

РАЙОННОЕ УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЕМ АДМИНИСТРАЦИИ
МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ МОСТОВСКИЙ РАЙОН
МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ДОМ ДЕТСКОГО ТВОРЧЕСТВА» СТАНИЦЫ ЯРОСЛАВСКОЙ
МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ МОСТОВСКИЙ РАЙОН

Принята на заседании
педагогического совета
от « 4 » апреля 2025 г
Протокол № 5



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
СОЦИАЛЬНО-ГУМАНИТАРНОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ

«Казачата: игры и традиции»

Уровень программы: базовый

Срок реализации программы: 1 год (144 часа)

Возрастная категория: от 8 до 13 лет

Состав группы: 10 человек

Форма обучения: очная

Вид программы: модифицированная

Программа реализуется на бюджетной основе

ID-номер Программы в Навигаторе: 80172

Автор – составитель:
Белан Ольга Викторовна
педагог дополнительного образования

СОДЕРЖАНИЕ

№ п/п	Название раздела	Страницы
	Введение	3
1.	Раздел №1. «Комплекс основных характеристик образования: объем, содержание, планируемые результаты»	4
1.1	Пояснительная записка	4
1.2	Цель и задачи программы	9
1.3	Содержание программы	10
1.3.1	Учебный план	10
1.3.2	Содержание учебного плана	10
1.4	Планируемые результаты	12
2.	Раздел №2. «Комплекс организационно–педагогических условий, включающий формы аттестации»	14
2.1	Календарный учебный график программы	14
2.2	Раздел программы «Воспитание»	16
2.3	Условия реализации программы	19
2.4	Формы аттестации	19
2.5	Оценочные материалы	19
2.6	Методические материалы	21
2.7.	Список литературы	22
2.7.1	Список литературы для педагога	22
2.7.2	Список литературы для детей	22
2.7.3	Список литературы для родителей	23
	<i>Приложение 1</i>	24
	<i>Приложение 2</i>	25
	<i>Приложение 3</i>	27
	<i>Приложение 4</i>	30
	<i>Приложение 5</i>	31
	<i>Приложение 6</i>	34
	<i>Приложение 7</i>	36
	<i>Приложение 8</i>	37

Введение

Казачьи игры — это не только весёлое времяпрепровождение, но и эффективный способ развития детей. Они помогают расширить кругозор, стимулируют мышление и помогают детям лучше понимать окружающий мир.

Для игры не нужно специальное оборудование. Обычно достаточно подручных материалов, таких как верёвки, камни, тряпичные мячи или палки. Играть можно как на улице, так и в помещении.

Кубанские игры несут своей целью—донести до потомков национальный колорит обычаев. В них много юмора, шуток, соревновательного задора; движения точны и образны, часто сопровождаются неожиданными весёлыми моментами, заманчивыми и любимыми детьми считалками, жеребьёвками, потешками.

В казачьих играх отражаются ценности и традиции казачества. Они учат детей быть смелыми, честными, ловкими, сильными, быстрыми и выносливыми. Дети учатся проявлять находчивость, силу воли и стремление к победе.

Кроме того, игра приносит положительные эмоции и улучшает работу внутренних органов. В процессе игры дети сталкиваются с неожиданными ситуациями, которые помогают им использовать свои навыки. Дети учатся принимать решения и достигать целей самостоятельно. Это развивает их самостоятельность, активность, творческое мышление и сообразительность.

Важно отметить, что дети, увлечённые игрой, могут многократно повторять одни и те же движения, не чувствуя усталости. Это способствует развитию выносливости.

Раздел №1. «Комплекс основных характеристик образования: объем, содержание, планируемые результаты»

1.1. Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Казачата: игры и традиции» (далее – программа) разработана на основе следующих нормативно-правовых документов:

1. Федеральный закон Российской Федерации от 29 декабря 2012 года №273 – ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».

2. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утверждённая распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 года №678-р.

3. Приказ Министерства Просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 года №629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам.

4. 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".

5. Краевые методические рекомендации по проектированию дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ, РМЦ г. Краснодар, 2024 год.

6. Разработка и реализация раздела о воспитании в составе дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы. Методические рекомендации. ФГБНУ «Институт изучения детства, семьи и воспитания» //Москва: Институт изучения детства, семьи и воспитания РАО, 2023.

7. Устав Муниципального бюджетного учреждения дополнительного образования «Дом детского творчества» станицы Ярославской.

В рамках этой программы реализуется современный подход к обучению, который учитывает индивидуальные особенности каждого учащегося. Для эффективного усвоения нового материала, закрепления знаний, развития креативности и формирования навыков в этой программе активно применяются игровые методы.

Педагог дополнительного образования играет важную роль в этом процессе. Его задача - поддержать ребёнка, помочь ему успешно адаптироваться в мире, решать возникающие трудности и осваивать разнообразную информацию.

Программа имеет социально-гуманитарную **направленность**. Она погружает в культуру, традиции и историю казачества, воспитывая любовь и уважение к Родине, ее обычаям и традициям.

В программе представлены игры, которые возникли на Кубани и пришли сюда из других регионов. В них играли кубанские казачата.

Особое внимание уделяется историческому наследию казачества, прививая уважение к предкам и их достижениям.

Новизна программы заключается в использовании элементов казачьей культуры и традиций, что позволяет сохранить и популяризировать культурное наследие. Программа формирует у детей чувство патриотизма и гордости за свою культуру и историю через изучение казачьих традиций. Игры и забавы развивают коммуникативные и социальные навыки, такие как командная работа, сотрудничество и уважение к другим. Соединение элементов истории, культуры, физической активности и педагогики обеспечивает всестороннее развитие детей.

В играх кубанских казаков используются особые считалки, передаваемые из поколения в поколение. Эти считалки помогают определить очередность участников и создают атмосферу веселья и традиций. Каждая считалка имеет свою уникальную мелодию и ритм, а также часто содержит элементы народной культуры и истории.

Актуальность программы. Казачья культура — это удивительный мир традиций, обычаев и обрядов, которые бережно передаются из поколения в поколение. Игры и забавы занимают важное место в этом наследии, являясь неотъемлемой частью исторического и культурного богатства.

Программа, посвящённая казачьим играм и забавам, становится настоящим мостом, соединяющим прошлое и настоящее. Она не только способствует сохранению этого бесценного наследия, но и помогает передать его молодому поколению.

Изучение казачьих игр и забав — это не просто развлечение, это возможность глубже понять и почувствовать дух казачества. Дети, участвуя в этих играх, не только развивают свои физические навыки, такие как ловкость, сила, выносливость и координация движений, но и впитывают в себя ценности и принципы, которые всегда были важны для казаков: патриотизм, уважение к истории и культуре своего народа.

Кроме того, коллективные игры способствуют развитию коммуникативных навыков, умения работать в команде и уважать других участников. Дети учатся ценить честность, справедливость, взаимопомощь и другие важные нравственные качества.

В современном обществе, где многие традиции забываются, такая программа становится настоящим спасением. Она помогает привлечь внимание к истории и культуре казачества, способствуя их популяризации и возрождению.

Программа способствует **социально-экономическому развитию района**, так как она сохраняет и развивает казачьи традиции, что способствует сохранению

культурной идентичности и гордости за родной край. Дети получают знания о истории, культуре и быте казаков. Это может стать основой для дальнейшего образования и профессионального роста.

Также программа способствует формированию активной гражданской позиции у детей и подростков, что может быть важным фактором в *социально-экономическом развитии района*.

Педагогическая целесообразность программы заключается в её способности помогать детям глубже понять и полюбить культуру своего народа, пробуждая интерес к традициям и обычаям казачества. Программа гармонично сочетает элементы физического воспитания, социализации и формирования патриотических чувств, что способствует всестороннему развитию личности.

Занятия развивают физические качества, такие как сила, ловкость, выносливость, координацию движений и навыки командной работы. Традиционные казачьи игры учат детей уважать правила, соблюдать дисциплину, работать в коллективе и сотрудничать с окружающими.

Таким образом, программа не только развлекает детей, но и воспитывает у них важные личностные качества: ответственность, уважение к старшим, любовь к Родине и умение эффективно взаимодействовать в команде. Это делает её педагогически значимой и полезной для всестороннего развития подрастающего поколения.

Программа направлена на создание образовательной среды, которая предполагает использование различных педагогических методов и приёмов: игровые ситуации, художественное слово, практические методы, метод привлечения жизненного опыта детей, репродуктивный метод.

Проведение занятия с использованием информационных компьютерных технологий (ИКТ) предоставляет возможность педагогу сделать занятие более ярким и привлекательным. Использование мультимедийных презентаций делает образовательную деятельность эмоционально окрашенной, и вызывает у ребенка живой интерес, является прекрасным наглядным пособием и демонстрационным материалом, что способствует хорошей результативности.

Программа также способствует формированию у учащихся развития мотивации выбора профессии, укрепляет позитивное отношение к себе и окружающим, развивает коммуникативные навыки, творческий потенциал. Развитие креативных способностей, творческого мышления, что способствует возникновению и развитию у подростка уникального стиля мышления и восприятия мира.

Тематика программы функциональна. Она может изменяться и дополняться в рамках определенных программных разделов. Возможна разработка и внедрение новых, актуальных тем.

Отличительной особенностью данной программы от уже существующих «Казачьи забавы» Шпак Н.И., «Народные игры кубанских казаков» Серга А.Н. является следующее:

- структура программы;
- поставленные цели и задачи;
- содержание программы (переработано в соответствии с целью и задачами, что дает возможность дальнейшего выбора вида деятельности);
- срок реализации программы.

В отличие от многих других программ, которые уделяют внимание только определённым аспектам, эта программа представляет собой комплексный подход. Она включает в себя тренинги, коммуникативные навыки, развитие лидерских качеств и практические задания.

Программа учитывает индивидуальные особенности каждого ученика. Это позволяет детям не только достигать краткосрочных результатов, но и формировать устойчивые навыки, которые будут полезны для долгосрочного развития.

Адресат программы – учащиеся в возрасте 8-11 лет. Программа не предусматривает никаких условий отбора по способностям.

В программе предусмотрено участие талантливых (одарённых, мотивированных) детей. Предусмотрена возможность занятий по индивидуальной образовательной траектории (индивидуальному учебному плану) для **одарённых детей** (приложение 1). Также могут заниматься учащиеся, попавшие в трудную жизненную ситуацию, имеющими разную социальную принадлежность, пол и национальность.

На занятиях учитываются интересы, возрастные особенности учащихся. Особенности данного возраста является активное формирование личности.

Возрастно-психологические особенности учащихся.

В этом возрасте дети активно развивают свои когнитивные способности, включая память, внимание, мышление и восприятие. У них формируется способность к абстрактному мышлению, что позволяет решать более сложные задачи и понимать концепции, выходящие за рамки конкретных примеров. Логическое мышление становится более развитым, что проявляется в способности к анализу и синтезу информации.

Эмоциональная сфера детей в этом возрасте становится более сложной и разнообразной. Они начинают лучше осознавать и выражать свои эмоции, а также понимать эмоции других людей. Часто наблюдаются перепады настроения и повышенная чувствительность к критике и стрессовым ситуациям.

В этот период дети активно устанавливают и развивают социальные связи, что включает в себя дружбу и взаимодействие с одноклассниками и учителями.

Формируется чувство принадлежности к группе и осознание своей роли в коллективе.

У детей этого возраста повышается интерес к учебе и стремление к новым знаниям. Они становятся более самостоятельными в выполнении учебных заданий и могут проявлять инициативу. Важно поддерживать мотивацию и интерес к обучению, так как это способствует успешному усвоению материала.

Дети начинают больше интересоваться собой и своими способностями. Формируется самосознание, что включает в себя осознание своих сильных и слабых сторон. Самооценка может быть нестабильной и зависеть от мнения окружающих, что может влиять на поведение и эмоциональное состояние ребенка.

В этом возрасте дети начинают формировать свои представления о добре и зле, правильном и неправильном. Важную роль в этом процессе играют семья, школа и общество. Дети начинают осознавать важность соблюдения правил и норм поведения.

В период с 8 до 11 лет дети продолжают активно расти и развиваться физически. Улучшаются координация движений, выносливость и сила. Важно обеспечить детям регулярные физические нагрузки и здоровое питание для поддержания физического развития.

Уровень программы, объём и сроки реализации программы. Программа реализуется на базовом уровне. Объём программы 144 часа. Срок реализации 1 год.

Формы обучения - очная. Форма организации деятельности – групповая. Дистанционное обучение по программе не предусматривается.

Режим занятий: занятия проводятся 2 раза в неделю по 2 академических часу (продолжительность часа - 40 минут).

Формы проведения занятий: занятие - игра, практическое занятие, беседа с игровыми элементами, тематическая беседа с элементами тренинга, презентация, игровая программа. Данные формы проведения являются средствами эффективного усвоения программы.

Особенности организации образовательного процесса.

Набор детей – свободный, без предъявления особых требований к знаниям и умениям. Основание для приёма на обучение по программе:

1) очное обращение заявителя в учреждение с заявлением о зачислении в учреждение и представлением документов, необходимых для зачисления;

2) получение учреждением заявки на зачисление в учреждение поданного заявителем заочно через автоматизированную информационную систему «Навигатор» (АИС «Навигатор»).

Педагогический процесс строится с учётом возраста, уровня знаний и интересов детей. Программа ориентирована на индивидуальные потребности и особенности каждого ребёнка. В рамках программы используются различные методы обучения, это позволяет детям лучше усваивать материал и развивать свои способности. Дети учатся решать задачи, применять полученные знания в реальных ситуациях.

Программа направлена не только на получение знаний и навыков, но и на развитие личности ребёнка в целом. Это включает в себя развитие творческих способностей, коммуникативных навыков, эмоционального интеллекта и других аспектов.

1.2. Цель и задачи программы

Цель: сохранение и популяризация традиций и культуры казачества через организацию активного досуга детей, развитие их физических и творческих способностей, а также формирование духовно-нравственных качеств и патриотических чувств через игровые формы деятельности.

Программа ставит следующие задачи:

Предметные:

- изучить основные традиционные игры и забавы казаков, их правила и особенности;
- познакомить с казачьими танцами и песнями, сопровождающих игры;
- развить навыки командной работы и взаимодействия в условиях казачьих игр;
- изучить историческое и культурное значение игр и забав для казачества;
- освоить основные приёмы и тактики в традиционных казачьих играх и забавах;
- научиться изготавливать или находить традиционные казачьи игрушки и атрибуты для игр.
- выполнять некоторые изделия, поделки в соответствии с технологическими особенностями, присущими кубанскому казачеству.

Метапредметные:

- воспитывать взаимоуважение, коллективизм, целеустремленность, ответственность, взаимовыручку, коммуникативность, самостоятельность и умение планировать свою деятельность;
- воспитывать духовно-нравственную личность в традициях казачества.

Личностные:

- развивать чувства патриотизма и любви к родному краю через знакомство с казачьими обычаями и традициями.
- воспитывать нравственные качества, таких как доброта, честность, взаимопомощь и уважение к старшим.

- развивать коммуникативные навыки и умения работать в команде через участие в коллективных играх и мероприятиях.
- формировать позитивное отношение к здоровому образу жизни и физической активности на примере казачьих игр и упражнений.
- проявлять положительные качества личности и управлять своими эмоциями в различных (нестандартных) ситуациях и условиях;
- проявлять дисциплинированность, трудолюбие и упорство в достижении поставленных целей.

1.3. Содержание программы

1.3.1. Учебный план

(144 часа, 4 часа в неделю)

№	Тема	Количество часов			Формы аттестации/контроля
		всего	теория	практика	
1.	Вводное занятие.	2	1	1	
2.	История казачества. История казачьих игр	8	2	6	
3.	Кубанские казачьи игры без предметов	34	8	26	Диагностическая методика
4.	Декоративно-прикладное искусство кубанского казачества	24	6	18	Тест
5.	Кубанские казачьи игры с предметами	30	4	26	Диагностическая методика
6.	Труд и быт казаков	16	4	12	Тест
7.	Игры - эстафеты	28	4	24	Диагностическая методика
8.	Итоговое занятие	2	1	1	
	Итого:	144	30	114	

1.3.2. Содержание учебного плана

Тема 1. Вводное занятие.

Теория. Правила поведения в учреждении, на занятиях. Знакомство с творческим объединением. Правила безопасности вовремя игры.

Практика. Игровая программа на знакомство и сплочение группы.

Тема 2. История казачества. История казачьих игр.

Теория. Как казаки на Кубань пришли. История казачества. Происхождение и развитие казачества. Основные виды казачьих игр.

Практика. Проведение казачьих подвижных игр «Ручеёк», «Волки во рву».

Тема 3. Кубанские казачьи игры без предметов

Теория. Названия казачьих подвижных игр, правила проведения, разучивание игр.

Практика. Упражнения для развития дистанционной скорости, упражнения для развития ловкости, гибкости, быстроты, внимания. Игры: «Горелки», «Жмурки», «Краски», «Третий лишний», «Ляпта», «Кривой петух», «Цепи кованы», «Подсолнухи», «Панас», «Мельница», «Пятнашки» «Салки», «Вежа», «Шкракобушка», «Кауны», «Горящий пень», «Море волнуется», «Тише едешь, дальше будешь», «Чай, чай -выручай».

Тема 4. Декоративно-прикладное искусство кубанского казачества

Теория. Петриковская роспись кубанских казаков. Народный костюм. Народная вышивка и кружево в быту у казаков. Гончарство. Плетение. Ткачество. Искусство ковки в Древней Руси. Ковань на Кубани.

Практика. Творческая работа «Юные умельцы», аппликация из ниток, лепка гончарных изделий из пластилина, конкурс «Современный костюм казака и казачки», викторина-игра: «Казачьи мотивы».

Тема 5. Кубанские казачьи игры с предметами

Теория. Названия казачьих подвижных игр, правила проведения, разучивание игр.

Практика. Построение, перестроение, ходьба в колонне Игры: «Заря-заряница», «Казак и воробей», «Малечина – калечина», «Горшки», «Брыль», «Охотники и утки», «Зевака», «Штандер», «Шлёпанки», «Блуждающий мяч».

Тема 6. Труд и быт казаков

Теория. Хата казака. Красный угол. Быт казачьей семьи. Обустройство жилища, домашняя утварь. Казачья пища. Труд и традиции казачьей семьи. Обязанности детей в казачьих семьях. Казачий военный костюм. Оружие казака. Награды. Православие в жизни кубанского казака

Практика. Выставка рисунков казачьей утвари, экскурсия в музей, экскурсия в храм, творческое задание «Мои семейные традиции», конкурс рисунков «Дом казака», игра-конкурс: «Казачье угощение».

Тема 7. Игры - эстафеты

Теория. знакомство с правилами проведения игр - эстафет. Предупреждение травматизма во время эстафет.

Практика. Эстафеты с бегом и прыжками. Эстафеты преодолением препятствий. Игры и эстафеты с мячом. Игры и эстафеты с кеглями. Игры-эстафеты с метанием. Эстафеты с использованием инвентаря. Эстафеты со скакалкой.

Тема 8. Итоговое занятие.

Практика. «Игровое многоборье» игровая программа.

1.4. Планируемые результаты

Предметными результатами изучения программы является формирование следующих знаний и умений:

- учащиеся изучат основные традиционные игры и забавы казаков, их правила и особенности;
- учащиеся познакомятся с казачьими танцами и песнями, сопровождающими игры;
- у учащихся сформируются навыки командной работы и взаимодействия в условиях казачьих игр;
- изучат историческое и культурное значение игр и забав для казачества;
- учащиеся освоят основные приёмы и тактики в традиционных казачьих играх и забавах;
- научатся изготавливать или находить традиционные атрибуты для игр.

Метапредметными результатами изучения программы является формирование следующих знаний и умений:

- у учащихся сформируется взаимоуважение, коллективизм, целеустремленность, ответственность, взаимовыручка, коммуникативность, самостоятельность и умение планировать свою деятельность;
- у учащихся сформируется духовно-нравственная личность в традициях казачества.

Личностными результатами изучения программы является формирование следующих знаний и умений:

- у учащихся сформируется чувство патриотизма и любви к родному краю через знакомство с казачьими обычаями и традициями;
- у учащихся сформируются нравственные качества, такие как доброта, честность, взаимопомощь и уважение к старшим;
- у учащихся будут развиваться коммуникативные навыки и умения работать в команде через участие в коллективных играх и мероприятиях;
- сформируется позитивное отношение к здоровому образу жизни и физической активности на примере казачьих игр и упражнений;

- научатся проявлять положительные качества личности и управлять своими эмоциями в различных (нестандартных) ситуациях и условиях;
- научатся проявлять дисциплинированность, трудолюбие и упорство в достижении поставленных целей.

**Раздел №2. «Комплекс организационно-педагогических условий,
включающий формы аттестации»**

2.1.1. Календарный учебный график

№ п/п	Тема занятий	Форма занятий	Количество часов			Дата
			всего	теория	практика	
Тема 1. Вводное занятие			2	1	1	
1.	Вводное занятие	Беседа. Игровая программа	2	1	1	
Тема 2. История казачества. История казачьих игр			8	2	6	
2.	История казачества. Игра «Ручеёк»	Беседа, игра	2	1	1	
3.	История казачества. Игра «Ручеёк» (продолжение)	Презентация, игра	2		2	
4.	История казачьих игр. Игра «Волки во рву»	Круглый стол, игра	2	1	1	
5.	История казачьих игр. Игра «Волки во рву» (продолжение)	Практическое занятие	2		2	
Тема 3. Кубанские казачьи игры без предметов (Правила каждой игры. Техника безопасности для каждой игры. Разминка)			34	8	26	
6.	Игра «Горелки»	Занятие - игра	2	1	1	
7.	Игра «Жмурки»	Занятие - игра	2	1	1	
8.	Игра «Краски»	Занятие - игра	2		2	
9.	Игра «Ляпта»	Занятие - игра	2		2	
10.	Игра «Третий лишний»	Занятие - игра	2		2	
11.	Игра «Кривой петух»	Занятие - игра	2	1	1	
12.	Игра «Цепи кованы»	Занятие - игра	2		2	
13.	Игра «Подсолнухи», «Панас»	Занятие - игра	2		2	
14.	Игра «Мельница»	Занятие - игра	2		2	
15.	Игра «Пятнашки», «Салки»	Занятие - игра	2	1	1	
16.	Игра «Дядя Трифон»	Занятие - игра	2	1	1	
17.	Игра «Вежа»	Занятие - игра	2		2	
18.	Игра «Шкракобушка»	Занятие - игра	2	1	1	
19.	Игра «Горящий пень»	Занятие - игра	2	1	1	
20.	Игра «Море волнуется»	Занятие - игра	2		2	
21.	Игра «Кауны», «Тише едешь, дальше будешь»	Занятие - игра	2	1	1	
22.	Игра «Чай, чай – выручай»	Занятие - игра	2		2	
Тема 4. Декоративно-прикладное искусство кубанского казачества			24	6	18	
23.	Петриковская роспись	Презентация, игра	2	1	1	
24.	Петриковская роспись (продолжение)	Практическое занятие	2		2	
25.	Народный костюм	Круглый стол, игра	2	1	1	
26.	Народный костюм (продолжение)	Практическое занятие	2		2	
27.	Народная вышивка и кружево	Презентация, игра	2	1	1	

28.	Народная вышивка и кружево (продолжение)	Творческая работа	2		2	
29.	Гончарство	Презентация, круглый стол	2	1	1	
30.	Гончарство (продолжение)	Практическое занятие	2		2	
31.	Плетение, ткачество	Мини-лекция с игровыми элементами	2	1	1	
32.	Плетение, ткачество (продолжение)	Викторина-игра	2		2	
33.	Ковань на Кубани.	Презентация, игра	2	1	1	
34.	Обобщающее занятие	Тест	2		2	
Тема 4. Кубанские казачьи игры с предметами (Правила каждой игры. Техника безопасности для каждой игры. Разминка)			30	4	26	
35.	Игра «Заря-заряница»	Занятие - игра	2	1	1	
36.	Игра «Казак и воробей»	Занятие - игра	2		2	
37.	Игра «Колечко»	Занятие - игра	2		2	
38.	Игра «Малечина – калечина»	Занятие - игра	2		2	
39.	Игра «Ловишка в кругу»	Занятие - игра	2		2	
40.	Игра «Горшки»	Занятие - игра	2	1	1	
41.	Игра «Зевака»	Занятие - игра	2		2	
42.	Игра «Разбей кувшин»	Занятие - игра	2		2	
43.	Игра «Брыль»	Занятие - игра	2		2	
44.	Игра «Казак и воробей» (продолжение)	Занятие - игра	2		2	
45.	Игра «Охотники и утки»	Занятие - игра	2		2	
46.	Игра «Зевака» (продолжение)	Занятие - игра	2	1	1	
47.	Игра «Штандер»	Занятие - игра	2		2	
48.	Игра «Шлёпанки»	Занятие - игра	2	1	1	
49.	Игра «Колечко» (продолжение)	Занятие - игра	2		2	
Тема 6. Труд и быт казаков			16	4	12	
50.	Хата казака	Презентация, круглый стол	2	1	1	
51.	Хата казака (продолжение)	Конкурс рисунков	2		2	
52.	Домашняя утварь и казачья пища	Игра-конкурс	2		2	
53.	Труд и традиции казачьей семьи	Презентация, игра	2	1	1	
54.	Труд и традиции казачьей семьи (продолжение)	Практическое занятие	2		2	
55.	Военный костюм и оружие казака	Экскурсия	2	1	1	
56.	Православие в жизни кубанского казака	Экскурсия	2	1	1	
57.	Обобщающее занятие	Тест	2		2	
Тема 5. Игры – эстафеты (Правила каждой игры. Техника безопасности для каждой игры. Разминка)			28	4	24	
58.	Эстафеты с бегом и прыжками	Занятие - игра	2	1	1	

59.	Эстафеты преодолением препятствий	Занятие - игра	2		2	
60.	Игры и эстафеты с кеглями	Занятие - игра	2		2	
61.	Игры и эстафеты с мячом	Занятие - игра	2	1	1	
62.	Эстафета с обручем	Занятие - игра	2		2	
63.	Эстафеты с бегом и прыжками (продолжение)	Занятие - игра	2		2	
64.	Игры и эстафеты с кеглями (продолжение)	Занятие - игра	2		2	
65.	Эстафеты преодолением препятствий (продолжение)	Занятие - игра	2	1	1	
66.	Игры-эстафеты с метанием	Занятие - игра	2		2	
67.	Эстафеты с использованием инвентаря	Занятие - игра	2		2	
68.	Эстафета с обручем (продолжение)	Занятие - игра	2	1	1	
69.	Игры и эстафеты с мячом (продолжение)	Занятие - игра	2		2	
70.	Эстафеты со скакалкой	Занятие - игра	2		2	
71.	Игры и эстафеты с кеглями (продолжение)	Занятие - игра	2		2	
Тема 6. Итоговое занятие			1		1	
72.	Итоговое занятие «Игровое многоборье»	Игровая программа	2		2	
ИТОГО			144	30	114	

2.2 Раздел программы «Воспитание»

1. Цель, задачи, целевые ориентиры воспитания детей

Целью воспитания является развитие личности, самоопределение и социализация детей на основе социокультурных, духовно-нравственных ценностей и принятых в российском обществе правил и норм поведения в интересах человека, семьи, общества и государства, формирование чувства патриотизма, гражданственности, уважения к памяти защитников Отечества и подвигам Героев Отечества, закону и правопорядку, человеку труда и старшему поколению, взаимного уважения, бережного отношения к культурному наследию и традициям многонационального народа Российской Федерации, природе и окружающей среде (Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», ст. 2, п. 2).

Задачами воспитания по программе являются:

- усвоение детьми знаний норм, духовно-нравственных ценностей, традиций декоративно – прикладного творчества;
- приобретение детьми опыта поведения, общения, межличностных и социальных отношений, применение полученных знаний, организация активности детей, их ответственного поведения;

- создание, поддержка и развитие среды воспитания детей, условия физической безопасности, комфорта, социализации, признания, самореализации, творчества при освоении предметного и метапредметного содержания программы.

Целевые ориентиры воспитания детей по программе:

- формирование осознанного опыта выполнения гражданских обязанностей, гражданского участия в жизни своего поселения;
- формирование способности к командной деятельности;
- освоение детьми понятия о своей российской культурной принадлежности (идентичности);
- формирование деятельного ценностного отношения к историческому и культурному наследию народов России, российского общества, традициям, праздникам;
- формирование сознания ценности жизни, здоровья и безопасности, значения личных усилий в сохранении и укреплении здоровья (своего и других людей), соблюдения правил личной и общественной безопасности, в том числе в информационной среде;
- формирование установки на здоровый образ жизни (здоровое питание, соблюдение гигиены, режим занятий и отдыха, регулярная физическая активность), на физическое совершенствование с учётом своих возможностей и здоровья;
- воспитание уважения к труду, результатам труда (своего и других людей), уважения к старшим;
- развитие опыта творческого самовыражения, заинтересованность в презентации своего творческого продукта, реализация своих собственных представлений об эстетическом обустройстве общественного пространства.

2. Формы и методы воспитания.

Основной формой воспитания и обучения детей в системе дополнительного образования является учебное занятие. В ходе учебных занятий в соответствии с предметным и метапредметным содержанием программ учащиеся: усваивают информацию, имеющую воспитательное значение; получают опыт деятельности, в которой формируются, проявляются и утверждаются ценностные, нравственные ориентации; осознают себя способными к нравственному выбору; участвуют в освоении и формировании среды своего личностного развития, творческой самореализации.

В воспитательной деятельности с учащимися по программе используются методы воспитания:

- метод убеждения (рассказ, разъяснение, внушение), метод положительного примера (педагога и других взрослых, детей);
- метод упражнений (приучения);
- методы одобрения поведения детей, педагогического требования (с учётом преимущественного права на воспитание детей их родителей (законных

предствителей), индивидуальных и возрастных особенностей детей младшего возраста) и стимулирования, поощрения (индивидуального и публичного);

- метод переключения в деятельности;
- методы самовоспитания, развития самоконтроля и самооценки детей в воспитании.

Практические занятия детей способствуют усвоению и применению правил поведения и коммуникации, формированию позитивного и конструктивного отношения к событиям, в которых они участвуют. В играх проявляются и развиваются личностные качества: эмоциональность, активность, нацеленность на успех. Итоговые мероприятия способствуют закреплению ситуации успеха, развивают рефлексивные и коммуникативные умения, ответственность, благоприятно воздействуют на эмоциональную сферу детей.

3. Условия воспитания, анализ результатов

Воспитательный процесс осуществляется в условиях организации деятельности объединения на основной учебной базе реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы в соответствии с нормами и правилами работы организации.

Анализ результатов воспитания проводится в процессе педагогического наблюдения за поведением детей, их отношением к педагогу, к выполнению своих заданий по программе. Косвенная оценка результатов воспитания, достижения целевых ориентиров воспитания по программе проводится путём опросов родителей в процессе реализации программы (отзывы родителей) и после её завершения (итоговые исследования результатов реализации программы за учебный период, учебный год).

4. Календарный план воспитательной работы

Календарный план воспитательной работы представлен перечнем запланированных воспитательно-значимых событий, утвержденных в программе воспитания учреждения (таблица).

№ п/п	Название события, мероприятия	Сроки	Форма проведения	Практический результат и информационный продукт, иллюстрирующий успешное достижение цели события
1	История казачества. Традиции и обычаи казачества	Сентябрь	Презентация	Фото и видеоматериалы
2	Казачьи нормы поведения	Октябрь	Квест	Фото и видеоматериалы
3	Традиционные казачьи праздники и обряды	Ноябрь	Виртуальная экскурсия	Фото и видеоматериалы
4	История казачьих забав и игр	Декабрь	Презентация	Фото и видеоматериалы
5	Посвящения в казачата и казачьи обряды	Январь	Видеоурок	Фото и видеоматериалы
6	Казачьи спортивные традиции	Февраль	Видеоэкскурс	Фото и видеоматериалы

7	Символика и атрибуты казачества	Март	Беседа - презентация	Фото и видеоматериалы
8	Воспитание уважения к старшим и товарищам	Апрель	Путешествие в прошлое	Фото и видеоматериалы
9	Спасибо Деду за Победу!	Май	конкурс рисунков	Фото и видеоматериалы
10	Работа с родителями	В течение года	Консультации, мероприятия	Фото и видеоматериалы

2.3. Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение. Для успешной реализации данной программы необходимо наличие просторного, хорошо проветриваемого помещения.

Все этапы обучения обеспечены дидактическим материалом, иллюстрациями, фото и видео материалом.

Перечень оборудования, инструментов и материалов, необходимых для реализации программы: мячи, скакалки, обручи, кегли, ленты, бумага, пластилин, краски, карандаши, фломастеры, нитки, ножницы, клей.

Кадровое обеспечение программы. Для реализации программы требуется педагог, обладающий профессиональными знаниями в предметной области, знающий специфику дополнительного образования, имеющий практические навыки в сфере организации интерактивной деятельности детей.

2.4. Формы аттестации

По данной программе итоговая аттестация учащихся не предусматривается.

В соответствии с целями и задачами программы предусмотрено проведение мониторинга и диагностических исследований учащихся.

2.5. Оценочные материалы

Диагностические материалы, позволяющие определить достижение учащимися планируемых результатов, разработаны по темам и представлены в содержании программы.

Мониторинг предметных результатов. В соответствии с целями и задачами программы предусмотрено проведение мониторинга и диагностических исследований учащихся.

В диагностических таблицах фиксируются требования, которые предъявляются к ребенку в процессе освоения им программы.

Результаты оцениваются по трехбалльной шкале:

3 балла – высокий уровень;

2 балла – средний уровень;

1 балл – низкий уровень.

Высокий уровень (3 балла)

Ребенок освоил практически весь объем знаний, овладел практически всеми умениями и приобрел навыки, предусмотренные программой по вопросам общения, проявлением эмоций, видам ощущений. Проявляет интерес к полученной информации, правильно и уверенно отвечает на вопросы.

Средний уровень (2 балла)

Ребенок овладел более $\frac{1}{2}$ объема знаний и умений, предусмотренных программой, проявляет интерес к изученному материалу, при этом не всегда правильно и уверенно отвечает на вопросы.

Низкий уровень (1 балл)

Ребенок овладел менее чем $\frac{1}{2}$ объема знаний и умений, предусмотренных программой, не проявляет свое отношение к пройденному материалу, затрудняется отвечать на вопросы, либо дает неверный ответ.

Диагностические методики, позволяющие определить достижение учащимися планируемых результатов по каждой пройденной теме программы:

- «Кубанские казачьи игры без предметов» (приложение 2);
- «Декоративно-прикладное искусство кубанского казачества» (приложение 3);
- «Кубанские казачьи игры с предметами» (Приложение 4);
- «Труд и быт казаков» (Приложение 5);
- «Игры – эстафеты» (приложение 6).

Для мониторинга результатов обучения учащихся по программе разработан оценочный лист (приложение 7).

Диагностические таблицы фиксируют результаты детей, полученные по итоговым занятиям на протяжении всего учебного года. Общий уровень определяется путем суммирования бальной оценки и деления этой суммы на количество отслеживаемых параметров.

Мониторинг оценки личностных результатов осуществляется педагогом дополнительного образования преимущественно на основе наблюдений во время образовательной деятельности. Система внутренней оценки личностных результатов включает в себя наблюдение, беседу с учащимися о значении посещения занятий в творческом объединении.

Мониторинг метапредметных результатов. Для диагностики метапредметных результатов у учащихся в процессе освоения ими программы использована диагностическая карта наблюдения.

В рамках программы применяются различные игры, которые можно найти в приложении 8.

В рамках казачьих игр на Кубани используются специальные считалки (приложение 9).

2.6. Методические материалы

Для реализации данной программы используются методы обучения:

❖ словесные методы обучения – это группа обще дидактических методов обучения, в процессе применения которых преподаватель посредством слова, обращенного к учащимся, объясняет, закрепляет, активизирует в речи учебный материал. К ним относятся объяснение, беседа, рассказ, лекция, инструктаж.

❖ наглядный метод обучения — это методы, активизирующие визуальный канал восприятия информации, при которых усвоение материала детьми зависит от применения наглядных и технических средств.

❖ практические методы обучения — это совокупность приёмов и действий, нацеленных на формирование знаний и умений учащегося в процессе деятельности.

❖ объяснительно-иллюстративный метод состоит в том, что педагог разными средствами предъявляет информацию об объекте изучения, а учащиеся всеми органами чувств воспринимают ее, осознают и запоминают.

❖ игровой метод обучения в дополнительном образовании — это педагогическая технология, в основу которой положена педагогическая игра как вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта.

Методы воспитания: убеждение, стимулирование, мотивация.

○ Метод убеждения – это ведущая воспитательная методика, ориентированная на оказание целесообразного и продуктивного влияния на рациональную область сознательной деятельности учащихся.

○ Метод стимулирования – это целенаправленное воздействие на мотивацию учащихся, побуждающее их к определенной деятельности, подкрепленной соответствующим эмоциональным настроением и зарядом и направленной на достижение цели учебно-воспитательной деятельности.

○ Мотивация — это побуждения, вызывающие активность организма и стимулирующие к действиям. Она играет важную роль в воспитании личностных качеств учащихся, формировании их познавательных интересов и творческой активности, оказывает большое влияние на успешность учебного процесса.

Технологии, используемые на занятиях:

- технология коммуникативного обучения;
- технология дифференцированного обучения;
- технологии личностно-ориентированного обучения.

Коммуникативная технология обучения — это педагогическая технология, которая предполагает организацию обучения на основе общения и выстраивание

отношений между участниками образовательного процесса на принципах сотрудничества, диалога и равноправия.

Дифференцированное обучение — это подход к преподаванию, который учитывает индивидуальные потребности и способности учащихся.

Личностно-ориентированное обучение — это обучение, которое ставит личность ребёнка на первый план и направляет учебно-воспитательный процесс на формирование всесторонне развитой личности с сохранением её самобытности.

Алгоритм учебного занятия:

1. Вводная часть:

- Оргмомент. Создание мотива.
- Понимание и постановка целей и задач детьми.

2. Основная часть:

- Планирование и выполнение действий, приемов, способов.

3. Итоговая часть:

- Подведение итогов занятия; рефлексия.

2.7. Список литературы

2.7.1. Список литературы для педагога

1. Петр Краснов «История кубанского войска», изд. Вече, 2007 г.
2. Учебное пособие: «История казачества в вопросах и ответах», сост. С.А. Кислицын, изд. Феникс, 2001 г.
3. Бондарь Н.И. Календарные праздники и обряды кубанского казачества. Краснодар, 2003.
4. Бондарь. Н.И. Фольклор и этнография Кубани. Краснодар, 2009.
5. Детские игры и забавы в станицах Кубанской и Терской областей. Краснодар, 2011.
6. Очерки традиционной культуры казачеств России. Краснодар, 2005. Т. 2

2.7.2. Список литературы для детей

1. Атамань. Альманах: история о первом в Краснодарском крае этнокультурном комплексе «Атамань», подворье атамана, казака, винодела, сапожника, ткача, обряд «Проводы казака на службу», легенды, обычаи. Мультимедийное приложение. - ООО Художественный салон «Сокол», 2011г.

2. Атамань, Кубань - казачий край! Альманах: Символы Краснодарского края, казачьи заповеди, атаманы Кубанского казачьего войска, памятник великомученице Екатерине в Краснодаре, открытый в 2009г. Мультимедийное приложение. - ООО Художественный салон «Сокол», 2011г.

3. Гангур, Н.А. Традиционный костюм черноморского казачества (конец 18 века-1860г.). Повседневная одежда черноморского казачества, украшения,

аксессуары, ткани. Характеристика костюма войсковой элиты. Мультимедийное приложение. - ООО Художественный салон «Сокол», 2011г.

4. Оружие кубанских казаков. Иллюстрированная книга для детей. - ООО Художественный салон «Сокол», 2012г.

2.7.3. Список литературы для родителей

1. Бондарь Н.И. Воины и хлеборобы (некоторые аспекты мужской субкультуры кубанского казачества)// Православие, традиционная культура, просвещение. Краснодар, 2000.

2. Бондарь Н.И. Традиционная культура: структура, функции, состояние// Мир материнства и детства этносов и этнических групп ЮФО и Кубани. Краснодар, 2007.

3. Православие, традиционная культура, просвещение: сб. науч. статей. Краснодар, 2000.

**Индивидуальный образовательный маршрут учащегося
объединения «Казачата: игры и традиции»
социально-гуманитарной направленности**

1. Фамилия, имя, отчество учащегося
2. Возраст, дата рождения
3. Год обучения в детском объединении, год вступления в объединение
4. Характеристика личностных качеств (краткая):
5. Основания для создания индивидуального образовательного маршрута:
способствовать наиболее полной реализации индивидуальных творческих способностей (наличие достижений).
6. Этапы образовательного маршрута.

Этап / цель	Содержание	Предполагаемый результат
Начальный этап Цель: выявить индивидуальные интересы и творческие потребности на данном этапе.	1. Беседы и наблюдения за учащимся во время занятий. 2. Проведение анкетирования по изучению мотивации и способностей учащегося. 3. Выявление индивидуальных желаний и интересов. 4. Занятия.	1. Развитие индивидуального интереса
		2. Подготовка к мероприятиям, раскрывающим творческие возможности. 3. Участие в конкурсах.
Этап развития Цель: способствовать дальнейшему развитию и реализации способностей учащегося	Проведение методик по изучению уровня самооценки и притязаний, по изучению темперамента. Продолжение занятий. Усложнение видов деятельности, подготовка к участию в конкурсе.	1. Высокий уровень участия в муниципальных и региональных конкурсах. 2. Развитие способностей, самооценки и стремления к достижению цели.
Этап саморазвития Цель: содействовать выходу деятельности учащегося на новый, более высокий уровень	Совместный подбор и обсуждение нового материала. Индивидуальная работа.	1. Высокий уровень участия в конкурсах разного уровня. 2. Развитие субъектной позиции и креативности.

Учебно-тематический план

№ п/п	Дата, время	Тема занятия, количество часов	Содержание занятия (краткое)	Используемые технологии, формы и методы	Предполагаемый результат занятия

Диагностическая методика «Кубанские казачьи игры без предметов»

Цель: оценить уровень знаний учащихся о играх, их понимание правил и способность применять их на практике.

Задачи:

1. Определить уровень осведомлённости учащихся о казачьих играх.
2. Выявить степень понимания правил игр без предметов.
3. Оценить способность учащихся применять правила игр в практической деятельности.

Описание методики:

1. **Подготовка:**
 - Выбрать несколько кубанских казачьих игр без предметов (например, «Жмурки», «Подсолнухи», «Ловишка» и т. д.).
 - Подготовить краткое описание каждой игры, включая основные правила.
2. **Процедура проведения:**
 - Учащимся предлагается выбрать одну из игр, о которой они будут получать информацию для решения задачи.
 - Педагог читает краткое описание выбранной игры и объясняет основные правила.
 - Учащимся задаются вопросы по правилам игры.
 - Затем учащимся предлагается продемонстрировать понимание правил игры через практические действия (например, показать, как начинается игра, как меняются роли участников и т. д.).
3. **Критерии оценки:**
 - Точность и полнота ответов на вопросы о правилах игры.
 - Качество демонстрации понимания правил через практические действия.
 - Способность объяснить правила игры другим участникам (если это предусмотрено заданием).
4. **Обработка результатов:**
 - Результаты каждого учащегося оцениваются по критериям.
 - На основе оценок формируется общий вывод об уровне знаний учащихся о Кубанских казачьих играх.
5. **Интерпретация результатов:**
 - Высокий уровень — учащийся демонстрирует глубокое понимание правил и способен точно их объяснить и продемонстрировать.

○ Средний уровень — учащийся понимает основные правила, но допускает некоторые неточности в ответах или демонстрации.

○ Низкий уровень — учащийся испытывает значительные трудности в понимании правил или не может их правильно объяснить и продемонстрировать.

Примеры вопросов:

1. Какие основные правила игры «Жмурки»?
2. Какие действия выполняют участники в игре «Подсолнухи»?
3. Какие действия должен выполнять «Ловишка»?
4. Как выбирается водящий в игре «Прятки»?
5. Какие жесты и сигналы используются в игре «Жмурки» для обозначения начала и конца игры?
6. Какие считалки можно использовать для выбора ведущего?
7. Какие особенности и традиции связаны с игрой «Прятки» в Кубанской культуре?
8. Как можно изменить правила игры «Жмурки», чтобы сделать её более сложной или интересной?
9. Какие стратегии используют участники игры «Ловишка», чтобы поймать всех игроков?

Примеры практических заданий:

1. Показать, как начинается игра «Жмурки».
2. Объяснить роль участников в игре «Подсолнухи».
3. Продемонстрировать действия «Ловишки» в заданной ситуации.
4. Организовать и провести небольшую игру «Жмурки» с участием других учащихся.
5. Показать, как можно изменить правила игры «Прятки», чтобы играть в ограниченном пространстве.
6. Провести короткую тренировку по правилам игры «Ловишка», объясняя их на примере.
7. Показать, как правильно выбрать место для игры «Прятки» на открытом воздухе.
8. Провести короткую игру «Ловишка» в группе, демонстрируя различные стратегии и тактики.
9. Показать, как можно использовать элементы природы (например, деревья, кусты) в игре «Прятки».

Тест: «Декоративно-прикладное искусство кубанского казачества»

Цель: выявление уровня освоения знаний и умений по теме.

Правила: каждый участник отвечает на вопросы самостоятельно. За правильный ответ начисляется балл.

Вопрос 1:

Какое из следующих ремесел является традиционным для Кубанского казачества?

- А) Гончарное мастерство
- В) Скульптура из металла
- С) Текстильное искусство

Вопрос 2:

Какой цвет часто используется в казачьей вышивке?

- А) Красный
- В) Желтый
- С) Синий

Вопрос 3:

Что из перечисленного считается основным материалом для создания казачьих ремесел?

- А) Дерево
- В) Стекло
- С) Пластик

Вопрос 4:

Какой из следующих предметов не является характерным для казачьего быта?

- А) Скатерть с вышивкой
- В) Ковка кузнеца
- С) Мобильный телефон

Вопрос 5:

Чем украшены традиционные казачьи головные уборы?

- А) Бисером и лентами
- В) Наклейками
- С) Цветными красками

Вопрос 6:

Какой узор часто встречается на казачьих платках?

- А) Геометрический
- В) Цветочный
- С) Абстрактный

Вопрос 7:

Кто обычно занимается декоративно-прикладным искусством в казачьих семьях?

- А) Только мужчины
- В) Только женщины
- С) И мужчины, и женщины

Вопрос 8:

Как называется традиционная коса, которую использовали казаки?

- А) Сарафан
- В) Коса
- С) Дудка

Вопрос 9:

Какой из следующих продуктов добывается из лоскутного шитья?

- А) Коврики
- В) Одежда
- С) Обе вышеупомянутые

Вопрос 10:

Какой праздник обычно сопровождается демонстрацией казачьих ремесел?

- А) Новый год
- В) Масленица
- С) День Победы

Ответы на тест

1. А) Гончарное мастерство
2. А) Красный
3. А) Дерево
4. С) Мобильный телефон
5. А) Бисером и лентами
6. В) Цветочный
7. С) И мужчины, и женщины
8. В) Коса
9. С) Обе вышеупомянутые
10. В) Масленица

Критерии оценивания:

Высокий уровень – 8-10 правильных ответов- 3 балла;

Средний уровень – 5-7 правильных ответов – 2 балла;

Низкий уровень – 0-4 правильных ответов - 1 балл.

Высокий уровень (3 балла)

Ребенок освоил практически весь объем знаний, овладел практически всеми умениями и приобрел навыки, предусмотренные программой по вопросам

общения, проявлением эмоций, видам ощущений. Проявляет интерес к полученной информации, правильно и уверенно отвечает на вопросы.

Средний уровень (2 балла)

Ребенок овладел более $\frac{1}{2}$ объема знаний и умений, предусмотренных программой, проявляет интерес к изученному материалу, при этом не всегда правильно и уверенно отвечает на вопросы.

Низкий уровень (1 балл)

Ребенок овладел менее чем $\frac{1}{2}$ объема знаний и умений, предусмотренных программой, не проявляет свое отношение к пройденному материалу, затрудняется отвечать на вопросы, либо дает неверный ответ.

Диагностическая методика «Кубанские казачьи игры с предметами».

Цель: диагностика уровня знаний младших школьников о культурных традициях и играх кубанского казачества, а также оценка их интереса к изучению исторического и культурного наследия региона.

Материалы: карточки с изображениями предметов, связанных с кубанскими казачьими играми (например, мяч, палки, обручи), вопросы для обсуждения.

Инструкция:

1. Подготовить карточки с изображениями предметов, которые использовались в кубанских казачьих играх.
2. Предложите учащимся рассмотреть карточки и ответить на вопросы:
 - Какие игры изображены на карточках?
 - Какие предметы использовались в этих играх?
 - Знаете ли вы правила этих игр?
 - Хотели бы вы узнать больше о кубанских казачьих играх?
3. Обсудите с учащимися, какие традиции и обычаи связаны с играми кубанского казачества.
4. Попросить учащихся поделиться своими впечатлениями и мыслями о кубанских казачьих играх.

Оценка результатов:

- Ответы учащихся на вопросы могут быть оценены по следующим критериям: точность и полнота информации, логичность и связность изложения.
- Активность и интерес учащихся во время обсуждения также могут быть учтены при оценке результатов.
- Уровень знаний и интерес к изучению культурного наследия региона можно оценить по количеству и качеству вопросов, которые задают ученики во время выполнения задания.

Интерпретация результатов:

Результаты диагностики могут быть использованы для разработки дополнительных занятий и мероприятий, направленных на повышение интереса учащихся к изучению истории и культуры кубанского казачества.

Тест: «Труд и быт казаков»

Цель: выявление уровня освоения знаний и умений по теме.

Правила: каждый участник отвечает на вопросы самостоятельно. За правильный ответ начисляется балл.

Вопрос 1:

Какое основное занятие казаков на Кубани?

- А) Рыбалка
- В) Земледелие
- С) Торговля

Вопрос 2:

Что обычно выращивали казаки на своих полях?

- А) Рис
- В) Пшеницу
- С) Кукурузу

Вопрос 3:

Как назывался дом, в котором жили казаки?

- А) Хата
- В) Бунгало
- С) Дача

Вопрос 4:

Какой вид домашнего скота часто разводили кубанские казаки?

- А) Свины
- В) Овцы
- С) Коровы

Вопрос 5:

Какой инструмент казак использовал для вспашки земли?

- А) Лопата
- В) Плуг
- С) Секатор

Вопрос 6:

Кому принадлежали земли у кубанских казаков?

- А) Государству
- В) Местным жителям
- С) Казакам и их семьям

Вопрос 7:

Какую одежду носили казаки во время работы на поле?

- А) Футболки и шорты

- В) Долгие рубахи и штаны
- С) Специальные костюмы

Вопрос 8:

Как называются традиционные казачьи праздники, связанные с окончанием сельскохозяйственных работ?

- А) Яблонька
- В) Масленица
- С) Пасха

Вопрос 9:

Какой из следующих музыкальных инструментов был популярен у кубанских казаков?

- А) Гитара
- В) Балалайка
- С) Домра

Вопрос 10:

Какую роль играл конь в жизни кубанского казака?

- А) Только для спорта
- В) Основное средство передвижения
- С) Животное для еды

Ответы на тест

1. В) Земледелие
2. В) Пшеницу
3. А) Хата
4. С) Коровы
5. В) Плуг
6. С) Казакам и их семьям
7. В) Долгие рубахи и штаны
8. С) Пасха
9. С) Домра
10. В) Основное средство передвижения

Критерии оценивания:

Высокий уровень – 8-10 правильных ответов- 3 балла;

Средний уровень – 5-7 правильных ответов – 2 балла;

Низкий уровень – 0-4 правильных ответов - 1 балл.

Высокий уровень (3 балла)

Ребенок освоил практически весь объем знаний, овладел практически всеми умениями и приобрел навыки, предусмотренные программой по вопросам общения, проявлением эмоций, видам ощущений. Проявляет интерес к полученной информации, правильно и уверенно отвечает на вопросы.

Средний уровень (2 балла)

Ребенок овладел более $\frac{1}{2}$ объема знаний и умений, предусмотренных программой, проявляет интерес к изученному материалу, при этом не всегда правильно и уверенно отвечает на вопросы.

Низкий уровень (1 балл)

Ребенок овладел менее чем $\frac{1}{2}$ объема знаний и умений, предусмотренных программой, не проявляет свое отношение к пройденному материалу, затрудняется отвечать на вопросы, либо дает неверный ответ.

Диагностическая методика «Игры- эстафеты»

Цель: диагностика уровня развития коммуникативных навыков, координации, быстроты реакции, умения работать в команде, а также уровня физической подготовки детей.

Задачи:

1. Выявить уровень развития коммуникативных навыков через взаимодействие в команде.
2. Оценить физическую подготовку и быстроту реакции участников.
3. Определить умение детей следовать правилам и инструкциям.
4. Выявить лидерские качества и способность к сотрудничеству.

Оборудование:

- Мячи, кегли, скакалки, обручи.
- Свисток или другой звуковой сигнал для начала и окончания этапов.

Ход игры:

1. Разделение на команды:
 - Дети делятся на несколько команд.
 - Каждая команда выбирает название и капитана.
2. Объяснение правил:
 - Ведущий объясняет правила игры и каждый этап соревнований.
 - Подчёркивается важность соблюдения правил и взаимодействия в команде.
3. Этапы соревнований:
 - Этап 1: эстафета с мячом. Команды выстраиваются в колонны. Первый участник получает мяч и должен добежать до обозначенной точки, обвести мяч вокруг конуса и вернуться к своей команде, передав мяч следующему участнику.
 - Этап 2: командная работа. Команды получают задание, например, перенести предметы (кубики, мягкие игрушки) из одной точки в другую, не уронив их.
 - Этап 3: соревнования на точность. Команды должны попасть мячом в цель (например, в корзину или обруч).
 - Этап 4: творческое задание. Команды получают карточку с заданием, например, изобразить определённое животное или предмет с помощью движений. Другие команды должны угадать, что изображено.
4. Подведение итогов:
 - После каждого этапа ведущий фиксирует результаты команд (например, время прохождения этапа, количество попаданий в цель и т. д.).
 - В конце соревнований подсчитываются общие баллы каждой команды.

- Объявляются победители и призёры.

5. Анализ результатов:

- Ведущему необходимо проанализировать поведение детей во время игры, их взаимодействие в команде, соблюдение правил и уровень подготовки.

- Результаты могут быть использованы для корректировки дальнейшей работы с детьми, например, для развития коммуникативных навыков или физической подготовки.

Критерии оценки:

- Скорость и точность выполнения заданий.
- Взаимодействие в команде: умение слушать и слышать друг друга, помогать и поддерживать.
- Соблюдение правил и инструкций.
- Лидерские качества капитана команды.
- Физическая подготовка и координация движений.

Эта методика позволяет не только оценить физические и коммуникативные навыки детей, но и способствует развитию их командного духа и взаимодействия.

**Мониторинг результативности обучения
по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе
«Казачата: игры и традиции»**

№ п/п	Ф.И. учащихся	Предметный результат	Метапредметный результат	Личностный результат	Всего баллов	Уровень освоения программы (высокий, средний, низкий)
<i>Группа</i>						
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
Динамика в процентах						

Дата

Педагог дополнительного образования _____ /

Кубанские казачьи игры без предметов

«ГОРЕЛКИ»

Для игры выбирается открытое место – лужайка, поляна, широкая улица перед домом, просторный двор.

Играющие встают парами друг за другом. Впереди всех на расстоянии двух шагов спиной к играющим стоит водящий – горельщик (горелка).

Играющие нараспев говорят слова:

Гори, гори ясно,
Чтобы не погасло.

Стой подоле,
Гляди на поле,
Едут там трубачи
Да едят калачи.

Погляди на небо:

Звезды горят,
Журавли кричат:

– Гу, гу, убегу.

Раз, два, не воронь,
А беги, как огонь!

Или:

Гори, гори ясно, чтобы не погасло!

Глянь на небо — птички летят,

Колокольчики звенят,

Гляди — не воронь, беги, как огонь!

После этих слов стоящие в последней паре бегут с двух сторон вдоль колонны. Горельщик не оборачиваясь старается запятнать одного из них. Если бегущие игроки успели взять друг друга за руки, прежде чем он запятнает одного из них, то они встают впереди первой пары, а горельщик вновь водит. Игра повторяется.

Если горельщику удаётся запятнать одного из бегущих в паре, то он встаёт с ним впереди всей колонны, а тот, кто остался без пары, горит.

Условия:

- Горельщик догоняет убегающих игроков, только когда они пробегут мимо него. Он не имеет права оглядываться и подсматривать, какая пара собирается бежать мимо него. В противном случае приготовившаяся бежать пара может поменяться очередью с другой парой или местами друг с другом.

- Никто не должен начинать бег прежде, чем прозвучит последнее слово.

- Горельщик может салить бегущих только до того момента, как они возьмутся за руки.

- Метрах в пятнадцати-двадцати впереди горельщика заранее отмечается место, до которого бегущая пара не должна снова соединять руки.

Играющие могут договориться, что горельщик должен гнаться не за любым из бегущих, а обязательно за парнем и, догнав его, может встать в пару с девушкой, пойманный же идёт “гореть” – либо наоборот.

«ЖМУРКИ»

Считалкой выбирается «Жмурка».

Игроку, который будет всех ловить («Жмурке»), завязывают глаза платком и крутят несколько раз вокруг своей оси, чтобы он немного потерял ориентацию в пространстве.

1. Другие участники перемешаются вокруг «Жмурки».
2. «Жмурка» должен поймать кого-нибудь из игроков и опознать.
3. Если «Жмурка» правильно опознал игрока, то они меняются местами.

Некоторые правила игры:

- Игрокам нельзя вырываться, когда они пойманы.
- Нельзя ставить подножки или толкать «Жмурку».
- Если «Жмурка» близко подходит к каким-либо выступающим предметам, то игроки должны крикнуть «Огонь!».
- «Жмурке» нельзя снимать или опускать платок с глаз.

«КРАСКИ» (игра малой подвижности)

Играющие сидят на скамейке, бревне, буме. Выбирается «продавец» и «покупатель». Покупатель отходит в сторону. Дети называют продавцу какой краской они хотят быть. Приходит покупатель- «монах» и говорит.

-Тук-тук.

-Кто там? - спрашивает продавец.

-Я монах, в синих штанах, пришёл за Красочкой.

-За какой?

-За красной.

Если такая краска есть продавец говорит, сколько она стоит и монах-покупатель столько раз ударяет его ладони. С последним числом «краска» убегает, а покупатель её догоняет. Поймав «краску», он отводит её в определённое место. Игра продолжается. Если названной краски нет, продавец говорит:- Скачи по красной дорожке, на одной ножке (от дерева и так далее). Покупатель скачет, возвращается и игра продолжается. Если краска не поймана, садится на своё место и ей предлагается другой цвет.

«ЛЯПКА»

1. Выбирается водящий, который ловит участников игры и у пойманного спрашивает:

- «У кого был?»
- У бабки.
- «Что ел?»
- Оладки.
- «Кому отдал?»

Пойманный называет по имени одного из участников игры, и тот становится водящим. Игра повторяется.

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

«ТРЕТИЙ ЛИШНИЙ»

Дети становятся по кругу по двое, один сзади другого. Расстояние между парами должно быть не менее 1-2 шагов. За кругом находятся двое водящих. Один из них убегает, другой старается догнать его. Убегающий ребенок, спасаясь от ловящего, становится впереди какой-нибудь пары. Если он успел вбежать в круг и встать, пока его не запятнали, его уже нельзя салить. Теперь должен убегать ребенок, который оказался третьим. Если догоняющий успел коснуться убегающего, то они меняются ролями.

Бегать только по кругу, не пересекая его, не хвататься за детей, стоящих в кругу, бегать не слишком долго, чтобы все могли включиться в игру. Если игроков мало, то можно встать не парами, а по одному. Тогда лишним будет не третий, а второй. В этом случае игру можно назвать «Второй лишний».

«КРИВОЙ ПЕТУХ»

Дети стоят по кругу. Один в центре.

Дети: «Кривой петух, на чем стоишь? (На иголочках)

А как тебе, не колко? (На подковочках)

Дети идут по кругу и поют:

Ступай в кут,

Там блины пекут,

Там блины пекут,

Тебе блин дадут.

Ребенок стучит ногой об пол. (3 раза)

Дети: - Кто там?

- Это я, Тарас.

Дети: - Лови нас, не открывая глаз. Кого поймал, должен угадать.

«ЦЕПИ КОВАНЫ» (вариант — «Цепи - цепи»)

Участники делятся на две команды поровну. Чем больше игроков, тем лучше, но не меньше шести человек. Команды становятся друг напротив друга в шеренги и берутся за руки, образовав «крепкие цепи».

Игроки одной из команд кричат: «Цепи – цепи, разбейте нас!» или, ещё 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 игрок бежит со всей силы и пытается разорвать сцепившиеся руки противников (старается выбрать «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, игрок остаётся в противоположной команде.

Игра продолжается до тех пор, пока в одной из команд не останется один игрок.

«ПОДСОЛНУХИ»

Игроки стоят в несколько рядов - это «подсолнухи».

Один «земледелец» стоит в стороне и запоминает порядок расположения «подсолнухов».

По команде ведущего: «Солнышко!», «земледелец» уходит. Два «подсолнуха» меняются местами.

К началу считалки «земледелец» появляется перед «подсолнухами» и до конца считалки должен определить перемещение. Во время считалки «солнышко» ходит по кругу, а «подсолнухи» постоянно поворачиваются лицом к нему.

Считалка:

Солнце: Солнце светит!

Все: Дождь идет!

Солнце: Семечко!

Все: Растет! Растет!

Солнце: К солнцу тянется росток!

Все: Тонкий, тонкий стебелек!

Солнце: Небосвод весь обегая,

Все: Солнце светит не мигая.

Солнце: Земледелец, не зевай,

Все: Перемены отгадай!

«ПАНАС»

Водящего ставят на середину игровой площадки, завязывают глаза, и он поворачивается несколько раз вокруг себя. Играющие его спрашивают:

Панас, панас, на чём стоишь?

На камешке.

Что продаёшь?

Квас.

Ну, лови три года нас, да под лавочки не лазь!

После слов участники расходятся по площадке, жмурка идёт их искать. Дети пока их ищет панас, не сходят со своих мест, но они могут присесть, встать на четвереньки, на колени. Найденный игрок становится «панасом» только в том случае, если он его узнает и назовёт по имени.

«МЕЛЬНИЦА»

Играющие встают в круг, и каждый, не сходя с места, кружится, проговаривая слова:

«Мели, мели, мельница!

Жерновочки вертятся!

Мели, мели, засыпай,

И в мешочки набивай!

Крутись, крутись, жернов,

Съеден хлеб наш черный,

Съеден белый хлебик,

Мели новый, мельник!»

На последнем слове дети должны остановиться, удерживая равновесие и не шевелиться. Кто не справится с заданием, выходит из игры. Игра повторяется.

«ПЯТНАШКИ»

Выбирается «пятнашка». Все разбегаются по площадке, а «пятнашка» ловит: кого «пятнашка» коснётся рукой, тот становится новым «пятнашкой».

Варианты:

1. «Пятнашка, ноги от Земли!»: игрок может спастись от «пятнашки», если встанет на какой – то предмет – Землю.
2. Зайки. «Пятнашка» может запятнать только бегущего игрока, но стоит игроку запрыгнуть зайкой на двух - ногах он в безопасности.
3. Пятнашки с домом. По краям площадки рисуют два круга – дома. Игрок может спастись от «пятнашки в доме».

«САЛКИ»

Выбирают водящего или салку, чаще всего при помощи считалки. Например, такой:

Конь ретивый – долгогривый

Скачет полем,

Скачет нивой.

Это конь, это конь

Конь ретивый долгогривый

Кто коня того поймает,

С нами в салочки играет.

Все остальные участники разбегаются. Салке требуется догнать кого – либо из играющих и осалить, запятнать его, т.е. хлопнуть ладонью по спине, руке и т.д. После этого водящим становится осаленный. Подняв руку, он говорит: «Я – салка!».

Пятнать предыдущего салку новому не разрешается. Игру можно усложнить. Скажем, нельзя пятнать того кто успеет замереть в какой -нибудь позе, опираясь на ладони и носки вытянутых ног. Или, например, можно спастись в «доме» - специально очерченном круге и др.

"ВЕЖА"

Игроки, взявшись за руки, стоят в кругу.

Один из игроков начинает запутывать весь круг по ходу своего движения (можно переворачиваться, подлазить под ноги). Запутываются до тех пор, пока свободное движение не остановится.

Другой игрок начинает запутанный "клубок" или "вежу" распутывать. При этом руки не расцепляются. Распутывание происходит до исходного положения.

«ШКРАКОБУШКА»

Цель: развивать ловкость, быстроту реакции.

Считалкой выбирается водящий, который спрашивает у одного из игроков, а тот отвечает:

«Где ты был?» - На мельнице.

«Что делал?» - Муку молол.

«Что вымолол?» - Копеечку.

«Что купил?» - Калачик.

«С кем съел?» - С тобой.

«Кто крошки подбирал?» - Он! - указывая при этом на кого-нибудь из детей. Все разбегаются от названного ребенка со словами: «Шкракобушка, шкракобушка!». Пойманный становится «Шкракобушкой» и помогает ловить других детей до тех пор, пока все не станут «Шкракобушками».

«ГОРЯЩИЙ ПЕНЬ»

Цель: развивать ловкость, умение менять направление, убегая от водящего.

На определенном месте стоит ребенок, изображая собою «пень». Сзади него становятся дети парами, взявшись за руки. «Горящий пень» громко произносит: «Горю - горю пень».

При последних словах, пара разрывает руки и бежит с двух сторон пня к определенному месту, где она снова соединяется.

«Пень» тоже срывается с места и старается поймать кого-либо из бегущих.

«МОРЕ ВОЛНУЕТСЯ»

Цель: развивать стремление к победе.

Участники игры находят свое место в обозначенном кружке. Водящий ходит между играющими, выполняя разные движения. Он подходит к играющим и со словами: «Море волнуется» кладет руку на плечо игрока. Все, до кого дотрагивается водящий идут за ним, выполняя те же движения. Так играющие все уходят со своих мест. Затем неожиданно останавливается и быстро говорит: «Море спокойно!». Водящий и играющие бегут занимать свободные кружки. Тот, кто не успел занять кружок, становится ведущим.

«КАУНЫ»

На одном конце площадки проводится черта - это «бахча». За чертой на расстоянии 2-3 шагов от нее «шалаш сторожа». На противоположной стороне площадки обозначается «дом детей». Выбирается сторож. Когда «сторож» засыпает, дети направляются к бахче со словами:

«Крадем, крадем кауны, деда не боимся,

Дед нас палкой - мы его каталкой».

Сторож просыпается, дети бегут «домой», а он их догоняет. Пойманного сторож отводит в сторону шалаша.

«ТИШЕ ЕДЕШЬ, ДАЛЬШЕ БУДЕШЬ»

На земле очерчиваются мелом 2 полосы на расстоянии примерно 20 метров.

Все игроки становятся с одной стороны, водящий – с другой стороны, и поворачивается ко всем спиной. Водящий произносит: "Тише едешь-дальше будешь. Стоп."

Фразу можно произносить как угодно - намеренно затягивая слова, всё предложение, или, например начинать медленно и затем резко и быстро заканчивать ее - в общем, привносить элемент неожиданности в игру.

В это время все игроки пытаются как можно дальше пробежать-пройти к финишу, на слове "стоп" замирают. После слова "стоп" водящий оборачивается. Если он увидел движение какого-то игрока (кто не успел замереть, или остановиться из-за скорости разгона) - тот выбывает из игры

Побеждает тот, кто первым доберется до финиша и дотронется до водящего – он занимает его место, и игра начинается сначала.

«ЧАЙ, ЧАЙ – ВЫРУЧАЙ»

Детям необходимо быстро реагировать на происходящее и еще быстрее бегать.

Ведущий должен осалить — заколдовать всех игроков. Тот, кого осалили, должен замереть и ждать, раскинув в стороны руки, пока его «расколдуют». Для этого любой игрок должен коснуться рукой «осаленного». При этом заколдованный кричит: «Чай-чай-выручай!», чтобы его быстрее заметили.

Если играет большое количество детей, то можно разделить на две команды. Обычно убегающих в два раза больше, чем вод, но это соотношение может меняться.

«ВОЛКИ ВО РВУ»

На площадке рисуют коридор (ров) шириной 1 метр. Ров можно начертить зигзагообразным, где уже, где шире.

Во рву располагаются водящие — два или трое «волков». Они не имеют права покидать ров.

Все остальные игроки — зайцы. Их задача — перепрыгнуть через ров и не оказаться пойманными.

Если до зайца дотронулись, он выбывает из игры или становится волком.

«Волки» могут поймать зайцев, только находясь во рву.

Зайцы ров не перебегают, а перепрыгивают.

Если нога зайца коснулась территории рва, это значит, что он провалился в ров и в этом случае также выбывает из игры.

Кубанские казачьи игры с предметами

«ЗАРЯ-ЗАРЯНИЦА»

1. Дети встают в круг. Считалкой выбирается Заря: «Тара-бара, домой пора, коров доить - тебе водить». Заря ходит за кругом с лентой в руках, а дети, взявшись за руки, идут по кругу в противоположную сторону и поют: «Заря-заряница, красная девица, по полю ходила, ключи обронила. Ключи золотые, ленты голубые, кольца обвитые - за водой пошла!»

С последними словами Заря осторожно кладет ленту на плечо одному из играющих. Тот быстро берет ленту, и они оба бегут в разные стороны по кругу. Кто останется без места, становится Зарей.

2. Один игрок (ребенок или взрослый) держит шест с прикрепленными на конце лентами. Каждый играющий берется за ленту.

Водящий Заря стоит вне круга. Дети держась за ленту идут по кругу и проговаривают слова:

Заря-зарница, красная девица,
По полю ходила, ключи обронила,
Ключи золотые, ленты голубые,
Раз-два - не воронь, а беги как огонь.

С последними словами «Заря» дотрагивается до кого -нибудь из игроков, тот бросает ленту и бегут, оббегая вокруг поставленного ориентира. Тот, кто первым прибегает хватает оставленную ленту. А другой остается водящим.

«КАЗАК И ВОРОБЕЙ»

Из детей с помощью считалки выбирается Казак и Воробей. Остальные дети образуют круг- плетень. На середину круга кладут орехи, яблоки, груши, сливы и т.д. — это «огород». В стороне от круга чертят кружок — это «гнездо» Воробья.

Хоровод движется по кругу, припевая (или приговаривая):

Воробей маленький,
Серенький, удаленький,
По двору шныряет,

Крошки собирает,
В огороде ночует,
Ягоды ворует.

Воробей забегает в круг, берет орех и старается унести его в свое «гнездо».

Казак сторожит Воробья за кругом и может ловить его только там, на пути воробья к «гнезду». Если Воробью удастся положить свою «добычу» из «огорода» в «гнездо», он снова играет. Если Казак поймал Воробья, то Воробей меняется ролью с одним из участников игры.

В конце игры победитель определяется так: подсчитывают, какой Воробей принес больше всех орехов в «гнездо».

«МАЛЕЧЕНА – КАЛЕЧЕНА»

Играющие выбирают ведущего. Каждый игрок берет в руки небольшую палочку длиной 20-30 см. все произносят такие слова:

Малена – Калена,
Сколько часов осталось.
До вечера,
До зимнего?

После слов «до зимнего» дети ставят палочку на ладонь или любой палец правой или левой руки. Как только дети поставят палочки, ведущий считает: «Раз, два, три...десять!». Выигрывает тот, кто дольше продержит палочку. Ведущий может давать дополнительные задания: походить, присесть, поворачиваться направо, налево, вокруг себя. Детям желательно разойтись по всей площадке и встать как можно дальше друг от друга, чтобы удобнее было держать равновесие для палочки.

«ГОРШКИ»

Играющие делятся на две равные команды. Одна команда становится «горшками» и садится на землю в кружок. Другая команда – «хозяевами». Они становятся за горшками. Один из играющих – водящий – изображает покупателя. Он подходит к одному из «хозяев» и спрашивает: -Почем горшок? Хозяин отвечает: -По денежке. А он не с трещиной? - Попробуй. Покупатель легко ударяет по «горшку» пальцем и говорит: - Крепкий, давай стговор! «Хозяин» и «покупатель» протягивают друг другу руки, напевая: Чичары, чичары, собирайтесь гончары. По кусту, по насту, по лебедю горазду! Вон! Со словом «вон» и «хозяин» и «покупатель» бегут в разные стороны и вокруг горшков. Кто первым прибежит к купленному «горшку», тот «хозяин», а опоздавший – водящий.

«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.

«РАЗБЕЙ КУВШИН»

Ведущий кладет колесо в центре игровой площадки. На палку, вставленную в спицу колеса, надевается глиняный кувшин. Можно заменить кувшин воздушным шариком, картонной коробкой и др. игрок берет в руки палку, отходит от кувшина на 5-6 шагов. Ему завязывают глаза. Делает несколько оборотов вокруг себя на месте, а затем направляется к кувшину, чтобы его разбить

«ОХОТНИКИ И УТКИ»

На игровой площадке чертится круг диаметром 5— 8 м (в зависимости от возраста игроков и их числа).

Все играющие делятся на две команды: «утки» и «охотники». «Утки» располагаются внутри круга, а «охотники» за кругом. «Охотники» получают мяч.

По сигналу или по команде учителя «охотники» начинают мячом выбивать «уток». «Убитые утки», в которых попал мяч, выбывают за пределы круга. Игра продолжается до тех пор, пока не будут выбиты все «утки» из круга. Во время броска мяча «охотникам» нельзя переступать черту круга.

Когда будут выбиты все «утки», команды меняются местами.

Вариант игры: из числа играющих выбираются 3— 4 «охотника», которые стоят в разных концах площадки. У каждого «охотника» по малому мячу. Играющие разбегаются по площадке, но не выходят за ее пределы.

По сигналу или команде учителя все играющие останавливаются на своих местах, а «охотники» целятся и бросают в них мячи. Играющие могут уклоняться от летящего мяча, но им нельзя сходить со своего места.

Выбитые «утки» выходят из игры. Выигрывает «охотник», выбивший наибольшее число «уток».

«ЗЕВАКА»

Играющие становятся в круг и начинают перебрасывать друг другу мяч, называя при этом по имени того, кто должен его ловить. Кто не поймает мяч – становится «зевакой» и выходит из игры. Назвавший имя неправильно – также выходит из игры. Выигрывают 2 (3-5) участника, которые последними остаются в игре.

«ШТАНДЕР»

Играть нужно на улице, под открытым небом. Все играющие становятся в круг на расстоянии шага, а кто-то один берет мячик и становится в середину, которую обозначают камушком. Затем он бросает мяч высоко вверх и громко называет имя кого-то из игроков, который должен быстро выбежать в центр, чтобы поймать мяч. Добросавший бежит на его место. Бросать мяч надо повыше и точно вверх, чтобы мяч падал в пределах круга игроков.

Тот, кого назвали, ловит брошенный мяч и становится в центр, чтобы опять подбросить мяч и назвать кого-то по имени.

Но, если мяч поймать не удалось, и он упал на землю, то все игроки разбегаются в стороны, а ловивший как можно быстрее должен схватить мячик с земли, прибежать с ним в центр и крикнуть: «Штандер!» После этого игроки должны сразу остановиться. Водящий должен попасть в кого-нибудь мячом. Если попадет, то все опять разбегаются подальше от того, в кого попал мячик, а тот, подняв его с земли, сам кричит «Штандер!» Так игра и продолжается.

«ШЛЁПАНКИ»

Играющие становятся в круг лицом к центру на расстоянии примерно шага друг от друга. По считалочке выбирают водящего. Он выходит в центр круга, называет по имени одного из детей и бросает мяч о землю так, чтобы он отскочил в нужном направлении. Тот, чье имя назвал водящий, ловит мяч и отбивает его — шлепает ладонью. Число отбиваний мяча устанавливается по договоренности, но не более пяти, чтобы остальным играющим не пришлось долго ждать своей очереди.

После отбиваний мяча играющий перебрасывает его водящему, и игра продолжается, пока кто-то не уронит мяч. В этом случае игра начинается сначала. Тот, кто уронил мяч, встает на место водящего.

Указания к проведению: проводят игру на ровной площадке, чтобы мяч хорошо отскакивал. Лучше взять мяч среднего размера. В этой игре принимают участие не более 10—15 человек. Успех игры зависит от того, насколько дети хорошо владеют мячом. Правило одно: отбивать мяч нужно стоя на одном месте. Игру можно усложнить — использовать 2 или 3 мяча, но в этом случае надо выбрать двух или трех водящих.

«КОЛЕЧКО» (игра малой подвижности)

На длинный шнур надевают колечко, концы шнура сшивают. Все играющие встают в круг и держат шнур двумя руками сверху. В середине круга стоит водящий, он закрывает глаза и медленно поворачивается 3-4 раза, стоя на одном месте.

Играющие быстро передвигают кольцо по шнуру. Затем водящий говорит:

- Я иду искать. Последнее слово служит сигналом для детей. Кто-либо из них прячет колечко в руке. Водящий открывает глаза и старается угадать, у кого спрятано кольцо. Тот, кого он называет, снимает руку со шнура. Если водящий отгадал, то он становится в круг, а игрок, у кого нашли кольцо, идет водить. Если - нет, водит снова этот водящий.

Вариант. Играют не меньше, чем вчетвером.

Игроки встают в ряд и складывают ладони лодочкой, вытянув их вперед. (Или садятся на лавку, а ладони лодочкой кладут на колени).

Ведущий с колечком обходит игроков и каждому вкладывает в ладонь свои ладони, приговаривая: «Я по горенке иду, колечко несу». Одному из игроков ведущий незаметно кладёт в ладони кольцо. Потом отходит на несколько шагов от игроков и произносит:

«Колечко, колечко, выйди на крылечко.

Кто с крыльца сойдёт, тот колечко найдёт!»

Игрок, у которого в руках колечко, вскакивает с лавки и бежит, а дети, сидящие рядом, пытаются его удержать. Если игроку не удастся убежать, он возвращает кольцо ведущему, а если убежал, то он становится новым ведущим.

. «Пчёлы в поле полетели,
Зажужжали, загудели.
Сели пчёлы на цветы.
Мы играем — водишь — ты!
Собирайся, народ,
Кто со мной играть идёт?».

«Тай-тай, налетай!
В интересную игру,
А какую — не скажу.
Поиграйте с нами,
Догадайтесь сами!».

«Я пойду куплю дуду,
Я на улицу пойду.
Громче, дудочка, дуди,
Мы играем, ты – води».

«1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,
Выплывает белый месяц,
Кто до месяца дойдёт,
Тот и прятаться пойдёт!»

- Заяц белый, куда бегал?
- В лес зелёный.
- Что там делал?
- Лыко драл.
- Куда клал?
- Под колоду.
- Кто украл?
- Родион.
- Выйди вон.

«Шёл баран по крутым горам,
Вырвал травку, положил на лавку.
Кто травку возьмёт, тот вон пойдёт».

«Катится горох по блюду,
Ты води, а я не буду»

«Шла кукушка мимо сети,
А за нею малы дети.
И кричала: «Кук-мак»-
Убирай один кулак.
Шла кукушка мимо сети,
А за нею малы дети,
Кукушата просят пить –
Выходи, тебе водить!»