

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 ОО \_\_\_\_\_ Ф.И.О.

## **РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ**

Тип программы: комплексная

Наименование: « Казачьи игры»

Срок реализации программы: 1 год

Возраст обучающихся: 12-13 лет

Учитель: Харечко Елена Константиновна

Программа разработана на основе авторской программы Борлуцкой О. А. «Кубанские казачьи игры и забавы для учащихся 6-7 классов» рецензия ККИДППО – 2014 год

## Аннотация

### Планируемые результаты

- учащиеся должны уметь играть в кубанские казачьи игры, самостоятельно подбирать их и проводить;
- технически правильно осуществлять двигательные действия;
- контролировать и регулировать функциональное состояние организма;
- соблюдать правила безопасного поведения и профилактику травматизма;
- продолжать знакомиться с историей родного края, его традициями, народной культурой;
- уметь проводить исследовательскую работу по изучению обрядов, обычаев, традиций, игр и забав казаков Кубани;
- формировать гармоничное физическое развитие и всестороннюю физическую подготовку;
- укреплять здоровье, формировать потребность к систематическим занятиям.

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. В них заложены огромные возможности позитивного воздействия на духовный мир ребенка и его физические качества.

Программа рассчитана на учащихся 6-7 классов, предполагает теоретические и практические занятия, а также исследовательскую работу «Кубанские казачьи игры». Занятия проводятся один раз в неделю, продолжительность занятия – один час. Годовой курс программы составляет – 34 часа.

-воспитание детей в духе патриотизма и любви к своей малой Родине;

### Условия реализации авторской программы

Для проведения кубанских казачьих игр не нужен специальный [спортивный инвентарь](#). Помимо мячей, скакалок, гимнастических палок и т. д. можно использовать подручный нестандартный инвентарь. Сделать своими руками: накидки, венки, набивные тряпичные мешочки, веревки, камешки.

### Содержание курса

На протяжении трехсот лет на Кубани в среде казачества были популярны самобытные народные игры, передаваемые от поколения к поколению. Без них не обходился ни один даже самый скромный праздник. В игру вовлекались целые группы детей и подростков, которые состязались в силе, ловкости, быстроте, меткости. В связи с тем, что игры как правило, проводились на улице, на свежем воздухе, это способствовало укреплению здоровья.

Бытовавшие на Кубани народные игры возникали свободно, продолжительность их не была регламентирована. Элементарные правила между игроками, требования к выполнению двигательных заданий складывались по общему уговору участников игры, которые всякий раз сами устанавливали, где и как будут играть, куда можно убежать, сколько человек надо поймать водящему, как можно выручить пойманных и т. д. Устанавливались и правила выбора водящих (назначение по желанию играющих, с помощью считалок и т. п.).

Анализ историко-этнографических материалов, научно-методической литературы, данные анкетных опросов родителей и учащихся, позволили сформировать следующие требования к содержанию занятий игровой направленности с использованием кубанских казачьих игр.

- взаимосвязь кубанских казачьих игр и методики уже принятых образовательных программ

- соответствие казачьих игр педагогическим задачам, условиям проведения учебных занятий по физическому воспитанию учащихся, уровню физического развития и физической подготовки играющих.

Выполнение обозначенных требований позволит добиться более полной и качественной реализации регионального компонента учебной программы по физическому воспитанию школьников. Познакомит учащихся с бытом и традициями казаков.

Одно из важных условий успешного внедрения казачьих подвижных игр в учебно-воспитательный процесс – эффективное их проведение. Задача педагога – умело преподнести игру, создав предварительно необходимое настроение у школьников. Народные казачьи игры не требуют специального оборудованного места: играть можно на открытой площадке, лужайке, спортзале. Для проведения игр, как правило, не нужен и специальный спортивный инвентарь. Помимо мячей, скакалок, гимнастических палок можно использовать подручный материал (камешки, палочки, веревочки, мешочки с песком). Инвентарь можно изготовить своими руками.

Объяснение игр должно быть кратким, понятным и образным. Необходимо придерживаться плана изложения, включающего название игры, правила, цели, роль участников, ход игры. Рассказ рекомендуется сочетать с показом. В ходе игры большое значение имеют считалки, речитативы. Они дают возможность быстро организовать играющих, поделить их на команды, настроить на объективный выбор водящих. Продолжительность игр зависит от уровня физической подготовки учащихся.

Кубанские казачьи игры и забавы можно разделить на три вида: игры с предметами (игрушками, шарами, палками и др.); игры без предметов и символические игры. Желательно проводить игры с музыкальным сопровождением (песни кубанских казаков).

**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!

Тополинный 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 одного 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 трою, 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, силъ, 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.

### Тематическое распределение часов

№	Тема раздела	Количество часов
1.	Теоретические занятия	5 часов
1.1.	Правила <u>техники безопасности</u> на занятиях кубанскими казачьими играми и забавами История заселения Кубани казаками Быт, культура, обычаи жителей Кубани	1 час
1.2.	Посещение краеведческого музея города Приморско-Ахтарска	1 час
1.3.	Игры, забавы казаков в 18-19 вв. и в наше время. Разучить игры: «Конники», «Колесо», «Брыль».	1 час
1.4.	Современные подвижные игры. Развитие навыков бега, скоростных способностей. «К своим флажкам». «Два мороза», «Пятнашки», «Чай, чай - выручай».	1 час
1.5.	Считалки, речитативы, колядки. Разучить игры казачат: «Разбей кувшин», «Ярок», «Дучки».	1 час
2.	Практические занятия	25 часов
2.1.	Кубанские казачьи игры с предметами	7 часов
2.2.	Кубанские казачьи игры без предметов. Разучить кубанские игры: «Тополек», «Сторожевые», «Подсолнухи».	7 часов
2.3.	Изготовление подручного нестандартного оборудования для проведения кубанских казачьих игр	1 час
2.4.	Символические игры: «Солнце и луна», «Коршун».	5 часов
2.5.	Современные игры, по своим правилам напоминающие кубанские казачьи игры	5 часов
3.	Исследовательская работа	4 часа
3.1.	Игры моей семьи. Повторить кубанские игры «Пятнашки», «Чай, чай - выручай».	2 часа
3.2.	Составление генеалогического дерева	1 час
3.3.	Изменение с течением времени в названиях и правилах игр. Повторить кубанские игры: «Тополек», «Не замай», «Подсолнухи», «Брыль».	1 час
	ВСЕГО ЧАСОВ:	34 часов

#### Список учебно-методической литературы

Организация воспитательной работы: Практика реализации краевой антикризисной программы «Система духовного и физического оздоровления населения Кубани»: Выпуск 1. – Краснодар: «Кубанский учебник» Р. П. Юхняк, Н. Ю. Ожеред. 2000 г.

- Казачьему роду нет переводу. Методические рекомендации по нравственному воспитанию детей дошкольного возраста на примере жизни кубанских казаков. Н. В. Алисова, В. К. Голубева. Апшеронск. 2007 .

- Кубанская школа. Научно-методический журнал № 2 2007 г.

СОГЛАСОВАНО

Протокол заседания

методического

объединения учителей физической культуры

от 31 августа 2021 № 1

Руководитель ШМО \_\_\_\_\_ / А.П. Колесник /

СОГЛАСОВАНО

Зам. директора по УВР

\_\_\_\_\_ / Н.Г.Падалка /

«31» августа 2021г.