрушку, ощупывает её, затем называет (показывает на картинке) предмет, который он держит в руке.

## **Игра «Зайчата»**

*Ход игры.*

Взрослый делает зайчика из пальцев и говорит детям, что это мама – зайчиха, которая ищет своих зайчат. Затем предлагает детям сделать зайчат из пальчиков. Взрослый предлагает детям попрыгать, как зайчики. Потом педагог рассказывает детям стихотворение, сопровождая его действиями. Дети повторяют действия педагога.

Жили-были (кистями рук покрутить перед собой «фонарики»)

Зайчики (показать пальцами ушки)

на лесной опушке (ладонями провести окружность на столе).

Жили-были (кистями рук покрутить перед собой «фонарики»)

зайчики (показать пальцами ушки)

в беленькой избушке (соединить руки над головой в «домик»).

Мыли свои ушки (пальцами правой руки провести по указательному, по среднему пальцам),

мыли свои лапочки (потереть одну руку о другую).

Наряжались зайчики (пошевелить «ушками»),

надевали тапочки (потопать ногами).

## **Игра «Поездка на автобусе»**

Для проведения игры необходимо приготовить модель автобуса с местами для пассажиров, местом для водителя с рулем, цветные карточки - проездные билеты.

*Ход игры.*

Взрослый предлагает детям поиграть в игру «Автобус».

Сначала педагог предлагает детям рассмотреть игрушечный автобус, обращая внимание на его детали. Затем дети подходят к модели автобуса, рассматривают его. Взрослый обращает внимание детей, что в автобусе есть место для водителя (кабина, руль, кресло и т.д.), места для пассажиров, место кондуктора. Далее педагог рассказывает детям правила поведения в автобусе (необходимо купить билет у кондуктора, предъявить билет контролеру, занять место в автобусе, выйти на нужной остановке).

1 вариант. Взрослый – водитель, дети - пассажиры.

2 вариант. Ребенок водитель, остальные дети пассажиры.

Педагог знакомит детей с особенностями выбранной роли, учит детей последовательно выполнять действия, связанные с ней.

Для усложнения игры можно ввести роли кондуктора и контролера, создавать различные ситуации (например, едем в магазин, в зоопарк и др.).

При этом детям нужно будет учиться выходить из автобуса на нужной остановке, приобретать и предъявлять билет.

## **Игра «Мяч в кругу»**

Для проведения игры необходимо подготовить большой гимнастический мяч (футбол).

*Ход игры.*

Дети стоят в кругу. Педагог объясняет детям, что мяч – это Колобок, который будет катиться на слова:

Колобок, Колобок,

У тебя румяный бок.

Ты по полу покатись

И Катюше (ребятам) улыбнись!

Затем педагог предлагает одному из участников игры передать мяч-Колобок другому игроку. Например, по просьбе педагога («Катенька, покати мячик Диме») девочка прокатывает мяч двумя руками названному участнику. Тот, получив мяч, прокатывает его другому ребенку, которого назвали по имени. Каждая передача мяча одним игроком другому сопровождается стихотворением.

### **Игра «Лото»**

Для проведения игры необходимо приготовить карты лото с изображением знакомых детям предметов, маленькие картинки с изображением тех же предметов.

*Ход игры.*

Педагог раздает детям карточки лото, а сам поднимает одну из маленьких картинок и спрашивает: «У кого такая картинка?» Ребенок, у которого есть такая картинка, поднимает вверх руку или говорит: «У меня». После того, как выбор сделан, ребенок получает картинку и накладывает ее на такую же картинку в своей карточке.

### **Игра «Пятнашки»**

*Ход игры.*

Собравшись в круг, игроки выбирают водящего и дают ему прозвище «Пятнашка». «Пятнашка» должен догонять других игроков и запятнать их, коснувшись рукой. Игрок, которого водящий запятнал, становится сам «пятнашкой». Вот в этот момент нужно громко назвать имя нового водящего, чтобы другие игроки знали, от кого убежать.

### **Игра «Домино»**

*Ход игры.*

Каждому игроку раздается по 5 карточек (косяшек), остальные карты кладутся на стол лицевой стороной вниз. С помощью считалочки определяется игрок, который ходит первым, размещая карту (косяшку) лицевой стороной вверх на середине стола. Ход передается по часовой стрелке. Если у игрока есть карточка с тем же изображением, он ее кладет, если нет, берет 1 из оставшихся карточек (косяшек). Если карточка подошла – кладет на стол, если нет - передает ход. Игра продолжается до тех пор, пока у одного из игроков не останется карточек. Он и будет победителем.

### **Игра «Пять маленьких мышек»**

*Ход игры.*

Взрослый рассказывает детям стихотворение, сопровождая его действиями. Дети повторяют действия педагога (сначала одной, потом другой рукой).

Пять маленьких мышек забрались в кладовку, в  
бочонках и банках орудуют ловко  
(пять пальцев бегают по плоскости).

На сыр забирается первая мышка  
(стучат большим пальцем).

В сметану ныряет вторая малышка  
(стучат указательным пальцем).

А третья с тарелки все масло слизала

(стучат средним пальцем).  
Четвертая в миску с мукою попала  
(стучат безымянным пальцем).  
А пятая мышка медком угощается  
(стучат мизинцем).  
Все сыты, довольны  
(глядят ладонями поверхность стола).  
Вдруг... Кот просыпается!!!  
(показать «когти»)  
«Бежим!!!» - пропищала подружкам малышка  
(пять пальцев бегают по поверхности стола). И  
спрятались в норку проказницы-мышки  
(делают «норку» - одной ладонью накрыть другую).

### **Игра с конструктором «Строим дом»**

Выбор деталей для построения, соединение деталей, сооружение конструкции.

### **Игра «Зайчата»**

*Ход игры.*

Взрослый делает зайчика из пальцев и говорит детям, что это мама – зайчиха, которая ищет своих зайчат. Затем предлагает детям сделать зайчат из пальчиков. Взрослый предлагает детям попрыгать, как зайчики. Потом педагог рассказывает детям стихотворение, сопровождая его действиями. Дети повторяют действия педагога.

Жили-были (кистями рук покрутить перед собой «фонарики»)

Зайчики (показать пальцами ушки)

на лесной опушке (ладонями провести окружность на столе).

Жили-были (кистями рук покрутить перед собой «фонарики»)

зайчики (показать пальцами ушки)

в беленькой избушке (соединить руки над головой в «домик»).

Мыли свои ушки (пальцами правой руки провести по указательному, по среднему пальцам), мыли

свои лапочки (потереть одну руку о другую).

Наряжались зайчики (пошевелить «ушками»),

надевали тапочки (потопать ногами).

### **Игра «Море волнуется раз»**

Для проведения игры необходимо подготовить парашют.

*Ход игры:*

Участники игры берут парашют двумя руками за края. На счет раз - работают в лучезапястном суставе (мелкая волна). На счет два - сгибают руки в локтях (крупная волна). На счет три - поднимают руки вверх, образуется купол. На счет четыре - приседают на корточки. На счет пять -

встают. Повторять 2-3 раза.

Для усложнения игры можно предложить детям пробежать под куполом парашюта (например, бегут только мальчики или девочки; названные игроки меняются местами).

### **Полоса препятствий.**

Залезание на игровой комплекс, ползание, лазание, перелезание, подлезание, спрыгивание с игрового комплекса. Соревнования «Кто быстрее», «Самый ловкий».

### **Игра «Карусель»**

Для проведения игры необходимо приготовить парашют.

*Ход игры.*

Расстелить парашют на полу, растянуть по всей окружности. Дети берутся одной рукой (сначала левой, потом правой) за край парашюта и вместе с воспитателем двигаются по кругу, произнося слова:

Еле-еле, еле-еле,

Завертелись карусели (дети идут на носочках медленно). А

потом, потом, потом,

Все бегом, бегом, бегом (затем темп нарастает и переходит в бег).

Тише, тише, не спешите,

Карусель остановите (дети постепенно останавливаются).

Раз, два, раз, два -

Повернулась детвора (делают поворот и берутся другой рукой за парашют; направление движения меняется). Раз,

два, раз, два -

Вот и кончилась игра.

Игровые действия повторяются несколько раз, затем игра заканчивается.

### **Полоса препятствий**

Залезание на игровой комплекс, ползание, лазание, перелезание, подлезание, спрыгивание с игрового комплекса. Соревнования «Кто быстрее», «Самый ловкий».

### **Игра «В лесу»**

1. «Прыжки через шишки». Из шишек выкладывают несколько полосок с последовательным увеличением расстояния между ними (30, 40, 50 см). Место должно быть ровным, без коряг и впадин.
2. «Прыжки по кругу». Из шишек выкладывают круг. Детям предлагают прыгать на двух ногах в одну сторону, а затем в другую.
3. «От дерева до дерева». Прыжки от дерева до дерева на двух ногах, на одной ноге, поочередно.
4. «Подтягивание». Выбрать наклонное дерево, не очень толстое, чтобы можно было обхватить его руками. Сначала детям предлагается подтянуться, зацепиться за него руками и повисеть. Затем детям предлагается подтянуться, зацепиться за него руками и ногами и в этом положении перебираться по дереву столько, сколько хватит сил, затем, повиснув на руках, спрыгнуть на землю. Обязательна страховка учителя при выполнении детьми этого упражнения.
5. «Метание в цель и на дальность». Метание шишек. Заранее определяются ориентиры.

### **Полоса препятствий**

Задания. Ходьба и бег по неровной поверхности, перелезание через деревья, подлезание под деревьями, ползание по мху, перепрыгивание через канавки, прохождение через кустарник (придерживать кусты).

*(место проведения – спортивная площадка, игровая площадка)*

### **Игра «Попади в цель»**

Задания. 1. Броски мяча друг другу.

2. Броски мяча в баскетбольное кольцо.
3. Сбивание кеглей мячом.
4. Попадание мячей в корзину.

### **Полоса препятствий**

Залезание на игровой комплекс, ползание, лазание, перелезание, подлезание, спрыгивание с игрового комплекса. Соревнования «Ктобыстрее», «Самый ловкий».

### **Футбол**

Задания. 1. Ударить по мячу правой (левой) ногой, посылая его друг другу с расстояния 2-3 метра.

2. От исходной черты (расстояние 2-4 метра) на одной линии ставят кегли. Задание – с места ударить по мячу и сбить предмет; с небольшого разбега ударить по мячу и сбить предмет.
3. Забить мяч в ворота.
4. Точная передача мяча с места другому игроку на поле.
5. Ведение мяча ногой в медленном беге.
6. Обведение мяча вокруг предмета (игрока).

### **Катание на санках**

Задания. 1. «Снежная карусель». Взявшись за руки, дети образуют круг, они снежинки. По сигналу учителя «Снежинки полетели!» дети ускоряют шаг, затем бегут (умеренный темп). Пробежав в одну сторону, они останавливаются, поворачиваются в другую сторону и вновь бегут. «Ветер стих!» - говорит учитель, и снежинки замедляют бег и останавливаются.

2. «На санки». Санки расставляются по двум сторонам площадки. Дети разбегаются, кружатся как снежинки в разные стороны. По команде «На санки!» надо быстро добежать до санок и сесть верхом, повернувшись лицом в круг. Повторить 2-3 раза.

Можно усложнить: уменьшить количество санок на одни по сравнению с числом игроков. Кто успеет сесть на санки?

3. Катание на санках друг друга поочередно.
4. Катание на санках с горки.
5. «Гонки санок». Дети ставят санки на исходную линию в одну шеренгу и садятся верхом, ноги на земле, руки произвольно. По сигналу «Марш!» играющие передвигаются до линии финиша, отталкиваясь двумя ногами от снега (от земли). Побеждает самый быстрый.

### **«Попади в круг».**

На снег кладут обручи на расстоянии 2 м от детей. Дети бросают снежки правой (левой) рукой снизу (от плеча).



### **Найди мяч**

Задания, 1. Все играющие становятся в круг вплотную, лицом к центру. Один играющий становится в центр, это говорящий. Играющие держат руки за спиной. Одному дают в руки мяч. Дети начинают передавать мяч друг другу за спиной. Водящий старается угадать у кого мяч. Он может попросить каждого из играющих показать свои руки, сказав «руки». Играющий протягивает обе руки вперед, ладонями кверху. Тот у кого оказался мяч или кто уронил его, становится в середину, а водящий на его место.

Задания, 2. Мяч передают в любом направлении. Мяч передают только соседу. Нельзя передавать мяч соседу после требования водящего показать руки.

Задания, 3. Ввести в игру два мяча. Увеличить число водящих. Тому у кого оказался мяч дать задание: попрыгать, станцевать и т.п.

### **«Гуси – Лебеди»**

Задания, 1. На одном конце площадки проводится черта-«дом», где находятся гуси, на противоположном конце стоит пастух. Сбоку от дома-«логово волка». Остальное место- «луг». Одного воспитатель назначает пастухом, другого волком, остальные изображают гусей. Пастух выгоняет гусей пастись на луг. Гуси ходят, летают по лугу. Пастух зовет их «Гуси, гуси». Гуси отвечают: «Га-га-га». «Есть хотите?». «Да-да-да». «Так летите». «Нам нельзя. Серый волк под горой, не пускает нас домой». «Так летите как хотите, только крылья берегите». Гуси расправив крылья, летят через луг домой, а волк выбегает, пресекает им дорогу, стараясь поймать побольше гусей (коснуться рукой).

Пойманных гусей волк уводит к себе. После 3-4 перебежек подсчитывается число пойманных, затем назначается новый волк и пастух.

Гуси могут лететь домой, а волк ловить их только после слов «Так летите, как хотите, только крылья берегите». Волк может ловить гусей на лугу до границы дома.

Задания, 2. Увеличить расстояние. Ввести второго волка. На пути волка преграда- ров, который надо перепрыгнуть.

### **Кто скорей снимет ленту**

Задания, 1. На площадке проводится черта, за которой дети строятся в несколько колонн по 4-5 человек. На расстоянии 10-15 шагов, напротив колонн натягивается веревка, высота на 15 см. выше поднятых вверх рук детей. Против каждой колонны на эту веревку накидывается лента. По сигналу «беги» все стоящие первыми в колоннах бегут к своей ленте, подпрыгивают и сдергивают ее с веревки. Снявший ленту первым, считается выигравшим. Ленты снова вешаются, те, кто были в колонне первыми, становятся в конец, а остальные подвигаются к черте. По сигналу бегут следующие дети. И т.д. Подсчитываются выигрыши в каждой колонне. Правила: Бежать можно только после слова «беги».

Сдергивать ленту только напротив своей колонны. Варианты: Поставить на пути бега препятствия. Протянуть веревку на расстоянии 40 см., под которую нужно подлезть, не задев ее. Провести две линии на расстоянии 30 см., через которые надо перепрыгнуть.

### **Подвижная игра «Космонавты»**

Задания, 1. Развивать у детей внимание, ловкость, воображение. Упражнять в быстрой ориентировке в пространстве.

По краям площадки чертятся контуры ракет. Общее количество мест в ракетах должно быть меньше количества играющих детей. Посередине площадки космонавты, взявшись за руки, ходят по кругу, приговаривая:

Ждут нас быстрые ракеты На такую полетим!

Для прогулок по планетам. Но в игре один секрет:

На какую захотим, Опоздавшим места нет.

С последними словами дети отпускают руки и бегут занимать места в ракете. Те, кому не хватило места в ракетах, остаются на космодроме, а те, кто сидит в ракетах, поочередно рассказывают, где пролетают и что видят. После этого все снова встают в круг, и игра повторяется. Во время полета вместо рассказа о виденном детям предлагается выполнять различные упражнения, задания, связанные с выходом в космос, и др.

### **"У кого длинный хвост?"**

Играющие образуют круг. Руководитель предлагает им поднять вверх правую руку, помахать ею, затем опустить. Он говорит детям, что будет называть разных животных. Причем, если у названного животного длинный хвост, дети должны поднять правую руку и помахать ею, если же хвоста нет или он короткий, поднимать руку не нужно. Итак, игра начинается. Руководитель называет животных, например: лошадь (длинный); коза (короткий); норова (длинный); лиса (длинный); заяц (короткий); овца (короткий); тигр (длинный); кот (длинный); медведь (короткий); свинья (короткий); осел (длинный); белка (длинный). Руководитель поднимает руку во всех случаях. Тому, кто ошибается, начисляется штрафное очко. Побеждает тот, кто за время игры набрал меньше штрафных очков.

### **"Класс, смирно!"**

Играющие стоят в одной шеренге. Руководитель, стоя лицом к детям, подает различные строевые команды, которые они должны исполнять в том случае, если руководитель предварительно перед командой скажет слово "группа". Если слово "группа" не произнесено, исполнять команду нельзя. Тот, кто ошибся, делает шаг вперед и продолжает играть. После второй ошибки делает еще один шаг вперед и т.д.

Игра продолжается примерно 3 мин. После окончания игры отмечаются самые внимательные, то есть те, кто остался на исходном положении. Согласно правилам шаг вперед делают и те ребята, которые своевременно не выполнили правильную команду.

Вместо шага вперед можно провинившимся начислять штрафные очки. В этом случае победителями считаются те участники, которые наберут наименьшее количество штрафных очков.

## **Предметные результаты освоения внеурочной деятельности «Играем вместе»**

Возможные **предметные результаты** освоения рабочей программы включают следующие умения:

- выполнять отдельные предметно-игровые действия, цепочки предметно-игровых действий;
- понимать смысл выполняемых действий;
- соотносить роли с игровыми действиями: убежать от водящего, ловить игроков; быть пассажиром в автобусе.
- бросать мяч партнеру, в цель;
- ударять по мячу ногой, учитывая направление перемещения мяча;
- лазать, ползать, перелезть, подлезать;
- кататься на санках с горки;
- действовать по подражанию, образцу, инструкции;
- узнавать предметы по названию, внешнему виду, на ощупь;
- ориентироваться в пространстве во время игровой деятельности;
- развивать фиксацию взгляда, активизировать прослеживающую функцию;
- находить одинаковые картинки;
- определять месторасположение источника звука;
- соблюдать правила игры;
- придерживаться выбранной роли до конца игры.

- получение удовольствия от игры;
- умение адекватно реагировать на игровые ситуации;
- интерес к взаимодействию с другими детьми и взрослыми в игровой деятельности,
- умение сопереживать, проявлять внимание;
- повышение двигательной активности, развитие ловкости;
- развитие памяти, внимания через выполнение повторяющихся игровых действий;
- умение самостоятельно играть в свободное время.

### Календарно-тематическое планирование

№	Тема занятия	Количество часов	Дата
1.	Формирование интереса к игровой деятельности.	1	
2.	Правила игры. Правила поведения в группе.	1	
3.	Игра «Найди музыкальную игрушку».	1	
4.	Игра «Попади в цель». Полоса препятствий.	1	
5.	Игра «Поездка на автобусе».	1	
6.	Игра «Лото».	1	
7.	Игра «Карусель». Полоса препятствий.	1	
8.	Игра «Домино»	1	
9.	Игра «Пять маленьких мышек».	1	
10.	Игра «Строим дом» (с конструктором).	1	
11.	Игра «Съедобное – несъедобное»	1	
12.	Игра «Волшебный мешочек».	1	
13.	Игра «Пятнашки»	1	
14.	Игра «Мяч в кругу»	1	
15.	Игра «Зайчата».	1	
16.	Игра «Жмурки»	1	
17.	Игра «Кто как ходит»	1	
18.	Игра «У кого длинный хвост?»	1	
19.	Игра «Мяч в воздухе»	1	
20.	Игра «Море волнуется раз». Полоса препятствий.	1	
21.	Игра «Игра в снежки»	1	
22.	Игра «Попади в круг».	1	
23.	Игра «Боулинг»	1	

24.	Игра «Космонавты».	1	
25.	Игра «Строим животных» (с конструктором).	1	
26.	Игра «В лесу». Полоса препятствий.	1	
27.	Игра «Найди мяч».	1	
28.	Игра «Класс, смирно!»	1	
29.	Игра с конструктором «Собери человечка».	1	
30.	Веселые игры на улице. Игра «Футбол».	1	
31.	Веселые игры на улице.	1	
32.	Игра «Гуси-Лебеди».	1	
33.	Игра «Русское лото».	1	
34.	Заключительное занятие. Подведение итогов	1	
	Всего	34	















