

Отдел по образованию, опеке и попечительству администрации
Кумылженского муниципального района Волгоградской области

**Муниципальное казённое общеобразовательное учреждение
Кумылженская средняя школа № 2
имени Героя Советского Союза Алексева Бориса Павловича
Кумылженского муниципального района Волгоградской области
(МКОУ Кумылженская СШ № 2**

принята на заседании педагогического совета МКОУ Кумылженской СШ № 2 «28» августа 2024 г протокол № 1	Утверждено: директор МКОУ Кумылженской СШ №2 _____ В.В.Горбачева «28» августа 2024г.
---	--

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая
программа социально – гуманитарной направленности
«Казачьи игры»

Возраст обучающихся: 8б класс
Срок реализации: 1 год

автор - составитель:

Грязных Д.И., учитель

ст. Кумылженская, 2024 г.

Разработка новой учебной программы по использованию детских казачьих игр и забав для учащихся 6х классов обусловлена необходимостью воспитания развитой личности гражданина России, духовно связанного с малой родиной, знающего и уважающего её историю, культуру, казачьи традиции, ориентированного в системе ценностей и потребностях современной жизни. Необходимо развивать личность учащегося, как достойного представителя России, казачьего общества, носителя, пользователя и создателя социокультурных ценностей и традиций Донского края, выступающего с активной жизненной позицией, основанной на патриотизме, толерантности, традиционных семейных и трудовых ценностях, высоком авторитете воинской службы.

Каждая казачья семья организовывала для своих детей свой досуг, где они приобретали ловкость, силу, выносливость. Вот и выдумывали иногда родители, а иногда и сами дети различные игры, которые приживались среди станичных мальчишек и девчонок, распространялись от станицы к станице, укрепляя здоровье детей, которым предстояло сохранить казачий генофонд. Эти игры часто видоизменялись, упрощались или усложнялись, менялись их названия и, если игра завладевала душами детей, то, нередко, оставалась в станицах на долгие годы.

В программе соблюдается принцип системности, в соответствии с которым все подвижные игры взаимосвязаны. Основным критерием отбора содержания программы по казачьим играм и забавам являются:

- гуманистическая направленность;
- позитивное влияние на развитие личности ученика;
- значимость учащегося как представителя казачьего сообщества

Программа «Казачьи народные игры и забавы» активно используются в процессе физического воспитания обучающихся. Программа реализуется во внеурочное время и имеет спортивно-оздоровительное направление.

С учетом воспитательно-развивающего значения народных игр преследуется решение совокупности **задач** физического воспитания:

- возрождение традиций русской народной культуры через русские народные игры и забавы;
- вооружение необходимыми знаниями по физической культуре, формируемыми игровой деятельностью;
- содействие укреплению здоровья, разносторонней физической подготовленности, закаливанию растущего организма и профилактике заболеваний;
- привитие интереса и потребности к повседневным занятиям казачьими играми;
- создание предпосылок для успешного освоения спортивных игр;
- воспитание дисциплинированности, отзывчивости, честности, смелости.

Для занятий с детьми важное значение имеет выбор игры. Игры для занятий выбираются, прежде всего, в зависимости от их двигательного содержания: игра с бегом или прыжками, с метанием или передачей, с переноской предметов, с сопротивлением, преодолением препятствий, с ходьбой, элементами строя, с лазаньем, перелезанием и т. д. Игры нужно подбирать так, чтобы их двигательное содержание не повторялось при выполнении других упражнений.

Преждевременное применение игр может повлечь за собой образование неправильного навыка в движениях. Необходимо помнить, что закрепление изученных в игровой деятельности технически сложных основных движений возможно и должно только после того, как умение выполнять то или иное движение перешло у детей в навык. В этих условиях игра явится отличным средством выработки у учащихся прочных навыков в выполнении движений. Например, закрепляя прыжок «в шаге», можно перепрыгивать через ров (в игре «Волк во рву») изученным способом; совершенствуя умения в перебрасывании мяча (в игре «Мяч капитану»), можно применять определенный способ броска. Для тренировки изученных движений в усложненных условиях проводятся игры-эстафеты с преодолением различных препятствий, с включением бега, прыжков, метаний, равновесия, лазанья.

При выборе казачьей игры необходимо предусматривать:

- педагогическую задачу, которая должна быть решена игрой;
- место игры в структуре занятия;
- основное двигательное содержание игры;
- физическую и эмоциональную нагрузку;
- состав детей по возрасту, полу и физической подготовленности;
- место проведения игры и необходимые пособия;
- методы организации детей для игры.

Казачьи игры проводятся с определенными педагогическими задачами формирования и развития двигательных умений, навыков и качеств, с задачами обеспечения физической нагрузки и разностороннего воздействия на организм занимающихся.

При планировании казачьи игры распределяются по четвертям с учетом времени года. В I и IV четвертях обычно планируются игры, которые проводятся на спортивной площадке, на воздухе (осень, весна); во II четверти – в помещении; в III – на свежем воздухе.

Важным моментом в организации казачьих игр является выделение водящих, распределение по группам, назначение судей (если они нужны) и распределение обязанностей среди участников.

При проведении игр исключительно велика роль учителя. От него зависит не только подготовка игры, но и весь ход ее и результаты. Учитель активно участвует в играх. Он руководит игрой, наблюдает, а если нужно, то и сам играет вместе с учащимися (кроме игр с элементами соревнований).

Важно организованно закончить казачью игру: подвести итоги, объявить результаты, отметить положительные и отрицательные стороны. К подведению итогов нужно чаще привлекать самих участников. Это способствует

воспитанию у учащихся умений оценивать свои действия, действия товарищей, выявлять причины побед и поражений.

Основу программного материала составляют казачьи игры, сходные по определенным признакам:

–по видовому отражению национальной культуры (отражается отношение к окружающей природе, быт русского народа, игры русских детей, вечная борьба добра против зла);

–по интенсивности используемых в игре движений (игры бывают малой, средней и высокой интенсивности);

–по содержанию и сложности построения игры (простые, переходящие, командные);

–по способу проведения (с водящим, без водящего, с предметами, без предметов, ролевые, сюжетные);

–по физическим качествам, преимущественно проявленным в казачьей игре (игры, преимущественно способствующие воспитанию силы, выносливости, ловкости, быстроты, гибкости);

–по отношению к структуре занятия (для подготовительной, основной, заключительной частей занятий).

Программа рассчитана на 35 учебных часов.

По окончании прохождения курса *обучающиеся научатся*:

общаться со сверстниками на принципах взаимоуважения и взаимопомощи, дружбы и толерантности; управлять эмоциями при общении со сверстниками и взрослыми;

бережно относиться к своему телу, нравственному и физическому здоровью;

правильно дышать, тренировать силу;

казачьи игры способствуют закаливанию организма;

Получат представление через изучение казачьих игр и забав об историческом, этнонациональном природном своеобразии родного края, традициях духовной и нравственной жизни, социальном опыте казачества и других народов, населяющих Дон;

Тематическое планирование.

І четверть

- 1 Игра «Ходок»
- 2 Игра «Пан», «Чижик»
- 3 Игра «Просо»
- 4 Игра «Царь»
- 5 Игра «Царство»
- 6 Игра «В городки»
- 7 Игра «На гурт»
- 8 Игра «Царство»
- 9 "В город"

II четверть

- 1 "Об стенку"
- 2 "Беговой мяч"
- 3 "Сало"
- 4 "Шлёпанка"
- 5 "Об стенку"
- 6 "Масло"
- 7 "Кобылки"

III четверть

- 1 Игра "Коршун"
- 2 Игра "Ворон"
- 3 Игра "Казачки"
- 4 Игра в ханы
- 5 Игра "Волк, овцы и собаки"
- 6 Игра "Заюшка"
- 7 Игра "Король"
- 8 Игра "Кошка и мышка" и "Краски"
- 9 Игра "Заюшка"
- 10 Игра "Дрибушечки"

IV четверть

- 1 Игра "Царство"
- 2 Игра "Большая лапта"
- 3 Игра "Грыбаки"
- 4 Игра "Четыре угла"
- 5 Игра "Солнце и луна"
- 6 Игра в Шамиля
- 7 Игра "Чижик в кругу"
- 8 Игра Чет и нечет"
- 9 Игра "Клетки", "Золото"