

Управление образования Администрации города Усть-Илимска
Муниципальное автономное образовательное учреждение
дополнительного образования «Центр детского творчества»

РАССМОТРЕНА
на заседании методического совета
протокол № 01 от 14.01.2019 г.

УТВЕРЖДЕНА
приказом МАОУ ДО ЦДТ
от 14.01.2019 № 005

**Дополнительная общеразвивающая программа
«Народные игры»**

Возраст учащихся – 6-11 лет
Срок реализации – 3 года

Автор программы:
Копылова Е.В., заместитель директора
по научно-методической работе,
МАОУ ДО ЦДТ

Пояснительная записка

Игра и учеба – две разные деятельности. Игра – естественный спутник жизни ребенка, источник радостных эмоций, обладающий великой воспитательной силой. Большое значение для формирования полноценной личности имеют игры, идущие от исторически сложившихся традиций этноса – народные игры. Они побуждают детей осознавать свою этническую и национальную принадлежность, позволяют воспитывать уважительное отношение к представителям других народов. В народных играх много фольклора, образных движений, соревновательного задора. Создание в рамках дополнительного образования объединения народных игр позволяет не только обогатить оздоровительные возможности образовательного процесса, но и приобщить учащихся к истории и традициям родного и других народов, что связано с воспитанием духовности, формированием системы нравственно-эстетических, общечеловеческих ценностей. Игры, в силу своей многофункциональности, гармонично развивают ребенка, органически вписываются в современные учебно-воспитательные системы и просто интересны младшим школьникам. Важно, чтобы игры были направлены на то, чтобы сплотить детский коллектив, где каждый ребенок чувствовал бы себя нужным, был уверенным в себе, умел проявить себя достойно. Составление дополнительной общеразвивающей программы «Народные игры» (далее – программа «Народные игры») актуально для учащихся 6-11 лет.

Педагогическая целесообразность программы «Народные игры» определяется тем, что у учащегося посредством содержания программы формируется потребность в проживании (самоорганизации и проведении) культурно-образовательного досуга. Внешнее педагогическое воздействие переходит в личную мотивацию учащегося при накоплении знаний о разных играх, при формировании навыков игровой деятельности. Дополнительное образование наряду с общим образованием решает значимые задачи по формированию универсальных учебных действий.

Программа «Народные игры» составлена на основе «Положения о дополнительной общеразвивающей программе МАОУ ДО ЦДТ» (приказ МАОУ ДО ЦДТ от 25.12.2018 № 497) и методической литературы: государственной программы «Внеурочная программа игровой деятельности школьников». - М.: Просвещение, 2011. – с. 30-46. Новизна программы заключается в следующем:

Показатели	Государственная программа	Дополнительная общеразвивающая программа «Народные игры»
Длительность Программы (лет)	3	3
Количество часов	Всего – 136 ч 1 г.об. – 34 ч 2 г.об. – 34 ч 3 г.об. – 68 ч	Всего – 204 ч 1 г.об. – 68 ч 2 г.об. – 68 ч 3 г.об. – 68 ч
Содержание программы	-	Введены темы в 1, 2, 3 годах обучения: - «Вводное занятие» - 1 ч; - «Итоговое занятие» - 1 ч

Цель: развитие личности младшего школьника средствами игровой деятельности.

Задачи:

1. Воспитывать позитивное ценностное отношение к «Человеку. Творчеству»: основы здорового образа жизни, физическую выносливость, усидчивость, культуру нравственно-эмоциональных проявлений, основы морально-нравственных понятий и этикета, навыки самоорганизации и коллективного взаимодействия, трудолюбие, эстетику деятельности.

2. Формировать знания о разнообразных народных играх, народном игровом фольклоре.

3. Развивать у учащихся общие интеллектуальные способности: устойчивое и целенаправленное внимание и восприятие, различные виды памяти, познавательную активность, воображение, речь, основы мыслительных операций.

Развивать специальные способности: навыки социальной коммуникации и работы с информацией.

Формировать специальные умения и навыки: работа по устной и визуальной инструкции, работа с символическими знаками, доведение действий до логической завершенности.

Развивать общие и специальные физические способности: крупную и мелкую моторику, координацию движений, пространственную ориентацию, различные каналы восприятия.

Ожидаемый результат

Учащиеся будут иметь позитивное отношение к базовым ценностям «Человек. Творчество»: гуманность, альтруизм, эмпатия.

Учащиеся будут знать правила ведения социальной коммуникации; принятые в обществе нормы отношения к другим людям, рисках и угрозах нарушения этих норм; о правилах конструктивной групповой работы; о способах организации взаимодействия людей и общностей; о способах самостоятельного поиска, нахождения и обработки информации; разные виды игр, правила игры.

Учащиеся будут уметь работать с литературой, соблюдать правила игры, работать в мини-группах, доброжелательно и терпеливо общаться друг с другом, выражать собственные чувства и эмоции в разных видах творческой деятельности.

Учащиеся будут иметь опыт самоорганизации и организации совместной деятельности с другими учащимися; управления коммуникацией с другими людьми и принятия на себя ответственности за других людей; групповой, индивидуальной, творческой деятельности, организации и проведения игр и праздничных мероприятий.

При освоении программы «Народные игры» осуществляется текущая (промежуточная) и аттестация учащихся по итогам освоения дополнительной общеразвивающей программы.

Содержание педагогической диагностики

№ п/п	Критерии	Формы аттестации	Год обучения	Периодичность проведения	Механизм отслеживания	Содержание оценки
1	Предметные компетенции	Входная	1	Второе занятие	Практическое задание «Игра-опрос «Мои любимые игры»	Высокий уровень (ВУ) – 39-42 балла Средний уровень (СУ) - 17-38 баллов Низкий уровень (НУ) - 14-16 баллов
		Первая промежуточная	1	Третья декада декабря	Проектное задание «Игра» (Приложение 1)	
		Вторая промежуточная	1	Третья декада мая	Проектное задание «Игра»	
		Третья промежуточная	2	Третья декада декабря	Проектное задание «Игра»	
		Четвертая промежуточная	2	Третья декада мая	Проектное задание «Игра»	
		Пятая промежуточная	3	Третья декада декабря	Проектное задание «Игра»	
		Итоговая	3	Третья декада мая	Проектное задание «Игра»	
2	Творческие способности	Промежуточная. Итоговая	1-3	Ежегодно. Третья декада мая	Документ об участии	Участие в мероприятиях различного уровня: ВУ - участие в мероприятиях международного, федерального, регио-

						нального, муниципального уровней. СУ - участие в мероприятиях регионального, муниципального уровней. НУ - участие в мероприятиях уровня объединения
--	--	--	--	--	--	---

Реализация программы осуществляется на основе принципов: сознательности и доступности; связи теории с практикой; систематичности и последовательности; активности и прочности; учета возрастных и индивидуальных особенностей.

Направленность – социально-педагогическая.

Образовательная область – обществознание.

Образовательный уровень - начальный.

Уровень усвоения – общекультурный (базовый).

Ориентация содержания – практическая.

Характер освоения – развивающий.

Возраст учащихся – 6-11 лет.

Длительность обучения – долгосрочная, 3 г., 216 ч., ежегодно - по 72 ч.

Количество занятий в неделю – 2.

Длительность одного занятия – 1 ч (45 мин).

Количество учащихся в объединении – 18.

Рекомендуемые типы занятий: игра, практическая работа, соревнование, экскурсия, КТД, просмотр, праздник, проект, театральная постановка.

Рекомендуемые образовательные технологии и методы: арт-педагогики, групповой работы, визуальные, интерактивные, информационно-коммуникационные, арт-терапия, игровая, рефлексия, метод проекта и учебно-исследовательской работы.

Особые требования для освоения программы: заявление родителей (законных представителей), обеспечение родителями своего ребенка необходимыми формой, обувью и материалами.

Учебно-материальное обеспечение:

а) материально-техническое: учебный кабинет с площадкой для подвижных игр, столы, стулья, ковер, музыкальный центр, медиааппаратура, игровой инвентарь (веревки, деревянные палки, кегли, кубики, мячи, обручи, платки, скакалки и др.); театральные реквизит (театральная ширма, театральные куклы и др.), письменные принадлежности (бумага, фломастеры, цветные карандаши).

б) учебно-методическое: методическая литература, учебно-методические разработки; дидактический материал (демонстрационный и раздаточный), электронные образовательные ресурсы, интернет. (Приложение 2)

По окончании обучения учащиеся получают свидетельство о дополнительном образовании в МАОУ ДО ЦДТ.

Содержание программы

1 год обучения

Цель: развитие интереса к групповым играм у учащегося-младшего школьника в игровой деятельности.

Задачи:

1. Воспитывать позитивное ценностное отношение к «Человеку. Творчеству»: физическую выносливость, усидчивость, представления о культуре нравственно-эмоциональных проявлений, основы морально-нравственных понятий, элементарные навыки самоорганизации и коллективного взаимодействия, трудолюбие, эстетику деятельности.

2. Формировать знания о разнообразных народных играх, народном игровом фольклоре.

3. Развивать у учащихся общие интеллектуальные способности: устойчивое и целенаправленное внимание и восприятие, различные виды памяти, познавательную активность, воображение, речь, основы мыслительных операций.

Развивать специальные способности: навыки социальной коммуникации и работы с информацией.

Формировать специальные умения и навыки: работа по устной и визуальной инструкции, работа с символическим знаками, доведение действий до логической завершенности.

Развивать общие и специальные физические способности: крупную и мелкую моторику, координацию движений, пространственную ориентацию, различные каналы восприятия.

Ожидаемый результат

Учащиеся будут проявлять ценностное отношение к «Человеку. Творчеству» (иметь представление о правилах поведения в разных обстоятельствах, уметь выстраивать общение в разных детских группах, выполнять поручения взрослых самостоятельно).

Учащиеся будут знать интеллектуально-познавательные, подвижные, настольные, игры-драматизации, ситуативные игры-упражнения.

Учащиеся будут уметь соблюдать правила игры, работать в мини-группах, группах, доброжелательно и терпеливо общаться друг с другом.

Учащиеся будут иметь опыт проведения игр, групповой, индивидуальной, творческой деятельности.

Тема 1. Вводное занятие

Знакомство учащихся. Знакомство с целью программы. Режим занятий. Правила охраны труда. Первая встреча с игрой. Игра и жизнь. Правила игры, игровые роли, сюжет игры. Игровое состояние. Назначение игры. Игра, дети и взрослые. Многообразие игр.

Раздел 1. Интеллектуально-познавательные игры

Интеллектуально-познавательная игра – соревнование в информированности и сообразительности. Правила викторины. Викторины на знание правил дорожного движения, поведения в общественных местах (в школе, в транспорте, на улице).

Практика: Коллективная и индивидуальная работа, работа в парах, игра.

Тема 2. Игры на развитие внимания, восприятия и памяти

Практика: Русские народные игры «Почта», «Коршун», «Птицелов», «Кто самый внимательный», «1,2,3 – говори», «Прятки с игрушками», «Отзовись, не зевай», «Запрещенное движение», «Земля, вода, воздух, огонь», «Кто летит?», «День, ночь», «У медведя во бору», «Рыбы, звери, птицы», «Выполни уговор строго», «Повтори быстро» и другие. Туркменская игра «Гушакгойды». Казахская игра «Джаяу-тартыс». Узбекские игры «Дупы ташар», «Чилик», «Чапан-куль». Татарская игра «За платком». Цыганские игры «Ручеек», «С бубенцом, гитарой». Китайские игры «Ним», «Энона». Немецкая игра «Так-тик».

Коллективная и индивидуальная работа, работа в парах, викторины, конкурсы, сказочная эстафета, рисование, лепка, бумагопластика.

Тема 3. Игры на развитие речи и мышления

Практика: игры «Пчелки и ласточка», «Шлепанки», «Молчанка», «Пастух и стадо», «Где мы побывали, что мы повидали», «Отгадай-ка», «Птицелов и коршун», «Море волнуется раз...», «Два Мороза», «Много троих, хватит двоих», «Называя дни недели», «Игры со словами и в слова», «Анаграммы, логарифмы», «Веселые сочинители», «Увидел, услышал, заполучил», «Движение по памяти», «Поиск общего», «На одну букву», «Групповой рассказ», «Колечко», «Мелафон», «Пустое место» и другие.

Конкурсы: «Эрудит», «Я - артист», «Сказочный аукцион», КВН «Веселые сочинители», турниры «На золотом крыльце сидели...», праздник, экскурсии в библиотеку, краеведческий музей (участие в мастер-классах, конкурсе чтецов и др.), практическая работа (конкурс сказочных рисунков, творческие работы об игре).

Раздел 2. Народные подвижные игры

Движение и сноровка в различных видах человеческих занятий. Простые подвижные игры: правила и виды. Игры с музыкальным сопровождением, сюжетные игры. Правила подвижных игр. Роли в подвижных играх: водящий, судья, организатор.

Тема 4. Игры с бегом

Практика: русские народные игры «Лапта», «Выгони мяч», «Гуси», «Дорожки, змейка, челночек», «Вышибалы», «Филин и пташка», «Гуси-лебеди», «Горячее место», «Вторая линия», «Коршуны, ловцы, пленники». Дагестанские игры «Журавли», «Жмурки». Татарские игры «Жмурки в норках», «Жмурки в кругу», «Коснись плечом», «Угадай и догони», «Пожарники», «Серый волк», «Скок-перескок». Японская игра «Жмурки». Китайская игра «Дракон». Африканская игра «Данда». Грузинские игры «Чилакбози», «Сахребоба». Таджикская игра «Сафедчубан».

Тема 5. Игры с мячом

Практика: русские народные игры «Малечена-кале-чена», «Гонка мяча по улице», «Мячик кверху», «Шарманчики», «Перебрасывание мяча», «Старые лапти», «Вышибала», «Горячая картошка», «Самый ловкий», «Одиннадцать», «Гонка мячей», «Выбей мяч из круга» и другие. Туркменские игры «Тудук», «Таяк-зынды». Осетинская игра «Деревянный мяч». Дагестанская игра «Деревянный шарик». Азербайджанская игра «Зангу». Литовская игра «Квинта». Английские игры «Скрэмбл», «Квинта». Татарская игра «Попади мячом». Таджикская игра «Туб аз давра».

Тема 6. Игры малой подвижности

Практика: русские народные игры «Городки», «Деревянные бабки», «Рюхи», «Шар», «Волк», «Классы», «Краски», «Колечко», «Летит не летит», «Телефон», «Море волнуется», «Фанты», «Пустое место», «Дятел», «Мелафон» и другие. Татарские игры «Двадцать палочек», «Кто перетянет», «Палку в круг» и другие. Осетинские игры «Игра в волчок», «Игра в охотников и зверей», «Игра с прыжками». Якутские игры «Истанга», «Куобах». Литовские игры «Ритинис», «Рубка капусты». Дагестанские игры «Карга», «Кулик». Грузинская игра «Классы». Китайская игра «Дракон». Белорусская игра «Потяч». Эстонская игра «Ребанэ» и другие.

Тема 7. Игры-эстафеты

Практика: спортивные эстафеты и соревнования, турниры «Сказочная эстафета», «Встречная эстафета», «Фантазеры», «Сильный, ловкий, смелый», праздник «Папа, мама, я - дружная семья» и др.

Раздел 3. Настольные игры

Разнообразие настольных игр. Парные игры. Игры в шашки – классическая настольная игра. Правила игры в шашки. Настольные игры на бумаге (крестики-нолики). Настольные игры в компании (домино и лото). Правила настольных игр в лото и домино.

Практика: коллективная игровая деятельность.

Раздел 4. Игры-драматизации

Ситуация в игре: участники (игровые роли), задачи и способы их решения участниками ситуации. Игровые диалоги-импровизации с игрушками.

Практика: сюжеты игр «В школе», «В гостях», «Экстремальная ситуация», «Добро как практическое волшебство».

Русские народные игры «Филин и пташки», «Ляпка», «Заря», «Салочки-догонялки», «Смелые мышки», «Я принес тебе подарок», «Кривой петух», «Звонарь», «Пустое место», «Кошки-мышки», «Щука и караси», «Платок», «Стоп» и другие. Таджикская народная игра: «Гусолакашан или ки зур» (кто сильнее?). Еврейская народная игра «Афикомак». Чешские народные игры «Сим», «Коллу». Узбекские народные игры «Чапан-пуль», «Чилик». Татарская народная игра «Часовой». Молдавская народная игра «Чут-чут». Дагестанская народная игра «Ямочки». Тувинская народная игра «Хуреш».

Раздел 5. Ситуативные игры-упражнения

Парное взаимодействие в игре. Влияние на партнера, избирательная реакция на влияние, противостояние влиянию.

Практика: коллективная игровая деятельность.

Тема 11. Итоговое занятие

Практика: игра-зачет. Рефлексия достижений учащихся.

2 год обучения

Цель: формирование самостоятельности у учащихся в организации игровой деятельности.

Задачи:

1. Воспитывать позитивное ценностное отношение к «Человеку. Творчеству»: основы здорового образа жизни, физическую выносливость, усидчивость, культуру нравственно-эмоциональных проявлений, основы морально-нравственных понятий и этикета, навыки самоорганизации и коллективного взаимодействия, трудолюбие, эстетику деятельности.

2. Продолжить формирование знаний о разнообразных народных играх, народном игровом фольклоре.

3. Продолжить развитие у учащихся общих интеллектуальных способностей: устойчивое и целенаправленное внимание и восприятие, различные виды памяти, познавательную активность, воображение, речь, основы мыслительных операций.

Продолжить развитие специальных способностей: навыки социальной коммуникации и работы с информацией.

Продолжить формирование специальных умений и навыков: работа по устной и визуальной инструкции, работа с символическими знаками, доведение действий до логической завершенности.

Продолжить развитие общих и специальных физических способностей: крупную и мелкую моторику, координацию движений, пространственную ориентацию, различные каналы восприятия.

Ожидаемый результат

Учащиеся будут иметь опыт ценностного отношения к «Человеку. Творчеству» (осознанно соблюдать правила поведения в разных обстоятельствах, уметь выстраивать общение в разных детских группах, со взрослыми, знать и выполнять свои обязанности, физическую выносливость, усидчивость).

Учащиеся будут знать интеллектуально-познавательные, подвижные, настольные, игры-драматизации, ситуативные, игры на кооперацию; обычаи, традиции, игровой фольклор разных народов.

Учащиеся будут уметь работать с литературой (поиск новых игр; форм малого фольклора).

Учащиеся будут иметь опыт организации и самостоятельного проведения игр (подготовка игрового пространства и игровых атрибутов), опыт участия в проектной и творческой деятельности.

Тема 1. Вводное занятие

Цель деятельности объединения в новом учебном году. Организационные вопросы. Правила охраны труда, режим занятий. Азарт игры. Выигрыш и проигрыш. Радость и огорчение в игре. Нарушение правил игры. Цена выигрыша. Опасности игры.

Раздел 1. Интеллектуально-познавательные игры

Правила интеллектуально-познавательных игр. Правила подготовки к познавательной игре. Типы вопросов в интеллектуально-познавательных играх. Викторины на знание правил поведения в общественных местах (в театре, кинотеатре, музее, парке, магазине).

Тема 2. Игры на развитие внимания, восприятия и памяти

Викторины, конкурсы, пальчиковый театр, словесные, дидактические игры, сказочные эстафеты и соревнования, КВН.

Практика: русские народные игры «Я – первый», «Жмурки», «Поединок на ракетках», «Узнай по голосу», «Да и Нет не говорить», «Прятки с игрушками», «Отзовись, не зевай», «Запрещенное движение», «Земля, воздух, огонь, вода», «Кто летит?», «День, ночь», «У медведя во бору», «Выполни уговор строго», «Повтори быстро» и другие. Туркменские игры «Дузме», «Гушакгойды». Узбекские игры «Дупы ташар», «Чилик». Осетинская игра «Игра в гремушки». Цыганские игры «Не зазвени», «Ручеек». Китайские игры «Ним», «Мариенбад», «Цзань-шицзы», «Энона». Английские игры «Кейлс», «Щелк». Киргизская игра «Чакан-атмай». Узбекская игра «Чапан-куль».

Тема 3. Игры на развитие речи и мышления

Викторины, конкурсы.

Практика: игры «Скучно, скучно так сидеть», «Отгадай-ка», «Пчелки и ласточка», «Птицелов и коршун», «Море волнуется раз», «Два Мороза», «Игры со словами и в слова», «Анаграммы, логарифмы», «Движение по памяти», «На одну букву», «Групповой рассказ», «Колечко», «Мелафон», «Да» и «Нет не говорить», «Загадки», «Считалки», «Пословицы», «Испорченный телефон» и другие.

Раздел 2. Народные подвижные игры

Игры народов России (лапта). Народные подвижные игры, включающие выполнение физических упражнений (бег, удары, прыжки). Народные подвижные игры, включающие упражнения с внешним сопротивлением. Игры народов разных стран. Подвижные игры с малым (теннисным) мячом. Спортивные эстафеты, конкурсы, соревнования «Мы любим игры».

Тема 4. Игры с бегом

Практика: русские народные игры «Пятнашки», «Горелки», «Третий лишний», «Здравствуйте, Мария Ивановна», «Вышибалы», «Филин и пташка», «Гуси-лебеди», «Горячее место», «Вторая линия» и другие. Дагестанские игры «Жмурки», «Журавли». Татарские игры «Пожарники», «Серый волк», «Угадай и догони». Японская игра «Жмурки». Китайская игра «Дракон». Африканская игра «Данда». Грузинские игры «Чилакбози», «Сахребоба».

Тема 5. Игры с мячом

Практика: русские народные игры «Выбей мяч из круга», «Мячик кверху», «Шарманщик», «Самый ловкий», «Гонка мячей», «Футбол», «Старые лапти» и другие. Туркменские игры «Тудук», «Таяк-зынды». Осетинская игра «Деревянный мяч». Дагестанская игра «Деревянный шарик». Азербайджанская игра «Зангу». Литовская игра «Квинта». Английские игры «Скрэмбл», «Квинта». Татарская игра «Попади мячом». Таджикская игра «Туб аз давра».

Тема 6. Игры малой подвижности

Практика: русские народные игры «Петушиный бой», «Салка на одной ноге», «Краски», «Фанты», «Заяц, Заяц, сколько время?», «Дятел», «Атомы и молекулы» и другие. Татарские

игры «Продаем горшки», «Резвые лошадки», «Прыжки по кочкам». Осетинские игры «Игра с прыжками», «Поймай мяч», «Перетягивание палкой». Якутские игры «Кылыы», «Куобах», «Истанга». Дагестанские игры «Кулик», «Перетягивание веревкой», «Карга». Грузинские игры «Классы», «Рустшавакон». Белорусская игра: «Потяг». Эстонская игра «Ребанэ».

Тема 7. Игры-эстафеты

Практика: спортивные эстафеты и соревнования «Сказочная эстафета», «Встречная эстафета», «Фантазеры» и другие.

Раздел 3. Настольные игры

Противостояние игроков в настольных играх. Классическая настольная игра шахматы, правила игры в шахматы. Мир современных шахмат. Настольные игры как способы времяпрепровождения в семье и компании. Удовольствие от игры.

Практика: соревнования, турнир, работа в парах.

Раздел 4. Игры-драматизации

Игровой конфликт и конфликт в игре. Конфликтная ситуация в игре: интересы участников, предмет конфликта, действия участников ситуации, варианты развязки.

Практика: сюжеты игр: «Прием гостей у себя дома», «В больнице», «В магазине», «Экстремальная ситуация». Я и окружающие люди. Взаимопонимание людей. Способы решения задач в процессе игрового взаимодействия.

Разыгрывание игр на основе народных сказок: русские народные игры «Приглашение», «Улитка», «Царевна-несмеяна», «Кто больше», «Пустое место», «Короли и молодцы», «Замри-отомри», «Подарки», «Платок», «Стоп», «Кошки-мышки», «Щука и караси» и другие. Американская игра «Буйволы в загоне». Чешские игры «Сим-сим», «Коллу». Узбекская игра «Чилик». Белорусская игра «Шпень». Туркменская игра «Юзук». Дагестанская игра «Ямочки». Туркменская игра «Юзук». Тувинская игра «Хуреш».

Раздел 5. Ситуативные игры-упражнения

Парное взаимодействие в игре. Упражнения в отказе на предложение (отказ-обещание, отказ-альтернатива, отказ-отрицание, отказ-конфликт). Поведение в конфликтной ситуации.

Практика: тренинговые упражнения, работа в парах.

Раздел 6. Игры на кооперацию

Игровое взаимодействие в группе, кооперация, сотрудничество, соревнование, взаимопомощь в игре. Взаимодействие в малой группе, распределение обязанностей. Межгрупповое взаимодействие в игре. Осознание индивидуальных особенностей участия в кооперации.

Практика: коллективная и индивидуальная работа.

Тема 12. Итоговое занятие

Практика: игра-зачет. Рефлексия успехов учащихся.

3 год обучения

Цель: развитие личности учащегося средствами народной игровой культуры.

Задачи:

1. Воспитывать позитивное ценностное отношение к «Человеку. Творчеству»: основы здорового образа жизни, физическую выносливость, усидчивость, культуру нравственно-эмоциональных проявлений, основы морально-нравственных понятий и этикета, навыки самоорганизации и коллективного взаимодействия, трудолюбие, эстетику деятельности.

2. Формировать знания о разнообразных народных играх, народном игровом фольклоре.

3. Развивать у учащихся общие интеллектуальные способности: устойчивое и целенаправленное внимание и восприятие, различные виды памяти, познавательную активность, воображение, речь, основы мыслительных операций.

Развивать специальные способности: навыки социальной коммуникации и работы с информацией.

Формировать специальные умения и навыки: работа по устной и визуальной инструкции, работа с символическими знаками, доведение действий до логической завершенности.

Развивать общие и специальные физические способности: крупную и мелкую моторику, координацию движений, пространственную ориентацию, различные каналы восприятия.

Ожидаемый результат

Учащиеся будут иметь позитивное отношение к базовым ценностям «Человек. Творчество»: гуманность, альтруизм, эмпатия.

Учащиеся будут знать правила ведения социальной коммуникации; принятые в обществе нормы отношения к другим людям, рисках и угрозах нарушения этих норм; о правилах конструктивной групповой работы; о способах организации взаимодействия людей и общностей; о способах самостоятельного поиска, нахождения и обработки информации; разные виды игр, правила игры.

Учащиеся будут уметь работать с литературой, соблюдать правила игры, работать в мини-группах, доброжелательно и терпеливо общаться друг с другом, выражать собственные чувства и эмоции в разных видах творческой деятельности.

Учащиеся будут иметь опыт самоорганизации и организации совместной деятельности с другими учащимися; управления коммуникацией с другими людьми и принятия на себя ответственности за других людей; групповой, индивидуальной, творческой деятельности, организации и проведения игр и праздничных мероприятий.

Тема 1. Вводное занятие

Цель деятельности объединения в новом учебном году. Организационные вопросы. Правила охраны труда, режим занятий. Новая встреча с игрой. Роли в игре и в жизни. Игровая реальность. Игра и искренность. Серьезное отношение к игре и игровое отношение к жизни.

Раздел 1. Интеллектуально-познавательные игры

Интеллектуально-познавательная игра – соревнование в информированности и сообразительности. Правила викторины. Викторины на знание правил дорожного движения, поведения в общественных местах (в школе, в транспорте, на улице).

Тема 2. Игры на развитие внимания, восприятия и памяти

Практика: русские народные игры «Почта», «Коршун», «Птицелов», «Кто самый внимательный», «1,2,3 – говори», «Прятки с игрушками», «Отзовись, не зевай», «Запрещенное движение», «Земля, вода, воздух, огонь», «Кто летит?», «День, ночь», «У медведя во бору», «Рыбы, звери, птицы», «Выполни уговор строго», «Повтори быстро» и другие. Туркменская игра «Гушакгойды». Казахская игра «Джаяу-тартыс». Узбекские игры «Дупы ташар», «Чилик», «Чапан-куль». Татарская игра «За платком». Цыганские игры «Ручеек», «С бубенцом, гитарой». Китайские игры «Ним», «Энона». Немецкая игра «Так-тик».

Тема 3. Игры на развитие речи и мышления

Практика: игры «Пчелки и ласточка», «Шлепанки», «Молчанка», «Пастух и стадо», «Где мы побывали, что мы повидали», «Отгадай-ка», «Птицелов и коршун», «Море волнуется раз...», «Два Мороза», «Много троих, хватит двоих», «Называя дни недели», «Игры со словами и в слова», «Анаграммы, логарифмы», «Веселые сочинители», «Увидел, услышал, заполучил», «Движение по памяти», «Поиск общего», «На одну букву», «Групповой рассказ», «Колечко», «Мелафон», «Пустое место» и другие.

Викторины, конкурсы: «Эрудит», «Я - артист», «Сказочный аукцион», «Веселые сочинители», «На золотом крыльце сидели...», экскурсии в библиотеку, краеведческий музей (участие в мастер-классах, конкурсе чтецов и др.), практическая работа (конкурс сказочных рисунков, творческие работы об игре).

Раздел 2. Народные подвижные игры

Движение и сноровка в различных видах человеческих занятий. Простые подвижные игры: правила и виды. Игры с музыкальным сопровождением, сюжетные игры. Правила подвижных игр. Роли в подвижных играх: водящий, судья, организатор.

Тема 4. Игры с бегом

Практика: русские народные игры «Лапта», «Выгони мяч», «Гуси», «Дорожки, змейка, челночек», «Вышибалы», «Филин и пташка», «Гуси-лебеди», «Горячее место», «Вторая линия», «Коршуны, ловцы, пленники». Дагестанские игры «Журавли», «Жмурки». Татарские игры «Жмурки в норках», «Жмурки в кругу», «Коснись плечом», «Угадай и догони», «Пожарники», «Серый волк», «Скок-перескок». Японская игра «Жмурки». Китайская игра «Дракон». Африканская игра «Данда». Грузинские игры «Чилакбози», «Сахребоба». Таджикская игра «Сафедчубан».

Тема 5. Игры с мячом

Практика: русские народные игры «Малечена-кале-чена», «Гонка мяча по улице», «Мячик кверху», «Шарманщики», «Перебрасывание мяча», «Старые лапти», «Вышибала», «Горячая картошка», «Самый ловкий», «Одиннадцать», «Гонка мячей», «Выбей мяч из круга» и другие. Туркменские игры «Тудук», «Таяк-зынды». Осетинская игра «Деревянный мяч». Дагестанская игра «Деревянный шарик». Азербайджанская игра «Зангу». Литовская игра «Квинта». Английские игры «Скрэмбл», «Квинта». Татарская игра «Попади мячом». Таджикская игра «Туб аз давра».

Тема 6. Игры малой подвижности

Практика: русские народные игры «Городки», «Деревянные бабки», «Рюхи», «Шар», «Волк», «Классы», «Краски», «Колечко», «Летит не летит», «Телефон», «Море волнуется», «Фанты», «Пустое место», «Дятел», «Мелафон» и другие. Татарские игры «Двадцать палочек», «Кто перетянет», «Палку в круг» и другие. Осетинские игры «Игра в волчок», «Игра в охотников и зверей», «Игра с прыжками». Якутские игры «Истанга», «Куобах». Литовские игры «Ритинис», «Рубка капусты». Дагестанские игры «Карга», «Кулик». Грузинская игра «Классы». Китайская игра «Дракон». Белорусская игра «Потяч». Эстонская игра «Ребанэ».

Тема 7. Игры-эстафеты

Практика: спортивные эстафеты и соревнования «Сказочная эстафета», «Встречная эстафета», «Фантазеры» и др.

Раздел 3. Настольные игры

Разнообразие настольных игр. Парные игры. Игры в шашки – классическая настольная игра. Правила игры в шашки. Настольные игры на бумаге (крестики-нолики). Настольные игры в компании (домино и лото). Правила настольных игр в лото и домино.

Практика: коллективная игровая деятельность.

Раздел 4. Игры-драматизации

Ситуация в игре: участники (игровые роли), задачи и способы их решения участниками ситуации. Игровые диалоги-импровизации с игрушками. Сюжеты игр «В школе», «В гостях», «Экстремальная ситуация», «Добро как практическое волшебство».

Практика: разыгрывание игр на основе народных сказок. Русские народные игры «Филин и пташки», «Ляпка», «Заря», «Салочки-догонялочки», «Смелые мышки», «Я принес тебе подарок», «Кривой петух», «Звонарь», «Пустое место», «Кошки-мышки», «Щука и караси», «Платок», «Стоп» и другие. Таджикская народная игра: «Гусолакашан или ки зур» (кто сильнее?). Еврейская народная игра «Афикомак». Чешские народные игры «Сим», «Коллу». Узбекские народные игры «Чапан-пуль», «Чилик». Татарская народная игра «Часовой». Молдавская народная игра «Чут-чут». Дагестанская народная игра «Ямочки». Тувинская народная игра «Хуреш».

Раздел 5. Ситуативные игры-упражнения

Парное взаимодействие в игре. Влияние на партнера, избирательная реакция на влияние, противостояние влиянию.

Практика: коллективная игровая деятельность, соревнование.

Раздел 6. Комплексные игры на местности

Игровое соревнование двух групп. Ограничение игровой территории. Площадки игры. Правила игры, рекомендации игрокам. Техника безопасности в игре на местности.

Практика: разыгрывание военизированного сюжета, ориентирование на местности, преодоление препятствий, бег, прыжки, лазание.

Раздел 7. Комплексная игра-приключение

Команды игроков и площадка игры. Игровые задания и правила игры. Маршрутная карта игры. Тропа испытаний. Испытания, загадки.

Практика: игра-путешествие.

Тема 13. Итоговое занятие

Практика: игра-зачет. Подведение итогов работы за год. Рефлексия успехов учащихся.

Учебно-тематический план

1 год обучения

№ п/п	Название раздела, темы	Всего часов	В том числе	
			Теория	Практика
1	Вводное занятие. Первая встреча с игрой	1	1	-
	Раздел 1. Интеллектуально-познавательные игры			
2	Игры на развитие внимания, восприятия и памяти	6	-	6
3	Игры на развитие речи и мышления	10	-	10
	Раздел 2. Народные подвижные игры			
4	Игры с бегом	8	-	8
5	Игры с мячом	8	-	8
6	Игры малой подвижности	4	-	4
7	Игры-эстафеты	9	-	9
8	Раздел 3. Настольные игры	6	1	5
9	Раздел 4. Игры-драматизации	10	2	8
10	Раздел 5. Ситуативные игры-упражнения	8	1	7
11	Итоговое занятие	2	-	2
Всего		72	5	67

2 год обучения

№ п/п	Название раздела, темы	Всего часов	В том числе	
			Теория	Практика
1	Вводное занятие. Встреча с игрой	1	1	-
	Раздел 1. Интеллектуально-познавательные игры			
2	Игры на развитие внимания, восприятия и памяти	6	-	6
3	Игры на развитие речи и мышления	10	-	10
	Раздел 2. Народные подвижные игры			
4	Игры с бегом	8	-	8
5	Игры с мячом	8	-	8
6	Игры малой подвижности	5	-	5
7	Игры-эстафеты	6	-	6
8	Раздел 3. Настольные игры	4	1	3
9	Раздел 4. Игры-драматизации	10	2	8
10	Раздел 5. Ситуативные игры-упражнения	4	1	3
11	Раздел 6. Игры на кооперацию	8	1	7
12	Итоговое занятие	2	-	2
Всего		72	6	66

3 год обучения

№ п/п	Название раздела, темы	Всего часов	В том числе	
			Теория	Практика
1	Вводное занятие. Новая встреча с игрой	1	1	-
	Раздел 1. Интеллектуально-познавательные игры			
2	Игры на развитие внимания, восприятия и памяти	4	-	4
3	Игры на развитие речи и мышления	6	-	6
	Раздел 2. Народные подвижные игры			
4	Игры с бегом	6	-	6
5	Игры с мячом	6	-	6
6	Игры малой подвижности	6	-	6
7	Игры-эстафеты	4	-	4
8	Раздел 3. Настольные игры	8	1	7
9	Раздел 4. Игры-драматизации	10	1	9
10	Раздел 5. Ситуативные игры-упражнения	7	1	6
11	Раздел 6. Комплексные игры на местности	6	1	5
12	Раздел 7. Комплексная игра-приключение	6	1	5
13	Итоговое занятие	2	-	2
Всего		72	6	66

Список рекомендуемой литературы

1. Ключева М.А. Народные подвижные детские игры. Современный фольклорный сборник. - М.: «Форум», 2014. – 400 с.
2. Наumenко Г.М. Чай-чай, выручай. Полное собрание русских народных детских игр с напевами. – М.: Белый город, 2016. – 160 с.
3. Наumenко Г.М. Гори, гори ясно. Полное собрание детских народных игр с напевами: ролевые игры с персонажами. – М.: Белый город, 2016. – 192 с.
4. Никифорова О.К. Учимся думать играя. - Волгоград: «Учитель», 2014. – 79 с.
5. Никифорова З.Н., Таланова А.А. Игры с разрезными картами. Учебно-дидактический комплект по освоению опыта безопасного поведения. ФГОС. - Волгоград: «Учитель», 2014. – 80 с.
6. Орлов И.И. Прикольные игры на краю света. - М.: «Детская литература», 2014. – 289 с.
7. Парфенова И.И. Самые веселые подвижные игры для детей. - М.: «Эксмо-пресс», 2014. – 96 с.
8. Патрикеев А.Ю. Гимнастика и подвижные игры в начальной школе. - Ростов н/Д.: «Феникс», 2014. – 96 с.
9. Патрикеев А.Ю. Летние подвижные игры для детей. - Ростов н/Д.: Феникс, 2014. – 222 с.
10. Перепелкина А.В. Подвижные и речевые игры для детей 5-7 лет. - Волгоград: «Учитель», 2014. – 188 с.
11. Сорокина Н.А. Подвижные игры и упражнения для развития речи. - М.: «Владос», 2014.- 71 с.

Методические рекомендации по проведению аттестации учащихся

Методика оценки проектной деятельности учащегося

Цель: оценивание умений у учащихся.

Инструкция: пожалуйста, оцени в баллах от 1 до 3 написанные умения и навыки.

Лист оценки

Фамилия, имя

Возраст

Название объединения

№ п/п	Умения	Диагностика		
		Входная диагностика	Промежуточная диагностика	Итоговая диагностика
		Дата проведения	Дата проведения	Дата проведения
1	Умение определять и формулировать цель деятельности (понимание своих интересов, выделение проблемы, задачи и выражение ее словами) в жизненных ситуациях и в ситуациях вне школы			
2	Умение составлять план действий по решению проблемы (задачи) в жизненных ситуациях и в ситуациях вне школы			
3	Умение соотносить результат своей деятельности с целью или образцом, предложенным педагогом			
4	Умение самостоятельно выполнять действия по реализации плана достижения цели, сверяясь с образцом или алгоритмом, или результатом			
5	Умение оценивать результаты своей работы			
6	Умение находить, спрашивать нужную информацию для обучения			
7	Умение добывать новые знания из различных источников разнообразными способами с помощью взрослых			
8	Умение перерабатывать информацию из одной формы в другую, выбирать наиболее удобную из них. Умею оформлять информацию в виде текста, схемы, таблицы, с помощью ИКТ с помощью взрослых			
9	Умение перерабатывать информацию для получения нового результата: анализировать, сравнивать, группировать различные объекты, явления, факты			
10	Умение передавать содержание Умение планировать свою работу по изучению незнакомого материала			
11	Умение доносить личную позицию до			

	других с помощью монологической, диалогической речи с учетом своих учебных и жизненных ситуаций			
12	Умение читать разнообразную литературу, понимать прочитанное, владеть навыками смыслового чтения			
13	Умение учитывать различные точки зрения на вопрос, учитывать их и уметь обосновывать собственное			
14	Умение договариваться с людьми, согласуя с ними свои интересы и взгляды, для того, чтобы сделать что-то сообща			

Интерпретация

Полученные баллы переводятся в оценку – уровень:

Высокий уровень	39-42 балла
Средний уровень	17-38 баллов
Низкий уровень	14-16 баллов

Методические материалы

Характеристика игр

№ п/п	Вид игры	Понятие	Особенности	Структура	Организация пространства
1	Интеллектуально-познавательная игра	Соревнование участников в эрудиции и интеллекте	- Наличие специальных вопросов для ответов участникам. - Игровой сюжет. - Игровая интрига	1. Ведущий (группа ведущих). 2. Соревнующиеся (участники или команды). 3. Эксперт (группа экспертов). 4. Зрители	Как для представления: центр внимания - сцена, трибуна, спортивная площадка
2	Подвижная игра	Двигательные действия участников с предметами или без них с целью развития физических качеств: быстрота, ловкость, сила, выносливость, гибкость	- Образность, символичность действий. - Физическая мобильность участников. - Раскрепощенность, непринужденность поведения участников. - Зависимость успеха от избирательности участника игры в способах решения игровой задачи и физической подготовленности. - Динамичность игровой ситуации. - Распределение игровых ролей среди участников	1. Сюжет и правила регламентируют характер двигательных действий	-
3	Настольная игра	-	- Наличие специального инвентаря: карточки, карты, кости, игровое поле, фишки, фигуры и т.п.	-	Статичное игровое поле (игровая доска) на столе или специальной платформе
4	Игра-драматизация	Разыгрывание с импровизацией (драматизация) вокруг определенного сюжета с целью развития рефлексии - проговаривание переживаний своего	- Отсутствие зрителей, либо зрители - сами участники. - До игры обсуждаются образы героев, их ценности, правила поведения, изначальные	1. Сюжет - литературное произведение, сюжет книги, фильма, мультфильма. 2. Роли. 3. Образы персонажей. Образы создают при по-	Театральная атрибутика: куклы, фигурки, маски, ширма, специальный столик и др.

		персонажа вслух	отношения с другими персонажами. - Импровизация связана с отношениями между героями разыгрываемой истории. - Учащиеся выполняют обязанности актера, режиссера (ведущего), сценариста, декоратора, костюмера	мощи средств выразительности (интонации, мимики, пантомимики, силы голоса)	
5	Ситуативная игра-упражнение - 3-5 мин.	Взаимодействие, в котором разыгрывается локальное событие с четко обозначенной проблемой. Специально организованное соревнование в решении коммуникативных задач и в имитации предметных действий участников игры, исполняющих строго заданные роли в условиях вымышленной ситуации	- Моделирование ситуации, в рамках которой участник пытается понять психологию персонажа, приносит личностный момент. - Обмен мнениями и оценками игры. Итог подводит педагог	Типы ситуативной игры: 1) игра, в которой задается ситуация, участник должен мысленно построить образ участника ситуации и изобразить его действия вербально или невербально; 2) игра, в которой задается ситуация, несколько участников должны построить образы участников ситуации (написать текст) и совместно изобразить действия участников ситуации; игра, в которой задается ситуация, по мотивам которой разрабатывается сценарный план из мизансцен и без точных реплик, распределяются роли, каждый участник придумывает текст, затем ситуация разыгрывается. - Участники игры - Организаторы игры	
6	Игра на кооперацию	Соревнование команд для решения аналогичных задач.	-	- Организатор, эксперт, исполнитель отдельной операции	-

		Для решения игровой задачи участники игры должны планировать и согласовывать совместные действия, объединяться в группы и выстраивать межгрупповое взаимодействие			
7	Комплексная игра на местности	Разыгрывание военизированного сюжета (разведка, караул, захват флага и т.д.), ориентирование на местности, преодоление препятствий, бег, прыжки, лазание. Соревнование между командами	- Развитие прикладных умений. - Проработка правил игры и действий в экстремальных обстоятельствах	- Приключенческие сюжеты из кинофильмов	Во время похода или прогулки на свежем воздухе
8	Комплексная игра-приключение	Восприятие участником происходящего в игре как инобытийного, резко отличающегося от привычного течения жизни. Игра-путешествие	- Правила охраны труда. - Формат участия. - Предварительная подготовка участников	- Множество костюмированных персонажей. - Роли исполняют малоизвестные для учащихся люди. - Интрига приключения. - Само приключение. - Организация отдыха и обмена впечатлениями. - Рефлексия - осмысление опыта по взаимодействию с окружающим миром и изменений в себе	- Большое помещение, парк и др.

Игры во дворе

В них вы можете играть везде, где есть подходящая территория. Предлагаем несколько развивающих игр, для которых нужна большая территория.

Лес, поле, озеро

Все игроки встают в центре игровой площадки.

В разных концах площадки чертятся три большие фигуры (чтобы в каждую могли встать все игроки): круг, квадрат, треугольник. Треугольник — это лес, квадрат — поле, круг — озеро. Взрослый называет зверя, птицу или любое другое животное или даже растение и быстро считает до десяти.

Игроки бегут, и каждый становится в ту фигуру, которая, по его мнению, соответствует месту обитания названного животного или растения. Например, если назвали волка или гриб, игроки встают в треугольник, обозначающий лес; если лошадь или пшеницу — в квадрат, обозначающий поле; если утку или кувшинку — в круг, обозначающий озеро.

Побеждает тот игрок, кто ни разу не ошибся.

Игрок, не успевший добежать до фигуры, получает штрафное очко или выбывает из игры (по договоренности).

В поисках клада

Составьте для детей простой квест по любой территории. Пусть в нем будет от 6 до 10 точек. Маршрут может быть общий, а можно составить для каждого ребенка индивидуальный маршрут и добавить, таким образом, соревновательный элемент. Дайте ребенку (команде) первую подсказку с обозначением места, где спрятана следующая подсказка. Последняя подсказка ведет туда, где зарыт клад. Кладом могут быть игрушка или сладости.

Пример словесной подсказки: ветер, крылья, сиденье; ответ — качели.

Рекомендация: делайте подсказки разными, чтобы ребенку не надоедало одно и то же. Подсказки, кроме словесных, могут быть в виде рисунка, в виде инструкции для ориентирования (5 шагов налево от 2-й березы на юге участка), в виде карты с крестиком, в виде ребуса и др.

Направление — в центр озера

Взрослый выбирает подходящую площадку и чертит два круга — один в другом (диаметром примерно 6 и 5 м). Внутренний круг — это озеро, внешний — берег. В игре принимают участие минимум 3 человека, включая водящего. Игроки встают во внешний круг «на берегу». Их задача: попасть в озеро, в центре которого (то есть в малом круге) находится водящий. По команде водящего участники игры рассчитываются по порядку и запоминают свои номера, затем закрывают глаза.

Водящий называет игроков по номерам в произвольном порядке. Тот, кого назвали, должен приблизиться к водящему и остановиться там, где, как он считает, находится центр озера. По окончании игры участники открывают глаза. Побеждает тот, кто оказался ближе всех к центру озера.

Рекомендация: чем шире круги, тем интереснее играть. Чтобы закрыть глаза, лучше использовать повязки, иначе в ходе игры могут возникнуть спорные ситуации. Хотя дети этого возраста уже способны играть честно.

ИГРЫ ПОДВИЖ

Такси

Игра отлично подойдет для группы из 2-3х- детей. Один ребенок становится в круг — обруч широкого диаметра, он — шофер такси. Остальные ходят по детской площадке, они —

пассажиры. Обычно пассажиры ловят или вызывают такси, а в этой игре такси ловит пассажиров.

По команде взрослого таксист начинает бегать по площадке и ловить пассажиров. Когда он ловит игрока, тот встает сзади и говорит, куда его надо отвезти, и заказывает, быстро или медленно. Таксист отвозит пассажира в нужное место с заказанной скоростью. Например, к качелям. Затем они меняются ролями.

Если игроков больше двух, первый пойманный пассажир становится помощником таксиста, и они вдвоем ловят еще пассажира. Так до 4 человек, которые могут поместиться в обруче-такси. Все трое решают, куда и с какой скоростью их должен отвезти таксист. Затем первый пойманный становится новым таксистом.

Рекомендация: во избежание травмирования детей в ходе игры лучше использовать пластмассовый обруч. Следите за тем, чтобы игроки-пассажиры не убегали за отведенную для игры территорию, иначе водящему-таксисту будет очень сложно кого-то поймать.

Голова-хвост, или Змея

Участники встают в колонну друг за другом и берут впереди стоящих крепко за талию. Чтобы игра получилась, должно быть минимум 4 человека, но чем больше, тем лучше.

Все они — змея. Первая половина участников — голова, вторая половина участников — хвост. Голова должна поймать хвост. Змея так решила поиграть, потому что ей стало скучно. А хвост, в свою очередь, не хочет быть пойманным. Еще важно, чтобы змея осталась целой, не рассыпалась.

По команде взрослого голова начинает бегать за хвостом, а хвост убегать от головы. При этом участники продолжают крепко держаться друг за друга, так как они — это одна целая змея. Если змея разрывается, все начинается сначала. Когда голова поймает хвост, колонна разворачивается на 180 градусов, и команды меняются ролями.

Играть можно, пока не надоест, меняясь в колонне местами по-разному.

Рекомендация: это очень подвижная игра, поэтому особенно тщательно выберите для нее территорию, чтобы дети не ушиблись, не врезались во что-нибудь.

Чтобы было интереснее, водящий в начале игры может ходить и говорить: «Я — змея, змея, змея. Я ползу, ползу, ползу. Хочешь стать моим хвостом?» Таким образом он берет себе первого игрока. Затем они вдвоем ходят и говорят эти слова. И так далее, пока не соберется вся змея.

Твистер на траве (или на снегу)

Это, казалось бы, обычный твистер, но с творческим подходом. Дайте детям баллончики с краской четырех цветов и образец поля твистера. Предложите самим нарисовать это поле на траве (или на снегу). Пусть они придумают трафареты, найдут подходящую площадку и сделают поле для игры. А затем наслаждаются игрой по ее классическим правилам.

Лунки и камешки

На ровной площадке роют небольшую ямку — центральную лунку. Вокруг нее на расстоянии 50–80 см роют четыре лунки поменьше, располагая их полукругом. В 4–6 шагах от лунок проводят черту — от нее игроки будут бросать камешки. Играть можно и вдвоем.

Перед началом игры у каждого игрока по десять камешков, из которых два участник кладет в центральную лунку и по одному — в остальные. На руках у каждого остается по 4 камешка. Порядок вступления в игру определяется по жребию.

В случае попадания в лунку игрок забирает находящиеся в ней камешки, и камешки бросает следующий участник. Если лунка пуста, камешек игрока там и остается, но он может совершить еще один бросок. Если игрок промахнулся, он может поднять свой камешек, но теряет право хода. Игра продолжается до тех пор, пока все лунки не будут пусты.

Побеждает тот, кто к концу игры наберет больше камешков.