**Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования «Центр Детского Творчества» с. Александров-Гай**

**Александрово-Гайского муниципального района Саратовской области**

Проект

«Народные подвижные игры многонациональной России»

***Автор:*** *Тюрин Анатолий Алексеевич,*

*педагог дополнительного образования*

*Александров-Гай*

*2017 год*

**СОДЕРЖАНИЕ**

Паспорт спортивно-творческого проекта……………………………………….3

Пояснительная записка…………………………………………………………...8

Описание проектной работы и её результаты…………………………………10

Рефлексия деятельности………………………………………………………...16

Список использованных источников…………………………………………...17

Приложения…………………………………………………………………..18-28

|  |  |
| --- | --- |
| **ПАСПОРТ СПОРТИВНО-ТВОРЧЕСКОГО ПРОЕКТА** **«НАРОДНЫЕ ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ МНОГОНАЦИОНАЛЬНОЙ РОССИИ»** | |
| Актуальность выбранной темы. | В наше непростое время особенно важно воспитывать в детях любовь к своей Родине, уважение к самобытности, истории разных народов нашей страны. |
| Основополагающий вопрос: | Как подвижные национальные игры влияют на физическое развитие детей, вызывают интерес к национальным традициям разных народов |
| Проблема (идея) проекта. | 21 век – век космоса, техники, интернета, развития информации;  Многие современные дети бесцельно проводят время за компьютерными играми;  Со временем меняются люди, их образ жизни, нравы, обычаи, но народные игры остаются популярными во все времена. Почему необходимо помнить и хранить правила подвижных игр, в которые играли наши родители, бабушки, дедушки и более старшие поколения? |
| Цель проекта. | Познакомить детей и их родителей с народными подвижными играми, отобразив многонациональность нашей страны. |
| Задачи, поставленные для реализации проекта. | - Найти информацию из различных источников об истории народных игр.  - Изучить правила игры разных народов нашей страны.  - Воспитать любовь к своей Родине и родному краю;  - Воспитать доброжелательные отношения к многообразным народностям нашей страны, их самобытности, культуре, толерантности;  - Воспитать потребность в активном здоровом образе жизни.  - Объединить интересы детей и родителей. |
| Вид проектА | По характеру создаваемого продукта:- спортивно-творческий,- практико-ориентированныйПо количеству детей и взрослых, вовлеченных в проект:- групповойПо продолжительности:- 1 месяцПо профилю знаний:- межпредметный проектПо уровню контактов и масштабам организации: на уровне дополнительного образовательного учреждения. |
| Гипотезы | Предположим, что подвижные народные игры помогают нам лучше узнать историю нашей многонациональной страны, познакомиться с культурой разных народов, вызывают интерес у взрослых и детей. |
| План (этапы) работы. | - Подумать самостоятельно:   * что мы знаем о народных подвижных играх; * какие суждения можем высказать по этому поводу; * какие сможем сделать выводы из того, что уже известно о них.   - Найти материал о национальных особенностях игр.  - Привлечь родителей к работе над проектом.  - Обратиться к ресурсам Интернета.  - Провести анкетирование среди разных поколений: воспитанников, родителей и педагогов ЦДТ.  - Оформить отчёт и создать презентацию из найденного материала.  - Самим разучить правила некоторых подвижных народных игр и провести их вместе с родителями. |
| Ресурсы проекта | **Необходимое обеспечение**  **Учебно-методическое:**  - план работы с родителями;  - подвижные игры;  - методические рекомендации  **Материально-техническое обеспечение:**  - игровая площадка (открытая или спортивный зал – в зависимости от погодных условий)  - ноутбук;  - фотоаппарат;  - инструментарий для проведения выбранных детьми игр.  **Требования к уровню подготовленности учащихся**  **Должны знать:**  - культуру общения со сверстниками и взрослыми;  - правила поведения на спортивной площадке;  - правила игр.  **Должны уметь:**  - находить нужную информацию из разных источников (печатной литературы, Интернета и др.);  - пользоваться компьютером;  - создавать презентации;  - играть в подвижные игры;  - доброжелательно относиться к товарищам по команде и команде соперников;  - приходить на выручку товарищам.  **Требования к уровню подготовленности педагога**  - теоретические знания по вопросу развития физических и творческих способностей детей;  - наличие практического опыта работы с детьми и родителями;  - владение проектной деятельностью;  - зрелость (чёткое знание своих целей и задач);  - эмоциональная стабильность;  - уважительное отношение к личности воспитанников, родителей;  - способность оценивать создавшуюся ситуацию и принимать правильное решение. |
| Предполагаемые результаты и продукты проекта | **Результат деятельности педагога**  - Овладение технологией проектного обучения.  - Приобретение профессиональных компетенций в области физического воспитания воспитанников.  - Приобретение профессиональных компетенций в области работы с родителями воспитанников.  - Овладение профессиональными компетенциями по вопросам оказания педагогической поддержки воспитанников, создания ситуаций успеха.  - Освоение профессиональных компетенций в области диагностики результатов деятельности воспитанников.  **Продукты деятельности педагога:**  -картотека подвижных игр;  - планы учебных занятий;  - диагностический инструментарий.  **Результат деятельности детей**  **-** формирование физической культуры, развитие физических качеств;  - развитие творческого начала в личности ребенка, способности гибко использовать известные подходы и способы решения в новых условиях, моделированию, самоанализу выбираемых решений, самостоятельность и эффективность в решении проблем.  - совершенствование умений и навыков детей в коллективной игре со сверстниками и взрослыми;  - способность оценивать свои возможности и возможности товарищей.  **Продукты деятельности детей:**  - интервьюирование сверстников и взрослых;  - отчёт о проделанной работе;  - презентация по теме проекта;  - картотека национальных игр. |
| Этапы работы над проектом | **1 ЭТАП – ПОДГОТОВИТЕЛЬНЫЙ**  **Цель:** организация деятельности участников проекта для определения его содержания и реализации.  **Направление деятельности: организационное**  - Создание учебно-методической базы для успешной реализации проекта.  - Стимулирование мотивации деятельности участников проекта.  - Выявление уровня интереса и знаний детей о национальной подвижной игре.  - Разделение воспитанников на группы (с учётом желания детей).  - Распределение обязанностей внутри каждой группы (с учётом возможностей каждого ребёнка).  - Настрой на продуктивную работу по выполнению проекта.  **2 ЭТАП – ОСНОВНОЙ**  Цель: организация комплексной работы по реализации задач проекта  **Направление деятельности: познавательное**  Форма организации:  - наблюдения за детьми в процессе продуктивной деятельности;  - консультирование детей по возникающим вопросам;  - оказание необходимой помощи в преодолении трудностей, возникающих в процессе работы над проектом.  **3 ЭТАП – ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНЫЙ**  Цель: создание условий для самовыражения и воплощения собственного замысла в творческой работе.  **Направление деятельности: практическое**  Форма организации:  - сбор материала от каждой группы;  - оформление отчёта по теме проекта;  - презентация проекта;  - практическое проведение национальных игр детей и их родителей. |

**Пояснительная записка**

Система дополнительного образования является одной из составляющих части образования, играющей значительную роль в деле воспитания подрастающего поколения. Она позволяет объединить взрослых и детей в одну цепочку, состоящую из неразрывных звеньев: педагог – дети – родители. Именно поэтому считаю, что в учреждениях дополнительного образования детей важнейшей составляющей воспитательного процесса является работа с родителями.

Моя работа в должности педагога дополнительного образования Центра детского творчества (ЦДТ) началась с 1998 года. На протяжении всего времени строю взаимодействие на основе взаимоуважения и взаимопонимания всех участников образовательного процесса. Глубоко уверен, что педагог дополнительного образования должен стать авторитетом для ребёнка, оказывающим влияние на развитие и становление воспитанника. Однако, чтобы работа педагога была гораздо эффективнее и результативнее, необходимо вовлекать родителей в совместную воспитывающую деятельность. Этим можно обусловить актуальность рассматриваемой проблемы.

Объединения «Баскетбол» (по разработанной программе «Оранжевый мяч» для детей 13 – 16 лет), «Олимпионик» (по разработанной программе «Спортивный Олимп» для детей 8 – 12 лет), которые я веду в ЦДТ, посещают дети разных национальностей, из разных семей: полных и с одним родителем, многодетных и одним-двумя детьми в семье, малообеспеченных и благополучных в финансовом отношении. Поэтому главной целью и основными задачами в работе с родителями считаю создание совместными усилиями благоприятных условий для развития физических и творческих возможностей детей, их эффективной социализации; стимулирование в семьях здорового образа жизни, активно вовлекая родителей в разные сферы деятельности; организация и проведение совместных мероприятий: участие в соревнованиях, конкурсах, праздниках.

Одной из самых полюбившихся детям и родителям форм стали совместные досуговые спортивно-творческие мероприятия двух объединений. Это позволяет придумывать более интересные и разноплановые конкурсы, игры, задания для разновозрастных участников мероприятий, повысить заинтересованность родителей в деятельности детей, намечать дальнейший план работы.

Примером одной из такого рода работы может стать спортивно-творческий проект, посвящённый Дню народного единства «Народные подвижные игры многонациональной России»

|  |  |
| --- | --- |
| **ОПИСАНИЕ ПРОЕКТНОЙ РАБОТЫ И ЕЁ РЕЗУЛЬТАТЫ** | |
| Теоретическая часть. | Кто работал над проектом?  Были сформированы пять групп: поисковики, журналисты, оформители, затейники и исполнители. |
| Практическая часть (распределение ролей в группе, описание методов исследования, ход исследования и его результаты). | **ОТЧЁТ ЖУРНАЛИСТОВ**  На занятиях объединения мы часто играем в различные подвижные игры, в том числе и игры разных народов. Нам они очень нравятся, так как у каждого народа свои особенности, своя культура, традиции. Всё это отражается в характере игры.  Мы решили взять интервью у наших одноклассников и учителей в основной школе, у педагогов ЦДТ, у своих родителей, бабушек и дедушек, чтобы узнать, что они знают о народных играх, в какие игры играли сами.  Из беседы мы узнали, что старшее поколение с удовольствием в детстве играли в подвижные национальные народные игры, до сих пор помнят их правила. Они с увлечением вспоминали о том, как было весело проводить время, ведь играть приходили дети с разных улиц, разного возраста, но всех объединяло желание поиграть в какую-либо игру. Беседуя с нашими сверстниками мы узнали, что большинство из них ничего не знают о национальных играх, предпочитают играть в компьютерные игры. (Приложение А) |
| Вывод | Выходит, что наши учителя, педагоги, бабушки и дедушки, мамы и папы знают о народных играх, с удовольствием в них играли, что нельзя сказать о наших сверстниках, особенно старшеклассниках. |
|  | **ОТЧЁТ ПОИСКОВИКОВ**  Нам было очень интересно узнать о разных народах нашей страны, об истории игр, их отличительных особенностях в зависимости от национальности народов, придумавших их. Найти как можно больше описаний игр и их правил проведения.  Из книг, Интернета мы много узнали о народах нашей страны, что Россия – одно из самых многонациональных государств мира. Ее населяют свыше 100 больших и малых народов, различных по происхождению, языку, культуре, особенностям быта, но тесно связанных общностью исторических судеб.  Русский народ на протяжении многих веков составлял основное ядро многонационального Русского государства. Он всегда играл ведущую роль в экономике и общественно- политической и культурной жизни страны. Высокоразвитая русская культура оказала большое влияние на культуру других народов страны, русские помогли ранее отсталым народам поднять свой материальный и культурный уровень. Русский язык стал вторым языком для многих народов России.  Неславянские народы России занимают преимущественно ее периферийные территории: Среднее Поволжье, часть северных областей, Прикамье и юго-западную часть страны.  Большинство этих народов является соседям восточных славян и благодаря многовековому культурному общению сблизилось с ними по своему хозяйственному и культурно-бытовому укладу.  Татары – крупнейший после русских народ в России. Этноним «татары» впервые появился в VI – IX вв. среди монгольских племен, обитавших к юго-востоку от Байкала.  Чувашский этнос сложился в последней четверти I тысячелетия н.э. в лесостепных районах правобережья Волги в результате смешения тюркоязычных волжско-камских болгар с местными финно-угорскими племенами.  Казахи являются четвёртым по численности тюркским этносом России после татар, башкир и чувашей и десятым среди всех этносов страны.  В России проживают следующие народности: русские, татары, украинцы, чуваши, казахи, народности Дагестана, башкиры, мордва, белорусы, немцы, чеченцы, евреи, удмурты, марийцы, коми и коми-пермяки, армяне, осетины, буряты, якуты, кабардинцы и другие национальности.  У всех у них свой язык, своя культура, свои игры. Некоторые из них в чем-то похожи между собой, в чем-то – нет. Но все они помогают развивать ловкость, меткость, товарищество, взаимовыручку.  **История создания русских народных игр**  Русские народные игры имеют многотысячелетнюю историю: они сохранились до наших дней со времен глубокой старины, передавались из поколения в поколение, вбирая в себя лучшие национальные традиции.  Наиболее элементарные из игр зародились еще в глубокой древности и внешне напоминают игры животных. Это простейшие игры с бегом и ловлей друг друга («Догонялки», «Ловишки», «Салки»), игры с прыганием и лазанием по деревьям («Подпрыгивание», «Качание на суку», «Салки по деревьям», детская борьба-возня и др.).  Вместе с тем эти игры служили выражением человеческих взаимоотношений. Большое количество игр является прямым отображением семейно-бытовых и социальных отношений на разных этапах исторического развития («Ящур», «Война», «Городок», «Казаки-разбойники»)  Многочисленные игры, воспроизводящие в условной игровой форме различные трудовые процессы, включая земледелие, главное занятие славян («Уж мы просо сеяли...», «Лен», «Мак», «Капуста»).  Данные археологии говорят о высоком уровне развития русских игр еще тысячу лет назад. На территории Древнего Новгорода (10-13 век) обнаружено при раскопках огромное количество «кубарей» и шаров, остатки различных по размеру и форме мячей, детских луков и стрел, шахматных фигур, кукол и других предметов.  Найдены также технически совершенные предметы: вертушки, напоминающие пропеллеры 20 века. Столь высокий уровень развития русских игр мог быть достигнут лишь за многие века развития первоначальных элементарных игр и при условии большого внимания общества к игровой деятельности. (Приложение Б) История создания казахских национальных игр Казалось бы, у казахского народа было не так уж и много развлечений, как и поводов для веселья. Ведь кругом только степь, море забот и бесконечное кочевье. Но не всё так просто. Чтобы не скучать посреди Великой степи, предки придумали множество игр, особенность которых – проверка на силу и выносливость. Давайте пройдёмся по списку активностей с конями, косточками и задором. Кстати, некоторые игры даже сейчас кажутся слишком суровыми. (Приложение В) История татарских народных игр История татарских народных игр органически связана с историей народа, его трудовой деятельностью, бытом, обычаями, традициями, верованиями. Татарские народные игры составляют важную неотъемлемую часть национальной культуры татарского народа, являются древнейшим средством физического, трудового, нравственного и эстетического воспитания подрастающего поколения.  Татарские народные игры отличаются соревновательным, коллективным характером действий, высокой эмоциональностью, вариативностью отдельных из них.  Многие татарские игры способствовали тому, чтобы дети росли сильными и здоровыми, умели быстро бегать, стали крепкими и выносливыми. Между ребятишками часто устраивали соревнования – кто быстрее добежит, дальше и выше прыгнет, попадет издалека в мишень и т.д.  Дети любили догонялки и пятнашки, иногда эти игры объединялись, как, например, в игре «Узелки». В ней выбирали ведущего, а остальные участники садились в круг, не очень близко друг к другу. Завязав узлом платок или пояс, игроки перекидывали его друг другу, а ведущий старался его перехватить, не входя в круг. Не удержавший узелок занимал место ведущего.  Зимой детвора каталась на лыжах и санках, строила из снега крепости, играла. Одна из интересных забав называлась «Охотники и следы». Ее правила были довольно сложными. После жеребьевки определялся «охотник» - ведущий, остальным участникам полагалось оставить в снегу в укромных местах разные метки и спрятаться. «Охотник» должен был не только найти «следы» и зачеркнуть их, но и угадать того, кто их сделал. Он громко выкрикивал имя и если угадывал, то менялся с этим участником ролями, а если нет – игра продолжалась. (Приложение Г)  Принимая участие в проекте мы познакомились со многими играми разных народов, во многие игры мы играем на занятиях объединения «Олимпионик», некоторые из них мы отразили в приложении Д |
| Вывод | Проведя исследование по истории народных игр можно увидеть, что игры были с древних времен, только со временем они усовершенствовались и менялись, в зависимости от местности, времени и народности. В играх много юмора, шуток, соревновательного задора: движения часто сопровождаются считалками, потешками, веселыми моментами.  Народные игры являются неотъемлемой частью интернационального, художественного и физического воспитания подрастающего поколения. Радость движения сочетается с духовным обогащением. Игровая ситуация увлекает и воспитывает детей, а действия требуют от детей умственной деятельности.  Поэтому мы считаем, что нужно изучать старые всеми забытые игры и знакомить с ними сверстников, которым очень полезно играть на свежем воздухе, нежели сидеть за компьютером. |
|  | ОТЧЁТ ЗАТЕЙНИКОВ  Из отчёта группы журналистов, мы узнали, что молодое поколение мало играет в подвижные игры и национальные в том числе. Наша группа поисковиков нашли много народных игр, которые можно разучить с друзьями, одноклассниками. Мы решили, что каждый день на большой перемене будем проводить игры в школе, чтобы как можно больше детей вовлечь в игровую деятельность. |
| Вывод | Перед нами, воспитанниками объединений «Олимпионик» и «Баскетбол» ЦДТ стоит задача – научить одноклассников, детей наших улиц и дворов подвижным играм, чтобы они продолжали передаваться из поколения в поколение! |
|  | ОТЧЁТ ИСПОЛНИТЕЛЕЙ  В нашу задачу входит разучить правила народных игр разных народов. В заключительный день нашей проектной работы мы решили пригласить в ЦДТ родителей и вместе провести эти игры. Наша идея пришлась по душе папам и мамам, они с азартом играли вместе с нами в игры, а потом предложили поиграть в игры своего детства. Было очень весело! После игр все вместе пили чай и слушали воспоминания родителей об их детстве. |
| Вывод | Игры объединяют людей разных национальностей и возрастов. Они помоги нам много узнать о детских забавах своих родителей, поиграть в игры, провести вместе свободное время. Родители учились играть у нас, а мы – у них. |

|  |  |
| --- | --- |
| **РЕФЛЕКСИЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ** | |
| - Оценивание степени достижения поставленных целей и задач.  - Оценивание качества результатов.  - Приобретённые рефлексивные, поисково-исследовательские умения, навыки оценочной самостоятельности и работы в сотрудничестве. | Цели и задачи проекта «Народные подвижные игры многонациональной России» были полностью реализованы. Дети показали себя с наилучшей стороны, результатом их творческой деятельности было поведение совместного с родителями мероприятия.  Дети научились распределять роли, общаться в группе, работать в команде, самостоятельно добывать информацию из разных источников. Эти умения и навыки неоценимы для дальнейшего развития способностей проектантов.  Велика поддержка родителей, которые приняли активное участие в заключительной части проекта.  Наш проект не оставил равнодушными ни детей, ни взрослых.  Надеемся, в народные игры нашей многонациональной страны ещё долго будут передаваться из поколения в поколение, в них будут играть и взрослые, и дети. |

**СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ**

Бондаренко А.К., Матусик И.А. Воспитание детей в игре. – Москва, 2009,

Галицкий А., Переплетчиков Л. Путешествие в страну игр. – Москва, 2007.

Детские подвижные игры разных народов. Сост. А. В. Кенеман; Под ред. Т. И. Осокиной. – Москва, 2008.

Жуков М.Н. Подвижные игры: Учеб. для студ. пед. вузов. – Москва, 2000.

Тюрин А.А. Авторская программа «Спортивный Олимп» объединения «Олимпионик»

Романовский В.Е., Руденко Е.И. Подвижные игры в системе образования. Ростов н/Д: изд-во «Феникс», 2010.

Стауновский Я. Детские подвижные игры бывшей СССР. – Москва, 2007.

300 подвижных игр для младших школьников – популярное пособие для родителей и педагогов. Сост.: Фатеева Л.П. Москва, 2010.

Русские народные игры. Статьи история Руси <http://nsportal.ru/>

Insportal.ru

Infourok.ru

Cjlncesvet/ru

**Приложение А**

**Выдержки из бесед во время проведения интервью**

- Тастлеуова Жангылсым Галимовна – учитель математики МБОУ СОШ №3. «Моё детство прошло в Казахстане, где жила со своими родителями, сёстрами. Конечно же, как и все дети мы играли в игры. Честно говоря, мы не знали к народам какой национальности они относились. Мы просто играли, было очень весело, беззаботно. Среди наших друзей были русские, татары… Да это нам было не важно, все мы жили дружно, ничем не выделяясь. Играли в разные игры: «Догонялки», «Белая кость», «Жмурки» и многие другие».

- Тюрин Анатолий Алексеевич – педагог ЦДТ. «В детстве был подвижным, спортивным ребёнком. С удовольствием играл в подвижные игры, да и сейчас играю вместе с вами на каждом занятии. Мне нравятся игры независимо от того, к народам какой национальности они относятся. Главное, чтобы они были интересные, познавательные, добрые, задорные, в общем, как вы говорите: «Классные!».

- Михаил (фамилию не назвал) – обучающийся 7 класса МБОУ СОШ №1. «Я на улице в игры не играю. Мы с друзьями просто гуляем, разговариваем, обсуждаем компьютерные игры, как можно легче пройти трудный уровень. Нам это интересно».

- Меньщикова Татьяна Ивановна – пенсионерка. «Мы в детстве постоянно играли в разные игры. Днём помогали родителям, а вечером собирались с разных улиц от малышей до старших ребят и девчат и играли в «Штандыр», «Казаки-разбойники», «Выбивалы», «Прятки», «Ручеёк», «Плетень» все и не перечислишь. Было очень весело. Но самое главное – мы не разделялись по национальностям, были все равны.»

**Приложение Б**

**Правила некоторых русских народных игр**

**Игра «Удар по верёвочке»**

Для игры необходима замкнутая в круг веревочка. Игроки берутся обеими руками за веревочку с внешней стороны. Выбирается один водящий, который должен находиться в центре круга, образованного веревочкой.

Цель водящего – посалить, т.е. ударить по руке одного из играющих находящихся с внешней стороны круга. Те, кто находятся с внешней стороны круга, во время атаки водящего могут отпустить от веревочки только одну руку. Если играющий отпускает от веревочки две руки или по одной из них попадает водящий, то уже именно он становится в круг и игра продолжается дальше.

**Игра «Прыганье со связанными ногами»**

Всем участникам завязываются ноги плотной широкой веревкой или платком. После чего все становятся около исходной линии и по сигналу начинают прыгать в сторону финишной черты. Победителем является тот, кто быстрее всех преодолел расстояние. Расстояние не должно быть слишком большим, так как прыгать с завязанными ногами достаточно тяжело.

**Игра «Горелки**»

Для этой игры необходим водящий, его и выбирают до начала игры. Все остальные образуют пары, преимущественно мальчик – девочка, а если в игре принимают участие и взрослые, то мужчина – женщина. Пары встают друг за другом, а водящий спиной к первой паре на определенном расстоянии и ему строго воспрещается оглядываться назад. После кто-то один или все вместе начинают приговаривать: "Гори, гори ясно! Чтобы не погасло. Взглянь на небо, там птички летают!" (Встречаются и другие рифмовки). После чего водящий смотрим в небо. После чего задняя пара бежит через стороны вперед, один человек через правую сторону, другой через левую сторону. Задача задней пары постараться встать перед водящим, взявшись за руки. Водящий старается поймать или хотя бы осалить одного из передвигающейся пары. Если это происходит, тот, кого осалили, становится водящим, а "старый" водящий занимает его место в паре. Игра продолжается до потери интереса или появления усталости у игроков.

**Игра «У медведя во бору»**

Игра для самых маленьких. Из всех участников игры выбирают одного водящего, которого назначают "медведем". На площадки для игры очерчивают 2-ва круга. 1-ый круг – это берлога "медведя", 2-ой – это дом, для всех остальных участников игры.

Начинается игра, и дети выходят из дома со словами:

У медведя во бору  
Грибы, ягоды беру.  
А медведь не спит,  
И на нас рычит.

После того, как дети произносят эти слова, «медведь» выбегает из берлоги и старается поймать кого-либо из деток. Если кто-то не успевает убежать в дом и «медведь» ловит его, то уже сам становится «медведем» и идет в берлогу.

**Игра «Казаки-разбойники**

Играющие делятся на две группы. Одна изображает казаков, другая – разбойников.

У казаков есть свой дом, где в течение игры находится сторож. В его обязанности входит охрана пойманных разбойников.

Игра начинается с того, что казаки, оставаясь в своем доме, дают возможность разбойникам спрятаться. При этом разбойники должны оставлять следы: стрелки, условные знаки или записки, где указывается место следующей отметки.

Следы могут быть и ложные, для того чтобы запугать казаков. Через 10–15 минут казаки начинают поиски.

Игра заканчивается тогда, когда все разбойники пойманы, а пойманным считается тот, кого увидели казаки.

Игру лучше проводить на большой, но ограниченной какими-либо знаками территории.

По окончании игры казаки и разбойники меняются ролями.

**Игра «Удочка»**

Удочка – это скакалка. Один ее конец в руке «рыбака» – водящего. Все играющие встают вокруг «рыбака» не дальше чем на длину скакалки. «Рыбак» начинает раскручивать «удочку», пытаясь задеть ею по ногам играющих.

«Рыбки» должны уберечься от «удочки», перепрыгнуть через нее. Чтобы «рыбки» не мешали друг другу, между ними должно быть расстояние примерно в полметра. «Рыбки» не должны сходить со своих мест. Если «рыбаку» удалось поймать «рыбку», то есть дотронуться «удочкой», то место «рыбака» занимает пойманная «рыбка».

Необходимо соблюдать такое условие: скакалку можно крутить в любую сторону, но нельзя поднимать ее от земли выше, чем на 10–20 сантиметров.

**Игра «Кошки-мышки»**

Для игры выбираются два человека: один – «кошка», другой – «мышка». В некоторых случаях количество «кошек» и «мышек» бывает и больше. Это делается для того, чтобы оживить игру. Все остальные играющие встают в круг, взявшись за руки, и образуют «ворота».

Задача «кошки» – догнать «мышку» (то есть дотронуться до нее рукой). При этом «мышка» и «кошка» могут бегать внутри круга и снаружи.

Стоящие в кругу сочувствуют «мышке» и, чем могут, помогают ей. Например: пропустив через «ворота» «мышку» в круг, они могут закрыть их для «кошки». Или, если «мышка» выбегает из «дома», «кошку» можно там запереть, то есть опустить руки, закрыв все «ворота».

Игра эта не проста, особенно для «кошки». Пусть «кошка» проявит и умение бегать, и свою хитрость, и сноровку. Когда «кошка» поймает «мышку», из числа играющих выбирается новая пара.

**Игра «Горячий картофель»**

Традиционно в игре использовался настоящий картофель, но его можно заменить на теннисный мячик или волейбольный мяч. Дети садятся в круг, ведущий находится в центре. Он бросает «картошку» кому-нибудь из игроков и тут же закрывает глаза.

Дети перебрасывают ее друг другу, желая как можно быстрее от нее избавиться (будто это натуральная горячая картошка). Вдруг ведущий командует: «Горячий картофель!» Тот, у кого в данный момент оказалась в руках «горячая картошка» – выбывает из игры. Когда в кругу остается один человек, игра прекращается, и этот игрок считается победившим.

**Приложение В**

**Правила некоторых народных казахских игр**

**Игра «Сбивание тымака»**

Это казахская национальная игра, сыграть в которую может каждый, умеющий держаться в седле и имеющий лошадь. Согласно условиям игры, в землю вбивается шест, его высота не должна превышать рост наездника. На верхушку шеста надевается головной убор – тымак. Наезднику показывают и дают запомнить, где он находится. После этого наезднику завязывают глаза и раскручивают, а потом отпускают со словами: «Попробуй сбей тымак!». Наездник берет в руки камчу и пытается сбить тымак. Если с трех попыток ему это не удается, он может исполнить песню в обмен на еще три попытки сбить его. У кого быстрее всех получится сбить тымак, тот и победитель.

**Игра «Куме алу» («Подними монету»)**

Игра имеет очень глубокие исторические корни. Правила игры со временем почти не изменились, изменился только атрибут. Согласно правилам игры, всадники, доскакав по сигналу от условной линии старта до линии финиша, должны на скаку успеть собрать как можно больше монет, завернутых в платочек и заранее разбросанных в целях игры по полю. Раньше в далекие времена вместо монет для игры использовались серебряные слитки, которые в последствии были заменены на монеты. В «Куме алу» могут играть и дети. Это очень веселая и подвижная игра. В детской версии ей заключается в следующем: на площадке отмечаются линия старта и линия финиша. Вдоль игрового поля раскладываются монеты. Джигиты становятся вдоль линии страта и по команде «старт», изображая наездников на лошадях бегут вдоль поля к линии финиша, собирая «на скаку» монеты. Тот, кто не останавливаясь, «на скаку», соберет наибольшее количество монет дойдя до финиша, объявляется победителем соревнования. При этом имитировать скачку на лошади нужно все время, пока не достигнута линия финиша, и при подъеме монеты также нельзя останавливаться.

**Игра «Казан»**

Игра, в которую можно играть как летом на поляне, так и зимой на льду. Принимать участие могут от 3 до 10 человек. Согласно условиям игры, на земле или на льду очерчивается круг. Все участники, кроме водящего, встают по конуру, а водящий – за кругом. В центре заранее делается и по периметру делаются небольшие ямки. В руках у участников палки или клюшки. Также для игры понадобится деревянный шар, радиусом в 7−10 сантиметров. Водящий пытается палкой загнать шар в центральную лунку, а остальные участники игры защищают лунку своими палками и не дают ему это сделать, отбивая шар за круг. Если бьющий по шару участник не сумел ударить по нему и занять свою ямку (для этого нужно поставить в нее одним концом палку), ее занимает (тем же способом) водящий. Проигравший становится водящим, и игра начинается сначала. Если водящему удастся ввести шар в центральную ямку, все участники игры должны быстро поменяться местами. Во время перебежки водящий старается занять чью-нибудь ямку. Игру возобновляет участник, оставшийся без «ямки».

**Игра «Бурук-теппек»**

Играть могут как взрослые, так и дети. Это игра на дальность метания мячей или камней. Участники становятся в шеренгу и кидают вдаль мячи или камни, завернутые в платки разных цветов. Тот, чей мяч или камень упал ближе всех, идет собирать их и определяет, чей камень или мяч упал дальше остальных. Тот игрок, чей камень трижды упадет дальше всех, считается первым победителем. Игра обычно ведется до определения трех победителей.

**Приложение Г**

**Правила некоторых Татарские народные игры**

**Игра «Угадай и догони»**

Играющие садятся на скамейку или на траву в один ряд. Впереди садится водящий. Ему завязывают глаза. Один из игроков подходит к водящему, кладет руку на плечо и называет его по имени. Водящий должен отгадать, кто это. Если он угадает, то быстро снимает повязку и догоняет убегающего. Если водящий назвал имя игрока неправильно, тогда подходит другой игрок. Если имя названо правильно, игрок задевает водящего по плечу, давая понять, что нужно бежать.

**Правила** **игры.** В случае если водящий не поймет товарища, можно повторить игру еще раз с ним. Как только поймает игрока, водящий садится в конец колон­ны, а пойманный становится водящим. В игре устанавливается строгая очередность.

**Игра «Мяч по кругу»**

Играющие, образуя круг, садятся. Водящий стоит за кругом с мячом, диаметр которого 15—25 см. По сигналу водящий бросает мяч одному из игроков, сидящих в кругу, а сам отходит. В это время мяч начинают пере­брасывать по кругу от одного игрока к другому. Водящий бежит за мячом и старается поймать его на лету. Водящим становится тот игрок, от кого был пойман мяч.

**Правила** **игры.** Передача мяча выполняется путем броска с поворотом. Ловящий должен быть готов к приему мяча. При повторении игры мяч передается тому, кто остался вне игры

**Приложение Д**

**Игры разных народов, разученные на занятиях объединения «Олимпионик» ЦДТ**

**Украинская игра «Высокий дуб»**

**Описание игры**: Чертится круг диаметром 1,5-2 м, в который помещаются все участники. Водящий подбрасывает мяч как можно выше, и все разбегаются как можно дальше от круга. Поймав мяч, водящий кричит «стоп», выбирает «жертву» и назначает количество шагов до нее (шаги могут быть самые разнообразные и в разном количестве, например, два «гиганта» и «пять «лилипутов»).

Если водящему после выполнения назначенных шагов удается дотронуться до водящего, то «жертва» становится водящим. Названия некоторых шагов: «гиганты» — большие шаги в прыжке, «лилипуты» — шаг на полступни, «ниточка» — от мыска к мыску, «утята» — вприсядку, «зонтики» — прыжок с переворотом, «зайчик» — прыжок — ноги вместе.

**Белорусская игра «Мельница»**

Все играющие становятся в круг на расстоянии не менее 2 м друг от друга. Один из играющих получает мяч и передает его другому, тот третьему и т. д. по кругу. Постепенно скорость передачи возрастает. Каждый игрок старается поймать мяч.

Правила игры. Игрок, который упустил мяч или бросил его неправильно, выбывает из игры. Побеждает тот, кто остается в игре последним.

**Белорусская игра «Колечко» (Пярсцёнак)**

Играющие стоят по кругу, держат руки впереди лодочкой. Выбирается один ведущий. В руках у ведущего лежит небольшой блестящий предмет (это может быть колечко, фантик из фольги). Ведущий идет по кругу и каждому как будто кладет колечко в руки. При этом он говорит:

Вот по кругу я иду,

Всем колечко вам кладу,

Ручки крепче зажимайте

Да следите, не зевайте!

Одному из детей он незаметно кладет колечко, а потом выходит из круга и говорит: «Колечко, колечко, выйди на крылечко!» Тот, у которого в ладошках окажется колечко, выбегает, а дети должны постараться задержать его, не выпустить из круга.

**Правила игры.** После слов: «Колечко, выйди на крылечко!» — все игроки должны успеть быстро взяться за руки, чтобы не выпустить игрока с колечком в руке из круга.

**Белорусская игра «Перетягивание»**

Мелом обозначается центр площадки.

По обе стороны площадки на расстоянии 5 м наносятся линии, за которыми в колонну по одному выстраиваются две команды игроков.

По сигналу каждая группа, повернувшись боком, идет навстречу друг другу.

Сцепившись согнутыми в локтях руками, игроки каждой команды тянут в свою сторону, стараясь нарушить цепь противника, т.е. перетянуть соперника за заранее обусловленную линию.

Кто перетянул, тот и выигрывает.

Правила игры.

Дети не должны умышленно разрывать руки, мешать другим, вызывать падение игроков.

**Азербайджанская игра «День и ночь»** **(Геджа ее гюндуз)**

На некотором расстоянии друг от друга проводятся две линии. У одной линии выстраивается команда «Ночь», у другой — «День». Ведущий между ними. По команде «Ночь!» ловят соответственно названная команда, по команде «День!» ловит другая команда. Для различия команд можно на рукава привязать ленточки (например, белую и черную).

**Правила игры.** Осаленные переходят в команду соперника.

**Азербайджанская игра «Изюминка»**

На площадке чертится круг (диаметр круга зависит от количества играющих). Дети делятся на две равные группы. По жребию одна команда входит в круг, вторая остается за кругом. Нескольким игрокам второй команды даются мячи, но так, чтобы стоящие в кругу не знали, у кого мяч. Дети с мячами условно нумеруются так, чтобы номер каждого игрока знали только игрок и водящий. Все ходят по кругу. Водящий называет номер одного из игроков. Тот быстро бросает мяч, стараясь осалить игрока, находящегося в кругу. Осаленный игрок выбывает из игры. Если кидавший мяч не попадает в игрока, то он сам выбывает из игры, а мяч передает другому. Игра продолжается до тех пор, пока в команде останется один человек.

**Правила игры**. Бросает мяч с места только тот, чей номер назвал ведущий.

**Таджикская игра «Спасение пойманных» (Зиндакунак)**

Считалкой выбираются три водящих. Они становятся на одной стороне площадки. Все остальные располагаются недалеко от них в ряд.

По команде дети разбегаются в разные стороны, а водящие стремятся их поймать. Пойманные игроки берутся за руки и в центре площадки становятся в круг. Водящие продолжают ловить игроков до тех пор, пока не останутся трое непойманных, которые стремятся подбежать к игрокам, стоящим в кругу, и выручить кого-либо из них. Если это удалось, то игроки опускают руки и убегают из круга. Если оставшимся игрокам долго не удается подойти к кругу и коснуться одного из пойманных игроков, то они проигрывают. Игра начинается сначала, водящими становятся три непойманных игрока.

**Правила игры.** Игрокам нельзя выходить за пределы площадки. Пойманные игроки не должны покидать круг до тех пор, пока оставшиеся три игрока не выручат их.

**Башкирская игра «Стрелок»**

На земле, на расстоянии 10-15 метров друг от друга проводят две черты, между которыми чертится круг диаметром около 2 м. Один из игроков выбирается на роль стрелка и с мячом в руках становиться в круге. По сигналу остальные игроки начинают перебежку от одной линии к другой, а стрелок старается попасть в них мячом. Как только ему это удается, он меняется с выбитым игроком ролями.

**Грузинская игра «Игра лягушек»**

На площадке чертится круг диаметром 3-4м, от которого на расстоянии 6-8 м обозначается домик.

Игроки делятся на две команды по 6-8 детей.

Одна из них по жребию становится в круг на четвереньки: они – лягушки – скачут, квакают.

На головах у них шапки.

Игроки второй команды свободно располагаются за линией круга, стараются снять с них шапки, используя обманные движения, и донести, их до домика.

Убегающих преследуют лягушки, у которых сняли шапки.

Они пытаются осалить убегающих (коснуться их рукой), прежде чем последние успеют вбежать в домик.

Если это им удается, команде лягушек засчитывается столько очков, сколько игроков они осалили.

В противном случае очки получает другая команда.

Каждые 3-4 минуты команды меняются местами.

Правила игры.

Лягушкам не разрешается выходить за пределы круга до тех пор, пока с них не снимут шапки.

В кругу лягушки передвигаются на четвереньках, а за его пределами преследуют убегающих обычным бегом.

Снимать шапки разрешается с нескольких лягушек. В этом случае они могут осаливать любого из убегающих и даже нескольких игроков.

**Карельская игра «Мяч»**

Играющие делятся на две команды. Игроки одной команды рисуют для себя на площадке крепость – квадрат, каждая сторона которого равна пяти шагам.

Игроки другой команды находятся в поле. Они подходят к крепости не ближе чем на пять шагов.

У одного из нападающих в руках мяч. Он бросает его в защитников крепости.

Тот, в кого попали, поднимает мячик и бросает его в наступающих, а те, в свою очередь, снова бросают мячик в защитников крепости. Промахнувшийся выбывает из игры.

Правила игры.

Наступающие бросают мяч с определенного расстояния, не ближе. Они могут увертываться от мяча защитников только в пределах поля, а защитники – в пределах крепости.

**Марийская игра «Биляша»**

На площадке чертят две линии на расстоянии 3-4 м одна от другой.

Играющие, разделившись на две команды, становятся за этими линиями лицом друг к другу.

Один из играющих по собственному желанию и согласию товарищей с криком «Биляша!» бежит к другой команде, каждый участник которой вытягивает вперед правую руку.

Подбежавший берет кого-нибудь из команды соперников за руку и старается перетянуть его через площадку за свою линию.

Если ему это удается, то он ставит пленника позади себя.

Если же сам окажется за чертой команды противника, то становится ее пленником и располагается за спиной игрока, перетянувшего его на свою сторону.

Игра продолжается, теперь игрока-нападающего высылает другая команда.

Игра заканчивается тогда, когда одна команда перетянет к себе всех игроков другой команды.

Правила игры.

Перетягивать соперника можно только одной рукой, помогать другой рукой нельзя.

Никто не должен отдергивать вытянутую вперед руку.

Если игрока, у которого есть пленник, перетянет на свою сторону игрок противоположной команды, то пленник освобождается и возвращается на свое место в команде.