

ОБРАЗОВАНИЯ ТУАПСИНСКИЙ РАЙОН
МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ОСНОВНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА №16 ИМЕНИ ГЕРОЯ
СОВЕТСКОГО СОЮЗА МИХАИЛА ВАСИЛЬЕВИЧА АВДЕЕВА
СЕЛА МОЛДАВАНОВКА
МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ТУАПСИНСКИЙ РАЙОН

Принята на заседании
педагогического совета
МБОУ ООШ №16 им.М.В.Авдеева
с.Молдавановка
от « 10 » июня 2024 г.
Протокол № 9

М.П.

УТВЕРЖДАЮ
Директор МБОУ ООШ №16 им.М.В.Авдеева
с.Молдавановка
О.В. Бордюгова
Приказ от 10 июня 2024 г. № 99



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
ФИЗКУЛЬТУРНО-СПОРТИВНОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ

«Игры народов Кубани»

(наименование объединения)

Уровень программы: ознакомительный
(ознакомительный, базовый или углубленный)

Срок реализации программы: 1 год (72 часа)
(общее количество часов)

Возрастная категория: от 6 до 11 лет

Форма обучения: очная
(очная, очно-заочная, дистанционная)

Вид программы: модифицированная
(типовая, модифицированная, авторская)

Программа реализуется бюджетной
(на бюджетной/внебюджетной основе)

ID-номер Программы в Навигаторе: 62105

Автор - составитель:
Гайдамут Наталья Викторовна
педагог дополнительного образования

с. Молдавановка, 2024 г.

СОДЕРЖАНИЕ

1.	Раздел 1. Комплекс основных характеристик образования: объем, содержание, планируемые результаты.	3
1.1.	Пояснительная записка.	3
1.2.	Цель и задачи программы.	6
1.3.	Содержание программы.	7
1.4.	Планируемые результаты.	9
2.	Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий, включающий формы аттестации.	10
2.1.	Календарный учебный график.	10
2.2.	Условия реализации программы.	15
2.3.	Формы аттестации.	16
2.4.	Оценочные материалы.	17
2.5.	Методические материалы.	22
2.6.	Список литературы.	43

Раздел 1. Комплекс основных характеристик образования: объем, содержание, планируемые результаты.

1.1. Пояснительная записка.

Направленность программы.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Игры народов Кубани» имеет физкультурно-спортивную направленность и ориентирована на общее психологическое и физическое развитие учащихся, воспитание чувства патриотизма, гордости, желания узнать, что-то новое из жизни своих предков посредством подвижных игр народов Кубани.

Актуальность.

Актуальность программы заключается в том, что, знакомя учащихся с народными подвижными играми, мы через игровой фольклор расширяем и закрепляем знания учащихся о народном творчестве Краснодарского края, развиваем в них духовный творческий патриотизм, интерес к истокам народного творчества. Изучение подвижных игр разных народов Краснодарского края позволит повысить уровень знаний о народах, проживающих на этой территории, а также степень двигательной активности, что в свою очередь послужит средством физического и познавательного развития учащихся школьного возраста.

Народные игры воспитывают у учащихся эмоционально положительное отношение к тем местам, где они родились и живут. Развивают умение видеть и понимать красоту, желание узнавать больше, формируют стремление оказывать посильную помощь окружающим, воспитывают уважение к людям разных национальностей.

Народные подвижные игры являются национальным богатством. Программа «Игры народов Кубани» способствует сохранению и передаче богатого опыта наших предков.

Новизна.

Новизна программы «Игры народов Кубани» состоит в том, что она объединяет в себе теоретические сведения об игровых традициях народов, живущих на территории Краснодарского края. Программа учитывает потребность учащихся школьного возраста в двигательной активности, а также позволяет формировать осознанный выбор здорового образа жизни, создает эмоционально положительную основу для развития патриотических чувств: любви к малой Родине.

Педагогическая целесообразность.

Возраст 6-11 лет – важнейший период становления личности, когда закладываются предпосылки гражданских качеств, развиваются представления о человеке, обществе и культуре. Базовым этапом формирования любви к Родине в этот период является накопление социального опыта жизни в своём крае, усвоение принятых в нём норм поведения, взаимоотношений, приобщение к миру его культуры.

Игры являются неотъемлемой частью культуры каждого народа. Они создавались на протяжении веков и сопутствовали повседневной жизни детей и взрослых. Они помогают физическому развитию (вырабатывается выносливость, сила, ловкость), становлению личностных качеств (воспитывается чувство ответственности, навыки самоконтроля). Через народные игры учащийся знакомится с привычками и обычаями определённой местности, семейной жизни, знакомой окружающей среды, приобщается к наследию прошлого.

Народные игры являются неотъемлемой частью патриотического, художественного и физического воспитания учащихся. Радость движения сочетается с духовным обогащением. Формируется устойчивое, заинтересованное, уважительное отношение к культуре родного края, создается эмоционально положительная основа для развития патриотических чувств: любви и преданности к Малой Родине.

Педагогическая целесообразность программы «Игры народов Кубани» обусловлена тем, что занятия на свежем воздухе укрепляют здоровье, улучшают физическое развитие и эмоциональное состояние, и настроение учащихся, способствуют формированию жизненно важных навыков и интереса к культурам и народам Кубани и способствуют возрождению народных подвижных игр.

Отличительные особенности программы.

Программа «Игры народов Кубани» отличается тем, что она разработана для учащихся школьного возраста с применением кубанских народных подвижных игр, как средства увеличения двигательной активности учащихся на свежем воздухе, в случае плохих погодных условий занятия проходят в кабинете.

Адресат программы.

Программа «Игры народов Кубани» разработана для учащихся 6-11 лет. В этот период закладывается фундамент здоровья и полноценного физического развития.

При проведении общеразвивающих упражнений педагог учитывает, что учащимся данного возраста хорошо знакомы направления движений: вверх, вниз, вправо, влево и т. д. Ребята способны осуществлять частичный контроль выполняемых действий, на основе предварительного объяснения задания самостоятельно выполнять многие виды упражнений. У учащихся семилетнего возраста появляется аналитическое восприятие разучиваемых движений, что значительно ускоряет формирование двигательных навыков и качественно их улучшает.

Существенной особенностью учащихся данного возраста является возникновение определенных взаимоотношений со сверстниками, образование «детского общества». Собственная внутренняя позиция школьника по отношению к другим людям характеризуется возрастающим осознанием собственного «я» и значением своих поступков, огромным интересом к миру взрослых и их деятельности.

Особенности социальной ситуации развития учащихся 6-11 лет выражаются в характерных для него видах деятельности, прежде всего в сюжетно-ролевой игре. Игра является основным видом деятельности этого возраста. Игра во всех ее видах и проявлениях (сюжетные, ролевые, словесные, художественные, музыкальные и др.) способствует физическому, слуховому, интеллектуальному, эстетическому развитию.

Уровень программы, объем и сроки.

Программа «Игры народов Кубани» реализуется на ознакомительном уровне, рассчитана на один год обучения – 72 часа в год. Учебный материал систематизирован с учетом взаимосвязи и последовательности игровых упражнений и подвижных игр.

Форма обучения.

Форма обучения программы «Игры народов Кубани» - очная. В процессе занятий сочетаются индивидуальная, групповая и коллективная формы работы.

Режим занятий.

Занятия проводятся 1 раз в неделю по 2 учебных часа или 2 раза в неделю по 1-му учебному часу, общее количество в год - 72 часа.

Особенности организации образовательного процесса.

Программа «Игры народов Кубани» составлена для учащихся с различными психофизическими возможностями здоровья с учетом современных требований педагогики, психологии, физиологии, раскрывает содержание деятельности объединения.

Набор в группы осуществляется по желанию учащихся и их родителей. Начало обучения осуществляется при наличии заявления от родителей и медицинского заключения о допуске к занятиям.

Состав групп постоянный, специальной подготовки учащихся не требуется. Группы формируются в количестве 10-15 человек.

1.2. Цель и задачи программы.

Цель программы.

Создать условия для физического развития учащихся, сформировать знания о родном крае, посредством подвижных игр народов Краснодарского края.

Личностные задачи:

- воспитать доброжелательное отношение к сверстникам, эмоциональную отзывчивость, умение ждать, радоваться достигнутому результату;
- способствовать развитию личностных качеств посредством народных подвижных игр;
- воспитать культуру игрового общения, ценностного отношения к подвижным играм как наследию.

Метапредметные задачи:

- пробудить интерес к играм своих предков, патриотические чувства, ощущение гордости за свой край;

- мотивировать на здоровый образ жизни, способствовать развитию интереса к физическим упражнениям и двигательной активности;
- способствовать развитию общей физической выносливости, быстроты реакции учащихся;
- способствовать развитию коммуникативных умений и эмоционально-чувственной сферы учащихся;
- способствовать развитию двигательных способностей и умений учащихся в игровой деятельности.

Образовательные (предметные) задачи:

- познакомить учащихся с разнообразием подвижных игр Краснодарского края;
- познакомить с особенностями родного края;
- познакомить с правилами подвижных игр;
- обучить правилам работы в команде;
- обучить самостоятельной организации знакомых игр с небольшой группой сверстников.

1.3. Содержание программы. Учебный план

№ п/п	Наименование раздела/модуля, темы	Количество часов			Формы аттестации/контроля
		Всего	Теория	Практика	
Модуль 1					
1	Вводное занятие. Инструктаж по ТБ. «Здравствуй, игра!».	1	0.5	0.5	Беседа Пед. наблюдение
2	Основные правила народных подвижных игр.	2	1	1	Игровые упражнения (стартовая диагностика), пед. наблюдение
3	Народные игры как традиционное явление культуры Кубани.	26	1	25	Игровые упражнения, пед. наблюдение
4	Народные игры – эстафеты.	3	0,5	2,5	Эстафета, пед. наблюдение.
Всего:		32	3	29	
Модуль 2					
4	Народные игры – эстафеты.	9	0,5	8,5	Эстафета, пед. наблюдение.
5	Командные народные подвижные игры.	16	2	14	Игровые упражнения, Опрос-игра, пед. наблюдение.
6	Хороводные игры.	7	1	6	Игровые упражнения, пед. наблюдение.
7	Воспитательная работа.	7	-	7	Игровая программа.
8	Итоговое занятие. Инструктаж по ТБ.	1	0.5	0,5	квест (итоговая диагностика)

Всего:	40	4	36	
ИТОГО:	72	7	65	

Содержание учебного плана.

1. Вводное занятие.

Теория: Введение в программу. Инструктаж по ТБ.

Практика: Игры на знакомство. «Здравствуй, игра!»

2. Основные правила народных подвижных игр.

Теория: Экскурс в историю народных игр Кубани. Правила подвижных игр. Способы выбора водящих.

Практика: Игры «Море волнуется раз», «Два моря».

3. Народные игры как традиционное явление культуры Кубани.

Теория: История Кубанской культуры. Забавы, обряды, игры.

Практика: Кубанская игра «Плетень». Кубанская игра «Брыль». Кубанская игра «Путы». Кубанская игра «Ляпта». Кубанская игра «Побег». Кубанская игра «Цапля». Русская игра «Гори ясно». Русская игра «Горелки». Русская игра «Краски». Русская игра «Грачи летят». Русская игра «Колечко». Русская игра «У медведя во бору». Русская игра «Баба Яга». Армянская игра «Отгадай, кто?». Армянская игра «Земля, вода, огонь, воздух». Армянская игра «Взятие в плен». Армянская игра «Цветы и ветерки». Адыгейская игра «Скачки». Адыгейская игра «Прыжок лягушки». Украинская игра «Дедушка Макар». Белорусская игра «Иванка». Белорусская игра «Посади картошку». Греческая игра «Поймай того, у кого камушек». Татарская игра «Лисички и курочки». Татарская игра «Займи место». Обобщающее занятие. Игры на выбор из раздела.

4. Народные игры – эстафеты.

Теория: Основные правила проведения игр-эстафет. Судейство.

Практика: Игры «Чье звено скорее соберется», «Парный бег», «С кочки на кочку», «Медведь и пчелы», «Поменяй предмет», «Бабка за дедку, дедка за репку...», «Мячик кверху», «Переправа», «Меткая команда», «Полоса препятствий», «Встречные перебежки». Обобщающее занятие «Большая эстафета».

5. Командные народные подвижные игры.

Теория: Понятие о команде. Единый дух команды. Цели, задачи командных игр. Единый дух команды. командные виды спорта.

Практика: «Перетяжки». «Футбол». «Цепи-Цепи». «Пятнашки маршем». «Казак-разбойник». «Серый волк». «Платок с узелком». «Побег». «Беспокойный мяч». «Крепость». «Цветы и ветерки». «Вороны и воробьи». «Хваталки». «Тяни в круг». «Поймай за хвост».

6. Хороводные игры.

Теория: История появления хороводных игр. Правила ведения игры.

Практика: Игровая программа «Большая карусель», «Баба Яга», «Каравай», «Кошки-мышки», «Подарки». Обобщающее занятие по теме «Хороводные игры».

7. Воспитательная работа.

Практика: Праздник урожая «Кубань раздольная». Праздник, посвященный Дню матери «Ах, эти мамины глаза...». Эвристическая беседа «Цена и ценность. Деньги и товар». Игровая программа «Здравствуй праздник Новогодний». Эвристическая беседа «Победный май». Игровая программа «Пасха в кубанской семье». Ролевая игра «Профессия моей мечты».

8. Итоговое занятие. Инструктаж по ТБ.

Теория: Инструктаж по технике безопасности.

Практика: Квест-игра «Кубанский хоровод».

1.4. Планируемые результаты.

Планируемые результаты		Средство достижения	Методы отслеживания
Личностные результаты	<ul style="list-style-type: none"> - Воспитаны доброжелательное отношение к сверстникам, эмоциональная отзывчивость, умение ждать, радоваться достигнутому результату; - Сформированы личностные качества посредством народных подвижных игр; - Воспитана культура игрового общения, ценностного отношения к подвижным играм как наследию. 	Совместные подвижные игры, соревновательная деятельность.	Педагогическое наблюдение, педагогический анализ участия в соревновательной и игровой деятельности.
Метапредметные результаты	<ul style="list-style-type: none"> - Сформированы интерес к играм своих предков, патриотические чувства, гордость за свой край, его достижения; - Сформирована мотивация к здоровому образу жизни, сформирован интерес к физическим упражнениям и двигательной активности; - Развита общая физическая выносливость и быстрота реакции учащихся; - Развита коммуникативные умения и эмоционально-чувственная сфера учащихся; - Развита двигательные способности и умения учащихся в игровой деятельности. 	Соревновательная деятельность.	Педагогическое наблюдение.
Предметные результаты	<ul style="list-style-type: none"> - Приобретены знания о разнообразии подвижных игр Краснодарского края; - Приобретены знания об особенностях родного края; - Приобретены знания о правилах подвижных игр; Знают и применяют правила работы в команде; - Умеют самостоятельно организовывать знакомые игры с небольшой группой сверстников. 	Совместные подвижные игры, соревновательная деятельность.	Педагогический анализ результатов тестирования, участия в соревновательной деятельности.

Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий, включающий формы аттестации.

2.1 Календарный учебный график программы «Кубанские забавы» (2 раза в неделю по 1 часу)

№	Наименование разделов и тем	Количество часов			Форма занятия	Форма контроля	Дата план	Дата факт
		всего	теория	практика				
Модуль 1								
1.	Вводное занятие. Инструктаж по ТБ. «Здравствуй игра!»	1	0.5	0.5	Беседа	опрос		
2.	Основные правила народных подвижных игр.	2	1	1				
2.1	Экскурс в историю народных игр Кубани. Правила подвижных игр. Игра «Море волнуется раз».	1	0.5	0.5	Беседа	Пед. наблюдение		
2.2	Способы выбора водящих. Игра «Два моря».	1	0.5	0.5	Практическое занятие	игра		
3.	Народные игры как традиционное явление культуры Кубани.	26	1	25				
3.1	История Кубанской культуры. Кубанская игра «Плетень».	1	0.5	0.5	Беседа.	Пед. наблюдение		
3.2	Забавы, обряды, игры. Кубанская игра «Брыль».	1	0.5	0.5	Беседа	игра		
3.3	Кубанская игра «Путы».	1	-	1	Практическое занятие	Пед. наблюдение		
3.4	Кубанская игра «Лапта».	1	-	1	Практическое занятие	Пед. наблюдение		
3.5	Кубанская игра «Побег».	1	-	1	Практическое занятие	Пед. наблюдение		
3.6	Кубанская игра «Цапля».	1	-	1	Практическое занятие	Пед. наблюдение		
3.7	Русская игра «Гори ясно».	1	-	1	Практическое занятие	Пед. наблюдение		
3.8	Русская игра «Горелки».	1	-	1	Практическое занятие	Пед. наблюдение		

3.9	Русская игра «Краски».	1	-	1	Практическое занятие	Пед. наблюдение		
3.10	Русская игра «Грачи летят».	1	-	1	Практическое занятие	Пед. наблюдение		
3.11	Русская игра «Колечко».	1	-	1	Практическое занятие	Пед. наблюдение		
3.12	Русская игра «У медведя во бору».	1	-	1	Практическое занятие	Пед. наблюдение		
3.13	Русская игра «Баба Яга».	1	-	1	Практическое занятие	Пед. наблюдение		
3.14	Армянская игра «Отгадай, кто?».	1	-	1	Практическое занятие	Пед. наблюдение		
3.15	Армянская игра «Земля, вода, огонь, воздух».	1	-	1	Практическое занятие	Пед. наблюдение		
3.16	Армянская игра «Взятие в плен».	1	-	1	Практическое занятие	Пед. наблюдение		
3.17	Армянская игра «Цветы и ветерки».	1	-	1	Практическое занятие	Пед. наблюдение		
3.18	Адыгейская игра «Скачки».	1	-	1	Практическое занятие	Пед. наблюдение		
3.19	Адыгейская игра «Прыжок лягушки».	1	-	1	Практическое занятие	Пед. наблюдение		
3.20	Украинская игра «Дедушка Макар».	1	-	1	Практическое занятие	Пед. наблюдение		
3.21	Белорусская игра «Посади картошку».	1	-	1	Практическое занятие	Пед. наблюдение		
3.22	Белорусская игра «Иванка».	1	-	1	Практическое занятие	Пед. наблюдение		
3.23	Татарская игра «Лисички и курочки».	1	-	1	Практическое занятие	Пед. наблюдение		
3.24	Татарская игра «Займи место».	1	-	1	Практическое занятие	Пед. наблюдение		

3.25	Греческая игра «Поймай того, у кого камушек».	1	-	1	Практическое занятие	Пед. наблюдение		
3.26	Обобщающее занятие. Игры на выбор из раздела.	1	-	1	Практическое занятие	Промежуточный контроль		
4.	Народные игры – эстафеты.	12	1	11				
4.1	Основные правила проведения игр-эстафет. Судейство. «Чье звено скорее соберется».	1	0.5	0.5	Беседа.	Пед. наблюдение		
4.2	«Парный бег»	1	-	1	Практическое занятие	Пед. наблюдение		
4.3	«С кочки на кочку»	1	-	1	Практическое занятие	Пед. наблюдение		
Модуль 2								
4.4	«Медведь и пчелы»	1	-	1	Практическое занятие	Пед. наблюдение		
4.5	«Поменяй предмет»	1	-	1	Практическое занятие	Пед. наблюдение		
4.6	«Бабка за дедку, дедка за репку...»	1	-	1	Практическое занятие	Пед. наблюдение		
4.7	«Мячик кверху»	1	-	1	Практическое занятие	Пед. наблюдение		
4.8	«Переправа»	1	-	1	Практическое занятие	Пед. наблюдение		
4.9	«Меткая команда»	1	-	1	Практическое занятие	Пед. наблюдение		
4.10	«Полоса препятствий»	1	-	1	Практическое занятие	Пед. наблюдение		
4.11	«Встречные перебежки»	1	-	1	Практическое занятие	Пед. наблюдение		
4.12	Обобщающее занятие. «Большая» эстафета.	1	0.5	0.5	Практическое занятие	Эстафета		
5.	Командные народные подвижные игры	16	2	14				

5.1	Понятие о команде. Игра «Перетяжки»	1	0,5	0,5	Практическое занятие	Пед. наблюдение		
5.2	Единый дух команды. «Футбол»	1	0.5	0.5	Практическое занятие	Пед. наблюдение		
5.3	Цели и задачи командных игр. «Побег».	1	0,5	0,5	Практическое занятие	Пед. наблюдение		
5.4	«Цепи-Цепи».	1	-	1	Практическое занятие	Пед. наблюдение		
5.5	Командные виды спорта. «Пятнашки маршем».	1	0,5	0,5	Практическое занятие	Пед. наблюдение		
5.6	«Казачи-разбойники».	1	-	1	Практическое занятие	Пед. наблюдение		
5.7	«Серый волк».	1	-	1	Практическое занятие	Пед. наблюдение		
5.8	«Платок с узелком».	1	-	1	Практическое занятие	Пед. наблюдение		
5.9	«Беспокойный мяч».	1	-	1	Практическое занятие	Пед. наблюдение		
5.10	«Крепость».	1	-	1	Практическое занятие	Пед. наблюдение		
5.11	«Цветы и ветерки».	1	-	1	Практическое занятие	Пед. наблюдение		
5.12	«Вороны и воробьи».	1	-	1	Практическое занятие	Пед. наблюдение		
5.13	«Хваталки».	1	-	1	Практическое занятие	Пед. наблюдение		
5.14	«Тяни в круг».	1	-	1	Практическое занятие	Пед. наблюдение		
5.15	«Поймай хвост»	1	-	1	Практическое занятие	Пед. наблюдение		
5.16	Обобщающее занятие. Игры на выбор из раздела.	1	-	1	Опрос-игра	Опрос-игра		
6.	Хороводные игры.	7	1	6				

6.1	История появления хороводных игр. Правила ведения игры. «Игровая».	1	0.5	0.5	Беседа.	Пед. наблюдение		
6.2	«Подарки».	1	-	1	Практическое занятие	Пед. наблюдение		
6.3	«Большая карусель».	1	-	1	Практическое занятие	Пед. наблюдение		
6.4	«Баба Яга».	1	-	1	Практическое занятие	Пед. наблюдение		
6.5	«Каравай».	1	-	1	Практическое занятие	Пед. наблюдение		
6.6	«Кошки-мышки».	1	-	1	Практическое занятие	Пед. наблюдение		
6.7	Обобщающее занятие по теме «Хороводные игры». Игры на выбор.	1	0.5	0.5	Опрос-Игра	Опрос-игра		
7.	Воспитательная работа.	7	-	7				
7.1	Знакомство с профессиями сельского хозяйства. Праздник урожая «Кубань раздольная».	1	-	1	Праздничная программа.	Пед. наблюдение		
7.2	«Ах, эти мамины глаза...»	1	-	1	Праздничная программа	Пед. наблюдение		
7.3	«Здравствуй праздник Новогодний».	1	-	1	Игровая программа	Пед. наблюдение		
7.4	«Пасха в кубанской семье».	1	-	1	Игровая программа	Пед. наблюдение		
7.5	«Цена и ценность. Деньги и товар».				Эвристическая беседа	Пед. наблюдение		
7.6	«Победный май».	1	-	1	Игровая программа	Пед. наблюдение		
7.7	«Профессия моей мечты»	1	-	1	Рольевая игра	Пед. наблюдение		
8.	Заключительные занятия.	1	0.5	0.5				
8.1	Инструктаж по технике безопасности. Квест-игра «Кубанский хоровод».	1	0.5	0.5	Квест-игра	Итоговая аттестация		
ИТОГО:		72	7	65				

2.2. Условия реализации программы.

Материально-техническое обеспечение.

Помещение, в котором проводятся занятия, соответствует СП 2.4 3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи». До начала занятий и после их окончания осуществляется сквозное проветривание помещения. В процессе обучения учащиеся и педагог соблюдают правила техники безопасности труда. По возможности занятия проводятся на свежем воздухе на территории детского сада, в плохую погоду - под навесом на территории детского сада. Перечень оборудования, инструментов и материалов из расчета на группу 10 человек:

- Мячи – 1-2 штуки
- Скакалка – 10 шт.
- Мел – 1 уп.
- Обручи – 2 шт.
- Кубики – 5 шт.
- Свисток – 1 шт.
- Платок – 3 шт.
- Кегли – 10 шт.
- Мешочек с камушками – 1 шт.
- Наглядный материал для бесед.

Кадровое обеспечение.

Для реализации программы «Игры народов Кубани» педагог дополнительного образования должен иметь высшее образование или среднее профессиональное образование по направлению подготовки «Образование и педагогика» или в области, соответствующей преподаваемому предмету, без предъявления требований к стажу работы, либо высшее образование или среднее профессиональное образование и ДПО по направлению деятельности в образовательном учреждении. Требования к педагогическому стажу работы и квалификационной категории педагога не предъявляются. Педагог дополнительного образования должен систематически повышать свою профессиональную квалификацию.

Педагог Гайдамут Наталья Викторовна, реализующий программу «Игры народов Кубани», имеет высшее профессиональное образование «Специалист по физической культуре и спорту. Преподаватель по специальности «Физическая культура и спорт» (г. Майкоп. Государственное образовательное учреждение высшего профессионального образования «Адыгейский государственный университет», 2004 г.). В 2021 году педагог прошел профессиональную переподготовку по программе "Планирование и реализация дополнительных мероприятий по усилению мер безопасности в образовательных организациях", в 2021 году педагог прошел обучение по программе повышения квалификации "Организация деятельности педагога дополнительного образования в области физической культуры и спорта, педагог прошел обучение по программе повышения квалификации

«Организация образовательного процесса для детей с ОВЗ в условиях реализации обновленного ФГОС». Педагогический стаж – 34 года. Стаж в должности педагога дополнительного образования – 7 лет.

Основными направлениями деятельности педагога, работающего по программе, являются:

- организация деятельности учащихся, направленной на освоение дополнительной общеобразовательной программы;
- организация досуговой деятельности учащихся;
- обеспечение взаимодействия с родителями (законными представителями) учащихся, осваивающих дополнительную общеобразовательную программу, при решении задач обучения, развития и воспитания;
- педагогический контроль и оценка освоения дополнительной общеобразовательной программы;
- разработка программно-методического обеспечения реализации дополнительной общеобразовательной программы.

Педагог должен обладать следующими компетентностями:

- профессиональная компетентность;
- информационная компетентность;
- коммуникативная компетентность;
- правовая компетентность.

Педагог должен владеть:

- технологиями работы с одаренными учащимися;
- технологиями работы в условиях реализации программ инклюзивного образования;
- умением работать с учащимися, имеющими проблемы в развитии;
- умением работать с девиантными, социально запущенными детьми, в том числе имеющими отклонения в социальном поведении.

2.3. Формы аттестации.

Аттестация проводится в формах, определенных учебным планом и в порядке, установленном локальным нормативным актом МБОУ ООШ №16 им. М.В. Авдеева с. Молдавановка. Для подведения итогов работы по темам, разделам используются такие формы контроля, как игровая программа с элементами эстафеты для учащихся.

Для отслеживания результативности по данной программе используются следующие методы: педагогическое наблюдение, педагогический анализ и педагогический мониторинг. Результаты мониторинга заносятся в таблицу (таблица № 1).

С целью определения уровня развития учащихся в течение учебного года проводится текущий контроль, через посещаемость занятий учащимися и педагогическое наблюдение за проявлением интереса к данному виду деятельности.

С целью определения степени усвоения учебного материала проводится промежуточная диагностика в форме игры по станциям.

С целью определения изменения уровня развития учащихся на конец срока реализации программы проводится итоговая диагностика в форме квеста.

Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов:

- аналитическая справка;
- журнал посещаемости;
- открытое занятие;
- отзывы родителей (законных представителей);
- педагогическое наблюдение.

2.4. Оценочные материалы.

Для изучения уровня сформированности игровых навыков у школьников необходимо организовать подвижную игру в группе из 4—5 школьников одного возраста. Тема игры задается педагогом, который и осуществляет наблюдение. Педагог не вмешивается в процесс игры, оказывая минимальную помощь в случае необходимости.

Анализ игровой деятельности осуществляется по 7 критериям: организация игры; выполнение правил; доведение игры до конца; участие в играх с элементами соревнований; игровые действия; проявление моральных качеств; знание об игре. Каждый критерий оценивается по 3 уровням: низкий (1 балл), средний (2 балла), высокий (5 баллов).

- **организация игры, выполнение правил:**

низкий уровень - не может самостоятельно организовать игру;

средний уровень - участвует в игре под руководством взрослого или другого ребенка;

высокий уровень - самостоятельно организует игру при отсутствии конфликтных ситуаций (например, когда роль водящего желают играть 2 и более человек);

- **выполнение правил игры:**

низкий уровень - отсутствие правил;

средний уровень - правила выделены, соблюдаются, но могут нарушаться в эмоциональной ситуации;

высокий уровень - соблюдение заранее оговоренных правил на всем протяжении игры;

- **доведение игры до конца:**

низкий уровень - не доводит игру до конца;

средний уровень - вынужденно играет до конца игры;

высокий уровень - всегда доводит игру до конца;

- **участие в играх с элементами соревнований:**

низкий уровень - отказывается от участия в играх с элементами соревнований;

средний уровень - участвует с неохотой в играх с элементами соревнований;

высокий уровень - с желанием принимает участие в играх – соревнованиях;

- **игровые действия:**

низкий уровень - игра заключается в однообразном повторении 1-го игрового действия;

средний уровень - игровые действия жестко фиксированы;

высокий уровень - игровые действия имеют четкую последовательность, разнообразны, динамичны;

• **проявление моральных качеств:**

низкий уровень - отсутствие моральных качеств;

средний уровень - наличие моральных качеств, частично;

высокий уровень - доброжелательно относится ко всем участникам игры, проявляет желание помочь.

• **знание об игре:**

низкий уровень - не знает о происхождении игры, не знает, какому народу принадлежит;

средний уровень - знает о происхождении игры частично;

высокий уровень - знает о происхождении игры, может рассказать, какому народу принадлежит.

Карта определения уровня сформированности знаний и умений учащихся

№ п/п	Фамилия, имя ребёнка	Организация знакомой игры		Выполнение правил игры		Доведение игры до конца		Участие в играх с элементами соревнований		Проявление моральных качеств		Знания об игре		Общий уровень игровой активности	
		Начало года	конец года	Начало года	конец года	Начало года	конец года	Начало года	конец года	Начало года	конец года	Начало года	конец года	Начало года	конец года
1															
2															
3															
4															
5															
6															
7															
8															
9															
10															
11															
12															
13															
14															

Мониторинг изучения образовательных результатов учащихся

	Показатели (оцениваемые параметры)	Критерии	Степень выраженности оцениваемого качества	Возможное количество баллов	Методы диагностики
Личностные универсальные учебные действия	Уровень социально-ориентированного взгляда на жизнь	гражданская идентичность, этническая принадлежность	сформированность целостного, социально-ориентированного взгляда на жизнь	1-4 низкий уровень - знание основных моральных норм и ориентация на их выполнение, 5-7 средний уровень - ориентация в нравственном содержании и смысле, как собственных поступков, так и поступков окружающих людей, 8-10 высокий уровень - формирование этических чувств, эмоционально-нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам других людей	наблюдение
	Уровень внутренней позиции учащегося	Развитие мотива учебной деятельности	сформированность мотивов учебной деятельности и личностного смысла учения	1-4 низкий уровень - мотив учения внешний (заставляют родители, так надо), 5-7 средний уровень – мотив внутренний, направленный на ситуацию успеха, но эпизодический, неустойчивый), 8-10 высокий уровень (устойчивая учебно-познавательная мотивация)	Наблюдение
	Нравственно-этическая ориентация	Развитие самостоятельности и личностной ответственности за свои поступки, обеспечивающий личностный моральный выбор	Личной ответственности за свою учебу, поступки, в том числе в информационной деятельности, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе	1-4 низкий уровень – ориентация избегать наказаний, не несет личную ответственность за поступки, 5-7 средний уровень – имеет представления о нормах, но не всегда следует им, 8-10 высокий уровень – самостоятельно делает свой личностный моральный выбор, высокий уровень личностной ответственности	наблюдение
Регулятивные УУД	Целеполагание	Постановка учебной задачи	Умение соотносить известный и усвоенный учебный материал с неизвестным для постановки учебной задачи самостоятельно.	1-4 – низкий – принимает только учебную задачу, поставленную учителем, 5-7 – средний - соотносит известное и неизвестное и иногда самостоятельно изучает новое, 8-10 – высокий – самостоятельно ставит задачу изучение нового и достигает решения этой задачи.	наблюдение
	Решение учебных задач	умение самостоятельно преобразовывать	соотнесение собственных действия с	1-4 низкий уровень – способность учитывать выделенные педагогом	наблюдение

		практическую задачу в познавательную	поставленными учебными задачами	ориентиры действия в новом учебном материале в сотрудничестве с педагогом; 5-7 средний - самостоятельно учитывать выделенные педагогом ориентиры действия в новом учебном материале, 8-10 –высокий – умение осуществлять констатирующий и предвосхищающий контроль по результату и по способу своих учебных действий.	
	Умение планировать и корректировать свою учебную деятельность	Определение последовательно сти промежуточных целей с учётом конечного результата	Планирование собственной деятельности в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации и средствами её осуществления.	1-4 –низкий – работа по плану, составленному педагогом, 5-7 средний – способность корректировать собственный план, ориентируясь на замечания педагога или результат работы, 8-10- высокий уровень - составление своего плана и последовательности действий; внесение необходимых дополнений и коррективов в план, в результат своей деятельности.	Наблюдение
Познавательные УУД	Работа с информацией	умение осуществлять информационный поиск	Умение сбора и выделения существенной информации из различных информационных источников	1-4 балла – низкий – умение записывать, фиксировать информацию, 5-7 –средний – умение преобразовывать информацию для решения различных учебных и жизненных задач, 8-10 – высокий – умение, исходя из полученной информации осознанно и произвольно строить сообщения в устной и письменной форме	Наблюдение
	Развитие логического мышления	способность к осуществлению логических операций	Степень развития умения сравнения, анализа, обобщения, классификации по родовидовым признакам, установлению аналогий, отнесению к известным понятиям и т.д.	1-4 – низкий – в основном выполняет учебные действия по аналогии, 5-7 – средний – умеет анализировать, обобщать и строит логические рассуждения с помощью педагога, 8-10- высокий - строит логическое рассуждение, включающее установление причинно- следственных связей самостоятельно.	Наблюдение, тестирование
	Адекватная оценка учебной деятельности	Степень адекватного оценивания результатов своей работы	сформированность умения выделения и осознания учащимся того, что уже усвоено и	1-4 – низкий уровень – учащийся говорит, что знает материал, но не может ответить на большинство контрольных вопросов,	наблюдение

			что ещё нужно усвоить, осознание им качества и уровня усвоения учебного материала; оценка результатов работы	переоценивает качество своей работы 5-7 – средний уровень - выполняет практическую часть работы хорошо, но не может объяснить ее, неадекватно оценивает свою роль в общей работе с группой детей или в совместной работе с педагогом, 8-10- высокий уровень – хорошо владеет и теоретическими и практическими знаниями и умениями, адекватно оценивает свою деятельность	
Умение сотрудничать	Степень взаимодействия с педагогом и сверстниками при решении учебных проблем	сформированность партнерства, умения принимать на себя ответственность за результаты своих действий.	1-4 – низкий уровень – трудно идет на контакт с детьми объединения, возлагает вину на других, 5-7 – средний уровень – умеет работать с малых и больших группах, но возлагает вину за ошибки в работе на других, 8-10- высокий уровень – высокий уровень партнерства, принимает на себя ответственность за результаты своих действий	Наблюдение	

2.5. Методические материалы.

Для работы по программе используются следующие метод обучения: словесный; наглядный; практический; игровой.

Воспитательные методы: убеждение; поощрение; стимулирование; мотивация.

Формы организации учебного занятия: коммуникативная игра, практическое занятие, открытое занятие, выполнение самостоятельной работы, игровая программа.

Используются следующие виды технологий:

- групповое обучение;
- коллективное взаимообучение;
- дифференцированное обучение;
- развивающее обучение;
- проблемное обучение;
- игровая деятельность;
- здоровьесберегающая технология.

Методическое обеспечение программы.

№	Раздел программы	Формы занятий	Приемы и методы организации учебно-воспитательного (образовательного) процесса в рамках занятий	Техническое оснащение и оборудование	Формы подведения итогов
1	Вводное занятие. Инструктаж по ТБ. «Здравствуй игра!».	беседа	вербальный	мяч	Беседа, пед. наблюдение
2	Основные правила народных подвижных игр.	практические занятия	вербальный, наглядный, словесный, игровой	веревка, шляпа, мяч	Начальная диагностика, игровые упражнения, пед. наблюдение
3	Народные игры как традиционное явление культуры Кубани.	практические занятия	вербальный, рефлексивный, игровой	скакалка, мяч, мел, веревка	Игровые упражнения, пед. наблюдение
4	Народные игры – эстафеты.	практические занятия	вербальный, рефлексивный, игровой	мяч, конусы, мел	Эстафета, пед. наблюдение.
5	Командные народные подвижные игры.	практические занятия	словесный, вербальный, игровой	мяч, мел	Игровые упражнения, опрос-игра, пед. наблюдение.
6	Хороводные игры.	практические занятия	вербальный, словесный, игровой	скакалка, мяч, мел, веревка	Игровые упражнения, пед. наблюдение.
7	Воспитательная работа.	игра	игровой, словесный	мел, карточки с заданиями, мяч	Игровая программа
8	Итоговое занятие. Инструктаж по ТБ.	беседа	вербальный, обобщающий, рефлексивный.	Наглядный материал по ТБ	квест (итоговая диагностика)

Правила поведения во время игр.

- Играй честно, строго соблюдая установленные правила и требуя этого от товарищей.
- Не смейся над слабыми, не обижайся, если проиграл, не допускай грубости, грубость оскорбляет не только товарищей, но и тебя. Помни: в игре - соперник, после игры - товарищ.
- Победил - не задавайся (есть и посильнее тебя), проиграл - не унывай (поработаешь над собой - победишь).
- В играх, поединках вызывай противника по силам. Победив слабого, не докажешь, что ты силен.
- Победа команды - твоя победа, честь команды – твоя честь.
- Не горячись и не теряй хладнокровия даже в трудные минуты.
- Береги инвентарь. Его сделали твои товарищи. Если заметил поломку, постарайся исправить.

Структура занятия.

I вводная часть (разные виды ходьбы и бега, строевые упражнения, перестроение.).

II основная часть (подвижные игры.).

III заключительная часть (упражнения на расслабление мышц, на дыхание, рефлексия, спокойная ходьба, игры малой подвижности.).

Упражнения для вводной части

Построение в шеренгу, проверка осанки и равнения: перестроение в колонну по одному, ходьба в колонне по одному на носках, руки на поясе (колени не сгибать); бег в колонне по одному; по сигналу ходьба врассыпную, бег врассыпную; перестроение в колонну по одному в движении.

Общеразвивающие упражнения.

- И. п.: ноги на ширине ступни, параллельно, руки на поясе, 1— руки в стороны; 2— руки вверх, подняться на носки; 3— руки в стороны; 4— вернуться в исходное положение.
- И. п.: ноги на ширине плеч, руки за головой. 1— поворот туловища вправо, руки в стороны; 2— вернуться в исходное положение. То же влево.
- И. п.: ноги на ширине плеч, руки внизу. 1— руки в стороны; 2— наклон к правой (левой) ноге, коснуться пальцами рук носков ног; 3— выпрямиться, руки в стороны; 4— вернуться в исходное положение.
- И. п.: основная стойка¹, руки на поясе. 1—2— присесть, руки вынести вперед; 3—4— вернуться в исходное положение.
- И. п.: основная стойка, руки внизу. 1 — правую ногу в сторону, руки в стороны 2— правую руку вниз, левую вверх: 3 — руки в стороны: 4 — приставить правую ногу, вернуться в исходное положение. То же влево.
- И. п.: основная стойка, руки на поясе. 1 — правую ногу вперед на носок; 2 — в сторону (вправо): 3 — назад; 4 вернуться в исходное положение. То же влево левой ногой.

Игровое упражнение «Быстро в колонну».

Дети выстраиваются в три колонны (можно поставить ориентиры — кубики, кегли, но разного цвета) и по сигналу педагога разбегаются в разные стороны (можно использовать бубен), на следующий сигнал (через 25—30 с) — три удара в бубен — каждый должен найти свое место в колонне (звене). Выигрывает та колонна, дети которой быстро нашли свое место. Игра повторяется 2 раза.

«Передай мяч».

Играющие распределяются на три-четыре команды и выстраиваются в колонны. У игроков, стоящих первыми, в руках по одному большому мячу. По сигналу педагога начинается передача мяча назад двумя руками над головой (за головой), стоящим сзади. Как только игрок, стоящий последним в колонне, получит мяч, он быстро бежит, становится впереди колонны и снова передает мяч. Побеждает та команда, дети которой быстро выполнили упражнение и ни разу не уронили мяч. Упражнение проводится 2 раза.

«Аисты» и «зайцы».

Ходьба в колонне по одному, по сигналу воспитателя ходьба в медленном темпе (на редкие удары в бубен) и в быстром (на частые удары в бубен), в чередовании. Бег врассыпную с остановками по сигналу воспитателя: при слове «Аист!» дети должны встать на одну ногу, подогнув вторую, при слове «Зайцы!» — выполнить три прыжка подряд.

Приложение № 2

Игры к 2 разделу.

«МОРЕ ВОЛНУЕТСЯ РАЗ»

Перед началом игры считалкой выбирают капитана:

*Волны по морю гуляли,
И кораблю они качали,*

Только шторм не страшен нам –

С нами смелый капитан! (тот, на кого показала рука считающего при слове «капитан», становится капитаном и выходит вперед, встает перед всеми игроками). Капитан произносит слова, а все игроки, качая руками, изображают волны на море:

Море волнуется – раз!

Море волнуется – два!

Море волнуется – три!

Морская фигура на месте замри!

После этих слов, все игроки, изображавшие волны на море, «застывают» на месте в какой-либо статической позе. Капитан идет между фигурами игроков и постепенно прикасается к ним рукой. Тот, к кому прикоснулся капитан, «оживает» и начинает в движении передавать изображаемый образ, а капитан старается его угадать и назвать! Чем больше образов угадает капитан, тем лучше результат! После нескольких игр определяется лучший капитан и все кричат ему: Шторм прошел и ураган! Алеша (Саша, Маша...) – лучший капитан!

«ДВА МОРЯ»

В разных концах площадки педагог рисует мелом 3 круга (можно использовать обручи) разного цвета. Объясняет какой цвет какому морю будет соответствовать в игре, обязательно должно быть Азовское, Черное и третий круг для морей, которых нет в Кубани. На первый условный сигнал педагога все разбегаются по площадке врассыпную. На другой сигнал: «Найди море!» — дети должны встать в соответствующий цвету моря круг.

Игры к 3 разделу.

По содержанию кубанские игры классически лаконичны, выразительны и доступны ребенку. Они вызывают активную работу мысли, способствуют расширению кругозора, уточнению представлений об окружающем мире, совершенствованию всех психических процессов, стимулируют переход детского организма к более высокой ступени развития.

Игровая ситуация увлекает и воспитывает ребенка, а встречающиеся в некоторых играх зачины, диалоги непосредственно характеризуют персонажей и их действия, которые надо умело подчеркнуть в образе, что требует от детей умственной деятельности. В играх, не имеющих сюжет и построенных лишь на определенных игровых заданиях, также много познавательного материала, содействующего расширению сенсорной сферы развития ребенка, развитию его мышления и самостоятельности действий. Так, например, в связи с движениями водящего и изменением игровой ситуации ребенок должен проявить более сложную, т.е. мгновенную и правильную, реакцию, поскольку лишь быстрота действий приводит к благоприятному результату.

«ПЛЕТЕНЬ»

Играющие стоят шеренгами у четырех стен комнаты, взявшись за руки крест-накрест. Дети первой шеренги подходят к стоящим напротив и кланяются. Отходят спиной на свое место. Движение повторяют дети второй, третьей и четвертой шеренги. По сигналу (свисток) играющие расходятся по всей комнате, выполняя определенные движения под звуки бубна (подскоки, легкий бег, галоп и т.д.). По следующему сигналу свистка или остановке бубна все бегут на свои места и строятся шеренгами, соответственно взявшись за руки крест-накрест. Выигрывает та шеренга, которая первая построится.

«БРЫЛЬ»

(СОЛОМЕННАЯ ШЛЯПА С ШИРОКИМИ ПОЛЯМИ)

Игроки сидят по кругу. В центре круга на расстоянии 5-6 см от края начерчен еще один круг. По команде ведущего: «солнце», — все руками закрывают глаза, одному из игроков ведущий надевает на голову брыль и сразу говорит: «тень». Все открывают глаза. Тот, у кого брыль на голове, по этой команде бежит к центру круга. Остальные игроки не должны пускать его во внутренний круг. Если забежал в круг, он становится ведущим, если не успел — выходит из игры.

«ПУТЫ»

Ноги завязываются платком или веревкой, примерно так же, как спутываются ноги у лошади. Играющие прыгают до назначенного места. Кто первым прискакал, тот и выиграл.

«ЛЯПТА»

Один из игроков – водящий, его называют ляптой. Водящий бежит за участниками игры, старается кого-то засалить, приговаривая: «На тебе ляпку, отдай другому!» Новый водящий догоняет игроков и старается кому-то из них передать. Водящий не должен преследовать одного и того же игрока.

«ПОБЕГ»

Играющие (10 и более) образуют круг, крепко взявшись за руки. Один игрок перемещается внутри, а другой вне круга. Тот, кто стоит внутри, пытается убежать, а сделать это сложно по-разному или перепрыгнуть через руки, или проскочить под руками, или же просто разорвать цепь. Находящийся вне круга держит его сторону и всячески помогает ему. Если игроку удастся убежать, то водить идет пара, виновная в его победе.

«ЦАПЛЯ»

По жребью или по считалке выбирают водящего – «цаплю». Остальные – «лягушки». Пока «цапля» спит, т. е. стоит, наклонившись вперед и опираясь на прямые ноги, лягушки прыгают на корточках. Проснувшись, «цапля» издает крик и начинает ловить (салить) лягушек обязательно большими шагами и на прямых ногах (не сгибая коленей) и держась хотя бы одной рукой за голени ног. Лягушки должны спастись от «цапли», прыгая на корточках. При нарушении условий, например, или если кто-то из лягушек встанет во весь рост или выпрыгнет за пределы площадки, а также при осаливании, они меняются местами.

Русские народные игры.

Русские народные игры имеют многотысячелетнюю историю: они сохранились до наших дней со времен глубокой старины, передавались из поколения в поколение, вбирая в себя лучшие национальные традиции. Помимо сохранения народных традиций игры оказывают большое влияние на воспитание характера, силы воли, интереса к народному творчеству у детей и развивают физическую культуру.

«ГОРИ ЯСНО»

Дети стоят в кругу и держатся за руки. В середине – ребенок с платочком в руке (водящий). Сначала дети идут по кругу вправо, а водящий машет платочком. Затем дети останавливаются и хлопают в ладоши. Водящий двигается поскачками внутри круга. С окончанием музыки останавливаются и поворачиваются лицом к двум стоящим в кругу детям. Затем играющие хором поют считалку: Гори, гори ясно, чтобы не погасло. Раз, два, три!

На слова «Раз, два, три» дети три раза хлопают в ладоши, а водящий три раза взмахивает платочком. После этого двое ребят, напротив которых остановился водящий, поворачиваются спиной друг к другу и оббегают круг.

Каждый стремится прибежать первым, чтобы взять у водящего платок и поднять его вверх. Игра повторяется.

«ГОРЕЛКИ» (разновидность «Гори ясно»)

Дети выстраиваются пара за парой. Водящий становится впереди. Ему не разрешается оглядываться. Все поют:

Гори, гори ясно, чтобы не погасло. Глянь на небо –

Птички летят, колокольчики звенят!

Когда песня заканчивается, дети, стоявшие в последней паре, разъединяются и обегают стоящих в парах (один слева, другой справа). Они стараются впереди схватиться за руки. Водящий, в свою очередь, старается поймать кого-нибудь из бегущих. Пойманный игрок становится с водящим в первой паре, а оставшийся без пары становится новым водящим. Если же пара бегущих успевает соединиться раньше, чем водящий успеет кого – либо поймать, то эта пара становится впереди, игра продолжается с прежним водящим.

«КРАСКИ».

Играющие выбирают хозяина и покупателя– черта. Все остальные – краски. Каждая краска придумывает себе цвет и так, чтобы не услышали покупатели, называет его хозяину. Потом хозяин приглашает покупателя. Подходит черт, стучит палочкой о землю и говорит с хозяином:

- Тук, тук!
- Кто пришел?
- Я черт с рогами, с горячими порогами, С неба свалился, в горшок провалился!

-Зачем пришел?

- За краской.
- За какой?
- За красной.

Если красной краски нет, хозяин говорит:

- Нет такой. Ступай домой. По своей дорожке кривой. Если краска есть, хозяин говорит:

Скачи на одной ножке по красной дорожке, Найди красные сапожки.

Поноси, поноси И назад принеси!

В это время красная краска убегает. А черт пытается ее догнать.

«ГРАЧИ ЛЕТЯТ»

Дети становятся в круг. Один выходит на середину и поет:

Грачи летят,

На всю Русь трубят:

-Гу-гу-гу-

Мы несем весну!

Он поднимает руки вверх, показывая, как летят грачи. Летят! Летят! – кричат дети и поднимают руки. Журавли летят

На всю Русь кричат. Гу-гу-гу!

Не догнать нас никому!

Летят! Летят! – кричат дети и поднимают руки. Поросята летят, Полосаты визжат. Хрю-хрю-хрю Надоело нам в хлеву!
Летят, ле... - ошибаются некоторые дети и поднимают руки вверх. Кто ошибается – тот выходит из игры. Далее можно называть и других птиц и животных.

«КОЛЕЧКО»

Ведущий берет в руки кольцо. Все остальные участники садятся на лавку, складывают ладошки лодочкой и кладут на колени. Ведущий обходит детей и каждому вкладывает в ладошки свои ладони, при этом он приговаривает:

Я по горенке иду, колечко несу! Угадайте - ка, ребята, где золото упало?»
Одному из игроков ведущий незаметно кладет в руки кольцо. Потом отходит на несколько шагов от лавки и произносит нараспев слова:
Колечко, колечко, Выйди на крылечко! Кто с крылечка сойдет, Тот колечко найдет!

Задача игрока, у которого в руках колечко – вскочить с лавки и убежать, а дети, сидящие рядом, должны догадаться, у кого оно спрятано, и постараться, придерживая руками, не пустить этого игрока. Если игроку с кольцом не удастся убежать, он возвращает кольцо ведущему. А если сумеет убежать, то становится новым ведущим и продолжает игру.

«У МЕДВЕДЯ ВО БОРУ»

Выбирается водящий – «медведь». Он находится на некотором расстоянии от других участников игры. Дети произносят текст, приближаясь к «медведю».

У медведя во бору Грибы, ягоды беру,
А медведь не спит, Все на нас рычит.

С окончанием текста дети разбегаются, «медведь» их догоняет.

«БАБА ЯГА»

По считалке выбирается Баба Яга. Затем на земле рисуется круг. Баба Яга берет в руки ветку – помело и становится в центр круга. Ребята бегают по кругу и дразнят:

Бабка Ёжка - костяная ножка,
С печки упала, ногу сломала,
А потом и говорит: «У меня нога болит».
Пошла она на улицу, раздавила курицу.
Пошла на базар раздавила самовар.
Пошла на лужайку испугала зайку.

Баба Яга скачет из круга на одной ноге и старается коснуться ребят своим помелом.

Армянские народные игры.

«ОТГАДАЙ, КТО? (ГУШАКИ ОВЭ?)»

Играют дети младшего и среднего школьного возраста, 10-15 человек. Площадка для игры условно ограничивается, размер ее зависит от количества играющих. Из играющих выбирается водящий, который садится, скрестив

ноги в центре площадки. Остальные игроки становятся вокруг него на расстоянии 3-4 м. Водящий начинает всевозможными движениями рук, тела подражать, например, какой-либо птице или животному. Все играющие, стоящие вокруг него, стараются отгадать, какую птицу он изображает. Тому, кто угадал, водящий говорит: «Да!» После этого все убегают за установленные границы площадки, а водящий их догоняет. Тот, кого он догонит, становится водящим. Если никого не догонит, то продолжает водить.

Правила игры.

- Любой из игроков имеет право назвать птицу или животное.
- Играющие могут убежать только после того, как водящий скажет «да».
- Ловить можно до установленных пределов площадки.
- Если игрокам не удастся отгадать, кого изображал водящий, то сам водящий громко называет птицу (животное), которую изображал, и гонится за игроками, которые убегают за пределы площадки.

«ЗЕМЛЯ, ВОДА, ОГОНЬ, ВОЗДУХ»

Играющие становятся в круг, в середине его стоит ведущий. Он бросает мяч кому-нибудь из играющих, произнося при этом одно из четырех слов: земля, вода, воздух, огонь. Если водящий сказал слово «Земля!», тот, кто поймал мяч, должен быстро назвать какое-либо домашнее или дикое животное. На слово «Вода!» играющий отвечает названием какой-либо рыбы. На слово «Воздух!» — названием птицы. При слове «Огонь!» все должны несколько раз быстро повернуться кругом, помахивая руками. Затем мяч возвращают водящему. Правила игры. Ошибающийся не играет.

«ВЗЯТИЕ В ПЛЕН»

После жеребьевки участники двух команд становятся в две шеренги на расстоянии 3—5 м друг от друга. Каждый ряд в своей правой стороне чертит на расстоянии пяти-шести шагов круг диаметром 2,5 м — это убежище для пленников. Получив право начать игру, первый номер одной команды подбегает к первому номеру другой команды и становится перед ним. Тот вытягивает одну руку, чтобы противник ударил его по ладони, и тут же готовится в беге поймать его. Игрок из первой команды ударяет три раза по вытянутой руке соперника, стараясь после третьего удара быстро и ловко убежать на свое место. Если ему не удастся убежать, он попадает в плен. После первых номеров соперничают вторые номера команд. Победителем становится та команда, которая смогла взять в плен больше пленников.

Правила игры.

Игрок вытягивает вперед руку, не сгибая ее в предплечье. Ударять три раза по ладони можно снизу или сверху. Не рекомендуется ударять выше локтя. При преследовании нельзя толкать противника. Вариант. В конце игры можно освобождать пленников. Это делает игрок, уверенный в своих силах. Он, ударив три раза по руке противника, бежит в сторону убежища и, хлопая рукой по руке каждого пленника, освобождает всех из плена, затем бежит на свое место. Преследователь в этом случае имеет право опять ловить убегающих и снова пленить их. Пленные не должны выходить за пределы

круга навстречу освободителю. Освобожденный из плена игрок сам может стать освободителем. При освобождении пленных или при преследовании игроков остальные участники игры не имеют права вмешиваться. Нельзя забегать за черту другой команды.

«ЦВЕТЫ И ВЕТЕРКИ (ЦАРИК ЕВ КАМИНЕР)»

В центре игровой площадки на расстоянии двух метров рисуют две линии, после чего на расстоянии десяти, пятнадцати метров рисуют еще две линии. Игроки, поделенные на команды: одна цветы, а вторая - ветерки — стоят перед внутренней линией друг напротив друга. Команда цветков, заранее придумывают себе прозвища, соответствующие названию цветов. После этого цветы произносят: «Здравствуйте, ветерки!» Ветерки отвечают им: «Здравствуйте, цветы!»

В ответ цветы произносят: «Ветерки, ветерки! Угадайте наши имена!» Команда ветерков начинает перебирать и говорить название цветов. Как только, они угадывают, цветок начинает убегать, а ветерки ловят его. После того, как все цветки пойманы, команды меняются ролями.

Адыгейские народные игры.

В адыгейских играх много юмора, шуток, соревновательного задора, движения точны и образны, часто сопровождаются любимыми детьми считалками, жеребьевками.

«СКАЧКИ»

На игровой площадке отмечаются линии старта и финиша (на расстоянии 20—30 м). Игроки садятся на «коня», то есть пропускают между ног хворостину, придерживая ее рукой. По команде каждый должен добежать до линии поворота, развернуться и прибежать назад, пересечь линию старта (финиша).

Правила игры:

выигрывает тот, кто первый пересечет линию финиша;

если хворостина во время бега окажется в другом положении (то есть не между ног), игроку засчитывается поражение.

Развивает: быстроту движения, мускулатуру ног, умение ориентироваться в пространстве.

«ПРЫЖОК ЛЯГУШКИ»

На игровой площадке отмечается линия старта. Право первым начать игру определяется жребием. Игрок, получивший право на выполнение задания, выходит на линию старта и принимает позу лягушки (становится на четвереньки с опорой на кисти и подошвы ног), затем прыгает вперед три раза. Последнее место приземления отмечается. Затем, то же самое выполняют следующие игроки.

Правила игры:

нельзя переступать через линию старта и отрывать ладошки от земли до начала прыжка. Нарушивший правило проигрывает;

выигрывает тот, кто прыгнет дальше всех.

Украинская игра «ДЕДУШКА МАКАР»

Одного из детей выбирают дедушкой Макар, который должен узнать, что они будут делать. Дети отходят от него, загадывают какую-нибудь работу: шить, рвать ягоды, танцевать... Загадав, подходят к дедушке и говорят:

- Здравствуй, дедушка Макар!
- Здравствуйте, милые дети. Где были, что делали? Дети отвечают:
- На огороде.

Либо в саду или в комнате.

И показывают, что они делали. Когда дедушка угадает, все убегают, а он их ловит и кого поймаёт, то тот становится дедушкой. А если он не угадывает - дети говорят, что делали, и тоже убегают, он ловит.

Белорусская игра «ПОСАДИ КАРТОШКУ (ПОСАДИ БУЛЬБУ)»

Создаются две команды по пять человек. Игрок, стоящий первым — капитан, он держит в руках мешочек с пятью картофелинами (камешками). На расстоянии двадцати — тридцати шагов от каждой колонны начерчены пять кружков. По сигналу капитаны бегут к кружочкам и сажают картошку по одной в каждый кружок, затем возвращаются и передают мешочек следующему игроку, который, взяв мешочек, бежит собирать картошку ит.д.

Правила игры.

Капитаны стартуют по сигналу. Игроки не выходят за линию без мешочка. Если картошка упала, ее следует поднять и затем бежать. Подбегать к команде надо с левой стороны.

Белорусская игра «ИВАНКА»

На земле чертят круг диаметром 5—10 м. Это лес, а в середине квадратик — дом лесовика. В квадрат помещают Иванку и выбирают лесовика. Остальные — лебеди. Лебеди, залетая в лес, пробуют забрать Иванку, а лесовик — поймать лебедей рукой или дотронуться до них прутиком. Лебедь, которому удастся вывести из леса Иванку, сам становится лесовиком, и игра начинается сначала.

Правила игры.

Забегать в дом лесовика нельзя. Пойманные лебеди выбывают из игры до смены ролей. Лесовик не имеет права выходить из леса и все время стоять возле дома, он должен двигаться по площадке.

Греческая игра «ПОУМАЙ ТОГО, У КОГО КАМУШЕК»

В этой игре принимают участие не менее пяти человек, но может играть и большая группа. Игроки выстраиваются в одну шеренгу, против них руководитель игры. Все протягивают вперед вытянутые руки со сложенными ладонями.

У ведущего игры есть камешек, он ходит перед шеренгой и делает вид, будто хочет положить его в ладони игроков. Затем незаметно опускает камешек в чьи-нибудь ладони. Кому достанется камень, тот бежит до заранее намеченного пункта и обратно, чтобы вернуть камешек ведущему. Остальные игроки преследуют его и пытаются поймать, пока он в поле. На линии его уже схватить нельзя. Если игрок вернется обратно и его никто не сможет поймать,

в следующем туре он занимает место ведущего. Если же его поймают, место ведущего займет игрок, первым коснувшийся того, кто бежал.

Греческая игра «АГАЛМАТА»

Один из игроков стоит с закрытыми глазами в центре большой открытой площадки и медленно считает до десяти. Остальные же в это время стараются принять позу любой понравившейся статуи. Для достоверности образа не возбраняется использовать подручные предметы – палки, мячи и прочее.

«Агалмата» («статуя» по-гречески), — кричит ведущий, и игроки замирают. Если «статуя» не удержала равновесия, она выбывает, ведущий старается рассмешить игроков. самого стойкого объявляю новым ведущим. Это идеальная игра для развития координации движений.

Татарская игра «ЗАЙМИ МЕСТО (Буш урьш)»

Одного из участников игры выбирают водящим, а остальные играющие, образуя круг, ходят, взявшись за руки. Водящий идет за кругом в противоположную сторону и говорит:

Как сорока стрекочу, никого в дом не пущу. Как гусыня гогочу, Тебя хлопну по плечу. Беги!

Сказав беги, водящий слегка ударяет по спине одного из игроков, круг останавливается, а тот, кого ударили, устремляется со своего места по кругу навстречу водящему. Обезавший круг раньше занимает свободное место, а отставший становится водящим.

Правила игры.

Круг должен сразу остановиться при слове беги. Бежать разрешается только по кругу, не пересекая его. Во время бега нельзя касаться стоящих в кругу детей.

Татарская игра «ЛИСИЧКИ И КУРОЧКИ (ТЕЛЬКИ ХАМ ТАВЫКЛАР)

На одном конце площадки находятся в курятнике куры и петухи. На противоположном — стоит лисичка.

Курочки и петухи (от трех до пяти игроков) ходят по площадке, делая вид, что клюют различных насекомых, зерна и т. д. Когда к ним подкрадывается лисичка, петухи кричат:

«Ку-ка-ре-ку!» По этому сигналу все бегут в курятник, за ними бросается лисичка, которая старается запятнать любого из игроков.

Правила игры. Если водящему не удастся запятнать кого-либо из игроков, то он снова водит.

Игры-эстафеты к разделу 4.

Правила эстафетных игр:

- Равное количество участников, которые делятся на две команды.
- Равные физические силы.
- Присутствие взрослого ведущего. Он дает команду «На старт!», подсчитывает очки и следит за тем, чтобы игроки не нарушали правила: не выбегали раньше времени, клали предметы на место, вовремя передавали эстафету другим.

- Чтобы дети хорошо усвоили правила игры, устраивается тренировочное соревнование, без зачета очков.

«ПАРНЫЙ БЕГ»

Задачи: учить детей бегать в парах, не расцепляя рук, огибать предметы. Развивать ловкость, внимание.

Описание игры: дети стоят в колоннах парами на одной стороне площадки за чертой. На другой стороне площадки поставлены предметы (кегли, кубы и т.д.), по числу звеньев. По сигналу педагога первые пары детей, взявшись за руки, бегут до предметов огибают их и возвращаются в конец своей колонны. По следующему сигналу бегут вторые пары. Пара, разъединившая руки, считается проигравшей.

Варианты: бежать с захлестом голени. Бег между предметами змейкой до ориентира.

«ВСТРЕЧНЫЕ ПЕРЕБЕЖКИ»

Задачи: учить детей перебегать с одной стороны площадки на другую в быстром темпе. Развивать внимание, быстроту движений.

Описание: две группы детей с равным количеством, играющих становятся на противоположных сторонах площадки за линиями в шеренги. (расстояние между детьми в шеренге не менее 1метра). У каждой группы детей на руках ленточки своего цвета – синие, жёлтые. По сигналу педагога: «Синие!» - дети с синими лентами бегут на противоположную сторону, стоящие напротив, протягивают вперёд ладоши и ждут, когда бегущие прикоснуться к ним рукой. Тот, кого коснулись, бежит на другую сторону, поворачивается и поднимает руку вверх.

Варианты: можно добавить ещё два цвета – красный, зелёный.

«С КОЧКИ НА КОЧКУ»

Задачи: учить детей перебираться с одной стороны площадки на другую прыжками с кочки на кочку на двух или одной ноге. Развивать силу толчка, умение сохранять равновесие на кочке, ловкость.

Описание игры: на земле чертят две линии – два берега, между которыми болото. Играющие распределяются парами на одном и другом берегу. Педагог чертит на болоте кочки (плоские кольца) на разном расстоянии друг от друга: 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90см. двое детей по сигналу прыгают с кочки на кочку отталкиваясь двумя ногами или одной, не становясь между кочками, стараясь перебежать на берег. Тот, кто оступился, остаётся в болоте. Выходит, следующая пара. Когда все выполняют задание, педагог назначает, кому выводить детей из болота. Тот подаёт увязшему ребёнку руку и показывает прыжками путь выхода из - болота.

Варианты: соревнование: «Кто быстрее переберётся через болото».

«МЕДВЕДЬ И ПЧЁЛЫ»

Задачи: учить детей лазить по гимнастической стенке, взбираться на скамейки, кубы без помощи рук, спрыгивать на носки, на полусогнутые ноги, бегать враспынную. Развивать ловкость, смелость, быстроту.

Описание игры: дети делятся на две равные группы, одна – пчёлы, другая – медведи. На гимнастической стенке, скамейке, кубах находится улей, на другой стороне – луг, в стороне берлога медведей. По условному сигналу пчёлы вылетают из улья, жужжат и летят на луг за мёдом. Как только пчёлы улетят на луг за мёдом, медведи выбегают из берлоги, забираются в улей и лакомятся мёдом. Педагог подаёт сигнал: «Медведи!» пчёлы летят к ульям, стараясь ужалить медведей, те убегают в берлогу, ужаленные медведи пропускают одну игру. После 2-3 повторений дети меняются ролями.

Правила: с гимнастической стенки нужно слезать, а не спрыгивать, не пропуская реек.

«ЧЬЁ ЗВЕНО СКОРЕЕ СОБЕРЁТСЯ?»

Задачи: учить детей двигаться по площадке в разных направлениях, по сигналу строится в три колонны в соответствии с предметами. Развивать внимание, умение действовать по сигналу, ориентировку в пространстве.

Описание игры: дети распределяются на три группы с одинаковым числом игроков. Каждая подгруппа выбирает определённый предмет, например шишку или камешек и т.д. все дети одной группы имеют один и тот же предмет. В разных концах площадки выбирают места для этих подгрупп – пенёк, куст, дощечка, которые обозначаются таким же предметом. Под удары бубна все ходят или бегают в разных направлениях. По сигналу «На места» бегут и строятся у соответствующего предмета в колонну.

Варианты: педагог даёт сигнал: «Стой!». Дети останавливаются, закрывают глаза, а педагог в это время меняет места предметов, затем подаёт сигнал «На места!». Дети открывают глаза, бегут к своим предметам и строятся.

«ПОЛОСА ПРЕПЯТСТВИЙ»

Задачи: учить детей преодолевать полосу препятствий на скорость, выполнять задания точно, качественно. Развивать у детей координацию движений, ловкость, быстроту, умение передавать эстафету.

Описание игры: в качестве препятствий могут быть различные пособия: скамейки, дуги, барьеры, цели для метания. Порядок преодоления препятствий может быть любым. Например: пролезть под несколькими дугами (рейками), пройти по скамье (или бревну), оббежать набивные мячи (4 мяча, положенных на расстоянии 1м один от другого), перепрыгнуть с места через две линии, проползти по скамье, пробежать с маленьким мячом (или мешочком с песком) 6-7 м и метнуть его в цель. Оцениваются быстрота и точность выполнения задания.

«МЕТКАЯ КОМАНДА»

Задачи: учить детей бросать мяч в цель в горизонтальном направлении двумя руками.

Описание игры: дети становятся в 2 колонны напротив корзины на расстоянии 1,5-2 м. (Броски мяча в корзину 2-мя руками от груди). У чьей команды больше попаданий, та и побеждает.

«ПЕРЕПРАВА»

Игроки делятся на две колонны. По команде в обруче бегут двое до обозначенной линии. Первый остаётся за линией, второй с обручем бежит назад, подхватывает третьего, бегут до линии, второй остаётся за линией, третий бежит назад за четвёртым и т.д. Побеждает команда, в которой все игроки оказались на другой стороне раньше.

«МЯЧИК КВЕРХУ».

Дети становятся в колонну друг за другом и передают мяч над головой соседу за спиной. Когда мяч попадает в руки игрока, завершающего колонну, он бежит вперед и становится во главе группы. Игра продолжается до тех пор, пока все участники не попробуют себя в роли ведущего колонны. Побеждает команды, в которой все игроки быстрее закончили передавать мяч.

Варианты: передавать мяч не через голову, а между ногами игроков.

БАБКА ЗА ДЕДКУ, ДЕДКА ЗА РЕПКУ...

Дети делятся на две команды возле линии старта. На расстоянии ставится конус. По команде первый участник оббегает конус, возвращается к команде и берет с собой ещё одного участника (второй участник держится за пояс первого). Теперь они бегут вдвоем, затем — втроем, вчетвером, и так пока эстафету не пройдут все участники команды.

Правило: нужно бежать цепочкой не «разрываясь».

«ПОМЕНЯЙ ПРЕДМЕТ»

Описание игры: на одном конце площадки стоят две колонны детей, в руках у каждого погремушка (либо любой другой предмет). На другом конце площадке лежат обручи, в которых находится по одному кубику (можно заменить на другой предмет). На сигнал педагога: «Бегом!» дети быстро бегут к обручам, кладут погремушку, берут кубик и быстро возвращаются на свое место. Затем бегут следующие. Отмечается ребенок, прибежавший первым в паре, либо чья команда оказалась быстрее.

Игры к разделу 5.

«СЕРЫЙ ВОЛК»

Все игроки становятся у одной условной линии (например стены) — очень удобно, например, было играть в беседках в детском саду. Выбирается водящий. Он говорит:

Гуси-гуси

Команда отвечает:

Га-га-га

Водящий:

Есть хотите?

Команда:

Да-да-да

Водящий:

Ну летите!

Команда:

Нам нельзя.

Серый волк под горой,

Не пускает нас домой.

Водящий:

Ну летите, как хотите, только крылья берегите!

После этого вся команда перебегает за вторую условную линию (или к другой стене беседки). Водящий пытается поймать (не засалить, а именно схватить и удержать) какого-нибудь игрока или даже двух. Тот, кого поймали, присоединяется к водящему, и все повторяется сначала, но ловят уже два игрока остальных. Игра продолжается до тех пор, пока не пойманным останется один «гусь» — этот игрок и считается выигравшим.

«ТЯНИ В КРУГ»

Игроки становятся с внешней стороны круга, крепко держась за руки. По указанию учителя дети двигаются по кругу вправо или влево, затем по сигналу (свистку) останавливаются и стараются втянуть за черту круга своих соседей, не разъединяя рук. Кто попадет в круг хотя бы одной ногой, выходит из игры. Затем игра продолжается. Игроки, не втянутые в круг, считаются победителями.

«ПЯТНАШКИ МАРШЕМ»

Две команды располагаются в шеренгах на противоположных сторонах площадки, за линиями. Одна команда идет маршем (шеренгой) в направлении другой. Когда марширующие находятся на расстоянии 3- 5 м от линии противника, учитель внезапно подает сигнал, по которому наступавшие убегают за свою линию, а игроки другой команды стараются их осалить до линии. Затем команды меняются ролями. Побеждает команда, осалившая большее число игроков другой команды.

«ПЕРЕТЯЖКИ»

Участники делятся на две команды и становятся на крайних линиях лицом друг к другу. Затем они сходятся на средней черте и, не поворачиваясь, встаиваются в одну шеренгу так, что каждый играющий одной команды занимает место между двумя играющими другой команды.

Участники игры берут друг друга за руки. По сигналу начинают «перетяжки». Каждая команда старается перетянуть всех противников за ту крайнюю черту, где они раньше стояли. Побеждает команда, которой удастся это сделать. Если во время «перетяжки» цепь разорвется, то два человека, допустившие разрыв, выходят из игры.

Армянская игра «БЕСПОКОЙНЫЙ МЯЧ (АНАНГИСТ ГНДАК)»

В центре поля чертят большой круг диаметром 3—4 м. Играют две команды: одни — защитники, другие — нападающие. Защитники входят в круг, а нападающие окружают их за чертой, отойдя друг от друга на одинаковое расстояние. Получив мяч от ведущего, они три раза подряд перебрасывают мяч над кругом. Это условие для начала игры. В это время нападающие не имеют права ударять игроков, находящихся в кругу, а те не могут прыгать и ловить мяч.

После трех перебросов мяча, нападающие стараются уловить момент и ударить по кругу. Кто находится в кругу, старается избежать ударов —

защищается, т. е. ловит мяч или стремится удержать его в кругу. В случае удачной защиты играющие меняются ролями.

Правила игры.

Если удар нападающих достиг цели и мяч вылетел из круга, то защитник, в которого попал мяч, выбывает из игры. Если мяч не достиг цели, из игры выходит тот нападающий, который бросал мяч.

Армянская игра «КРЕПОСТЬ» («БЕРД»)

Берд по-армянски означает «крепость». Игра предназначена для большого количества участников, в нее можно играть во дворе или на спортивной площадке.

Участвуют две команды. Одна из них – защитники крепости, другая – нападающие. Защитники располагаются вокруг большого камня или пенька, можно использовать деревянную чурку – это и будет крепость. Нападающие рассредоточиваются по всей площадке.

По сигналу нападающие стремятся проникнуть в «крепость» и захватить ее. Крепость считается взятой, если нападающий коснулся ее рукой или наступил ногой. За это команда нападающих получает очко. Защитники крепости стремятся осалить нападающих.

Осаленный нападающий выбывает из игры. Нападающие могут брать защитников в плен. Для этого нужно увести защитника подальше от крепости, а затем пробежать между крепостью и защитником.

Если нападающему удалось сделать такую пробежку, то защитник считается пленным и выбывает из игры.

Если осталось мало защитников, им разрешается сомкнуться в более плотный круг, если нападающих осталось мало, командам предлагают поменяться ролями, начислив защитникам одно очко. Выигрывает команда, раньше других набравшая 5 очков.

«ХВАТАЛКИ»

Игроки должны выстроиться двумя шеренгами одна против другой на расстоянии 50-60 шагов. Между ними на земле проводится черта. В соответствии с количеством игроков по всей длине черты раскладываются какие-нибудь предметы: камешки, палочки и др.

По команде: «Раз, два, три!» игроки бегут к предметам, стараясь захватить их как можно больше. Та команда, которая захватила больше предметов, выигрывает. Игра заканчивается либо по соглашению, либо если набрано нужное количество предметов.

ВОРОНЫ И ВОРОБЬИ

Посередине площадки проводят линию. Играющие делятся на две команды. Они становятся в шеренги на расстоянии одного метра от средней линии, после чего поворачиваются друг к другу спиной. Против каждой команды в 15—20 шагах чертят линии «домов». Таким образом, каждая команда стоит лицом к своему дому. Команды получают названия: одна из них, допустим, называется «Вороны», другая — «Воробьи».

Руководитель становится сбоку между командами. После небольшой паузы он произносит название одной из команд. Эта команда поворачивается кругом и старается догнать и осалить игроков противоположной команды, которые убегают за линию своего дома.

Произнося название команды, руководитель выговаривает его громко и по слогам, например: «Во-ро-ны!» или «Во-ро-бьи!» Лишь уловив последний слог, игроки в командах должны быстро сообразить, что им делать: убежать или догнать.

«КАЗАКИ-РАЗБОЙНИКИ»

По жребию играющие делятся на две команды: первая - команда казаков, вторая - команда разбойников. Затем договариваются, в каких пределах можно будет прятаться и убежать.

Разбойники разбегаются, чтобы спрятаться. Казаки же сначала выбирают место для заключения (темницу), куда они будут приводить отловленных разбойников.

Место для заключения может быть любое приметное место: угол двора, дерево и др.

С одной стороны, темница должна быть достаточной для того, чтобы в ней могли поместиться пойманные разбойники; с другой она не должна быть слишком большой, потому что тогда ее трудно будет охранять казаку сторожу.

Границы темницы обозначают камнями или палками. И вот казаки идут искать разбойников. Разбойников нужно не просто найти и увидеть, но догнать и запятнать. Отловленного разбойника казак отводит за руку или за рукав в темницу, причем пленный не имеет права вырваться. Но если казак почему-то разжал руку, то разбойник может убежать. Со временем число разбойников в темнице увеличивается. Их охраняет казак-сторож.

Между тем разбойники могут выручать своих товарищей. Любой разбойник, увидевший, что казак ведет его товарища, вправе подбежать и запятнать казака. В этом случае тот отпускает пленного, и оба разбойника снова бегут прятаться.

Однако ловкий и расторопный казак может первым запятнать разбойника, подоспевшего на выручку, и тогда он поведет в темницу сразу двух пленных. Вызволять товарищей разбойники могут и из темницы. Для этого им нужно ухитриться запятнать пленного, находящегося под охраной казака-сторожа.

«ЦЕПИ-ЦЕПИ»

Все игроки делятся на две команды поровну. Команды становятся друг напротив друга в шеренги и берутся за руки, образовав «крепкие цепи». Игроки одной из команд кричат: «Цепи – цепи, разбейте нас!» или, еще вариант: «Цепи кованы, раскуйте нас!». Вторая команда спрашивает: «Кого из нас?»

Противоположная команда, посоветовавшись, называет имя игрока, который будет «разбивать» (обычно выбирают самого слабого). Этот человек

бежит и пытается разорвать сцепившиеся руки противников (опять же, выбирает «самое слабое звено»). Если ему удалось разорвать цепь, то он забирает одного из двух игроков, между которыми прорвался и возвращается с добычей в свою команду. Если не удалось расцепить руки, неудачливый игрок остается у противника.

Игра «Цепи – цепи» продолжается до тех пор, пока в одной из команд не останется один игрок.

«ЦВЕТЫ И ВЕТЕРКИ»

В центре игровой площадки на расстоянии двух метров рисуют две линии, после чего на расстоянии десяти, пятнадцати метров рисуют еще две линии. Игроки, поделенные на команды: одна цветы, а вторая - ветерки — стоит перед внутренней линией друг на против друга. Команда цветков, заранее придумывают себе прозвища, соответствующие названию цветов.

После этого цветы произносят: «Здравствуйте, ветерки!»

Ветерки отвечают им: «Здравствуйте, цветы!»

В ответ цветы произносят: «Ветерки, ветерки! Угадайте наши имена!»

Команда ветерков начинает перебирать и говорить название цветов. Как только, они угадывают, цветок начинает убежать, а ветерки ловят его. После того, как все цветки пойманы, команды меняются ролями.

«ПЛАТОК С УЗЕЛКОМ»

Водящий дает одному из участников завязанный в узел платок. Участники становятся в круг вокруг водящего. По команде водящего «Раз, два, три!» все участники разбегаются. Водящий должен догнать игрока с платком, коснуться его плеча и взять платок. В момент преследования игрок с платком может передать его товарищу, тот - следующему и т. д. Если водящий поймает игрока с платком, тот должен исполнить любое его желание: спеть песню, прочитав стихотворение и т. д. После этого он становится водящим.

Правила игры. Игра начинается по сигналу водящего. Отдавать и передавать платок надо быстро, в беге. Нельзя отказываться от исполнения желания.

«ПОБЕГ»

Играющие (10 и более) образуют круг крепко взявшись за руки. Один игрок перемещается внутри, а другой вне круга. Тот, кто стоит внутри, пытается убежать, а сделать это сложно по-разному или перепрыгнуть через руки, или проскочить под руками, или же просто разорвать цепь.

Находящийся вне круга держит его сторону и всячески помогает ему. Если игроку удастся убежать, то водить идет пара, виновная в его победе.

Игры к разделу 6.

«ИГРОВАЯ»

Играющие встают в круг и берутся за руки. В центре - ведущий. Игроки ходят по кругу. Ведущий говорит нараспев:

У казака Трифона

Было семеро детей,

Семеро сыновей.
Они не пили, не ели,
Друг на друга смотрели,
Разом делали, как я!

Ведущий показывает разные движения, а все играющие повторяют за ним. Тот, кто повторил движения лучше и выразительнее всех, становится новым ведущим. Игра повторяется.

«КОШКИ-МЫШКИ»

Считалкой выбирают «кошка» и «мышка». Дети, взявшись за руки, образуют круг (норка мышки). «Мышка» встаёт в центр круга, «кошка» за кругом. Кубик или другой небольшой предмет «кусочек сыра» помещается на некотором расстоянии от круга, с противоположной от «кошки» стороны. Дети идут по кругу, произнося слова:

*Мышка в норке живёт,
Её кошка стережет.
Мышка, мышка, берегись!
Кошке, ты, не попадись!
Быстро сыр хватай
И от кошки убегай.*

По окончании стихотворения, дети, стоящие напротив «сыра», поднимают руки вверх, образуя выход из норки. «Мышка» выбегает, берёт «сыр» и пытается убежать с ним в норку. «Кошка» старается поймать «мышку». Затем выбирается следующая пара:

*Посчитаем: раз, два, три,
Ловкой мышкой будешь ты.
После трёх - четыре, пять,
Тебе мышку догнать.*

«БАБА ЯГА»

В центре стоит Баба Яга, в руках у нее помело (веточка). Дети двигаются по кругу и приговаривают: -Бабка Ежка, костяная ножка, с печки упала, ножку сломала! А потом и говорит: «У меня нога болит!» Пошла на улицу - раздавила курицу, пошла на базар - раздавила самовар, вышла на лужайку - испугала зайку! Дети разбегаются, а Баба Яга, прыгая на одной ноге, пытается осалить детей своим помелом. Бабой Ягой становится тот, кого водящий перенесет в круг.

«КАРАВАЙ»

Составив круг, играющие поют:

*Шел павлин горою,
Все люди за мною
Одного нет у нас (имя одного из играющих)
У его маменьки печка истопленная,
Блины испеченные,
Каравай состряпанный,
Этакий высокий,*

*Этакий широкий,
Этакий низенький.*

Играющие поднимают руки кверху, разводят в стороны, опускают к полу, сжимают круг, показывая вышину, ширину и т.д.

«БОЛЬШАЯ КАРУСЕЛЬ»

Цель игры: учить детей говорить в быстром и медленном темпе, согласовывать движения со словами стихотворения, реагировать на словесный сигнал.

Ход игры. Педагог знакомит детей с правилами игры, предварительно разложив веревку в виде кольца (можно обруч). Дети берут ее в правую руку и идут друг за другом и произносят слова:

Еле-еле, еле-еле

Завертелись карусели.

А потом, потом, потом

Все бегом, бегом, бегом.

Тише, тише, не спешите,

Карусель остановите.

Раз-два, раз-два,

Вот и кончилась игра.

Педагог сам регулирует скорость движения.

«ПОДАРКИ»

В центре круга стоит ребенок. Дети идут вокруг него хороводом, произнося слова:

*Принесли мы вам подарки
Кто захочет, тот возьмет.
Вот вам кукла с лентой яркой,
Конь, волчок и самолет.*

Ребенок выбирает одну из названных игрушек.

Кукла. Дети выставляют ногу на пятку и машут лентой, произносят слова:

Кукла, кукла попляши,

Яркой лентой помаши. (2 раза)

Потом замирают на месте в позе куклы и ребенок выбирает понравившуюся куклу.

Конь. Дети скачут по кругу прямым галопом, произнося слова:

Скачет конь наш - цок да цок

Слышен цокот быстрых ног. (2 раза)

Дети замирают в позе коня. Ребенок выбирает себе коня.

Волчок. Дети кружатся на месте, произнося слова:

Вот как кружится волчок

Прожужжал и на пол лег. (2 раза) (в конце слов присаживаются на корточки)

Ребенок выбирает себе волчок.

Самолет. Дети расставляют руки в стороны, бегут по кругу, произнося слова:

Самолет летит, летит

Смелый летчик в нем сидит (2 раза)

Дети останавливаются в позе самолета, и ребенок выбирает себе самолет.

«ЗЕВАКА»

В игре принимает участие нечетное количество детей. Дети двигаются поскоками, после звукового сигнала встают в пары, кто остался без пары, тот зевака. Все встают в круг, ведущий в центр, все идут хороводом и поют:

Саша ты один остался (осталась), (дети идут в середину)

Потому, что зазевался. (идут обратно спиной)

Будем мы опять играть, постарайся не зевать, (идут по кругу)

Дети вместе с водящим поскоками двигаются в рассыпную, после звукового сигнала быстро находят пару. Не успевший встать в пару становится водящим.

2.6. Список литературы.

- 1.Федеральный Закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- 2.Федеральный закон от 31 июля 2020 г. № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся»;
- 3.Федеральный закон Российской Федерации от 24 июля 1998 г. № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации»;
- 4.Федеральный закон от 13 июля 2020 г. № 189-ФЗ «О государственном (муниципальном) социальном заказе на оказание государственных (муниципальных) услуг в социальной сфере»;
- 5.Указ Президента Российской Федерации от 9 ноября 2022 г. № 809 «Об утверждении Основ государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-нравственных ценностей»;
- 6.Указ Президента Российской Федерации от 24 декабря 2014 г. № 808 «Об утверждении Основ государственной культурной политики» (в редакции от 25 января 2023 г. № 35);
- 7.Указ Президента Российской Федерации от 9 июля 2021 г. № 400 «О Стратегии национальной безопасности Российской Федерации»;
- 8.Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р (в редакции от 15 мая 2023 г.);
- 9.Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года, утвержденная Распоряжением Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. № 996-р;
- 10.Стратегия научно-технологического развития Российской Федерации, утверждённая Указом Президента Российской Федерации от 1 декабря 2016 г. № 642; Концепция развития творческих (креативных) индустрий и механизмов осуществления их государственной поддержки в крупных и крупнейших городских агломерациях до 2030 года, утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации от 20 сентября 2021 г. № 2613-р;

11. Концепция развития детско-юношеского спорта в Российской Федерации до 2030 года, утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации от 28 декабря 2021 г. № 3894-р (в редакции от 20 марта 2023 г.);
12. Паспорт национального проекта «Образование», утвержденный президиумом Совета при Президенте Российской Федерации по стратегическому развитию и национальным проектам (протокол от 24 декабря 2018 г. № 16);
13. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
14. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 3 сентября 2019 г. № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей» (в редакции от 21 апреля 2023 г.);
15. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23 августа 2017 г. № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;
16. Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22 сентября 2021 г. № 652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»;
17. Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 24 декабря 2020 г. № 952н «Об утверждении профессионального стандарта «Тренер-преподаватель»;
18. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 13 марта 2019 г. № 114 «Об утверждении показателей, характеризующих общие критерии оценки качества условий осуществления образовательной деятельности организациями, осуществляющими образовательную деятельность по основным общеобразовательным программам, образовательным программам среднего профессионального образования, основным программам профессионального обучения, дополнительным общеобразовательным программам»;
19. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации и Министерства просвещения Российской Федерации от 5 августа 2020 г. № 882/391 «Об организации и осуществлении образовательной деятельности по сетевой форме реализации образовательных программ»;
20. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации и Министерства экономического развития России от 19 декабря 2019 г. № 702/811 «Об утверждении общих требований к организации и проведению в природной среде следующих мероприятий с участием детей, являющихся членами организованной группы несовершеннолетних туристов: прохождение туристских маршрутов, других маршрутов передвижения,

походов, экспедиций, слетов и иных аналогичных мероприятий, а также указанных мероприятий с участием организованных групп детей, проводимых организациями, осуществляющими образовательную деятельность, и организациями отдыха детей и их оздоровления, и к порядку уведомления уполномоченных органов государственной власти о месте, сроках и длительности проведения таких мероприятий»;

21. Письмо Министерства просвещения Российской Федерации от 1 июня 2023 г. № АБ-2324/05 «О внедрении Единой модели профессиональной ориентации» (вместе с «Методическими рекомендациями по реализации профориентационного минимума для образовательных организаций Российской Федерации, реализующих образовательные программы основного общего и среднего общего образования», «Инструкцией по подготовке к реализации профориентационного минимума в образовательных организациях субъекта Российской Федерации»);

22. Приоритетный проект «Доступное дополнительное образование для детей», утверждённый 30.11.2016 протоколом заседания президиума при Президенте РФ;

23. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;

24. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.01.2021 г. № 2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПин 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности отдыха и (или) безвредности для человека факторов среды обитания»;

25. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ от 18.11.2015 г. Министерства образования и науки Российской Федерации;

26. Методические рекомендации по формированию механизмов обновления содержания, методов и технологий обучения в системе дополнительного образования детей, направленных на повышение качества дополнительного образования детей, в том числе включение компонентов, обеспечивающих формирование функциональной грамотности и компетентностей, связанных с эмоциональным, физическим, интеллектуальным, духовным развитием человека, значимых для вхождения Российской Федерации в число десяти ведущих стран мира по качеству общего образования, для реализации приоритетных направлений научно-технологического и культурного развития страны, утвержденные протоколом заочного голосования Экспертного совета Министерства просвещения Российской Федерации по вопросам дополнительного образования детей и взрослых, воспитания и детского отдыха № АБ-35/06пр от 28 июля 2023 г.;

27.Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ, ГБОУ ДПО КК «Институт развития образования», автор-составитель Рыбалёва Ирина Александровна, кандидат педагогических наук, доцент, зав. Кафедрой дополнительного образования ГБОУ «Институт развития образования» Краснодарского края, 2016 г.;

28.Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ Регионального модельного центра дополнительного образования детей Краснодарского края», автор-составитель Рыбалёва Ирина Александровна, кандидат педагогических наук, руководитель РМЦ КК, 2020 г.;

29.Методические рекомендации по организации образовательного процесса в организациях, реализующих дополнительные общеобразовательные программы, с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий в период режима «повышенная готовность», автор-составитель Рыбалёва Ирина Александровна, кандидат педагогических наук, руководитель РМЦ КК, 2020 г.;

30.Устав Учреждения.

Литература для педагогов:

1. Её Величество Игра! Серия «Игра-дело серьезное». - Н. Новгород, ООО «Педагогические технологии», 2002.

2. Синова И.В. Народы России: История и культура, обычаи и традиции. /Справочник школьника. - Спб.: Издательский Дом «Литера», 2008.

Литература для родителей:

1. Некрасова З., Некрасова Н. Перестаньте детей воспитывать - помогите им расти. - М.: ООО Изд-во «София»,2007.

2. Некрасова З., Некрасова Н. Ври, да не завирайся! Зачем дети лгут и что с этим делать? - М.: Астрель: АСТ; Владимир: ВКТ,2010.

3. Смирнова Е.О., Холмогорова В.М. Конфликтные дети. - М.: Эксмо,2010

4. Юрченко О. Не хочу и не буду! Как бороться с детской ленью? - Спб.: Речь; М.: Сфера,2011.

Литература для учащихся:

1. Лукачи, Андраш. Игры детей мира / А. Лукачи ; [пер. с венг. Л. Васильевой, Е. Тумаркиной ; худож. Н. Лобанев]. - Москва : Молодая гвардия, 1977. - 159 с. : ил.

2. Чкаников И. Игры и развлечения / И. Чкаников. - Москва ; Ленинград : Детгиз, 1953. - 510, [1] с. : ил. - (Школьная библиотека).

Интернет–источники:

- Армянские народные игры.

[HYPERLINK".%20http://fs.nashaucheba.ru/docs/270/index-1855264.html"](http://fs.nashaucheba.ru/docs/270/index-1855264.html)<http://fs.nashaucheba.ru/docs/270/index-1855264.html>

- Картотека кубанских игр

<https://sundekor.ru/referat/kursovaya/kartoteka-igr-kubanskie-podvizhnye-igry/>

- Методическое пособие «Ты, Кубань, ты наша Родина» [HYPERLINK "https://dohcolonoc.ru/metodicheskie-razrabotki/11945-metodicheskoe-posobie-ty-kuban-ty-nasha-rodina.html"](https://dohcolonoc.ru/metodicheskie-razrabotki/11945-metodicheskoe-posobie-ty-kuban-ty-nasha-rodina.html) [HYPERLINK "https://dohcolonoc.ru/metodicheskie-razrabotki/11945-metodicheskoe-posobie-ty-kuban-ty-nasha-rodina.html"](https://dohcolonoc.ru/metodicheskie-razrabotki/11945-metodicheskoe-posobie-ty-kuban-ty-nasha-rodina.html) [HYPERLINK "https://dohcolonoc.ru/metodicheskie-razrabotki/11945-metodicheskoe-posobie-ty-kuban-ty-nasha-rodina.html"](https://dohcolonoc.ru/metodicheskie-razrabotki/11945-metodicheskoe-posobie-ty-kuban-ty-nasha-rodina.html)
- Пензулаева Л. И. Физкультурные занятия с детьми 6-12 лет: Пособие для воспитателя детского сада. http://pedlib.ru/index2.php?part=Books&dir=5/0328&num_page=2
- Подвижные национальные игры. [HYPERLINK ".%20http://www.rostobr.ru/150-kultur-dona/metodicheskaya-kopilka"](http://www.rostobr.ru/150-kultur-dona/metodicheskaya-kopilka) <http://www.rostobr.ru/150-kultur-dona/metodicheskaya-kopilka>
- Русские народные подвижные игры для детей школьников. <http://ped-kopilka.ru/blogs/blog59341/ruskie-narodnye-podvizhnye-igry.html>