

Муниципальное образование город Приморско-Ахтарск Краснодарского края
(территориальный, административный округ (город, район, поселок))

Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение
средняя общеобразовательная школа № 18 им.30-летия Победы
(полное наименование образовательного учреждения)

УТВЕРЖДЕНО

решением педагогического совета

от « 31 » августа 2021 года протокол № 1

Председатель _____ Бурун М.Н.
подпись руководителя ОУ Ф.И.О.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДОПОБРАЗОВАНИЯ

Тип программы: комплексная

(комплексная/тематическая)

Наименование: «Игры казачат»

Срок реализации программы: 4 года

Возраст обучающихся: 11-13 лет

Учитель: Брага Александр Александрович

Рабочая программа разработана на основе примерной программы по физической культуре с учётом Федерального общеобразовательного стандарта начального общего образования.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

внеурочной деятельности кружка «Игры казачат»

для учащихся 6 классов общеобразовательных учреждений

Количество часов за год - **34**

Учитель: **Брага Александр Александрович**

Программа разработана на основе авторской программы Борлуцкой О. А. «Кубанские казачьи игры и забавы для учащихся 6 классов» рецензия ККИДППО – 2015 год

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

Пояснительная записка к авторской программе по кружку «Кубанские казачьи игры и забавы».

Одна из характерных особенностей современности - снижение двигательной активности и мышечной работы детей в сочетании с нервно-психическими перегрузками, что ведет к ухудшению здоровья школьников.

В условиях нашего края представляется обоснованным и необходимым применение на уроках и во внеклассной работе элементов казачьей культуры, а в частности, кубанских казачьих игр и забав. В них заложены огромные возможности позитивного воздействия на духовный мир ребенка и его физические качества.

Программа рассчитана на учащихся 6 классов, предполагает теоретические и практические занятия, а также исследовательскую работу «Кубанские казачьи игры и забавы». Занятия проводятся один раз в неделю, продолжительность занятия – один час. Годовой курс программы составляет – 34 часов.

ЦЕЛИ:

- продолжать знакомить детей с историей родного края, его традициями, народной культурой;
- познакомить учащихся с образованием своей станицы;
- воспитание детей в духе патриотизма и любви к своей малой Родине;

ЗАДАЧИ:

- содействие гармоничному физическому развитию и всесторонней физической подготовке школьников;
- укрепления здоровья, привитие им потребности к систематическим занятиям физическими упражнениями;

- проведение исследовательской работы по изучению обрядов, обычаев, традиций, игр и забав казаков; умение самостоятельно подбирать и проводить кубанские казачьи игры.

Тематическое распределение часов

№	Тема раздела	Количество часов
1.	Теоретические занятия	8 часов
1.1.	История заселения Кубани казаками	1 час
1.2.	История возникновения Приморско-Ахтарска	1 час
1.3.	Быт, культура, обычаи жителей города	1 час
1.4.	Посещение краеведческого музея	1 час
1.5.	Игры, забавы казаков в 18-19 вв. и в наше время	1 час
1.6.	Правила <u>техники безопасности</u> на занятиях кубанскими казачьими играми и забавами	1 час
1.7.	Современные подвижные игры	1 час
1.8.	Считалки, речитативы, колядки	1 час
2.	Практические занятия	26 часов
2.1.	Кубанские казачьи игры с предметами	7 часов
2.2.	Кубанские казачьи игры без предметов	7 часов
2.3.	Изготовление подручного нестандартного оборудования для проведения кубанских казачьих	1 час

	игр	
2.4.	Символические игры	6 часов
2.5.	Современные игры, по своим правилам напоминающие кубанские казачьи игры	5 часов
	ВСЕГО ЧАСОВ:	34 часа

СОГЛАСОВАНО
 Протокол заседания
 методического
 объединения учителей физической культуры
 от 31 августа 2021 № 1
 Руководитель ШМО _____ / О.Н.Жукова /

СОГЛАСОВАНО
 Зам. директора по ВР
 _____ /
 «31» августа 2021г.

Кубанские казачьи игры

Тополек

В игре участвуют: ведущий – «тополь», игроки – «пушинки», три или два игрока – «ветры». В центре площадки, в кругу диаметром 2 метра стоит ведущий – «тополь», вокруг него кругами – «пушинки» за кругом на любом расстоянии.

Ведущий.

- На Кубань пришла весна,

Распушила тополя!

Тополиный пух кружится,

Но на землю не ложился!

Дуйте, дуйте ветры с кручи,

Сильные, могучи!

После этих слов налетают ветры и «уносят», т. е. ловят «пушинки». «Пушинки» устремляются в круг к «тополю». За чертой они не достигаемы. Пойманные «пушинки» становятся «ветрами». Выигрывают те, кто остался у «тополя».

Сторожевые

На площадке выкапывается круглую яму – центральную лунку, а вокруг на расстоянии 5-6 метров от центральной – лунки маленькие ямки-лунки.

В игре принимают участие 8-10 человек «сторожевых» и один «нападающий». «Сторожевые» с палками в руках выстраиваются по кругу возле каждой лунки, «нападающий» находится за кругом с палкой в руках и резиновым мячом. Его задача – загнать мяч в центральную лунку. Задача «сторожевых» - не пропустить мяч. Дается 3-5 попыток. «Сторожевые» отбивают мяч от центральной лунки. В последней попытке «нападающий» может занять любую свободную лунку, опустив в нее конец своей палки. Чья лунка будет захвачена, становится «нападающим».

Не замай (не тронь меня)

В игре принимают участие 10-15 человек. Все участники игры, кроме двух водящих, разбегаются по площадке. Водящие держат один другого за руки. Они стараются поймать кого-либо из игроков. Игроки, убегая, кричат: «Не замай!». Пойманными считаются тот, вокруг кого играющие сомкнули руки. Этот игрок присоединяется к водящим. Теперь ловят трое, образовав цепь. Так цепь водящих постепенно увеличивается. Когда все игроки окажутся в этой цепи игра заканчивается.

Подсолнухи

Игроки стоят в несколько рядов – это «подсолнухи». Один – «земледелец» - стоит в стороне и запоминает построение. По команде ведущего «Солнышко!», «земледелец» уходит. «Солнышко» меняет местами двух игроков. К началу считалки «земледелец» появляется перед «подсолнухами» и до конца считалки должен определить перемещение. В это время «солнышко» ходит по кругу, а куда переходит «солнышко», туда и поворачиваются «подсолнухи».

Считалка

Солнце: - Солнце светит!

Все: - Дождь идет!

Солнце: - Семечко!

Все: - Растет! Растет!

Солнце: - К солнцу тянется росток!

Все: - Тонкий, тонкий стебелек!

Солнце: - Небосклон весь обегая,

Все: - Солнце светит не мигая.

Солнце: - Земледелец не зевай!

Все: - Перемены отгадай!

Конники

Игроки – «конники» верхом на перегонки на палках с «головой коня» устремляются от старта по свистку «атамана» к плетню. Преодолевая водное препятствие, а затем и плетень возвращаются к своей команде. Последний «конник» должен принести кубанку атамана. Победит тот, кто успешно достигнет цели.

Колесо

Ведущий устанавливает колесо в центре игровой площадки, укрепляет в ступице длинную палку, предлагает образовать круг по ходу колеса. Колесо под музыку запускается вокруг центра площадки, на которой стоит ведущий, удерживая ось колеса. Задача игроков передавать друг другу колесо по кругу. В чьих руках колесо окажется в момент остановки, тот должен сказать пословицу или поговорку о казачьем быте, дороге или колесе.

Например:

«На те, небоже, что мени не гоже»

«Кое поешь, кое поглядишь, а кое посадишь»

«Терпи казак, - атаманом будешь»

«Брехать – не ципом махать

«Хлеб, силь, та вода – казацька йида»

«Бог не без мылости, козак не без счастья»

«Без коня козак кругом сирота» и т. д.

Брыль – соломенная шляпа с широкими полями

Дети стоят по кругу. В центре круга на расстоянии 5-6 метра от края начерчен еще один круг. По команде ведущего «Солнце!» все закрывают руками глаза. Одному из игроков ведущий одевает на голову Брыль и сразу говорит: «Тень». Все открывают глаза. Тот, на голове у которого Брыль, по этой команде бежит в круг. Остальные игроки не должны его пускать во внутренний круг. Если забежал в круг, то становится ведущим, если не успел – выходит из игры.

Перетяжки

Участники делятся на две команды. Становятся в две шеренги лицом друг к другу. Затем сходятся на средней черте и, не поворачиваясь, выстраиваются в одну шеренгу так, что каждый игрок одной команды занимает место между игроками другой команды

Участники игры берут друг друга за руки. По сигналу начинаются «перетяжки» - каждая команда старается перетянуть всех противников за крайнюю черту, где они раньше стояли. Побеждает команда, которой удастся это сделать

Если во время перетяжки цепь разорвется, то два человека, допустившие разрыв, выходят из игры.

Разбей кувшин

Ведущий кладет колесо в центре игровой площадки. На палку, вставленную в ступицу колеса, надевается глиняный кувшин. Игрок берет палку, отходит от шеста с кувшином на 5-6 шагов, завязывает себе глаза, делает несколько оборотов на месте, а затем направляется к кувшину, чтобы разбить его. Можно вместо кувшина взять воздушный шарик.