

Администрация Великого Новгорода
Комитет по образованию

Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа № 22»

Россия, 173003 г.Великий Новгород ул. Чудовская, 9 sch-22@yandex.ru
телефон: 77-24-69, 77-25-39
ИНН/КПП 5321049198/532101001

Принято:
на педагогическом совете
Протокол №10
от «31» мая 2023

Утверждено
приказом № 87-в/д от 05 июня 2023г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ (ОБЩЕ-
РАЗВИВАЮЩАЯ) ПРОГРАММА**
«Традиции народа в играх»

Составитель: Галанова А.М.

Направленность: Социально-гуманитарная

Уровень: стартовый (ознакомительный)

Возраст обучающихся: 6- 8 лет

Срок реализации программы: 4 месяца (17 часов)

Педагоги дополнительного образования: Барбаняга Л.М., Михайлова Н.И.

Великий Новгород
2023

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

В современном мире актуальной является задача сохранения национальных традиций, формирование национального самосознания человека. Народные игры представляют собой сознательную инициативную деятельность, направленную на достижение условной цели, установленной правилами игры, которая складывается на основе национальных традиций и учитывает культурные, социальные и духовные ценности русского народа в физкультурном аспекте деятельности. Важным является то, что в подвижных народных играх воспитываются психофизические качества: ловкость, быстрота, выносливость, сила, координация движений, равновесие, умение ориентироваться в пространстве.

Актуальность. Кризис первоклассника — это переходный период между детством и возрастом школьника. Привычная беззаботная жизнь сменяется на более взрослую. Игры сменяются на учёбу. От ребёнка больше требуют. Поэтому игровая программа позволяет не только лучше адаптироваться к новой обстановке, но и получить дополнительную информацию о традициях народов России. Дети должны хорошо знать не только историю Российского государства, но и традиции национальной культуры.

Нормативно - правовое обеспечение программы

Программа оформлена в соответствии со следующей документацией:

- Федеральный закон "Об образовании в Российской Федерации" от 29.12.2012 N 273-ФЗ;
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 г. № 28 "Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи"";
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утверждена распоряжением Правительства РФ от 31.03.2022 №678-р;
- Письмо Минобрнауки Российской Федерации от 18 ноября 2015 года №09-3242 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ» (включая разноуровневые программы)»
- Приказ № 629 от 27.06.2022г. «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Приказ от 3.09.2019 № 467 «Об утверждении целевой модели развития региональных систем дополнительного образования»;

- Положение о дополнительном образовании обучающихся муниципального автономного общеобразовательного учреждения «Средняя общеобразовательная школа № 22»;
- Устав муниципального автономного общеобразовательного учреждения «Средняя общеобразовательная школа № 22».
- Письмо Министерства образования и науки РФ от 29 марта 2016 г. N ВК-641/09 "О направлении методических рекомендаций"

Возраст обучающихся: 6 - 8 лет

Объем программы: 17 часов

Уровень программы: ознакомительный (стартовый)

Форма обучения: очная

Методы обучения: теоретические и практические занятия

Срок освоения программы: 4 месяца

Режим занятий: 1 час в неделю

Наполняемость учебных групп 15 - 20 человек

Цель программы – формирование творческой личности, способной и стремящейся к познанию окружающего мира.

Задачи программы:

- создание условий для творческой самореализации;
- развитие познавательных мотивов, интереса к народному творчеству, готовности к действиям в новых условиях и нестандартных ситуациях;
- развитие коммуникативной компетентности обучающихся на основе организации совместно деятельности;
- развитие психических процессов (восприятия, памяти, воображения, мышления, речи);
- воспитание уважительного отношения к одноклассникам, умения сотрудничать с другими людьми;
- содействие физическому развитию детей.

Ожидаемый результат

- стремление участвовать в массовых мероприятиях, проявление индивидуальной активности;
- рост интереса к народному творчеству;
- изучение подвижных народных игр;
- создание дружного коллектива;
- ускорение процессов адаптации к школьной жизни.

Учебный план

Тематический план Темы занятий	Количество часов	практика	теория
1. Значение народных игр. История возникновения.	2	0	2
2. Игры народов севера	3	2	1
3. Игры народов Кавказа	3	2	1
4. Подвижные игры со стишками, заличками.	3	2	1
5. Игры народов центральной России (черноземья)	3	2	1
6. Игры с платками	1	1	0
7. Фольклорный досуг (в форме соревнований) «Русские народные игрища».	2	1	1
ИТОГО	17	10	7

Учебно-тематический план

Тема	Количество часов	практика	теория	Форма контроля
многоугольники				
1. История возникновения игр, значение.	2		2	опрос
2.1 Знакомство с народами севера и традициями, бытом	1		1	опрос
2.2. Подвижные игры народов севера	2	2		наблюдение
2.1. Знакомство с	1		1	Опрос

народами Северо-кавказского региона				
2.2 Подвижные игры народов Кавказского региона	2	2		Наблюдение
3.1 Народы центральной части России (Черноземья)	1		1	Опрос
3.2 Подвижные игры народов Черноземья	2	2		Наблюдение
4.1 Значение игр-закличек	1		1	
4.2 Игры со стишками и закличками	2	2		
5. Игры с платками	1	1		Наблюдение
6. Фольклорный досуг (в форме соревнований) «Русские народные игрища».	2	1	1	Наблюдение
ИТОГО	17	10	7	

Содержание учебно-тематического плана

1. История возникновения игр. Значение. (2 часа)

Теория: Краткое знакомство с историей возникновения традиций человека: сказок, примет, игр, песен. Просмотр познавательных мультфильмов.

2. Игры народов Севера (3 часа)

Теория (1 час) Знакомство с разнообразием народов севера (Коми, якуты, эвенки...), традициями.

Практика (2 часа)

«Берегись охотника»

Описание игры. Игра проводится в любое время года, количество игроков не

ограничено. У одного из игроков в руках хвост лисы или песка. Водящий старается догнать и запятнать того, кто бежит с хвостом, но сделать это непросто: участники игры на бегу передают хвост друг другу. Когда «охотник» запятнает игрока с хвостом, они меняются ролями. В конце игры определяют игрока, который ни разу не был водящим.

Цель: развитие скорости, быстроту реакции, выносливость, координацию движений.

«Бег с капканом»

Описание игры. Игра проводится в любое время года, количество игроков не ограничено. В игре принимают участие 2-3 команды. К правой и левой ноге каждого бегуна привязывают мячи (резиновые мячи в сетках). Это и будут «капканы». По команде ведущего игроки бегут до ориентира, оббегают его и бегут обратно, передают эстафету. Побеждает та команда, которая первая справится с заданием.

Цель: развитие быстроты, силы ног.

«Бой медвежат»

Описание игры. Игра проводится в любое время года, количество игроков не ограничено. Чертится круг диаметром 2 метра. В него встают на корточки соперники (медвежата), вытягивают руки вперед ладошками. Необходимо вытолкнуть соперника из круга, ударяя об его ладони, или заставить его земли или пола любой частью тела. Кому удастся это сделать, тот и является победителем. Цель: развитие силы, ловкости, координацию движений, внимания, волевых качеств.

«Бой лосей»

Описание игры. Игра проводится в любое время года, количество игроков не ограничено. В игре принимают участие 2-3 команды. Чертится круг, в него встают игроки, у каждого из них левая рука привязана к туловищу, на голове шапка. Задача проста и непроста - снять шапку у противника и не дать снять свою. Побеждает та команда, которая снимет больше шапок.

Цель: развитие ловкости, координацию движений, внимания, смелости.

3. Игры народов Северо-Кавказского региона (3 часа)

Теория (1 час) Краткое знакомство с народами Северо-Кавказского региона (Дагестанские, Нахские, Абхазо-Адыгские народы) и их традициями.

Практика (2 часа)

«Джигитовка» - дагестанская народная игра.

Участники разбиваются на тройки и выстраиваются на линии старта. Два игрока в каждой тройке берутся за руки, а третий – стоящий в центре – закидывает левую ногу на сцепленные руки своих товарищей. Прыгая вместе с ними, он должен достичь финиша.

Правила:

1. Начинать игру вместе только по команде учителя
2. Выигрывает тройка, пришедшая к финишу первой.
3. На каждом этапе бегуны в тройке меняются местами.

«Игра с мячом» - старинная даргинская игра.

Инвентарь: мяч.

Содержание игры:

В начале игры определяют штрафного игрока. Это можно сделать жеребьевкой или любым другим способом. Прощтрафившийся игрок бросает мяч и старается ногами попасть в кого-либо из играющих. Тот, в кого он попадает, становится на его место.

Правило:

Участники игры не могут выходить за пределы обговоренного в начале игры участка местности. Целиться в корпус и ноги.

«Джавган топ» - кумыкская народная игра (мяч ногой).

Играют 8-12 человек.

Инвентарь: большой мяч.

Содержание игры:

Для игры чертится круг диаметром 3-4 метра, в кругу большой мяч, который охраняется 1-2 защитниками. Задача нападающих выбить этот мяч ногой, но при этом не оказаться осаженным защитой. Если это произойдет, этот игрок становится защитником.

«Белый тополь, зеленый тополь» («Акь терек, гоьк терек») - кумыкская народная игра

Играет вся группа.

Содержание игры:

Каждая команда выстраивается за свою линию в шеренги лицом друг к другу. Расстояние между ними 10м. и они соответственно называются “Белый тополь”, “Зеленый тополь”. Дети произносят слова: “Кто вам нужен?” Воспитатель отвечает: белый тополь или зеленый. Это является сигналом, и первый ребенок из названной команды бежит и старается прорвать цепь другой команды.

Если это удастся, то уводит одного ребенка, если нет, то остается в этой команде. Где окажется больше играющих, та команда побеждает.

«Слепой медведь» – Дагестанская игра

Инвентарь: по 2 палочки на 1 игрока, одна палочка гладкая, другая с зазубринами.

Играющие свободно размещаются на ограниченной площадке. У каждого игрока 2 палочки. Игроки выбирают водящего – медведя, которому завязывают глаза. Участники водят гладкой палочкой по палочке с зазубринами, возникает звук. Медведь идет на звук и пытается осалить участника, который становится медведем.

Правило: Не подглядывать медведю, игрокам не убежать за оговоренные границы.

4. Игры со стихами и закличками (3 часа)

Теория (1 час). Знакомство со значением игр – закличек, рассмотрение вариантов игр, показ мультфильмов с играми-закличками.

Практика (2 часа)

«Золотые ворота»

Правила «Золотых ворот» следующие: два игрока становятся напротив друг друга и соединяют руки таким образом, чтобы получились ворота. Остальные участники берутся за руки и по очереди проходят через них. Игроки, составляющие ворота при этом напевают:

Золотые ворота

Пропускают не всегда!

Первый раз прощается,

Второй раз запрещается,

А на третий раз

Не пропустим вас!

После того, как заканчивается песня они опускают руку, и те игроки, которые попались также становятся воротами. Таким образом, постепенно уменьшается цепочка участников. Игра заканчивается в тот момент, когда все становятся «воротами».

«Гуси-лебеди»

Из всех участников выбирается два волка и один вожак. Все остальные становятся гусями. Вожаку нужно находиться на одной стороне площадки, а лебедям

на другой. Волки стоят поодаль «в засаде». Вожак произносит следующие слова:

- Гуси-лебеди, домой!

- Зачем?

- Бегите, летите домой, стоят волки за горой!

- А чего волкам надо?

- Серых гусей щипать да косточки глотать!

Когда закончится песня, гуси должны добежать до вожака и постараться не быть пойманными волками. Те, кого поймали, выходят из игры, а остальные возвращаются обратно. Игра заканчивается тогда, когда будет пойман последний гусь.

«Репка»

Все участники становятся в круг и начинают водить хоровод. В его центре находится ребенок-«репка», а за кругом «мышка». Все игроки во время хоровода напевают такую песню:

«Расти ре-понь-ка!

Расти кре-понь-ка!

Ни мала, ни велика,

До мышиноного хвоста!»

Пока звучит песня, репка постепенно «растет», то есть поднимается. После окончания песни мышка должна постараться проникнуть в круг и поймать репку. Остальные участники могут ей либо мешать, либо помогать. После того, как мышка поймает репку, выбираются новые игроки.

Существует еще одна вариация этой игры.

Игроки становятся друг за другом и обхватывают руками талию предыдущего участника. Первый из игроков должен крепко держаться за ствол дерева. Игра начинается тогда, когда «дед» пытается отцепить крайнего участника от остальной команды и так, пока «репка» не будет полностью «вытянута».

«Горелки»

Игроки в количестве 11 человек выбирают воду, а затем разбиваются на пары и образуют колонну. «Вода» становится спиной к участникам и не смотрит назад. Перед ним в двадцати метрах рисуется линия.

Участники напевают следующую песню:

«Гори-гори ясно,

Чтобы не погасло.

Глянь на небо:

Птички летят,

Колокольчики звенят!»

После ее окончания, последняя пара разъединяет руки и бежит по разные стороны от колонны к «воде». Поравнявшись с ним, они кричат: «Раз, два, не воронь, беги, как огонь!». После этого, «вода» начинает гнаться за этой парой и должен «засалить» одного из них, до того, как они добежат до линии и возьмутся за руки. Если ему это удалось, то он становится в пару с оставшимся участником, а тот, кого догнали выполняет обязанности «воды». Если догнать не удалось, то пара становится во главу колонны, а «вода» продолжает «гореть».

4. Игры народов центральной России (3 часа)

Теория (1 час). Знакомство с народами центральной России и их традициями.

Практика (2 часа)

«Горячее место»

В центре площадки обозначается место, которое будет называться горячим. «Вода» должен стараться поймать участников, стремящихся попасть в это место. Тот, кого ловят, помогает «воде». Если игроку удастся достигнуть «горячего места», он может там отдохнуть сколько пожелает, однако, выйдя за его пределы, вновь должен будет убежать от «воды». Игра длится до тех пор, пока не поймают всех игроков.

«Удар по веревке»

Инвентарь: веревка плотная

Берется плотная веревка, которая связывается в кольцо. Все игроки становятся снаружи и берутся за него одной рукой. В центре кольца стоит «вода». Он должен успеть «засалить» одного из игроков, который затем становится на его место.

«Тише едешь»

Перед началом необходимо нарисовать на земле две линии на расстоянии 5 метров друг от друга. Перед одной из линий стоит «вода», перед другой — остальные игроки. Задача участников добежать до «воды». Кто первым это сделает становится на его место. Сложность заключается в том, что «вода» периодически говорит: «Тише едешь — дальше будешь. Замри!». После этой фразы все игроки должны замереть, а цель ведущего — постараться рассмешить каждого из участников, не дотрагиваясь до него. Можно строить гримасы, пристально глядеть в глаза, рассказывать смешные истории. Если кто-то из игроков рассмеялся или улыбнулся, он возвращается обратно к линии.

5. Игры с платками (1 час)

Практика (1 час)**«Платочек»**

Перед началом игры нужно выбрать одного водящего. Он получает платочек. Остальные ребята встают в широкий круг. Чем меньше игроков, тем больше должно быть между ними расстояние. Если же в игре принимают участие много народу, то они могут стоять почти «плечо к плечу». Водящий находится с внешней стороны круга. Он обходит круг и незаметно кладет платочек на плечо одного из игроков. После чего продолжает движение в том же направлении. Игрок, заметив, что платочек у него на плече, должен тут же бежать по внешней стороне круга в направлении противоположном водящему. Цель и того и другого – успеть добежать первым и занять свободное место. Тот, кто не успел, будет водить.

«Наш платочек голубой»

Дети стоят в кругу, передают по кругу платок (можно 2 или 3 платочка) и поют: Наш платочек голубой, поиграть хотим с тобой.

Ты беги платок по кругу, выбирай скорее друга.

Покружись, попляши и платочек покажи!

У кого платок окажется, тот выходит в круг и пляшет.

6. Фольклорный досуг (в форме соревнований) «Русские народные игрища»

Теория (1 час). На основе разобранных традиций и игр ученики самостоятельно разрабатывают «Русские народные игрища» в форме соревнований для учеников параллели.

Практика (1 час) Организация и участие в мероприятии «Русские народные игрища».

Календарный учебный график

№	месяц	Кол-во занятий	Кол-во учебных недель	Кол-во учебных часов
1	сентябрь	4	4	4
2	октябрь	4	4	4
3	ноябрь	4	4	4
4	декабрь	5	4	5
ИТОГО		17		17

Форма контроля

- Наблюдение
- Опрос

- Подготовка отчетного мероприятия.

Список литературы:

1. Я познаю мир. Этикет, обычаи, быт: энциклопедия для детей
Издательство: Астрель, 2002.
2. Праздники народов России Издательство: РОСМЭН, 2002.
3. Синова И.В. Народы России: история и культура, обычаи и традиции:
справочник школьника Издательство: Литера, 2008.
4. Детям о традициях и праздниках русского народа Издательство: Паритет,
2017