

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа с.Таволожка Петровского района Саратовской области»

Принято на заседании
педагогического совета школы
Протокол №_1_ от 29.08.2024 г __

УТВЕРЖДАЮ
Директор МБОУ СОШ с.Таволожка

Федотова И.И.
Приказ № 249-ОД от 29.08.2024 г __

СПОРТИВНАЯ СЕКЦИЯ

1-4 классы

Авторская программа внеурочной деятельности

Разработала: учитель Куприянова Наталия Викторовна

с.Таволожка, 2024-2025 уч.год

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Рабочая программа внеурочной деятельности «Спортивная секция» составлена на основе «Комплексной программы физического воспитания учащихся 1-11 классов» В. И. Ляха, А. А. Зданевича. 2022 г. и разработана на основе:

1. Федерального закона Российской Федерации от 29.12.2022 г. №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (ст. 12, ст.28)
2. Письма Министерства образования и науки РФ от 12.05.2021г. №03-296 «Об организации внеурочной деятельности при введении Федерального образовательного стандарта общего образования».
3. Приказа Минобрнауки РФ от 17.12.2022 №1897, зарегистрирован в Министерстве юстиции РФ 01.02.2021г. № 19644 «Об утверждении и введении в действие федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования».

Назначение программы: спортивно-оздоровительное.

Актуальность заключается в том, в процессе игр учащиеся имеют возможность расширить свои представления об окружающей действительности. Выполняя различные роли, изображая разнообразные действия, дети практически используют свои знания о повадках животных, птиц, насекомых, о явлениях природы, о средствах передвижения, о современной технике. Программа «Спортивный калейдоскоп» является началом курса «Физическая культура», раздела «Спортивные игры».

Возрастная группа учащихся: программа рассчитана на учащихся 1-4—х классов.

Продолжительность одного занятия - 45 минут

Цели и задачи программы

Цель: создание наиболее благоприятных условий для формирования у младших школьников отношения к здоровому образу жизни как к одному из главных путей в достижении успеха.

Задачи:

- повысить функциональные возможности организма;
- повысить уровень общей физической подготовленности;
- укреплять здоровье учащихся;
- приобщать их к занятиям физической культурой и здоровому образу жизни;
- содействовать гармоничному физическому развитию;
- обучать жизненно важным двигательным умениям и навыкам;
- воспитывать дисциплинированность, доброжелательное отношение к одноклассникам, формировать коммуникативные компетенции.

Планируемые результаты (личностные, метапредметные)

Личностными результатами программы внеурочной деятельности по спортивно-оздоровительному направлению «Спортивный калейдоскоп» является формирование следующих *умений:*

- целостный, социально ориентированный взгляд на мир;
- ориентация на успех в учебной деятельности и понимание его причин;
- способность к самооценке на основе критерия успешной деятельности;
- активно включаться в общение и взаимодействие со сверстниками на принципах уважения и доброжелательности, взаимопомощи и сопереживания;
- проявлять дисциплинированность, трудолюбие и упорство в достижении поставленных целей;
- освоение моральных норм помощи тем, кто в ней нуждается, готовности принять на себя ответственность;
- развитие мотивации достижения цели и готовности к преодолению трудностей
- освоение правил здорового и безопасного образа жизни.

Метапредметными результатами программы внеурочной деятельности по спортивно-оздоровительному направлению «Спортивный калейдоскоп» являются:

- умения планировать, регулировать, контролировать и оценивать свои действия;
- планирование общей цели и пути её достижения;
- распределение функций и ролей в совместной деятельности;
- принимать и сохранять учебную задачу;
- планировать свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации;
- адекватно воспринимать предложения и оценку учителей, товарищей, родителей и других людей;
- формулировать собственное мнение и позицию;
- договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности, в том числе в ситуации столкновения интересов;
- совместно договариваться о правилах общения и поведения и следовать им;
- учиться выполнять различные роли в группе.

Всего часов	34
Часов в неделю	1

Содержание курса

Основные разделы программы	Кол-во часов
	1-4 классы
Основы знаний	В процессе занятий
Общая физическая подготовка	9
Подвижные игры с элементами спортивных игр	9
Спортивные игры	8
Гимнастические упражнения	8
Кол-во часов всего	34

Характеристика содержания курса по каждому разделу

Рабочая программа включает в себя четыре основных учебных раздела:

1. Основы знаний:

Техника безопасности во время занятий физической культуры. Значение занятия легкой атлетикой для здоровья человека. Название и правила игры в футбол. Основные требования к одежде и обуви во время занятий лыжами.

Влияние физических упражнений, закаливающих процедур, личной гигиены и режима дня для укрепления здоровья. Физические качества и их связь с физическим развитием. Комплексы упражнений на коррекцию осанки и развитие мышц. Профилактика плоскостопия и близорукости.

2. Подвижные игры с элементами спортивных игр:

Название и правила игр, инвентарь, оборудование, организация. Правила проведения и безопасность. Игры на развитие равновесия, внимания, физических качеств. Передача и ловля баскетбольного и волейбольного мячей. Правила игры в футбол, баскетбол, пионербол.

Игры на развитие скоростно-силовых качеств, игра в мини-футбол. Броски по кольцу.

Подвижные игры и эстафеты на развитие скоростных, силовых качеств, на развитие выносливости. Подвижные игры на базе баскетбола («школа мяча», «гонка мяча», «охотники и утки» и т.п.).

3. Общая физическая подготовка: упражнения на развитие координации, силы, быстроты, гибкости. Кроссовая подготовка. Бег на короткие и длинные дистанции. Упражнения с элементами гимнастики.

4. Спортивные игры:

Баскетбол: стойки и перемещения баскетболиста. Стойки игрока. Перемещение в стойке приставными шагами боком, лицом и спиной вперед. Передачи мяча. Ловля и передача мяча двумя руками от груди и одной рукой от плеча на месте и в движении без сопротивления защитника (в парах, тройках, квадрате, круге). Ловля мяча.

Ведение мяча. Ведение мяча в низкой, средней и высокой стойке на месте, в движении по прямой, с изменением направления движения и скорости. Ведение без сопротивления защитника ведущей и неведущей рукой.

Волейбол: перемещения. Стойки игрока. Перемещение в стойке приставными шагами боком, лицом и спиной вперед. Ходьба, бег и выполнение заданий (сесть на пол, встать, подпрыгнуть и т.п.). Комбинация из основных элементов техники передвижений (перемещение в стойке, поворот, ускорение).

Прием мяча. Прием мяча снизу двумя руками над собой и на сетку. Прием подачи. Подвижные игры и эстафеты. Подвижные игры, эстафеты.

Футбол: стойки и перемещения. Стойки игрока; перемещения в стойке приставными шагами боком и спиной вперед, ускорения, старты из различных положений. Комбинации из освоенных элементов техники передвижений (перемещения, остановки, повороты, ускорения).

СПИСОК ИСТОЧНИКОВ ДЛЯ ПЕДАГОГОВ

1. Г.К.Зайцев, А.Г.Зайцев, «Твоё здоровье» Укрепление организма. – Санкт – Петербург 2006г.
2. В.Т. Кудрявцев, Б.Б.Егоров Развивающая педагогика оздоровления – М., 2000г.
3. А.П.Колтановский, «Тропы и дорожки здоровья» - М., Ф. и Спорт,1986г.
4. Устюжанина Л.В. «Опыт организации и проведения уроков здоровья», Курган-2000г.
5. В.И.Лях, А.А. Зданевич. Комплексная программа физического воспитания учащихся 1-11 классов-М: «Просвещение»,2004г.
6. Устюжанина Л.В. «Опыт организации и проведения уроков здоровья», Курган-2000г.
7. Журнал «Начальная школа» № 7 2007 год
8. «Физическая культура» № 3 – 2006г, научно-методический журнал.
9. Интернет ресурсы
10. Каинов, А. Н. Методические рекомендации при планировании прохождения материала по физической культуре в общеобразовательных учреждениях на основе баскетбола/ А. Н. Каинов. – Волгоград : ВГАФК, 2005. – 68с.
11. Настольная книга учителя физической культуры / авт –сост. Г. И. Погадаев ;под ред. Л. Б. Кофмана. – М. : Физкультура и спорт, 1998. – 496с.
12. Настольная книга учителя физической культуры : справ. – метод. пособие / сост. Б. И. Мишин. – М. : ООО «изд-во АСТ» ; ООО «изд-во Астрель», 2003. – 526с.
13. Пояснительная записка к федеральному базисному учебному плану и примерный учебный план для общеобразовательных учреждений РФ // Физкультура в школе. – 2006. - №6.

№ п/п	Раздел. Тема занятия	Кол-во часов	Дата	Кор-ка	Прим.
ОФП					
1	ТБ на занятиях. Введение в курс «Спортивная секция». Подбрасывание мяча вверх и ловля его. Лазание под шнур.	1			
2	Ведение мяча. Подвижные игры. «Охотники и утки»	1			
3	Ходьба боком, приставными шагами. Прыжки на правой и левой ноге. Подвижные игры. «Заяц без дома»	1			
4	Броски в корзину двумя руками. Подвижные игры с мячом. «Попади в корзину»	1			
5	Подвижная игра «Вышибалы». Эстафеты с предметами.	1			
6	Прыжки в длину с места. Пролезание в обруч прямо и боком.	1			
7	Прыжки в длину с разбега. Ползание на четвереньках.	1			
8	Броски мяча друг другу парами. Игра в волейбол в кругу детей.	1			
9	Ползание по скамейке на ладонях и коленях. Прыжки на правой и левой ноге, продвигаясь вперед. Прыжки через скамейку. Эстафета с мячом.	1			
Гимнастические упражнения					
10	Кувырки вперед, назад. «Березка». Стойка на руках на матах. Эстафета с предметами.	1			
11	Мостик. Шпагат. Рыбка. Отжимания от пола. Сгибание и разгибание туловища.	1			
12	Отжимания от пола. Сгибание и разгибание туловища. Эстафета с кувырками и мячом.	1			
13	Ходьба с изменением темпа движения с ускорением и замедлением. Упражнения со скакалкой	1			
14	Кувырки вперед, назад. «Березка». Упражнения с обручем.	1			

15	Ходьба и бег боком приставным шагом с различным положением рук. Прыжки на двух ногах	1			
16	Игра «Бросаем мяч ногами». Вращение обруча вокруг талии.	1			
17	«Малые олимпийские игры»	1			
Спортивные игры					
18	Баскетбол: ловля и передача мяча. Стойки и перемещения игрока. Ведения мяча в движении	1			
19	Стойки и перемещения игрока. Ведения мяча в движении. Броски по кольцу	1			
20	Футбол: ведение мяча в движении. Игра вратаря	1			
21	Игра в футбол по упрощенным правилам	1			
22	Игра в футбол по упрощенным правилам	1			
Подвижные игры с элементами спортивных игр					
23	Подвижные игры с элементами волейбола	1			
24	Подвижные игры на развитие скоростных качеств. Игра «Американка»	1			
25	Прыжковые упражнения. Упражнения на равновесие	1			
26	Метод круговой тренировки для развития скоростно-силовых качеств	1			
27	Метод круговой тренировки для развития скоростно-силовых качеств	1			
28	Круговая и встречная эстафеты				
29	Русские народные игры.	1			
30	Игры с мячом и обручем.	1			
31	«Веселые старты»	1			
Спортивные игры					

32	Подвижные игры. «Вышибалы»	1			
33	Игра в пионербол по правилам	1			
34	Игра в пионербол по правилам	1			

ПРИЛОЖЕНИЕ

«Удочка»

Цель игры: развитие ловкости, координации движений.

Из общего числа играющих выбирается водящий. Остальные игроки встают в круг диаметром 3-4 м.

Водящий становится в центр круга. У него в руках веревочка длиной 2 м с привязанным к концу мешочком с песком. Водящий вращает веревочку так, чтобы мешочек с песком летел над уровнем пола на высоте 5—10 см.

Каждый из играющих должен подпрыгнуть и пропустить летящий мешочек. Тот, кого водящий задел летящим мешочком, получает штрафное очко. Подсчитывается общее число штрафных очков после того, как мешочек совершит 8—10 полных кругов. Побеждает тот, кого веревочка ни разу не задела по ногам.

После смены водящего игра начинается сначала.

Категория: Игры на свежем воздухе и в помещении

Развивает: координацию движений, ловкость

«Охотники и утки»

Играющие делятся на две команды с одинаковым количеством участников. Одна команда – качки (утки), другая – охотники. Охотники образуют внешний большой круг и очерчивают его. Утки очерчивают внутренний малый круг на расстоянии 2,5–3 м от круга охотников. По сигналу охотники стреляют в уток – стараются попасть в них мячом. Когда все утки пойманы команды меняются.

Правила игры. Охотникам и уткам нельзя выходить из очерченных кругов. Осаленный мячом выходит из игры. Если играют несколько команд, выигрывает та команда, которая быстрее переловит уток.

Игра «Хитрая лиса»

Дети стоят в кругу плечо к плечу, заложив руки за спину. Воспитатель проходит сзади них и не заметно дотрагивается до любого ребенка. Ребенок, к которому дотронулся воспитатель, становится «хитрой лисой». Воспитатель предлагает кому-нибудь из детей внимательно посмотреть на своих товарищей, поискать глазами хитрую лису. Если ребенок сразу не найдет, то все дети спрашивают: «Хитрая лиса, где ты?» и внимательно следят за лицом каждого, покажется ли лисичка. После трех вопросов лиса отвечает: «Я тут!» и начинает ловить. Дети разбегаются в разные стороны. Когда лиса поймает 2-3 ребенка, игра заканчивается. При повторении выбирают другую лисичку.

"У медведя во бору".

Количество игроков 8-10 человек.

Играют 8 - 10 человек, из которых выбирается Медведь. Игроки располагаются на одной стороне площадки, Медведь — в центре, а перебежать играющим необходимо на другую сторону площадки мимо Медведя. Медведь притворяется спящим. Игроки двигаются на другую сторону площадки, приговаривая: У медведя во бору Грибы, ягоды беру. Когда кто-нибудь из игроков приближается к Медведю, последний должен крикнуть: А медведь не спит, Да на вас глядит... После этого медведь ловит игроков, мешая им перебежать на другую сторону площадки. Кого он поймал, становится новым медведем, и игра начинается сначала.

Игра «Совушка»

Ребята становятся в круг. Один из играющих выходит в середину круга, он будет изображать совушку, а все остальные – Жучков, бабочек, птичек. По команде ведущего: «День наступает – все оживает!» – малыши бегают по кругу. Совушка в это время «спит», т.е. стоит в середине круга, закрыв глаза, подогнув под себя одну ногу. Когда же ведущий скамандует: «Ночь наступает – всё замирает!», играющие останавливаются и стоят неподвижно, притаившись, а совушка в этот момент выбегает на охоту. Она высматривает тех, кто шевелится или смеется, и уводит провинившихся к себе в круг. Они становятся совушками, и при повторении игры все вместе «вылетают» на охоту.

"День и ночь"

Количество игроков от 5 и более.

Две команды становятся спиной друг к другу на расстоянии 1,5 — 2 м посередине площадки. Перед каждой командой в 10—15 м. за линией находится ее Дом. Одна команда — «День», другая — «Ночь». Если ведущий произносит слово «день», команда с этим названием убегает в свой дом, а другая ее догоняет. При слове «ночь» команды меняются ролями. Выигрывает команда, игроки которой осалят большее число соперников. Для соблюдения равных условий важно, чтобы обе команды участвовали в ловле игроков одинаковое число раз.

«Волк во рву».

По правилам игры на площадке рисуется коридор (ров) шириной 1 метр. Ров можно начертить зигзагообразный, где уже, где шире. Во рву располагаются водящие - волки двое или трое игроков. Все остальные играющие - зайцы - стараются перепрыгнуть через ров и не оказаться пойманными. Если до зайца дотронулись, он выбывает из игры или становится волком. Волки могут поймать зайцев только находясь во рву. Зайцы ров не перебегают, а перепрыгивают. Если нога зайца коснулась территории рва, это значит, что он провалился в ров и в этом случае также выбывает из игры.

«Удочка».

Перед началом игры выбирается водящий. Все ребята становятся в круг, а водящий в центр круга со скакалкой в руках. Он начинает вращать скакалку так, чтобы та скользила по полу, делая круг за кругом под ногами играющих.

Игроки подпрыгивают, стараясь, чтобы она не задела кого-либо из них.

Правила игры

Пойманным игрок считается в том случае, если скакалка коснулась его не выше голеностопа.

Игроки не должны приближаться к водящему во время прыжков.

Тот, кто заденет скакалку становится в середину и начинает вращать веревку, а бывший водящий занимает его место

«Пустое место»

Описание игры

Участники игры встают в круг, а водящий остается за кругом. Водящий ходит за кругом и дотрагивается до одного из игроков, касаясь плеча или руки. Это означает, что он вызывает данного игрока на соревнование. Водящий бежит за кругом в одну сторону, а вызванный — в противоположную. Встретившись, они здороваются и продолжают бежать дальше, стараясь наперегонки занять свободное место (оставленное вызванным игроком). Тот, кому удалось занять это место, там и остается, а оставшийся без места становится водящим, и игра продолжается.

Правила игры

1. Игроки встают в круг, а водящий остается за кругом
2. Водящий ходит за кругом и дотрагивается до одного из игроков, касаясь плеча или руки — это означает, что он вызывает данного игрока на соревнование
3. Водящий бежит за кругом в одну сторону, а вызванный — в противоположную
4. Встретившись, они здороваются и продолжают бежать дальше, стараясь наперегонки занять свободное место
5. Кому первому это удастся — остается на этом месте, а второй становится водящим

«Заяц без дома»

Участники игры стоят парами лицом друг к другу, подняв сцепленные руки вверх. Это - логово зайца. Выбираются двое водящих - заяц и охотник. Заяц должен убежать от охотника, при этом он может спрятаться в логово, т.е. встать между играющими. Тот, к кому он встал спиной, становится зайцем и убегает от охотника.

Если охотник осалит зайца, то они меняются ролями

Игра "Ручеек".

Игру эту знали и любили еще наши прабабушки, и дошла она до нас почти в неизменном виде. Здесь нет необходимости быть сильным, ловким или быстрым, эта игра иного рода - эмоционального, она создает веселое и жизнерадостное настроение.

Правила просты. Играющие встают друг за другом парами, обычно мальчик и девочка, берутся за руки и держат их высоко над головой. Из сцепленных рук получается длинный коридор. Игрок, которому пара не досталась, идет к истоку «ручейка» и, проходя под сцепленными руками, ищет себе пару. Взявшись за руки, новая пара пробирается в конец коридора, а тот, чью пару разбили, идет в начало "ручейка"... И, проходя под сцепленными руками, уводит с собой того, кто ему симпатичен. Так "ручеек" движется долго, непрерывно - чем больше участников, тем веселее игра.

Игра «Успей занять место»

Играющие образуют круг и рассчитываются по порядку номеров. Водящий становится в центре круга. Он громко называет два каких-либо номера. Вызванные номера должны немедленно поменяться местами. Воспользовавшись этим, водящий старается опередить одного из них и занять его место. Оставшийся без места идет водить.

Номера, присвоенные участникам в начале игры, не должны меняться, когда тот или иной из них временно становится водящим.

Игра «Кошки-мышки»

Количество игроков может быть от 10 до 30. Перед началом игры нужно выбрать двух водящих кошку и мышку. Остальные играющие становятся в круг, примерно на расстоянии одного шага друг от друга, и берутся за руки, образуя между собой ворота. Кошка стоит за кругом, мышка в круге. Кошка старается войти в круг и поймать мышку.

При этом кошке разрешено прорывать цепь игроков, подлезать под сцепленные руки или даже перепрыгивать через них. Играющие стараются не пропустить кошку, но при этом запрещается сдвигать плечи. Если кошка наконец проберется в круг, играющие сразу открывают ворота и мышка выбегает из круга, а кошку они стараются из круга не выпускать. Если кошка поймает мышку, то они встают в круг, а играющие выбирают новых кошку и мышку.

Игра «Море волнуется»

Водящий говорит: "Море волнуется - раз, море волнуется - два, море волнуется - три, морская фигура, на месте замри!" Плавно передвигающиеся игроки на последнем слове замирают, изображая некое застывшее действие, характерную позицию (необязательно связанную с морем). Водящий обходит статуи и, показывая на одну из них, пытается угадать, что это за фигура. Если водящий угадывает, то фигура оживает и представляет какое-то действие. Закончив его, игрок становится водящим. Игра начинается сначала.

В другом варианте этой игры ведущий заказывает, кого нужно изобразить: "Фигура балерины (медвежонка, розы, дождя), на месте замри". Тогда он выбирает несколько фигур, по очереди дотрагивается до них - фигуры "отмирают", делают несколько движений. Затем ведущий определяет самое красивое, артистичное исполнение - этот игрок становится ведущим.

Игра «Построй шеренгу, круг, колонну»

Дети свободно ходят в разных направлениях по площадке. В соответствии с сигналом стараются быстро построиться в колонну, шеренгу, круг. Надо указать заранее, в каком месте

можно встать в колонну или шеренгу. Круг желательно строить вокруг какого-нибудь ориентира (бугорок, пень, куст, дерево, большой отдельно расположенный камень).

Правила: строиться быстро, не толкаясь, находя свое место; соблюдать равенство в колонне и шеренге. Усложнение: распределить детей на 3—4 подгруппы; побеждает та подгруппа, которая лучше выполнит построение по сигналу.

Бросаем мяч ногами

Лежа на мате. В таком варианте лучше всего выполнять бросок через себя назад. Игрок ложится на спину головой в сторону броска, зажав в ногах мяч, затем резко поднимает ноги, стараясь забросить мяч за голову. Отмечается то место, где мяч приземлился, а не то, куда он укатился потом. Изображаем из себя своеобразную катапульту.

Другой вариант — игрок зажимает мяч ногами, встает в упор присев перед матом, затем выполняет кувырок вперед и во время кувырка в нужный момент отпускает мяч, чтобы тот полетел вперед. Задание не очень легкое, но если немного потренироваться, наверняка получится. Здесь детям надо просто научиться понимать, когда стоит мяч отпускать. Если отпустил слишком рано, мяч упадет на него самого и, естественно, никуда не полетит или же полетит вверх. Если отпустил поздно, то мяч сразу же ударится о гимнастический мат.

Также можно пробовать бросать мяч, лежа на спине, ногами в сторону линии броска. Задача игрока — согнуть ноги, а затем резко разогнуть их, одновременно отпуская мяч. Довольно сложное задание, и очень далеко бросить мяч таким способом весьма сложно, но посоревноваться друг с другом вполне возможно.

Быстрые и ловкие. У этой игры есть еще одно название — «Самый ловкий».

Для игры потребуется натянутая волейбольная сетка (желательно, чтобы сетка была высотой не менее 2 м). Задача игрока — бросить мяч через сетку, пробежать под ней и успеть поймать падающий мяч. Кто выполняет, получает одно очко. Но чтобы не просто бросать мяч с любой точки, для большего соревновательного эффекта вводим дополнительное правило: первый бросок совершается с расстояний 1—2 м, за удачный бросок игрок получает одно очко и право перейти к следующей точке — броску с 1,5—2,5 м. Кто справляется, получает два очка и право перехода дальше. Затем с 2 — 3,5 м и т. д. Кто наберет больше очков, тот и побеждает.

«Малые олимпийские игры»

1 этап. «Бег на 20 метров».

По команде «Марш!» дети с высокого старта бегут до флажка, который размещается на 2-3 метра дальше финишной линии. Это предупреждает снижения скорости перед финишем. Фиксируется время пробегания дистанции. Поочередно пробегают дистанцию все дети. Выигрывает ребенок, показавший лучшее время на дистанции

2 – этап «Прыжки в длину с места».

Прыжок выполняется на гимнастический мат. Каждый ребенок выполняет по три прыжка. Измерение длины прыжка производится от линии отталкивания до места приземления пятки с точностью до 1 см. Записывается лучший результат.

3 – этап. «Пресс»

Ребенок ложится на гимнастический мат, руки за голову, ноги согнуты в коленях. Один из взрослых держит ноги ребенка. Ребенок быстро садится на пол и быстро возвращается в исходное положение лежа. Задание выполняется за 20 сек. Следить не только за количеством, но и за качеством выполнения задания.

4 – этап. «Метание мешочка вдаль».

Ребенок производит три броска правой рукой. Записывается лучший результат.

5 – этап. «Загадки о спорте»

Металлических два братца,
Как с ботинками срослись,
Захотели покататься,
Топ! — на лёд и понеслись.

Ай, да братья, ай, легки!
Братьев как зовут? ...коньки.

Две деревянные стрелы
Я на ноги надел.
Хотел спуститься вниз с горы,
Да кубарем слетел.
Вот смеху было,
От той свалки:
Они на мне,
И сверху палки! (Лыжи)

Там в латах все на ледяной площадке,
Сражаются, сцепились в острой схватке.
Болельщики кричат: «Сильнее бей!»
Поверь, не драка это, а — ...хоккей.

Один удар ракеткой —
Волан летит над сеткой.
Серёжа хоть и сильно бил,
Воланчик в сетку угодил.
Сегодня победил Антон.
Во что играли? В ...бадминтон.

Скажи мне название сооружения:
В нём — чашей трибуны и поле сраженья?
(Стадион).

Вышел Ванечка на лёд,
По воротам шайбой бьёт.
Палкой шайбу бьёт Ванюшка?
Нет! Не палкой. Это — ...клюшка.

С площадки убери снежок,
Каток залей водой, дружок.
И в эти зимние деньки,
Обуй не валенки, коньки.
Бей шайбу, коль играть охота!
Гони её! Куда? В ... ворота.

У поля есть две половины,
А по краям висят корзины.
То пролетит над полем мяч,
То меж людей несётся вскачь.
Его все бьют и мячик зол,
А с ним играют в ... баскетбол.

Ногами все бьют мяч, пинают,
Как гвоздь в ворота забивают,
Кричат от радости все: «Гол!».
Игру с мячом зовут ... футбол.

Видел мой малыш Антон,
Как играли в бадминтон.

У спортсменов — по ракетке.
Что летало выше сетки?
Не орёл и не баклан!
Это с перьями ... волан.

Зимою на площадке
Пол холодный, гладкий.
Но довольны хоккеисты
Скользким полом, ровным, чистым.
Шишку тот себе набьёт,
Кто вдруг шлёпнется на ... лед.