

Муниципальное автономное учреждение дополнительного образования
«Детский оздоровительно-образовательный центр туризма и краеведения» городского округа
город Салават Республики Башкортостан

Рекомендована решением
методического совета
протокол № 1
от « 01 » 08 2019г.



УТВЕРЖДЕНА
приказом директора
МАУ ДО ДООЦТК г. Салавата
№ 87 от « 02 » 09 2019г.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ
ПРОГРАММА

«НЕПОСЕДЫ»

Возраст детей: 7 – 9 лет
Срок реализации: 1 год

Составили:
Кононова Наталья Викторовна,
Косачёва Елена Сергеевна
педагоги дополнительного образования

Салават, 2019

Пояснительная записка

...Через сказку, фантазию, игру,
через неповторимое детское творчество –
верная дорога к сердцу ребенка.
В.А.Сухомлинский

У педагогов и психологов в последние годы вызывают опасения материалы, свидетельствующие о неблагополучии физического и психического здоровья школьников. Передкими стали негативные явления в детской среде: усиление конфликтности и агрессивности поведения, заметное даже в дошкольном возрасте; часто жестокий и опасный характер самоутверждения у подростков. Коллективное начало игры вытесняется индивидуализацией и эгоизацией деятельности детей. Все чаще игра командная, подвижная уступает место компьютерной игре.

Основная задача организации учебно-воспитательного процесса младших школьников состоит в физическом и интеллектуальном развитии обучающихся при таких условиях, когда обучение и воспитание должны стать естественной формой выражения детской жизни. Игра же, будучи непосредственным спутником жизни ребёнка, служит источником радостных эмоций, обладающих особой воспитательной и обучающей силой.

Актуальность, педагогическая целесообразность программы.

Использование ценностей народной празднично-игровой культуры способствует формированию активной и полноценной личности, воспитанию у детей любви к родному краю и народной культуре, уважительного отношения к людям труда и достижениям предшествующих поколений.

Особенностью программы является то, что она построена на сочетании разных направлений учебно-воспитательной деятельности: в процессе занятий дети знакомятся с основами ведения здорового образа жизни, с элементами игровой культуры разных народов, с элементами фольклора, декоративно-прикладным искусством.

Комплексная программа «Непоседы» состоит из двух взаимодополняющих и одновременно автономных модулей «Волшебная мастерская» (художественно-эстетическое направление) и «Игровая мозаика» (физкультурно-спортивное направление). Она включает в себя знания, установки, личностные ориентиры и нормы поведения. Данная программа авторская, и, являясь комплексной, направлена способствовать формированию физического и психического здоровья обучающихся, а также развитию культурного, нравственного и интеллектуального потенциала детей.

Блок «Волшебная мастерская» вводит ребёнка в удивительный мир творчества, даёт возможность поверить в себя, в свои способности, предусматривает развитие у детей изобразительных, художественно-конструкторских способностей, нестандартного мышления, творческой индивидуальности. В основу содержания теоретической части «Волшебной мастерской» положены народный календарь и народные сказки. А ручной труд (рисование, разукрашивание, конструирование, аппликация и т.п.) позволяет детям оживить пейзажи, героев, сюжеты сказок и события народного календаря.

Характерной особенностью подвижных и народных игр, игровых упражнений модуля «Игровая мозаика» являются движения (бег, прыжки, метания, броски, передачи и ловля мяча, сопротивления и др.), для выполнения которых не требуется специальной физической подготовленности. Эти двигательные действия мотивированы сюжетом игры.

Таким образом, играя и выполняя различные игровые роли, дети учатся видеть события с разных позиций, учитывать действия и интересы других, соблюдать нормы и правила. Игровой коллектив – это социальный организм с отношениями сотрудничества, навыками общения. Нельзя обучать и воспитывать детей, не включая их во взаимодействие друг с другом.

Важно отметить тот факт, что коммуникативные навыки приобретаются с раннего детства благодаря окружающим, которые должны квалифицированно формировать их. То есть, педагог при работе по данной программе должен иметь не только практические навыки и

умения общения, но и умело сочетать их с возрастными психофизиологическими особенностями младших школьников.

Цель – создание педагогических условий, способствующих социально-нравственному воспитанию детей средствами декоративно-прикладной и игровой деятельности.

Задачи.

Обучающие:

- закреплять и расширять знания детей, полученные ими на уроках русского языка, труда и изобразительного искусства, математики, природоведения, литературного чтения и способствовать их систематизации;
- формировать умение самостоятельно выбирать, организовывать и проводить подходящую игру с учётом особенностей участников, условий и обстоятельств;
- способствовать осознанному выбору модели поведения, позволяющей сохранять и укреплять здоровье;
- учить элементарным навыкам эмоциональной разгрузки (релаксации).

Развивающие:

- развивать сообразительность, речь, воображение, внимание, ловкость, инициативу, быстроту реакции, а так же эмоционально-чувственную сферу;
- развивать трудовые навыки и самостоятельную художественную деятельность, фантазию, творчество;
- развивать воображение, представление, глазомер, эстетический вкус, чувство меры.

Воспитательные:

- способствовать духовно-нравственному развитию и воспитанию обучающихся, предусматривающими принятие детьми моральных норм, нравственных установок, национальных ценностей;
- учить взаимодействовать с педагогом и сверстниками;
- формировать навыки конструктивного общения;
- воспитывать культуру игрового общения, ценностного отношения к национальному наследию.

Каждый из двух модулей «Волшебная мастерская» и «Игровая мозаика» имеет своё тематическое планирование. Эти модули можно использовать в работе обособленно (29 часов в год, то есть 1 час в неделю), либо 2 часа в неделю (58 часов в год) – 1 час занятия «Волшебной мастерской» и 1 час «Игровой мозаики». Таким образом, по данной программе могут работать два педагога, и каждый из них берёт по одному модулю, либо педагог, если он будет вести занятия по двум модулям. Так же педагог может использовать в работе любой из модулей на своё усмотрение.

Продолжительность одного занятия 40 минут. Наполняемость группы – не более 15 детей.

Планируя работу объединения, педагог может изменять темы и последовательность их изучения в зависимости от контингента детей, погодных и материально-технических условий.

Ожидаемый результат: получение детьми опыта переживания и позитивного отношения к базовым ценностям общества (человек, семья, Отечество, природа, мир, знания, труд, культура), ценностного отношения к социальной реальности в целом.

Тематическое планирование

№	Разделы	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
Модуль «Волшебная мастерская»				
1.	Народное декоративно-прикладное искусство	1	1	-
2.	Основные технологические приёмы работы с материалами. Материалы и инструменты. Правила безопасности труда и личной гигиены	3	1	2
3.	Народные и календарные праздники	20	4	16
3.1.	Осенний календарь	5	1	4
3.2.	Зимний календарь	7	1	6
3.3.	Весенний календарь	5	1	4
3.4.	Летний календарь	3	1	2
4.	Сказки	4	1	3
5.	Итоговая аттестация	1	-	1
	Всего	29	7	22
Модуль «Игровая мозаика»				
1.	История народных игр, правила, считалки	1	1	-
2.	Техника безопасности при проведении игр, эстафет. Игры родителей	1	1	-
3.	Народные подвижные игры, эстафеты	26	-	26
3.1.	Осенний календарь	7	-	7
3.2.	Зимний календарь	10	-	10
3.3.	Весенний календарь	6	-	6
3.4.	Летний календарь	3	-	3
4.	Итоговая аттестация	1	-	1
	Всего:	29	2	27
	Итого по программе:	58	9	49

Содержание программы Модуль «Волшебная мастерская»

1. Народное декоративно-прикладное искусство

Народное декоративно-прикладное искусство - результат творчества многих поколений мастеров. Связь народного декоративно-прикладного искусства с жизнью и бытом людей.

2. Основные технологические приёмы работы с материалами

Виды материалов, используемых для изготовления поделок. Бумагопластика. Ознакомление со способами разметки, сгибания, резания, склеивания. Аппликация. Объёмная и плоская аппликация. Оригами. Понятие «базовые формы». Назначение инструментов, приспособлений и материалов, используемых в работе. Правила безопасности труда и личной гигиены.

3. Народные и календарные праздники

3.1. Осенний календарь

Литературная страничка. Приметы осени. Загадки, пословицы, поговорки об осени. Стихи, рассказы об осени. День Матери (стихи о маме).

Музыкальная пауза. Детские песни. Классическая музыка.

Творческая мастерская. «Осень разноцветная» (сбор природного материала, обработка). «Осенний букет» (аппликация из природного материала). «Дары осени» (поделки

из природного материала). «Милой маме!» (бумагопластика, открытка ко Дню Матери). «Рисуем отгадки к народным загадкам».

3.2. Зимний календарь

Литературная страничка. Приметы зимы. Загадки, пословицы, поговорки о зиме. Стихи, рассказы о зиме.

Музыкальная пауза. Детские песни. Классическая музыка.

Творческая мастерская. «С новым годом!» (открытка). «Дедушка Мороз» (техника «оригами»). «Идёт волшебница-зима!» (аппликация). «Новогодние украшения» (бумагопластика). «Подарок папе» (открытка к 23 февраля). «Рисуем отгадки к народным загадкам».

3.3. Весенний календарь

Литературная страничка. Приметы весны. Загадки, пословицы, поговорки о весне. «Всё о маме» (Стихи, рассказы).

Музыкальная пауза. Детские песни. Классическая музыка.

Творческая мастерская. «Весёлый дождик» (объёмная аппликация). «С 8 Марта!» (открытка к 8 Марта). «Русская матрёшка» (Разукрашивание иллюстрации). «С праздником светлой Пасхи!» (пластилиновая аппликация). «Русская берёзка» (аппликация).

3.4. Летний календарь

Литературная страничка. Приметы лета. Загадки, пословицы, поговорки о лете.

Музыкальная пауза. Детские песни. Классическая музыка.

Творческая мастерская. «Радуга. Летний дождь» (бумагопластика). «Бабочки» (бумагопластика).

4. Сказки

Сказки о животных. «Зайчишка» (аппликация из ватных дисков). «Собачка» (техника «оригами»).

Народные и авторские сказки. «Нарисуй сказку» (иллюстрирование).

5. Итоговая аттестация

Формой подведения итогов занятий младших школьников по модулю «Волшебная мастерская» является выполнение коллективной аппликации «Яблони в цвету» и организация выставки работ «Делаем сами своими руками».

Модуль «Игровая мозаика»

1. История народных игр, правила, считалки

Основы знаний о народной подвижной игре. Понятие правил игры. Считалки.

2. Техника безопасности при проведении игр, эстафет. Игры родителей

Домашнее задание: записать игры своих родителей, бабушек, дедушек.

3. Народные подвижные игры, эстафеты

3.1. Осенний календарь

Упражнения. «Идёт дождь», «Тренируем эмоции», «Строим цифры», «Дотронься до...».

Народные подвижные игры. «Городки» (рус.), «Рыбак и рыбки» (рус.), «Иголка, нитка и узелок» (бур.), «Ищем палочку» (бур.), «Отдай платочек» (азер.), «Филин и пташки» (рус.), «Охотники и утки» (бел.), «Падающая палка».

Эстафеты, упражнения. Эстафеты с бегом и прыжками. Эстафеты с предметами. Любимые игры.

3.2. Зимний календарь

Упражнения. «Дракон кусает свой хвост», «Передай по кругу», «Слепой и поводырь», «Строим цифры», «Солнечный зайчик».

Народные подвижные игры. «Два мороза» (рус.), «Мороз» (бел.), «Большой мяч» (рус.), «Белый мяч и черный мяч» (азер.), «Стрельба в мишень» (тув.), «В столб», «Воробьи и вороны» (рус.), «Горелки» (рус.), «Чехарда» (рус.), «Угадай и догони» (тат.), «Прыгай через костер» (тадж.), «Бой петухов» (чув.), «Перетягивание» (сев.-осет., бел.), «Дальше бросишь – ближе бежать», «Перетягивание каната». Любимые игры.

Эстафеты, упражнения. Эстафеты с бегом и прыжками. Эстафеты с предметами. Групповые прыжки через длинную скакалку, «Перестрелка».

3.3. Весенний календарь

Упражнения. «Зеркало», «Передай по кругу», «Тренируем эмоции», «Строим цифры», «Строим ответы».

Народные подвижные игры. «Птицы», «Гуси летят» (бел.), «У Мазалья» (бел.), «Хоккей на траве» (тадж.), «Лапта» (рус.), «Шар» (рус.), «Юрта» (баш.), «Стрелок» (баш.), «Выбей из круга» (даг.), «Лисички и курочки» (тат.). Любимые игры.

Эстафеты, упражнения. Эстафеты с бегом и прыжками. Эстафеты с предметами. Групповые прыжки через длинную скакалку. «Перестрелка».

3.4. Летний календарь

Упражнения. «Солнечный зайчик», «Зеркало», «Тренируем эмоции».

Народные подвижные игры. «Рыбак и рыбки» (рус.), «Воробьи и вороны» (рус.), «Дальше бросишь – ближе бежать», «Лапта» (рус.).

Эстафеты, упражнения. Эстафеты с бегом и прыжками. Эстафеты с предметами. Групповые прыжки через длинную скакалку. «Перестрелка»

4. Итоговая аттестация

Формой подведения итогов занятий младших школьников по модулю «Игровая мозаика» является организация праздника «Народных игр».

Список нормативной документации

1. Федеральный Закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в РФ». Концепция развития дополнительного образования детей– (Распоряжение Правительства РФ от 4 сентября 2014 г. № 1726-р).
2. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ– от 04.07.2014 № 41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно- эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей»
3. Письмо Минобрнауки России от 11.12.2006 г. № 06-1844 «О– примерных требованиях к программам дополнительного образования детей»
4. Приказ Министерства образования и науки Российской– Федерации (Минобрнауки России) от 29 августа 2013 г. № 1008 г. Москва «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

Список использованной литературы

1. Алексахин И.И. Матрёшка. Методика преподавания росписи матрёшки. – М.: Народное образование, 1998.
2. Берлянд И. Е. Игра как феномен сознания. - Кемерово: Алеф, 1992.
3. Богатеева З.А. Чудесные поделки из бумаги. – М.: Просвещение, 1992.
4. Вавилова Е.Н. Развивайте у детей ловкость, силу, выносливость. - М., 1981.
5. Власова А. А., Карельская И. Ю., Ефременко Л. В. Рукоделие в школе. - СПб.: РИА «Веко», 2007.
6. Газман О.С. Роль игры в формировании личности школьника. Вопросы психологии. - 1981. - № 2.
7. Глязер С. Зимние игры и развлечения. – М., 1993.
8. Григорьев В.М. Народные игры и традиции в России. – М., 1994.
9. Грушко Е.А., Медведев Ю.М. Русские легенды и предания. - М.; Изд-во Эксмо, 2006.
10. Гукасова А. М. Аппликация. – М.: Просвещение, 1998.
11. Жуков М.Н. Подвижные игры: Учебник для студентов пед. вузов. – М.: Издательский центр «Академия», 2000.
12. Игрушки из бумаги. Около 100 моделей простых и сложных для детей и взрослых. – СПб.: «Дельта», 1996.
13. Конышева Н. М. Чудесная мастерская. – М.: Просвещение, 1996.
14. Левина М. А. 365 веселых уроков труда. - М.: Рольф, 1999.
15. Литвинов М.Ф. Русские народные подвижные игры. – М., 1986.
16. Миньков Н.Б. Игры и воспитание способностей. – М., 1999.
17. Осокина Т.И. Детские подвижные игры. – М., 1989.
18. Осокина Т.И., Тимофеева Е.А., Фурмина Л.С. Игры и развлечения детей на воздухе Серия: Библиотека воспитателя детского сада. - М.: Просвещение; Издание 2-е, 1983 г.
19. Портных Ю.И. Спортивные и подвижные игры. – М., 1984.
20. Румянцева Е. Делаем игрушки сами. – М.: Издательство «Айрис Пресс», 2004г.
21. Спортивные и подвижные игры. Учебник для физ. техникумов. Изд. 2-е, перераб. Под ред. Ю.И. Портных. - М.: «Физкультура и спорт», 1977.
22. Суханова Н. П. Картины из цветов.– М.: Просвещение, 2004.
23. Уроки труда в начальной школе: Пособие для учителя. - М.: Илекса, Ставрополь, 2001.
24. Якуб С.К. Вспомним забытые игры. – М., 1990.

Список приложений

1. Рекомендации из опыта работы.
2. Карточка упражнений для вводной части занятий.
3. Карточка народных и подвижных игр.
4. Методическое обеспечение модуля «Волшебная мастерская».

Рекомендации из опыта работы

Подготовка к проведению игры включает:

- выбор игры,
- учёт возрастных особенностей и физического развития детей;
- определение количества участников;
- определение условий, правил и вариантов проведения игры.

Выбор водящего:

- по назначению педагога;
- по жребью;
- по выбору участников игры;
- по результатам предыдущих игр.

Распределение на команды:

- по усмотрению педагога;
- путем расчета;
- по жребью.

Начинается занятие с разминки, которая обязательно включает в себя психологическое упражнение или игру небольшого объёма и невысокой интенсивности.

Основная часть состоит из игр. Содержание основной части должно быть разнообразным: подвижные игры, игры-эстафеты, спортивные упражнения, элементы спортивных игр, самостоятельные игры детей.

В основе «Игровой мозаики» лежит использование принципа сопряженности двигательного обучения и активизации познавательных процессов через игровую деятельность.

Картотека упражнений для вводной части занятий

«Идет дождь». Цель: снятие психоэмоционального напряжения.

По ходу игры меняется интонация голоса и мимика. Ведущий начинает изображать шум лёгкого дождя, потирая ладони друг о друга. Эмоция – грусть. Дети присоединяются. Дождь усиливается, и ведущий начинает пальцами рук постукивать по столу (другому предмету) – как капли дождя стучат по крыше дома. Эмоция – радость. Непогода усиливается, гремит гром, и ведущий начинает стучать по столу (другому предмету) кулачками. Эмоция – злость. Дождь прошел, тишина, руки расслаблены, лежат на коленях. Спокойствие. Затем ведущий называет эмоции в любом порядке, а дети руками и мимикой показывают.

«Солнечный зайчик». Цели. Снятие психоэмоционального напряжения, развитие способности понимать своё эмоциональное состояние и умения его выразить.

Дети сидят (стоят) в кругу. Ведущий говорит: «Солнечный зайчик заглянул вам в глаза. Закройте их. Он побежал дальше по лицу. Нежно погладьте его ладонями: на лбу, носу, ротике, щёчках, подбородке, аккуратно поглаживайте (чтобы не спугнуть) голову, шею, животик, руки, ноги. Зайчик забрался за шиворот – погладьте его и там. Он не озорник, он любит и ласкает вас, а вы погладьте и подружитесь с ним. Улыбнитесь ему».

«Тренируем эмоции». Цель. Развитие умения чувствовать настроение и сопереживать окружающим.

Ведущий предлагает детям:

- а) нахмуриться как: осенняя туча, рассерженный человек;
- б) позлиться, как: злая волшебница, два барана на мосту, голодный волк, ребёнок, у которого отняли мяч;
- в) испугаться, как: заяц, увидевший волка, птенец, упавший из гнезда, котёнок, на которого лает злая собака;
- г) улыбнуться, как: кот на солнышке, само солнце, хитрая лиса, будто ты увидел чудо.

«Слепой и поводырь». Цель. Развитие внимания друг к другу, социального доверия.

Дети могут оставаться в парах, на которые они разбились в предыдущей игре, или образовать новые. Один – «слепой», другой – его «поводырь», который должен провести «слепого» через различные препятствия. Препятствия созданы заранее (шкафы, столы, стулья или другие предметы). У «слепого» завязаны глаза. Цель «поводыря» – провести «слепого» так, чтобы тот не споткнулся, не упал, не ушибся. После прохождения маршрута участники меняются ролями. Для повышения интереса можно менять маршрут.

Обсуждение. Ведущий обсуждает с детьми их самочувствие во время двух последних игр. Было ли им уютно в своих ролях? Что хотелось сделать во время игры? Как изменить ситуацию? Какую роль было исполнять сложнее? Было ли страшно, если «нет», то почему?

«Дракон кусает свой хвост». Цели. Снятие напряжённости, невротических состояний; развитие сплоченности группы.

Звучит (по возможности) весёлая музыка. Играющие становятся в линию, держась за плечи. Первый ребёнок – «голова» дракона, последний – «хвост». «Голова» пытается поймать «хвост», а тот уворачивается. «Тело» дракона неразрывно. Как только «голова» схватила «хвост», она становится «хвостом». Игра продолжается до тех пор, пока каждый участник не побывает в двух ролях.

«Передай по кругу». Цель. Достичь взаимопонимания, сплочённости.

Дети встают в круг, на ходу передают (пантомимикой) горячую картошку, ледышку, бабочку, цветочек, пушинку и т.п.

«Дотронься до...»

Все играющие одеты по-разному. Ведущий выкрикивает: «Дотронься до... синего!» Все должны мгновенно сориентироваться, обнаружить у участников в одежде что-то синее и дотронуться до этого цвета. Цвета периодически меняются, кто не успел – ведущий.

Замечание: ведущий следит, чтобы дотрагивались до каждого участника.

«Строим цифры»

Играющие свободно двигаются по помещению. По команде ведущего: «Я буду считать до 10, а вы за это время должны выстроить все вместе из себя цифру 1 (2, 3, 5 и т. д.)», дети выполняют задание.

Замечание: если дети справляются с заданием быстро, то можно считать быстрее, то есть сократить время построения.

«Строим ответ»

Вариант предыдущей игры. Ведущий усложняет задание: «Пока я буду считать до 10, вы сделаете в уме сложение или вычитание и построите из себя все вместе цифру-ответ. Например: $5 + 2$, вы построите 7; $8 - 3$, вы построите цифру 5».

«Есть или нет?»

Играющие встают в круг и берутся за руки, ведущий находится в центре. Он объясняет задание: если они согласны с утверждением, то поднимают руки вверх и кричат «Да», если не согласны, опускают руки и кричат «Нет!»

Есть ли в поле светлячки?

Есть ли в море рыбки?

Есть ли крылья у тельца?

Есть ли клюв у поросенка?

Есть ли гребень у горы?

Есть ли двери у норы?

Есть ли хвост у петуха?

Есть ли ключ у скрипки?

Есть ли рифма у стиха?

Есть ли в нем ошибки?

«Запрещенное движение»

Ведущий показывает, какое движение делать нельзя. Затем выполняет разные движения руками, ногами, телом, головой, лицом, неожиданно показывая запрещённое. Кто повторил, становится ведущим» прибавляя ещё одно, своё запрещённое движение. Игра продолжается дальше.

Замечание: запрещённых движений может быть около 7.

«Зеркало»

Детям предлагается представить, что они вошли в магазин зеркал. Одна половина группы – зеркала, другая разные зверушки.

Зверушки ходят мимо зеркал, прыгают, строят рожицы – зеркала должны точно отражать движения и выражение лиц зверушек.

Картотека народных и подвижных игр

Азербайджанские народные игры

Белый мяч и чёрный мяч

Для игры нужны два мяча из войлока или шерсти белого и черного цвета. Играющие делятся на две равные команды. В каждой команде выбирается ведущий. Одному ведущему дают мяч белого цвета, другому – черного цвета.

По сигналу ведущие бросают свои мячи как можно дальше. По второму сигналу по одному игроку из каждой команды бегут за своим мячом. Победитель, т. е. тот, кто быстрее принес мяч своему ведущему, получает очко. Выигрывает команда, набравшая больше очков.

Правила игры. Бросать мяч и бежать за ним можно только по команде. Мяч бросать надо как можно дальше.

Отдай платочек

Играющие делятся на две группы и выстраиваются в шеренгу друг против друга, держа руки за спиной. В центре между шеренгами стоит один игрок. В каждой команде выбирают ведущего, которому дают платочек. Ведущий проходит позади своей команды и незаметно вкладывает платочек в руку одному из детей. После этого игрок, стоящий в центре, дает команду: «Отдай платочек!» Дети с платочками должны выбежать и отдать платочек ведущему. Побеждает тот, кто быстрее отдаст платочек. Команда, набравшая больше очков, побеждает.

Правила игры. Бежать и отдавать платочек можно только по сигналу. Платочек надо каждый раз давать разным детям.

Башкирские народные игры

Юрга (Тирмэ)

В игре участвуют четыре подгруппы детей, каждая из которых образует круг по углам площадки. В центре каждого круга стоит стул, на котором повешен платок с национальным узором. Взявшись за руки, все идут четырьмя кругами переменным шагом и поют:

Мы, весёлые ребята, Соберемся все в кружок. Поиграем, и попляшем, И помчимся на лужок.

На мелодию без слов ребята переменным шагом перемещаются в общий круг. По окончании музыки они быстро бегут к своим стульям, берут платок и натягивают его над головой в виде шатра (крыши), получается юрта.

Правила игры. С окончанием музыки надо быстро подбежать к своему стулу и образовать юрту. Выигрывает группа детей, первой построившая юрту.

Стрелок (Уксы)

Проводятся две параллельные линии на расстоянии 10 – 15 м друг от друга. В середине между ними чертится круг диаметром 2 м. Один игрок – стрелок. Он с мячом в руках стоит в кругу. Остальные игроки начинают перебежку от одной линии к другой. Стрелок старается попасть в них мячом. Тот, в кого попал, становится стрелком.

Правила игры. В начале игры стрелком становится тот, кто после внезапной команды «Сесть!» присел последним. Момент броска мяча определяется самим стрелком. Мяч, брошенный мимо, игроки перебрасывают стрелку. Если игрок поймал мяч, брошенный в него, то это не считается попаданием

Белорусские народные игры

Охотники и утки

Играющие делятся на две команды с одинаковым количеством участников. Одна команда – качки (утки), другая – охотники. Охотники образуют внешний большой круг и очерчивают его. Утки очерчивают внутренний малый круг на расстоянии 2,5 – 3 м от круга

охотников. По сигналу охотники стреляют в уток – стараются попасть в них мячом. Когда все утки пойманы, команды меняются.

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

Мороз (Мароз)

С помощью считалки выбирается Дед Мороз.

Ты зеленый, ты красный,

Ты в шубе, ты в кушаке,

У тебя синий нос,

Это ты, Дед Мороз!

Все дети разбегаются, а Дед Мороз старается дотронуться до любого игрока и заморозить его. Замороженный стоит неподвижно в любой позе.

Правила игры. Разбегаться можно только после окончания считалки. В момент заморозки можно принять любую позу. Выигрывает тот, кто ни разу не попался Деду Морозу.

Гуси летят (Гуси ляцаць)

Вожак избирается игрок, который знает как можно больше названий животных и птиц. Вожак придумывает названия летунов:

«Гуси летят», «Утки летят» и т. д. Дети поднимают руки и машут крыльями. При этом громко говорят: «Летят» – и быстро опускают руки. Когда вожак говорит, например: «Щуки летят», игроки могут допустить ошибку и помахать руками. У того, кто ошибся, берут фант, который он должен выручить в конце игры (рассказать стихотворение, спеть песню, станцевать).

Правила игры. Дети должны быть внимательными и не ошибаться.

У Мазалья

Участники игры выбирают Мазалья. Все остальные отходят от Мазалья и договариваются, что будут ему показывать, после чего идут к Мазалю и говорят:

– *Здравствуй, дедушка Мазаль с длинной белой бородой,*

– *С карими глазами, С белыми усами!*

– *Здравствуйте, детки? Где вы были?*

– *Что делали?*

– *Где мы были, вам не скажем, А что делали – покажем!*

Все делают те движения, о которых договорились заранее. Когда дед Мазаль отгадает, играющие разбегаются, а дед ловит их.

Правила игры. Дед Мазаль выбирает себе на замену самого быстрого, ловкого игрока.

Перетягивание

Мелом обозначается центр площадки. По обе стороны площадки на расстоянии 5 м наносятся линии, за которыми в колонну по одному выстраиваются две команды игроков. По сигналу каждая группа, повернувшись боком, идет навстречу друг другу. Сцепившись согнутыми в локтях руками, игроки каждой команды тянут в свою сторону, стараясь нарушить цепь противника, т. е. перетянуть соперника за заранее обусловленную линию. Кто перетянул, тот и выигрывает.

Правила игры. Дети не должны умышленно разрывать руки, мешать другим, вызывать падение игроков.

Бурятские народные игры

Иголлка, нитка и узелок (Зун, утахн, зангилаа)

Играющие становятся в круг, держась за руки. Считалкой выбирают иголлку, нитку и узелок. Все они друг за другом то забегают в круг, то выбегают из него. Если же нитка или узелок оторвались (отстали или неправильно выбежали за иголлкой из круга или вбежали в круг), то эта группа считается проигравшей. Выбираются другие игроки. Выигрывает та тройка, которая двигалась быстро, ловко, правильно, не отставая друг от друга.

Правила игры. Иголлка, нитка, узелок держатся за руки. Их надо не задерживая впускать и выпускать из круга и сразу же закрывать круг.

Ищем палочку (*Модо бэдэрхэ*)

Участники игры становятся по обе стороны бревна (скамейки, доски), закрывают глаза. Ведущий берет короткую палочку (10 см) и бросает подальше в сторону. Все внимательно слушают, стараются отгадать, где упала палочка. По команде «Ищите!» игроки разбегаются в разные стороны, ищут палочку. Выигрывает тот, кто найдет ее, незаметно подбежит к бревну и постучит палочкой. Если же другие игроки догадались, у кого находится палочка, то стараются догнать его и запятнать. Тогда палочка переходит к тому игроку, который догнал. Теперь уже он убегает от остальных.

Правила игры. Осаленный должен быстро передать палочку.

Дагестанская народная игра

Выбей из круга

Чертят круг диаметром 30 см. На расстоянии 3 – 4 м от него проводят линию. Играют пять-шесть детей. У каждого игрока имеется плоский камень диаметром 5 см и двадцать маленьких камешков (или косточек). Каждый игрок кладет в круг определенное количество камешков (от двух до пяти – по договору играющих). С помощью считалки определяют, кому начинать игру. Тот, кого выбрали, бросает свой плоский камень в круг, стараясь попасть в кучу маленьких камешков. В случае промаха камень остается лежать на месте. Если никто не попадет в круг, то тот игрок, чей камень находится ближе к кругу, должен разбить кучу камешков, бросив в круг свой плоский камень с того места, где он лежит. За ним бросает следующий, у кого лежит камень ближе к кругу.

Итак, каждый бросает свой плоский камень в круг до тех пор, пока не будут выбиты все камешки. Выигрывает тот, кто выбьет из круга наибольшее количество камешков.

Правила игры. Бросать камень надо только от линии или от того места, куда он упал. Если у двоих игроков камень упадет на одинаковом расстоянии от круга, игру начинают заново.

Русские народные игры

Рыбак и рыбки

Игра проводится в зале или на площадке. Для её проведения необходима веревочка длиной 3-4 м. с мешочком, наполненным песком. Играющие становятся в круг, в центре стоит водящий с веревочкой в руках. Водящий начинает вращать верёвочку так, чтобы мешочек скользил по полу под ногами подпрыгивающих игроков. Задевший мешочек становится в центр круга и вращает верёвочку, а бывший водящий идёт на его место. Выигрывает тот, кто ни разу не задел верёвочку. При вращении верёвочки нельзя отходить со своего места.

Воробьи и вороны

Игра проводится на открытой площадке, на которой на расстоянии 10-20 метров друг от друга проводят две черты, которые являются границами игровой зоны. Участники делятся на две одинаковые команды, и располагаются в центре игровой зоны параллельно начерченным линиям двумя шеренгами лицом друг к другу. Расстояние между шеренгами примерно 2 метра.

Точно посередине между шеренгами игроков располагается ведущий. Игроки с одной стороны от него считаются командой ворон, с другой воробьёв. Ведущий вслух называет имя команды, после чего игроки названной команды должны развернуться и бежать за линию позади себя. В этот момент игроки второй команды должны догнать и осалить убегающих.

Участник игры, которого осалили, немедленно переходит в противоположную команду, и начинает ловить своих бывших товарищей. В процессе игры каждый игрок, может побывать много раз, как вороном, так и воробьем, поэтому важно не запутаться и точно знать к какой команде принадлежит игрок, и что ему в данный момент делать: догонять или убегать.

Чтобы усложнить игру и не давать игрокам расслабляться, можно, например, называть несколько раз подряд одну и ту же команду или же делать длинные паузы после первого слога: «во!...роны» или «во!...робьи».

Филин и пташки

Перед началом игры дети выбирают для себя названия тех птиц, голосу которых они смогут подражать. Например, голубь, ворона, галка, воробей, синица, гусь, утка, журавль и др.

Играющие выбирают филина. Он уходит в свое гнездо, а играющие тихо, чтобы не услышал филин, придумывают, какими птицами они будут в игре. Птицы летают, кричат, останавливаются и приседают. Каждый игрок подражает крику и движениям той птицы, которую он выбрал.

На сигнал «Филин!» все птицы стараются быстрее занять место в своем доме. Если филин успеет кого-то поймать, то он должен угадать, что это за птица. Только верно названная птица становится филином.

Правила игры. Дома птиц и дом филина нужно располагать на возвышении. Птицы улетают в гнездо по сигналу или как только филин поймает одну из них.

Большой мяч

Для игры нужен большой мяч. Играющие становятся в круг и берутся за руки. Водящий с мячом находится в середине круга. Он старается выкатить мяч из круга ногами, и тот, кто пропустил мяч между ног, становится водящим. Но он встаёт за кругом. Играющие поворачиваются спиной к центру. Теперь водящему нужно вкатить мяч в круг. Когда же мяч попадает в круг, играющие опять поворачиваются лицом друг к другу, а в середину встает тот, кто пропустил мяч. Игра повторяется.

Правила игры. Играющие не берут в руки мяч в течение всей игры, они перекачивают его только ногами.

Шар

На площадке чертят круг диаметром 1 м, в центр его кладут шар. На расстоянии 3-5 м от круга играющие роют каждый себе по ямке. В одном ряду с играющими стоит водящий, но у него нет ямки. Стоя у ямок, дети по очереди бросают в шар палкой-битой. Шар нужно выбить из круга, но так, чтобы он выкатился за черту.

Одновременно тот, кто выбил шар, и водящий бегут в поле: один – за битой, а другой – занять лунку. Если водящий первым займет лунку игрока, выбившего шар, то он меняется с ним ролями.

Тот из играющих, кто промахнется или ударит по шару так слабо, что он не выкатится из круга, оставляет свою палку в поле, пока кто-нибудь из товарищей не сделает удачного удара. Тогда все игроки, чьи палки лежат в поле, бегут за ними. Водящий бежит за шаром, кладет его в центр круга, бежит к лункам и старается занять одну из них. Если никто из играющих не попадет в шар, то водящий катит его по земле в любую лунку. В чью лунку шар попадет, тот и становится водящим. Если шар не попал в лунку, то водящий остается прежний.

Правила игры. Бросая битую, играющие не должны выходить за линию. Водящему следует вначале положить шар в центр круга, а затем занимать лунку.

Северо-осетинские народные игры

Палка (Чука)

Играющие становятся за линией кона. На расстоянии 6 – 8 м. от неё водящий ставит вертикально на землю небольшую палочку (длина 10 – 15 см, сечение 3 – 5 см). Играющие держат в руках палки длиной 1 м, которые они по очереди бросают с линии в чуку, стараясь сбить ее. Если чука сбита, водящий должен как можно быстрее поставить ее на место и взять одну из палок. Остальные игроки в это время стараются подбежать каждый к своей палке и взять ее. Оставшийся без палки становится водящим.

Если никто из игроков не сбил чуку, то каждый старается забрать свою палку, водящий стремится завладеть чьей-либо палкой.

В этот момент играющие могут действовать против водящего коллективно: использовать ложные, отвлекающие действия и тем самым помочь товарищу взять палку.

Правила игры. Следует быть осторожными, чтобы не попасть палкой в водящего; бросать палку в чуку можно только тогда, когда водящий поставил ее и отошел на свое место.

Перетягивание

Через середину круга диаметром 4 м проводится прямая, делящая его на две равные части. По обе стороны линии спинами друг к другу становятся два участника игры. На них надевается кольцо из веревки диаметром 1,5 – 2 м так, чтобы оно прошло под руками. Приседая, участники подают корпус вперед, чтобы веревка слегка натянулась. По сигналу оба игрока начинают тянуть друг друга из круга. Кто кого вытянет из круга, тот и выиграл. Одновременно МОГУТ состязаться несколько пар.

Правила игры. Начинать тянуть веревку следует одновременно по команде «Марш!». Тянуть надо только вперед за счет корпуса и ног. Запрещается опираться руками о землю.

Таджикские народные игры

Прыгай через костёр!

Аловпарак устраивается весной и летом на большой открытой площадке. В эту игру обычно играют в Новый год (*Соли нав*), в первый день весны (*Навруз*).

Играющие собираются на площадке, приносят дрова (ветки, палочки), складывают их вместе в виде костра. Обычно дети располагаются на расстоянии 10 м от костра. По сигналу играющие один за другим прыгают через костер: каждый старается, прыгая, не задеть дрова.

Правила игры. Пока один игрок не прыгнет, другому прыгать не разрешается. Нельзя задевать костер нарочно. Кто не осмелился прыгать, тот проигрывает.

Хоккей на траве (*Чавгонбози*)

Это древняя таджикская игра; в неё играют и дети, и взрослые.

С двух сторон поля в центре отмечают ворота. Одного или двух игроков назначают вратарями. Остальные игроки с клюшками в руках располагаются на поле. По сигналу игроки, передавая друг другу мяч, клюшками, сделанными из веток тополя, пытаются загнать его в ворота. Вратари стараются не пропустить его. Если удастся забить мяч в ворота, игра начинается сначала.

Правила игры. Нельзя образовывать толпу, толкать вратарей, сильно размахивать клюшкой.

Татарские народные игры

Лисички и курочки

На одной стороне площадки находятся в курятнике куры и петухи. На противоположной – 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.

Угадай и догони

Играющие садятся на скамейку или на траву в один ряд. Впереди садится водящий. Ему завязывают глаза. Один из игроков подходит к водящему, кладет руку на плечо и называет его по имени. Водящий должен отгадать, кто это. Если он угадает, то быстро снимает повязку и догоняет убегающего. Если водящий назвал имя игрока неправильно, тогда подходит другой игрок. Если имя названо правильно, игрок задевает водящего по плечу, давая понять, что нужно бежать.

Правила игры. В случае если водящий не поймет товарища, можно повторить игру еще раз с ним. Как только поймает игрока, водящий садится в конец колонны, а пойманный становится водящим. В игре устанавливается строгая очередность.

Тувинская народная игра

Стрельба в мишень (*Кары адары*)

Играющие делятся на две команды. На свободном месте ставится пенек (стульчик, любой деревянный предмет). На пенек кладут колобок, скатанный из козьего пуха или шерсти овцы, так, чтобы при попадании в него тупой стрелой или мячом он откатился. На расстоянии 4 – 5 м от пенька чертится линия. Игроки по очереди поражают цель. Выигрывает тот, кто наберет наибольшее число попаданий.

Правила игры. Поражение цели производить из лука или мячом строго от черты.

Методическое обеспечение модуля «Волшебная мастерская»

№	Раздел, тема	Методическое обеспечение
1.	Народное декоративно-прикладное искусство	Презентация «Народное декоративно-прикладное искусство». Мультимедийный проектор, ноутбук
2.	Основные технологические приёмы работы с материалами. Материалы и инструменты. Правила безопасности труда и личной гигиены	План-схемы. Таблицы. Презентация «Правила безопасности труда и личной гигиены». Мультимедийный проектор, ноутбук
3.	Литературная страничка	Сборники стихов детских писателей. Сборники пословиц, поговорок и загадок
4.	Музыкальная пауза	Аудиозаписи. Мультимедийный проектор, ноутбук
5.	Творческая мастерская	Технологические карты (по темам занятий). Набор цветного картона. Набор цветной бумаги. Ватные диски. Цветные карандаши. Пластилин. Клей. Ножницы. Природный материал.