

Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение
муниципального образования город Краснодар
СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА № 95
имени Героя Советского Союза Ивана Романенко
Российская Федерация, 350005, Краснодар, улица Кореновская, д.33,
тел./факс (861)258-12-40, e-mail:school95@kubannet.ru

«УТВЕРЖДЕНО»
решением педагогического совета
от «29» августа 2023 года, протокол № 1
Председатель _____ И.Б. Пасичник

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

По внеурочной деятельности _____
по курсу «Спортивные забавы казаков»
Класс 1-7 _____

Учитель: Кураев Р.А.
всего 34 часов; в неделю 1 час; _____

Программа разработана на основе авторской программы учителя Кураева Р.А.
. . утвержденной решением педагогического совета протокол № 1 от 30.08.2023 г.

Планирование составлено на основе **примерных программ внеурочной**
деятельности федерального государственного стандарта начального и
общего общего образования

(8)(указать примерную или авторскую программу/программы, издательство, год издания при наличии)

В соответствии с ФГОС НОО ООО

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Казачьи игры для детей обладают не только многовековой историей, но и огромными возможностями для позитивного воздействия на физическое и духовное развитие ребенка. Такие игры универсальны, поскольку подходят детям самого разного возраста. Рассмотрим главные особенности казачьих игр, а также их разновидности.

Главные преимущества казачьих игр — это лаконичность, выразительность и доступность. Они способствуют расширению кругозора, совершенствованию психических процессов, а также вызывают активную работу мысли. Казачьи игры не требуют специального спортивного инвентаря. В большинстве случаев для них достаточно подручного материала. Это могут быть различные веревки, камешки, тряпичные мячи или палки. Также нет необходимости в специально оборудованном месте. Такие игры можно проводить как на лужайке, так и в спортзале.

Важной особенностью казачьих игр является применение певалок, считалок, и речитативов. К примеру:

- Дуб, калач, стань, не плачь!
- Шики-быки новы-быки...
- Свисти, Левка, шопоти, Левка, поворачивайся!

Испокон веков в казачьих играх отражался образ жизни людей, их представления о смелости и чести, желание обладать ловкостью, силой, быстротой и выносливостью, проявлять смекалку, волю и стремление к победе. Нельзя забывать и то, что игровая деятельность вызывает много положительных эмоций и улучшает работу внутренних органов. Во время игры часто возникают неожиданные ситуации, в которых дети учатся правильно использовать приобретенные навыки. Кроме того, в казачьих играх ребенок часто сам решает, как действовать, чтобы достичь цели. Смена условий учит искать нестандартные решения возникающих задач. Таким образом, у детей развиваются самостоятельность, активность, творческое мышление и сообразительность. А главное, дети, увлеченные сюжетом игры, могут много раз выполнять одни и те же движения, забывая об усталости. Так у детей развивается выносливость.

Виды казачьих детских игр

Казачьи игры чаще всего ассоциируют со знаменитыми «Кзаками-разбойниками». На самом деле этих игр так много, что современные педагоги разделили их на три группы:

- игры без предметов;
- игры с предметами (шарами, игрушками, палками и пр.);
- символические игры.

При проведении подвижных игр ставятся следующие цели

Приобщать дошкольников к культуре и традициям Донского казачества, обеспечить физическое, познавательное, речевое, социальное и эстетическое развитие детей,

воспитание патриотизма на основе культурно-исторических традиций донского казачества, делая приоритетным в развитии ребенка игру.

Задачи

- Формировать знания по истории и культуре казачества.
- Создать условия для ознакомления детей с культурой и бытом казаков.
- Развивать и обогащать словарный запас казачьими словами и выражениями.
- Прививать бережное отношение к традициям Донского казачества.
- Осуществлять взаимодействие ДООУ, окружающего социума и семьи, направленное на развитие нравственно-патриотических и духовных качеств личности ребенка

Игра в шапку

Цель игры: развитие ловкости, внимания.

На площадке играющие садятся на землю, образуя круг, в центре стоит один из игроков. Сидящие по кругу игроки бросают один другому шапку. Стоящий в кругу должен поймать шапку в тот момент, когда она перелетает от одного игрока к другому, или попытаться вырвать ее из рук игроков.

Правила игры:

- шапку перебрасывают, не соблюдая порядка, взад или вперед;
- если стоящему в кругу удастся поймать шапку, то он садится в круг. А тот игрок, у которого была отнята шапка или который вовремя не поймал шапку, остается стоять в кругу.

Вариант игры: на ровной игровой площадке один из играющих («болван») садится на землю и ставит на своей голове шапку верхом вниз. Остальные играющие друг за другом перепрыгивают через сидящего, и кто первый свалит шапку, тот садится на место «болвана».

Игра «Казачки»

Цель игры: развитие внимания, ловкости.

Играющие мальчики выбирают себе начальника, который приказывает им строиться в шеренгу, поворачиваться, скакать в карьер, схватывать на бегу какой-нибудь приз, перепрыгивать через барьер или ров. Играющие попадают в цель камешками.

Правила игры: наиболее отличившиеся в игре и выполнении приказаний получают от начальника чины и знаки отличия.

Игра «Грыбаки»

Цель игры: развитие скоростной выносливости.

Играющие дети берутся руками попарно и становятся пара за парой. Выбираются «грыбаки» — пара, которая становится впереди всех на небольшом от них расстоянии. Сначала бежит первая пара игроков, мимо «грыбаков». Бегущие должны бежать в одиночку, не держась за руки. «Грыбаки» ловят и бегут вместе с ними, взявшись за руки.

Правила игры:

если один из бегущих будет пойман «грыбаками», не успев подать руку товарищу, то он и его товарищ становятся «грыбаками», а «грыбаки» становятся позади всех пар;

если «грыбаки» не поймали ни одного из бегущих, то становятся на прежнее место и бежит следующая пара, а та, что бежала, становится позади последней.

Игра «Заря».

Игра о Тригле сил Природы: Воды, Воздуха, Земли. Заря Природы — это рождение Духа Земли, который она выдавливает из себя через родники, ключи. Этот Дух (голубая лента) — Воз Духа и есть обновляющие, озаряющие силы Природы, дающие вдохновенные силы человеку.

Ход игры: Дети встают в круг, руки держат за спиной, а один из играющих — Заря. Она ходит сзади с лентой и говорит:

Заря–зарница, красная девица,
По полю ходила, ключи обронила,
Ключи золотые, ленты голубые,
Кольца обвитые — за водой пошла!

С последними словами «Заря» осторожно кладёт ленту на плечо одному из играющих. Тот, заметив это, быстро берёт ленту, и они оба бегут в разные стороны по кругу. Кто останется без места, становится Зарей.

Правила игры. Игроки не поворачиваются, пока водящий выбирает, кому положить

«Иголка, нитка и узелок».

О единстве идеи, пути её осуществления.

Ход игры: Игроки становятся в круг и берутся за руки. Считалкой выбирают «Иголку», «Нитку» и «Узелок».

Герои друг за другом то забегают в круг, то выбегают из него. Если же «Нитка» или «Узелок» оторвались (отстали или неправильно выбежали, вбежали в круг), то эта группа считается проигравшей. Выбираются другие герои.

Выигрывает та тройка, в которой дети двигались быстро, ловко, не отставая друг от друга.

Правила игры. «Иголку», «Нитку», «Узелок» надо впускать и выпускать из круга, не задерживая, и сразу же закрывать круг.

«Ловишка в кругу».

Игра развивает чувство меры, умение жить в почитании и согласии с требованиями общества, не переступать запретную черту даже в экстремальных ситуациях, хранить устремление к реализации цели.

Подобная игра, входя в подсознание, как алгоритм поведения, поможет человеку и в дальнейшем, не выходя из круга своих возможностей и заслуг, регулировать свои действия, соотносить их безболезненно для самолюбия с действиями окружающих.

Ход игры: На площадке чертят большой круг — от 3 м и более, в зависимости от количества играющих. В середине круга кладут палку, её длина должна быть значительно меньше диаметра круга. Участники игры стоят в кругу, один из них — «Ловишка». Он бежит за детьми в кругу и старается кого-то поймать. Пойманный игрок становится «Ловишкой».

Правила игры. Никто не встаёт на палку ногами: «Ловишка» её оббегает, игроки могут перепрыгивать. Пойманному игроку не вырываться из рук «Ловишки».

«Снежинки, ветер и мороз».

Игра воспитывает спокойное восприятие холодных качеств Природы как радостных и полезных. Она даёт возможность детям выразить свои симпатии, а педагогу увидеть их и укрепить.

Ход игры: Игроки — «снежинки» встают парами лицом друг к другу и хлопают в ладоши, приговаривая:

Ой, летят, летят снежинки,
Словно белые пушинки
На дороги, на поля.
Стала белой вся Земля.

На каждое слово делают хлопок то в свои ладоши, то в ладоши с товарищем.

Далее приговаривают: «Дзинь, дзинь», пока не услышат сигнал «Ветер!» «Снежинки» разлетаются в стороны и сбегаются в большую «снежинку» из несколько кружков. На сигнал «Мороз!» все выстраиваются в общий круг и берутся за руки.

Правила игры. Менять движения можно только по сигналу «Ветер!» или «Мороз!».

В игру можно включать разные движения: подскоки, легкий или быстрый бег, кружение парами и т.д.

«Пятнашки»

Игра развивает ловкость, увёртливость, стремление к победе. Учит быть честным и оптимистом, сохранять душевное равновесие, развивает чувство юмора.

Выбирается «пятнашка». Все разбегаются по площадке, а «пятнашка» ловит: кого «пятнашка» коснется 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 последнему 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 — за кругом не пятнать.

«Всадники».

В ходе игры дети имитируют всадников. Вначале они становятся в широкий круг. Важно, чтобы каждый ребенок стоял с подчеркнуто прямой осанкой. Дети могут держать воображаемый «повод» только левой рукой или обеими руками. Под такты 1–2 кони бьют копытами, а «всадники» должны сдерживать коней, натягивая повод. Под следующие

такты «всадники» скачут галопом. На последних аккордах «всадники», натянув повод, должны остановить коней на всем скаку.

Игра «Ляпка».

Она способствует развитию стремления приблизиться к цели, а также развитию ловкости и быстроты реакции. Игра помогает детям бороться с застенчивостью и обидчивостью.

В начале игры выбирается водящий («Ляпка»). Он бежит за остальными игроками, пытаясь кого-то «осалить». Когда водящий достигает своей цели, то приговаривает: «На тебе ляпку! Отдай её другому!». Следующий водящий так же старается передать ляпку. «Ляпка» не может преследовать только одного игрока.

Забава с фишками.

Для этого понадобятся плоские фишки. Игроки кладут их себе на голову и внешнюю сторону ладони. Цель участников — заставить соперника выронить хотя бы одну из фишек. При этом собственные фишки должны оставаться на месте. Игрок, который уронил фишку, наказывается (приседает 10 раз). После наказания игра продолжается.

Игра «КАЛАЧИ»

Дети становятся в три круга. Двигаются хороводным шагом по кругу и при этом произносят слова:

Бай- качи – качи – качи!

Глянь – баранки, калачи!

С пылу, с жару, из печи!

По окончании слов игроки бегают врассыпную по одному по площадке. На слова «Найди свой калач! » возвращаются в свой круг. При повторении игры могут меняться местами в кругах.

«Кто быстрее сядет на коня? »

Под музыку дети скачут на конях-стульях, когда музыка меняет свой темп, казачата встают со стульев и подскоками двигаются по залу. В это время убирается один стул.

Музыка заканчивается, всадники занимают свои места. Кому коня не хватило, выходит из игры.

«Достань платок».

Двое ведущих держат в поднятых руках шашки (игрушечные сабли, на которых висят шали. Возле ведущих стоят по два мальчика. Под весёлую музыку мальчики пляшут врассыпную по всему залу. С окончанием музыки бегут к своим ведущим и стараются снять с шашек шаль. Победитель идёт с шалью к девочке, кладёт шаль ей на плечи и приглашает танцевать. Игра может проводиться с доступным количеством шашек. Шаль можно заменить кубанкой.

Подвижные игры основываясь на быте и традициях нашего народа, имеют важную роль в приобщении подрастающего поколения к здоровому образу жизни. Помимо развития физических качеств - ловкости, быстроты, координации движений, игры развивают коллективные действия в защите, в атаке уже в дошкольном возрасте, что создает благоприятные условия для дальнейшего обучения спортивным играм .