

Муниципальное общеобразовательное учреждение  
«Ряжская средняя школа №4»

Рассмотрено на  
заседании МО учителей начальных классов  
*24 августа* 2024 г.  
*Ирина* (Китаева И.Ю.)



Программа дополнительного образования  
"Народные игры"

Срок реализации 1 год

Программу составила:  
учитель начальных классов,  
Архипкина Т.Н.

2024-2025 учебный год

Муниципальное общеобразовательное учреждение  
«Ряжская средняя школа №4»

Рассмотрено на  
заседании МО учителей начальных классов  
\_\_\_\_\_ 2024 г.  
\_\_\_\_\_ (Китаева И.Ю.)

«Утверждаю»  
Директор МОУ  
«Ряжская СШ №4»  
\_\_\_\_\_ (Божекова Т.Ю..)

Программа дополнительного образования  
"Народные игры"

Срок реализации 1 год

Программу составила:  
учитель начальных классов,  
Архипкина Т.Н.

2024-2025 учебный год

## Пояснительная записка

Рабочая программа кружка «Народные игры» для 1 классов составлена в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования и Программы внеурочной деятельности.

**Актуальность:** давно забытые народные игры, а они являются неотъемлемой частью патриотического воспитания детей. В народных играх сохранились особенные черты русского характера. Знакомя детей с народными играми, мы через игровой фольклор расширяем и закрепляем знания детей о народном творчестве. Развиваем в них духовный творческий патриотизм, интерес к истокам народного творчества.

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

По содержанию все народные игры классически лаконичны, выразительны и доступны детям. Они вызывают активную работу мысли, способствуют расширению кругозора, уточнению представлений об окружающем мире, отождествляют зверей и птиц, домашних животных с добрыми и злыми силами людей и лесов, изображают в лицах содружество или борьбу человека с этими силами. Так у меня возникла необходимость в создании кружка «Народных игр».

**Проблема:** Недостаточное количество времени уделяется взрослыми организации народных игр для детей. В этом случае дети даже просто не знают названий каких-то игр, и не могут самостоятельно играть или организовать игру, не говоря уже о том, что игры у разных народов разные.

**Цель:** содействие всестороннему развитию личности на основе овладения обучающимися народными играми, укрепление здоровья через физкультурно-оздоровительную деятельность. Повысить двигательную активность детей младшего школьного возраста, через организацию народных игр.

### **Задачи:**

- Познакомить младших школьников с народными играми, отражающими национальный аспект, с историей возникновения игр.
- Содействовать укреплению здоровья, разностороннему физическому развитию воспитанников.
- Научить детей играть активно и самостоятельно.
- Обучить правилам народных игр.
- Приспосабливаться к изменяющимся условиям окружающей среды, находить выход из критического положения, быстро принимать решение и приводить его в исполнение; проявлять инициативу.
- Развивать физические качества: силу, быстроту, выносливость, ловкость.
- Воспитывать культуру общения со сверстниками и формировать навыки сотрудничества в условиях учебной, игровой и соревновательной деятельности.
- Способствовать воспитанию нравственных чувств, сознания и дальнейшего проявления их в общественно полезной и творческой деятельности
- Воспитание дисциплинированности, доброжелательного отношения к сверстникам, честности, отзывчивости, содействие развитию психических процессов (памяти, мышления, внимания) в ходе двигательной активности.

**Направленность:** художественно-эстетическая

Целью художественно — эстетического направления является воспитание художественного вкуса и формирование у учащихся потребности в эстетическом саморазвитии.

Структура художественно — эстетического направления представлена кружком "Народные игры"

**Новизна** программы состоит в том, что обучающимся предоставляется возможность почувствовать целостность мира культуры, в котором невозможно разделить духовную и материальную культуру, разорвать цепь времён и поколений. Содержание программного материала включает в себя изучение народной игры.

Отличительной особенностью данной образовательной программы является её вариативность, что позволяет проводить обучение в тесной взаимосвязи с современной жизнью. Программа предусматривают усвоение не только теоретических знаний. Практические занятия способствуют развитию у детей творческих способностей, усвоению знаний и развитию образного мышления и творческого воображения ребенка. Возраст детей участвующих в реализации, данной образовательной программы 9-10 лет.

### **Общая характеристика курса**

Предлагаемая программа знакомит учащихся с народными играми, игровыми ситуациями, в которых отражаются национальный аспект, истоки самобытности культуры народов. Процесс формирования первичных умений и навыков неразрывно связан с задачей развития умственных и физических способностей, ведь детские подвижные игры несут огромную, и может быть самую важную роль в физическом развитии ребенка.

Содержание программы предполагает одноразовые занятия в неделю, всего 34 занятия в год (3 классы)

Рекомендуется создать благоприятные условия для проведения занятий в облегченной одежде. Основу учебного материала составляют игры, сходные по определённым признакам:

- по видовому отражению национальной культуры (отражается отношение к окружающей природе, быт разных народов, игры, вечная борьба добра против зла);
- по интенсивности используемых в игре движений (игры бывают малой, средней и высокой интенсивности);
- по содержанию и сложности построения игры (простые, переходящие, командные);
- по способу проведения (с водящим, без водящего, с предметами, без предметов, ролевые, сюжетные);

Данная классификация предназначена для того, чтобы облегчить учителю планирование занятий с младшими школьниками и наглядно обозначить соответствие народных игр разделу программы.

Год обучения (1 класс)—33 часа в год

## Планируемые результаты

Игры являются средством формирования у обучающихся универсальных учебных действий. Метапредметными результатами освоения учащимися содержания программы являются следующие умения:

- характеризовать явления (действия и поступки), давать им объективную оценку на основе освоенных знаний и имеющегося опыта;
- находить ошибки при проведении игр, отбирать способы их исправления;
- общаться и взаимодействовать со сверстниками на принципах взаимоуважения и взаимопомощи, дружбы и толерантности;
- обеспечивать защиту и сохранность природы во время активного отдыха и игровой деятельности;
- организовывать самостоятельную игровую деятельность с учетом требований ее безопасности, сохранности инвентаря и оборудования, организации места проведения игр;
- планировать и распределять нагрузку и отдых в процессе игровой деятельности;
- управлять эмоциями при общении со сверстниками и взрослыми, сохранять хладнокровие, сдержанность, рассудительность;
- технически правильно выполнять двигательные действия из базовых видов спорта при использовании их в игровой деятельности.
- умения организовывать собственную деятельность, выбирать и использовать средства для достижения ее цели;
- умения активно включаться в коллективную деятельность, взаимодействовать со сверстниками в достижении общих целей;
- умения доносить информацию в доступной, эмоционально-яркой форме в процессе общения и взаимодействия со сверстниками и взрослыми людьми.

Личностными результатами освоения учащимися содержания программы по изучению игр являются следующие умения:

- 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.

Предметными результатами освоения учащимися программы являются следующие умения:

- планировать игры в режиме дня, организовывать отдых и досуг;
- излагать факты истории возникновения игр, характеризовать их роль и значение в жизнедеятельности человека, связь с трудовой и военной деятельностью;
- представлять игру как средство укрепления здоровья, физического развития и физической подготовки человека;
- оказывать посильную помощь и моральную поддержку сверстникам при организации и проведении игр, 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 инвентарем и оборудованием, соблюдать требования техники безопасности к местам проведения игр;
- организовывать и проводить игры с разной целевой направленностью;
- характеризовать физическую нагрузку по показателю частоты пульса, регулировать ее напряженность во время игр;
- 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;
- подавать команды, вести подсчет при организации и проведении игр.

### **Оценка планируемых результатов**

Текущая проверка возможна при проведении каждой игры.

По итогам изучения проводится итоговое занятие в форме эстафеты, игры, соревнований. Это позволяет увидеть, насколько ученики научились играть, как они способны в разнообразной игровой обстановке применять умения и навыки в естественных видах движений.

Оцениваются:

- знание правил игры и умение соблюдать их в её процессе;
- умение целесообразно и согласованно действовать в игре;
- умение использовать в определённых игровых ситуациях знакомые двигательные действия.

Перечисленные умения оцениваются с учётом допускаемых ошибок. Условно их разделяют на мелкие и существенные.

К мелким можно отнести:

- ошибки, связанные с небольшими отклонениями от целесообразного использования двигательных действий, но не оказывающие явно отрицательного влияния на результат игровых действий;
- пассивность ученика во взаимодействиях с другими играющими, нарушение второстепенных правил игры.

Существенными ошибками можно считать:

- нецелесообразное применение двигательных действий, которые нарушают, искажают ход игры или не соответствуют требованиям этики игры;
- несогласованность взаимодействий играющих; преимущественно игра на себя;

незнание или нарушение основных правил.

Программа предполагает самостоятельную игровую деятельность учащихся, направленную на организацию и проведение соревнований и праздников по играм внутри класса, подвижных перемен, внутришкольных мероприятий с включением народных игр, где организаторами будут сами учащиеся.

### **Ожидаемый результат**

- Укрепление здоровья детей, формирования у них навыков здорового образа жизни.
- Обобщение и углубление знаний об истории, культуре народных игр
- Развитие умений работать в коллективе, лидерских качеств
- Развить фантазию настолько, чтобы потом сам мог изобретать подобные игры
- Формирования у детей и уверенности в своих силах.
- Умение применять игры в самостоятельных занятиях.

### **Система представления результатов обучающихся:**

- участие в фольклорном досуге, развлечениях, спортивных праздниках;
- презентации итогов работы

## Тематическое планирование

класс год обучения (2024-2025год)

№п/п	Дата	Тема	Всего часов	Теория	Практика
1		Русская народная игра "Ляпка"	1	0,5	0,5
2		Русская народная игра "Гонка мяча по улице"	1	0,5	0,5
3		Русская народная игра "Стадо"	1	1	
4		Русская народная игра "Шлёпанки"	1		1
5		Русская народная игра "Котлы. Классы"	1	0,5	0,5
6		Русская народная игра "Городки".	1	0,5	0,5
7		Русская народная игра " Чушки".	1	0,5	0,5
8		Русская народная игра "Рюхи".	1	1	
9		Русская народная игра " Деревянные бабки"	1		1
10		Удмурские народные игры " Охота на лося"	1	0,5	0,5
11		Удмурские народные игры "Игра с платочком"	1	0,5	0,5
12		Чувашские народные игры "Хищник в море"	1	1	
13		Чувашские народные игры "Луна или солнце"	1		1
14		Чувашские народные игры "Расходитесь"	1	0,5	0,5
15		Северо - осетинские народные игры "Чепена"	1	1	
16		Северо - осетинские народные игры "Метание с плеча"	1		1
17		Северо - осетинские народные игры "Метание снизу"	1	1	
18		Северо - осетинские народные игры " Тохси"	1		1
19		Татарские народные игры "Продаём горшки"	1	1	
20		Татарские народные игры "Серый волк"	1		1
21		Татарские народные игры " Скок - перескок"	1	0,5	0,5
22		Татарские народные игры "Хлопушки"	1	0,5	0,5
23		Татарские народные игры "Займи место"	1	1	
24		Татарские народные игры "Ловишки"	1		1
25		Татарские народные игры "Жмурки"	1	0,5	0,5
26		Татарские народные игры "Перехватчики"	1	0,5	0,5
27		Татарские народные игры "Лисички и курочки"	1	1	
28		Татарские народные игры "Кто первый?"	1		1
29		Русская народная игра "Обыкновенные жмурки"	1	0,5	0,5
30		Русская народная игра "Палочка - выручалочка"	1	1	
31		Русская народная игра "Охотники и утки"	1		1
32		Самые любимые народные игры	1		1
33		Самые любимые народные игры	1		1

### Материально-техническое обеспечение программы

- 4 набора кубиков (по 9 штук в каждом);
- 6 гимнастических обручей;
- 15 гимнастических палок;

- 10 мячей – прыгунок;
- 6 мячей для минибаскетбола;
- 15 скакалок;
- 30 камешков одного размера (галька);
- 2 декоративные удочки;
- 14 флажков;
- 2 набора «Городки»;
- 25 платочков

#### **Учебно-методическое обеспечение**

1. Горский, В.А. «Примерные программы внеурочной деятельности. Начальное основное образование» под редакцией В.А. Горского, -2-е изд. – М., Просвещение 2017
2. Кенеман, А.В. Детские подвижные игры народов СССР / А.В. Кинеман - М.: Просвещение, 1988г.
3. Литвинова, М.Ф. «Русские народные подвижные игры». Под редакцией Русской, Л.В. М., Просвещение. 2016г.
4. Патрикеев, А.Ю. «Подвижные игры» 1-4 классы. Учебно-методическое пособие. М., ВАКО. 2017г.
5. Минский Е.М. «Игры и развлечения в группе продленного дня» Москва «Просвещение» 2002 год

#### **Выводы:**

Для оздоровления, для воспитания нравственных качеств личности используются различные пути. Одно из направлений – физическая культура, народные игры. Игра является одним из важных средств разностороннего физического воспитания. В играх мы находим все основные виды движений: ходьбу, бег, прыжки, метания, преодоление препятствий, сопротивления. Игры способствуют развитию внимательности, сообразительности, ловкости, быстроты, силы, выносливости, а коллективные игры – воспитанию дружбы и товарищества.

Кружок «Народные игры», который направлен на укрепление и сохранение здоровья, способствует развитию двигательных качеств.

Игры на свежем воздухе оказывают большое оздоровительное воздействие, улучшают деятельность всего организма и используются как средство активного отдыха. Во время игр обучающиеся всегда активны и инициативны. В то же время условия и правила игр вынуждают их к сдержанности.

В играх ребята отличаются большой непосредственностью. Они полностью раскрывают положительные и отрицательные черты характера. Игры отличаются большой эмоциональностью. При правильной организации и проведении они доставляют обучающимся удовольствие, создают хорошее настроение.

Обучающиеся в играх привлекают широкие возможности для проявления личных качеств, активности, инициативы. В играх больше, чем в других физических упражнениях, участники могут выполнять различные двигательные действия так, как им хочется, как позволяют их индивидуальные особенности.

## **Приложения**

### ***Приложение 1***

#### **Считалки**

Для того чтобы выбрать ведущего для игры, можно использовать считалки. Ведущим считается тот, на кого запало последнее слово.

Начинается считалка:

На березу села галка,  
Две вороны, воробей,  
Три сороки, соловей..

Ой ты, зоренька-заря,  
Заря утренняя.  
Кто до зореньки дойдет,  
Первый в хоровод войдет.

Конь ретивый,  
Долгогривый,  
Скачет полем,  
Скачет нивой.  
Кто коня  
Того поймает,

С нами в салочки

Играет.

Раз, два, три, четыре!

Жили мышки на квартире,

Чай пили,

Чашки били,

По три денежки платили!

Кто не хочет платить -

Тому и водить!

Катилась торба

С высокого горба,

В этой торбе

Хлеб, соль, пшеница.

С кем будешь делиться?

(На кого падает слово «делиться», тот указывает на кого-нибудь из играющих. Он и становится ведущим).

Палочка — стеколочка,  
Ниточка — иголочка.  
Рыбка — карась,  
С места — вылазь!

Тара — бара!  
Домой пора —  
Ребят кормить,  
Телят поить,  
Коров доить.  
Тебе водить!

Зайчишка —  
Трусишка  
По полю бежал,  
В огород забежал,  
Капусту нашел,  
Морковку нашел,  
Сидит, грызет.  
Хозяин идет!

За высокими горами  
Ходит Мишка с пирогами  
- Миша, миленька-дружок,  
Сколько стоит пирожок?  
- Пирожок не дорог -  
Стоит рубль сорок!

Шли бараны по дороге,  
Промочили в луже ноги.  
Раз, два, три, четыре, пять,  
Стали ноги вытирать,  
Кто платочком, кто тряпицей,  
Кто дырявой рукавицей.

Раз, два, три четыре,  
Жили мышки на квартире.  
Чай пили, чашки мыли,  
По три денежки платили.  
Кто не хочет платить,  
Тому и водить!

Вышел месяц из тумана,  
Вынул пышку из кармана -  
Буду деток кормить,  
А тебе, дружок, водить!

Ехал Туз на бочке,  
Продавал цветочки.  
Синий, красный, голубой —  
Выбирай себе любой!

Сидел петух на палочке,  
Считал свои булабочки:  
— Раз, два, три,  
В этот счет выходишь ты!  
Заяц белый,  
Куда бегал?  
— В лес зеленый.  
Что там делал?  
- Лыки драл.  
Куда клал?  
— Под колоду.  
— Кто украл?  
— Родион!  
— Поди вон  
Из окошка  
Кувырком!

Три копейки — медный грош,  
Выбирай, кого ты хошь!  
Три копейки по рублю,  
Выбирай, кого люблю!

Белка прыгала-скакала  
И на ветку не попала,  
А попала в царский дом.  
Где сидели за столом:  
Царь, царевич,  
Король, королевич,  
Сапожник, портной.  
Кем ты будешь такой?  
Выбирай поскорей,  
Не задерживай добрых и мудрых людей!  
Ехала телега темным лесом,  
За каким-то интересом.  
Стук, звон,  
Выйди вон!

Раз, два, три, четыре, пять!  
Вышел месяц погулять,  
А за месяцем луна,  
Оставайся ты одна!  
Катилась торба  
С великого горба.  
В этой торбе:  
Хлеб, соль, вода, пшеница  
С кем ты желаешь поделиться?  
Выбирай поскорей,  
Не задерживай добрых и честных людей.

Жили-были сто ребят.  
Все ходили в детский сад,  
Все садились за обед,  
Все съедали сто котлет,  
А потом ложились спать —  
Начинай считать опять.

Куба-куба-кубака,  
Больно ямка глубока.  
Там мышки сидят,  
Всё на солнышко глядят,  
И считают: раз, два, три —  
В этот счет выходишь ты!

Катится яблочко  
С крутой горы.  
Кто поднимет  
Тот уйди!

## **Приложение 2**

### **«Коршун и Наседка»**

Русская народная игра «Коршун и Наседка» развивает внимание, сообразительность, ловкость, умение ориентироваться в пространстве, взаимодействовать в постоянно меняющейся ситуации.

Правила игры. Коршун нападает на Цыплят, а Наседка защищает своих детей. Цыплята стоят за Наседкой, держа друг друга за пояс или руку. Коршун должен поймать Цыплёнка, стоящего последним, поэтому от всех Цыплят требуется слаженность действий, готовность прийти на помощь друг другу (все борются за спасение одного). Наседка, раскинув руки – крылья в стороны, загораживает Коршуну дорогу, стараясь всё время быть лицом к нему. Пойманные Цыплята выходят из игры.

Цыплята не должны разрывать цепочку. Кто не удержался в цепи, должен поскорее занять своё место. (Пойманным считается тот Цыплёнок, которого коснулся Коршун). Наседка может мешать Коршуну, отпугивать его, но не имеет права отталкивать его руками. Охота Коршуна может продолжаться условленное время (2-3 минуты). Если за отведённое время не удалось схватить ни одного Цыплёнка, выбирают нового Коршуна.

Варианты игры. Усложнение игры для одной из сторон – нападающей или обороняющей – во многом зависит от числа играющих. Чем больше «цыплят в выводке», тем труднее всей цепочке маневрировать и укрывать последнего Цыплёнка. И наоборот, чем меньше игровая группа, тем труднее становится задача для Коршуна.

Обостряет игровую ситуацию введение состязательных моментов. Если площадка позволяет, одновременно могут играть две команды. Все играющие делятся на равные группы. В каждой группе ребята выбирают Наседку и Коршуна. Затем Коршун уходит в другую команду. Время игры в обеих группах должно быть одинаковым, тогда по числу пойманных Цыплят легко определить команду – победительницу.

### **«Скорый поезд»**

Скорый поезд – состязание, в котором участвуют все члены команд. Дети встают друг за другом. В 10 метрах от направляющего стоит флажок (кегля). По сигналу судьи первые игроки быстрым шагом (бежать запрещается) доходят до флажка, огибают его и возвращаются к команде. Вторые игроки берут первых за локти (руки согнуты в локтях), и вместе они снова проделывают тот же путь. На каждом витке присоединяется ещё один игрок. Ребята имитируют движение поезда, держа друг друга за локти и двигая руками наподобие паровозного шатуна. Когда «паровоз» возвратиться на исходное место с полным составом команды, все должны прогудеть как паровозный гудок. Выигрывает та команда, первой завершившая свой путь и не допуская свой путь и не допуская отрыва «вагонов» от «паровоза» и друг от друга.

### **«Мяч соседу»**

Дети стоят по кругу на расстоянии одного шага друг от друга. Водящий за кругом. Играющие передают мяч то вправо, то влево, но обязательно соседу. Задача водящего – дотронуться до мяча. Если водящий дотронется до мяча, то игрок. У которого был мяч, становится водящим.

Варианты игры: двое водящих и два мяча; играющие образуют не один, а два – три круга.

### **«Охотники и утки»**

Все играющие становятся по кругу, взявшись за руки. После расчёта на первый – второй вторые номера – «утки» - входят в круг, первые – «охотники»- остаются на местах. У одного из охотников волейбольный мяч. По сигналу учителя охотники стараются попасть мячом в уток. Выбитая утка выходит из круга. Игра продолжается до тех пор, пока все утки не будут осалены. Отмечается время, затраченное на охоту. После этого команды меняются ролями. выигрывает та команда, затратившая на охоту меньше времени.

Вариант игры: на игру даётся определённое время (в этом случае подбитые утки из игры не выбывают, а подсчитывается количество попаданий).

### **«Пустое место»**

Играющие образуют круг. Водящий идёт по кругу (с внешней стороны) и дотрагивается до одного из игроков, после чего бежит в любую сторону по кругу. Игрок, до которого дотронулся водящий, бежит в противоположную сторону. Каждый из них старается прибежать к образовавшемуся пустому месту. Кто прибежит раньше, становится в круг, опоздавший водит.

Вариант: игроки прыгают на двух ногах или на одной ноге.

### **«Вызов номеров»**

Все играющие делятся на две команды, становятся в шеренги лицом друг к другу и рассчитываются по порядку номеров. Расстояние между шеренгами – 6 – 10 метров. В 8 – 10 метров в стороне от шеренг лежат набивные мячи. Учитель называет какой-либо номер, например восемь. Восьмые номера обеих команд бегут к набивным мячам, оббегают их и возвращаются на свои места. Прибежавший первым приносит своей команде очко. Затем вызывается другой номер, и так до тех пор, пока все играющие не будут вызваны. Выигрывает команда, набравшая больше очков.

Варианты: команды стоят в колоннах; оббегается не только мяч, но и шеренга или колонна; участники передвигаются прыжками на двух ногах, на одной ноге, в приседе. Преодолевая препятствия.

### **«Рывок за мячом»**

Играющие делятся на 2 равные (по числу игроков) команды, которые выстраиваются в шеренгу на одной стороне площадки. Каждая команда рассчитывается по порядку номеров. Перед командами проводится стартовая черта, Руководитель с мячом в руках встаёт между командами. Называя любой номер, руководитель бросает мяч как можно дальше. Игроки, имеющие этот номер, бегут к мячу. Кто раньше коснётся мяча рукой, тот приносит команде очко. После этого мяч возвращается к руководителю, который снова бросает его, называя новый номер, и т.д. Играют установленное время. Команда, набравшая больше очков, считается победительницей.

Начинать бег можно с высоко или низкого старта (по договорённости). Если 2 игрока коснулись мяча одновременно, каждая команда получает по очку.

### **«Наступление»**

Две команды, равные по числу игроков, выстраиваются за лицевыми линиями на противоположных сторонах площадки лицом к середине. По указанию руководителя игроки одной команды принимают положение высокого (или низкого) старта, а игроки второй команды, взявшись за руки, идут вперёд, соблюдая равнение. Когда до стоящих на старте остаётся 2-3 шага, руководитель даёт свисток. «Наступавшие» расцепляют руки и бегом устремляются за линию своего «дома». Игроки другой команды преследуют их, стараясь осалить. После подсчёта осаленных «наступление» ведёт другая команда. После 3-4 перебежек подсчитывается общее число пойманных и объявляются лучшие спринтеры.

Правила. Действовать без сигнала запрещается. Каждый игрок может салить любых игроков противоположной команды, но только до линии «дома».

### **«В горизонтальную мишень»**

На земле, в 10 – 12 шагах от линии метания, чертится мишень с концентрическими кругами. Играющие, разделившись на 2 команды, располагаются за стартовой чертой.

Метают по очереди сначала игроки одной команды, а затем – другой. Чем дальше находится окружность, в которую попало ядро (набивной мяч), тем больше очков набирает метатель. Сумма очков определит команду- победительницу и игрока- чемпиона.

Падение ядра за пределами круга не оцениваются. Приземление снаряда на черте круга оцениваются по меньшему результату.

### **«Мяч через сетку»**

Посередине площадки натягивается сетка на высоте 2 метра. Каждая из 2 участвующих команд делится пополам и выстраивается по обе стороны от сетки. Игра проходит в виде встречной эстафеты и начинается по сигналу. Игроки одной из команд, толкнув набивной мяч через сетку, отходят назад и встают в конец колонны. Игрок (партнёр), стоящий за сеткой, ловит мяч и, в свою очередь, толкает мяч игроку своей команды на другую сторону площадки.

Игра заканчивается, когда начинавший игру снова получит мяч. Побеждает команда, закончившая переброску мяча первой.

Упавший на землю мяч следует поднять и продолжать игру.

### **«Птицелов»**

Эта игра представляет собой один из вариантов ролевого переложения игры «Жмурки». Она развивает слуховую память, способность к звукоподражанию (имитации голосов птиц), ориентировке в пространстве, содержит в себе дидактический компонент – учит различать голоса птиц. Эта игра помогает углубить характер знакомства детей друг с другом. Проводить её лучше после того, как ребята будут знать друг друга по именам, так как в ней требуется более сложный слуховой анализ, чем в таких играх, как «Узнай по голосу» или «Жмурки».

Правила игры. Каждый играющий сам выбирает себе роль птицы, крику которой он может подражать ( ворона, филин, воробей, утка, гусь, кукушка и др.). Птицелов стоит в центре

игровой площадки с завязанными глазами, а птицы кружатся вокруг него и нараспев приговаривают хором:

В лесу, во лесочке,  
На зелёном дубочке  
Птички весело поют.  
Ай! Птицелов идёт!  
Он в неволю нас возьмёт,  
Птицы, улетайте!

Птицы разбегаются по площадке. Птицелов хлопает в ладоши – птицы замирают на своих местах, а он начинает их искать. (Птицы не должны прятаться за какими-либо предметами). Как только птицелов коснулся какой-либо птицы, она издаёт характерный для неё крик (не более трёх раз). Птицелов должен отгадать название птицы и имя игрока. Если он угадал, узнанный становится птицеловом, если нет – игра повторяется.

### **«Кенгуру»**

В этом состязании участвуют все игроки команд поочередно. Первый игрок, зажав мяч щиколотками, прыгает 5 метров до флажка и обратно.

Передаёт мяч следующему и т.д. Если мяч выскользнул, его надо поднять и снова продолжить движение. Побеждает та команда, которая быстрее заканчивает состязание.

### **«Метко в цель»**

Играющие делятся на 2 команды. По жребию одна из команд выходит на линию огня (обозначенная линия) и выстраивается в шеренгу. Каждый участник команды получает по одному (можно два – три мяча) малому мячу (набивному, теннисному).

В 5-8 метрах от играющих в линию параллельно команде расставлено 10-12 городков на расстоянии 50-80 сантиметров один от другого.

По сигналу учителя все игроки команды залпом бросают мячи, стараясь сбить как можно больше городков. Сбитые городки подсчитываются и ставятся на место. Стрелявшая команда собирает мячи и передаёт их другой команде, которая тоже старается сбить больше городков. Залпы повторяются несколько раз. Выигрывает команда, выбившая большее количество городков.

Вариант: городки выкрашены в два цвета. Каждая команда старается бросать в свои городки. После залпа каждый свой сбитый городок отставляется на один шаг дальше, каждый сбитый городок противника ставится на один шаг ближе. Выигрывает команда, которая после всех залпов оставит свои городки на большее количество шагов.

### **«Второй лишний»**

Все играющие стоят по кругу, лицом к центру. За кругом двое водящих: один убегает, другой догоняет. Убегающий становится впереди одного из игроков, стоящих по кругу. Тот, кто оказался стоящим сзади, убегает. Если догоняющий запятнал убегающего, то они меняются ролями.

### **«Заяц без дома»**

Играющие, кроме двух, становятся парами по кругу (лицом друг к другу), взявшись за руки. Один из игроков – «заяц», другой- «волк». Заяц, спасаясь от преследования, становится в середину пары. Тот, к кому заяц встал спиной, становится бездомным. Если догоняющий запятнал убегающего, они меняются ролями.

Вариант: пары становятся не по кругу, а произвольно на площадке, водящие бегают между парами.

### **«Гонка мячей по шеренгам»**

Играющие делятся на две- четыре команды. Команды стоят в шеренгах по сторонам площадки (зала). Расстояние между игроками – 3-4 метра. У правогофлангового каждой команды мяч. По сигналу правогофланговый перебрасывает мяч рядом стоящему игроку, тот – следующему и т.д. Игрок, стоящий последним, получив мяч, бежит на правый фланг.

Игра продолжается до тех пор, пока правогофланговый не прибежит на своё место.

Выигрывает команда, которая раньше закончит игру.

Варианты: мяч не сразу передается соседу, а предварительно ударяется о пол, подбрасывается вверх; последний игрок, получив мяч, ведет его на правый фланг ударами о пол.

### **«Гонка с выбыванием»**

С помощью флажков размечается круг диаметром 9 – 12 м. и на нем проводится линия старта – финиша. По сигналу все участники игры одновременно начинают бег по внешней стороне круга против часовой стрелки. После каждого круга ( или 2 кругов) из игры выбывает участник, который последним пересек контрольную линию старта. Постепенно менее выносливые выбывают. Победителем объявляется тот, кто останется лидером, т.е. самый выносливый и быстрый игрок. По усмотрению руководителя участники могут бежать с набивным мячом, надевать пояса с отягощением, рюкзаки с грузом.

Гонку можно проводить по прямой линии – туда и обратно. Участник, прибежавший к линии старта последним, выбывает из игры.

### **«Догнать и обогнать»**

Играют 20 человек. Участники располагаются на беговой дорожке на одинаковой дистанции друг от друга. По сигналу все игроки начинают бег. Задача каждого- не дать догнать себя тому, кто бежит сзади, и в то же время коснуться рукой впереди бегущего. Запятнанные игроки выбывают из борьбы и идут в середину бегового круга. Остальные продолжают гонку. Игру можно закончить, когда на беговой дорожке останутся 3 самых выносливых спортсмена. Можно выявить и единоличного победителя.

Если игра проводится в зале, то недалеко от его углов устанавливаются поворотные стойки, которые можно обегать только с внешней стороны. Число участников – до 10 человек. В этой игре мальчики и девочки соревнуются отдельно.

### **«Хлопни по шару»**

К вбитой в землю палке или к табуретке привязывают хорошо надутый шарик. В 8- 10 шагах от него становится играющий с закрытыми глазами. В руках у него гимнастическая ( или любая другая палка). Игрок без чьей – либо помощи делает поворот кругом на 360 градусов, затем идёт вперёд. Его задача – остановиться перед шаром и хлопнуть по нему палкой.

### **«Неуловимый шнур»**

На землю кладут шнур длиной 2 метра. С обеих сторон шнура лицом друг к другу встают по одному соревнующемуся (шнур находится между ступнями игроков). Игроки выполняют движения по указанию преподавателя (руки вперёд, в стороны, вверх, на пояс и др. ) По сигналу игроки быстро наклоняются и пытаются выдернуть шнур из- под ног. Выигрывает тот, кому удастся это сделать первому.

### **«Вернись в круг!»**

На полу чертят два круга диаметром 50 см. Концы шнура (3-5м ) находятся в кругах. Соревнующиеся тоже располагаются в кругах спиной друг к другу. Игра проводится так же, как в предшествующем варианте. Выдергивать шнур можно лишь тогда, когда игрок, пробежав около круга соперника, снова встанет над шнуром спиной к нему.

Во всех трёх описанных вариантах перед сигналом к началу бега играющим можно дать задание выполнить три или четыре несложных упражнения.

### **«Палка – снег»**

В игре участвуют 10-15 человек. Для игры нужны заострённые с одного конца палочки (по числу играющих).

Участники с одного конца становятся в круг и кидают по очереди свою палочку вверх. Падая, она должна воткнуться заострённым концом в снег. Тот, кому это удастся, выходит из круга. И так до тех пор , пока не останется один игрок, он становится водящим. Его задача – осалить вышедших из круга детей. Осаленные игроки становятся его помощниками.

Игра прекращается, когда один игрок останется не пойманным. Он и объявляется победителем.

### **«Снежный тир»**

На заборе или стене рисуют два круга диаметром 80 см. Внутри больших кругов закрашивают мелом малые в 30см («яблочко»). Мишени можно прибавить к деревянным столикам, крепко воткнутым в снег. В 8-10 м выстраиваются две команды по 6-10 человек.

По сигналу руководителя участники соревнований начинают лепить снежки и бросать в щиты. Каждый делает по 5 бросков. За попадание в «яблочко»даётся два очка, в остальную часть круга – одно. Выигрывает команда, набравшая большее количество очков. Можно продолжать соревнование до тех пор , пока одной из команд полностью не удастся залепить малый круг снегом.

### **«Бобслей на снегу»**

Соревнуются 2-3 команды.

Вариант 1 (одноместные сани). Игрок младшего возраста лежит в санях. Напарник из числа старших ребят везёт сани за верёвку вдоль трасс из флажков, огибая их по одному. По возвращении к линии старта пару сменяет другая из той же команды. Побеждает команда, преодолевшая трассу за меньшее время.

Вариант 2 (четырёхместные сани). Двое саней связываются верёвкой. На них размещаются четыре седока. Везут сани также четверо ребят: двое –спереди, двое – сзади. Они преодолевают дистанцию до флажка и обратно. После этого игроки меняются ролями и забег проводится ещё раз. Побеждает команда, преодолевшая трассу за меньшее время.

### **«Ловкие»**

В игре проводимой на ледяном поле или снеговой площадке (примерные размеры- 30x15 м), участвуют 2 команды по 5 человек. По углам поля очерчивают крепости. Таковую крепость размером 2x2метра можно выложить и из снега. Каждой команде принадлежит своя крепость, они расположены друг против друга по диагонали.

К спицам ребят прикрепляют номера от 1 до 5. у одной команды номера, к примеру голубого цвета, у другой- желтого.

Игра, напоминающая салки, начинается по сигналу судьи. Он выбирает себе помощника, который контролирует половину площадки. Игроки разбегаются по полю. Каждый из них может ловить лишь того игрока из команды противника, который имеет цифру меньшую, чем у него самого на спине. Осаленный идёт в крепость пленившей его команды. Оттуда он может быть освобождён, если кто-либо из игроков его команды прорвётся в крепость и коснётся пленного рукой.

Каждый участник игры может отдыхать в своей крепости, но не более минуты и при условии, что там нет второго игрока из его команды.

Игра длится 30 минут. Побеждает команда, которая сохранит на поле больше игроков.

### **«Слепой футболист»**

В начерченный на земле круг кладётся мяч, в 6 шагах от него за ограничительной линией становится игрок. Ему завязывают глаза. Игрок поворачивается кругом на 360 градусов, стараясь снова оказаться лицом к мячу. Он должен подойти к мячу и ударить по нему ногой.

### **«Скользкая цель»**

В шести шагах от ограничительной линии ставят табуретку. В руках у играющего четыре небольших мешочка, набитых песком или горохом (вес 120-150г). Задача игроков- бросать мешочки так, чтобы они остались лежать на табуретке. Сделать это нелегко, так как мешочки соскальзывают с табуретки на землю.

### **«Рапиристы»**

В два круга, отстоящих один от другого на 30 см, кладут по спичечной коробке (или чурке такой же величины). Двое играющих с прутьями (пластмассовыми рапирами) в руках встают с разных сторон от кругов. Задача игроков- выбить рапирой чурку из дальнего круга, который защищает соперник, и одновременно отбить его атаки, охраняя чурку в собственном (ближнем) круге.

### **«Быстрые пальцы»**

К рейкам гимнастической стенки, к стойкам или гимнастическим палкам, укреплённым горизонтально, привязывают по 10 узких лент одинаковой длины. Соревнуются два игрока. По сигналу они должны завязать банты на 10 лентах. Выигрывает тот, кто раньше сделает это.

Соревнуйся (кто быстрее), можно также вязать различного типа узлы.

### **«Извилистой тропой»**

Пять городков или кегелей расставляют по прямой линии в 80 см друг от друга. В двух шагах от крайнего городка (за линией) становится игрок, которому завязывают глаза (надевают бумажный светонепроницаемый колпак). Он должен пройти в другой конец площадки, поочерёдно огибая каждое препятствие. Тот, кто свалит или пропустит хотя бы один предмет, считается невыполнившим задание.

### **«Носильщики»**

В этом соревновании участвуют одновременно по два игрока от каждой команды. Стоя друг за другом, они держат в руках две палочки длиной 50-70см, на которых лежат два мяча (среднего или большого размера). По команде судьи «носильщики» переносят свой груз на расстояние около 10 метров, огибают флажок, возвращаются к своей команде и передают мячи следующей паре. Если мяч упал, его можно поднять и продолжать маршрут с места остановки. Побеждает та команда, чьи «носильщики» окажутся более ловкими и быстрыми.

### **«Катание на тройках»**

В этом состязании участвуют все члены команд. Три человека – лошадки, один- седок. На шею центрального тройки и через плечи находящихся по краям протянута длинная скакалка, за концы которой держится седок (или два седока). Чтобы лошадкам удобнее было бежать в тройке, они должны обхватить друг друга за пояс, По сигналу судьи все команды бегут наперегонки 20-25 метров.

В команды входят по четыре- пять малышей и капитан (старшеклассник). Если игроков нечётное число, то капитан участвует в состязаниях на каждом этапе. Если же малышей чётное число, то капитан принимает участие только на первом и на последнем этапе («Скорый поезд» и «На тройке»), а на парных состязаниях он выступает в роли тренера: составляет пары, подсказывает тактические приёмы действий, подбадривает малышей. Оценивают действия команд старшие ребята. В роли главного арбитра выступает педагог.

### **«Удочка»**

Все играющие становятся по кругу. Учитель находится в центре и кружит верёвку, на конце которой малый набивной мяч. Мяч должен проходить под ногами играющих. Кто заденет верёвку, временно выбывает из игры. Выигрывают те, кто ни разу не заденет верёвку.

### **«Верёвочка под ногами»**

Две команды располагаются в колоннах по одному. Перед ними (в 2м) линия старта. Около неё стоят первые номера с короткими скакалками в руках. По сигналу учителя первые игроки бегут вперёд, оббегают стойку, стоящую в 15-20м от линии старта, и возвращаются обратно, где их уже ждут вторые номера. Первый подаёт второму один конец скакалки, и они, двигаясь по сторонам от колонны, проводят скакалку под ногами играющих. Игроки перепрыгивают через неё; затем первый номер становится в конце колонны, а второй бежит к стойке, оббегает её и уже с третьим ведёт скакалку и т. д.

Выигрывает команда, которая раньше закончит перебежки.

### **Попрыгунчики.**

На земле чертят круг. Один из играющих встает в середину круга – он пятнашка. По сигналу дети перепрыгивают через черту круга и, если не грозит опасность быть осаленным, некоторое время остаются внутри круга. Продолжают прыгать на двух ногах на месте или продвигаясь вперед к центру круга. Участники игры остаются увернуться от пятнашки и вовремя прыгнуть из круга. Осаленный становится пятнашкой.

#### **Правила**

Играющим из круга разрешается только выпрыгивать. Тот, кто из круга выбегает, выходит из игры.

Пятнашка преследует играющих, также прыгая на двух ногах.

Указания к проведению. Величина круга зависит от числа играющих. Перед началом игры нужно договориться, как дети будут перепрыгивать через черту круга: на одной ноге (правой или левой), прямо или боком на двух ногах.

Вариант. Игра начинается так же, но осаленный из круга не выходит, а остается помощником пятнашки. Как только число пятнашек увеличилось до 5, четверо уходят за круг, а тот, кого осалили последним, остается пятнашкой. Игра повторяется.

### **Воробушки и кот**

Все играющие изображают воробушков и находятся за кругом. Водящий – кот встает в середину круга. Воробушки то впрыгивают в круг то выпрыгивают из него. Они собирают зерна (внутри круга рассыпают фишки). Кто бежит по кругу и старается поймать их. Воробушек, до которого дотронулся кот, все собранные зёрна высыпает, затем вновь начинает их собирать. В конце игры отмечают самых проворных воробушков.

## **Котлы. Классы.**

На земле чертят фигуру. Каждый квадрат фигуры называется классом. Играющие устанавливают очередь: кто начнёт игру первым, кто будет вторым, третьим ....

Первый из игроков бросает камешек в первый класс, встаёт на одну ногу, перепрыгивает через черту в тот же класс. Носком ноги выбивает камешек из первого класса и выпрыгивает сам. Снова бросает камешек, но уже во второй класс. Прыгает на одной ноге в первый, затем во второй класс и вновь выбивает камешек носком ноги и т. д.

В четвёртом классе камешек нужно взять в руки и встать так, чтобы одна нога в четвёртом классе, а другая – в седьмом. Подпрыгнуть и переставить ноги так, чтобы одна была в шестом, а другая в пятом классе. Дальше играющий на одной ноге выпрыгивает в восьмой класс, а затем в полукруг, где некоторое время отдыхает.

Стоя в полукруге, играющий бросает камешек в восьмой класс. На одной ноге перепрыгивает в этот же класс и передвигает камешек носком ноги в седьмой класс. Вновь подпрыгивает, во время прыжка поворачивается вправо и ставит ноги в седьмой и четвёртый классы. Передвигает камешек в шестой класс, подпрыгивает и встаёт ногами в шестой и пятый классы. Дальше, стоя на одной ноге в шестом классе, передвигает камешек и встаёт опять в седьмой и четвёртый классы. Камешек передвигает в четвёртый класс и, стоя на одной ноге в четвёртом классе, передвигает его в третий, затем во второй и первый. После этого выталкивает камешек из классов и выпрыгивает сам.

Если играющий прошёл через все классы, его ждёт экзамен. Он кладёт камешек на носок и идёт на каблуке через все классы. Нужно пройти осторожно, чтобы не уронить камешек и не наступить на черту. Только после экзамена каждый участник заканчивает игру.

## ***Приложение 3***

### **Копилка игр.**

#### **Заря.**

Дети встают в круг, руки держат за спиной, а один из играющих – заря – ходит сзади с лентой и говорит:

Заря – зарница,

Красная девица,

По полю ходила,

Ключи обронила,

Ключи золотые,

Кольца обвитые -

За водой пошла!

С последними словами водящий осторожно кладёт ленту на плечо одному из играющих, который, заметив это, быстро берёт ленту, и они оба бегут в разные стороны по кругу. Тот, кто останется без места, становится зарей. Игра повторяется.

Правила игры. Бегущие не должны пересекать круг. Играющие не поворачиваются, пока водящий выбирает, кому положить на плечо платок.

### **Чив, чив, воробей.**

В этой игре нельзя быть невнимательным и медлительным. Надо отвечать быстро и правильно. Игроки усаживаются на лавки, вокруг стола. Каждый назовёт себя деревом или кустарником.

Один скажет:

– Я буду берёзой!

Другой:

– Я буду кедром!

Третий:

– Я – яблоней!

Когда все выберут для себя названия, один из игроков говорит:

– Чив, чив! Сидел воробей на берёзе, слетел воробей на яблоню!

«Яблоня» продолжает:

– Чив, чив! Сидел воробей на яблоне, слетел воробей на тополь!

«Тополь» сейчас же отзывается:

– Чив, чив! Сидел воробей на тополе, слетел на черёмуху!

Так и летает воробей с одного дерева на другое, с одного кустарника на другой. Быстро перелетает, нигде не задерживается.

А если кто-то из игроков замешкается, не сумеет быстро сказать, на какое дерево сел воробей, или назовёт дерево, которого нет, он даёт фант.

### **Молчанка.**

Перед началом игры все играющие произносят певалку:

Первенчики, первенчики,

Летали голубенчики

По свежей росе,

По чужой полосе,

Там чашки, орешки,

Медок, сахарок -

Молчанок.

Как скажут последнее слово, все должны замолчать. Ведущий старается рассмешить играющих движениями, смешными словами и потешками, шуточными стихотворениями. Если кто-то засмеётся или скажет одно слово, он отдаёт ведущему фант. В конце игры дети свои фанты выкупают; по желанию играющих поют песни, читают стихи, танцуют, выполняют интересные движения.

Правила игры. Ведущему не разрешается дотрагиваться руками до играющих. Фанты к всех играющих должны быть разные.

## **Почта.**

Игра начинается с переключки водящего с игроками:

День, день, день!

- Кто там?
- Почта!
- Откуда?
- Из города...
- А что в городе делают?

Водящий может сказать, что в городе танцуют, поют, прыгают. Все играющие должны делать то, что сказал водящий. А тот, кто плохо выполняет задание, отдаёт фант. Игра заканчивается, как только водящий наберёт пять фантов.

Играющие, чьи фанты у водящего, должны их выкупать. Водящий для них придумывает интересные задания. Дети читают стихи, рассказывают смешные истории, вспоминают загадки, имитируют движения животных.

Правила игры. Задания могут придумывать и сами участники игры.

## **Гуси летят.**

Водящий говорит:

- Когда я назову того, кто летает, все должны быстро поднять руки и показать, как летит, и крикнуть: «Летит!». А если я назову того, кто не летает, нельзя поднимать руки и надо молчать. Смотрите не ошибитесь!

- А если кто ошибётся?

- С того возьмём фант. Помните: игру надо вести быстро, раздумывать нельзя, отвечать надо сразу – кто летит, кто не летит. Поняли?
- Гуси летят?
- Утки летят?
- Воробьи летят?
- Мухи летят?
- Щуки летят?

Увлекутся дети, забудутся и отвечают:

- Летят!
- Совы летят?
- Летят!
- Орлы летят!
- Жуки летят!

- Сороки летят!
- Вороны летят!
- Коровы летят! .....
- Лебеди летят!
- Соколы летят!
- Цапли летят!
- Журавли летят!
- Дубы летят! .....

Того, кто ошибся, можно подразнить. Например:

Дуб летит,

А на нём Ваня сидит!

Корова летит,

Хвостом вертит,

На ней Ваня сидит,

На нас глядит:

«Упаду, ушибусь,

Ещё раз ошибусь!»

Но можно взять у того, кто ошибся, фант, а после игры он должен «выручить» его.

### **Краски.**

Для этой игры надо выбрать хозяина красок и угадчика – Сеньку Попова. Все остальные будут красками.

Сенька Попов уходит подальше, чтобы не мог подслушать, а хозяин и краски начинают тихонько сговариваться, кто какой краской будет.

Название краскам может давать хозяин, или они сами выбирают.

Но нельзя, чтобы были две одинаковые краски. Хозяин должен хорошо запомнить, кто из играющих какая краска.

Заходит хозяин. Подходит, топает несколько раз ногой или стучит правым кулаком в свою левую ладонь, будто в дверь, и говорит:

- Тук-тук!

Хозяин просыпается, встаёт и спрашивает:

- Кто тут?
- Сенька Попов!
- Зачем пришёл?
- За краской!

- За какой?

Сенька Попов называет цвет, например:

- За синей!

Если такого цвета нет, хозяин говорит:

- Пойди по синенькой дорожке,

Найдёшь синие сапожки,

Поноси, поноси!

И нам принеси!

После этого Сенька Попов уходит в сторону, возвращается и ведёт с хозяином прежний разговор:

- Тук-тук!
- Кто тут?
- Сенька Попов!
- За чем пришёл?
- За краской!
- За какой?
- За белой!

Хозяин ему говорит:

- Есть золотая! Плати за неё!
- Три рубля!

Отсчитывает три рубля хозяину. Краска убегает. Сенька Попов должен её поймать.