

Ростовская область, Пролетарский (с) район, х. Коврино
Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
Ковриновская средняя общеобразовательная школа
Пролетарского района Ростовской области



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

по **Внеурочной деятельности, Игры народов мира, направление: игровое**

(указать учебный предмет, курс)

Уровень общего образования (класс)

основное общее, 7-8 класс

(начальное общее, основное общее, среднее общее образование с указанием класса)

Количество часов **35**

Учитель **Индарбаева Айшат Хамзатовна**

Программа разработана на основе:

Программа внеурочной деятельности для 7-8 классов «Игры народов мира» разработана в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта общего образования (приказ МО РФ №373 от 06.10.2009 – М: Просвещение, 2018)

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

2019-2020 уч.год.

РАЗДЕЛ: «ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА»

Рабочая программа составлена на основе нормативных документов, обеспечивающие реализацию программы:

- Федерального закона «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.12 № 273-ФЗ;
- Федерального государственного стандарта основного общего образования, принятый приказом Министерства образования и науки Российской Федерации № 1897 от 17.12.2010 г., зарегистрированный Минюстом РФ за № 19 644 от 01.02.2011 г., с изменениями согласно приказу № 1644 от 29.12.2014г , изменения согласно приказу № 1577 от 31.12.15 г.;
- Основной образовательной программы Школы.

Цель курса:

- создание условий для развития толерантности, культурного, творческого и физического потенциала ребенка средствами игр народов мира через включения детей в совместную деятельность.

Задачи курса:

- сформировать начальную систему знаний о культуре разных стран.
- сформировать начальную систему знаний, умений и навыков по играм народов мира.
- развить умственные способности ребенка: интеллект, память, образное мышление;
- развить интерес к мировой истории и культуре;
- развить умение думать и принимать самостоятельные решения;
- воспитать учащихся, адаптированных к жизни в обществе;
- сформировать у детей ценностные жизненные ориентации толерантность и дружеские отношений между собой;
- воспитать самодисциплину и ответственность.

Общая характеристика курса «Игры народов мира»

Сроки реализации программы 2019-2020 учебный год. Программа рассчитана на 34 недели - 34 часов (1 час в неделю). Данная программа реализуется для учащихся в возрасте 13-14 лет.

Игры народов мира выступает как метод закрепления и совершенствования навыка, выполняемого в повышенном эмоциональном состоянии, в изменяющихся ситуациях, при внешних противодействиях.

Последовательность применения обучению основным элементам в спортивных играх на занятиях по внеурочной деятельности должна быть спланирована заранее. Выбор игры зависит главным образом от тех педагогических задач, которые ставятся перед занятием. Немаловажное значение имеет подготовленность класса (физическая и техническая). Необходимо чётко знать, что занимающиеся могут и что ещё не в их силах сделать. Подбор игр зависит также и от того, где проводится игра (в спортивном зале, на открытой площадке, стадионе), от наличия соответствующего инвентаря и оборудования.

Включая тот или иной элемент двигательного действия данной спортивной игры, важно следить, чтобы основная структура движения в ходе игры не нарушалась. Не следует, к примеру, в игре закреплять движения с максимальными усилиями, если это не проделывалось на занятии при формировании навыка.

Определение результатов игры, выявление ошибок, неверных действий имеют большое воспитательное значение. При подведении итогов важно учитывать не только быстроту, но и качество выполнения игровых действий.

Объектом соревновательной деятельности являются показатели качества выполнения элементов или целостных двигательных действий («кто правильнее», «кто точнее» и т. п.).

Большое значение при обучении основным элементам имеет зрительное и слуховое восприятие изучаемого двигательного действия (наглядность). Использование зрительной,

звуковой, словесной и двигательной наглядности зависит от этапа обучения. Как правило, на этапах ознакомления и начального разучивания двигательного действия она применяется гораздо чаще, а на этапе совершенствования используется для исправления появившихся ошибок.

РАЗДЕЛ: «ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОГО КУРСА»

Личностными результатами изучения курса «Спортивные игры» являются следующие умения:

- активно включаться в общение и взаимодействие со сверстниками на принципах уважения и доброжелательности, взаимопомощи и сопереживания;
- проявлять положительные качества личности и управлять своими эмоциями в различных (нестандартных) ситуациях и условиях;
- проявлять дисциплинированность, трудолюбие и упорство в достижении поставленных целей;
- оказывать бескорыстную помощь своим сверстникам, находить с ними общий язык и общие интересы.

Метапредметными результатами изучения курса «Спортивные игры» являются следующие универсальные учебные действия:

- характеризовать явления (действия и поступки), давать им объективную оценку на основе освоенных знаний и имеющегося опыта;
- находить ошибки при выполнении учебных заданий, отбирать способы их исправления;
- общаться и взаимодействовать со сверстниками на принципах взаимоуважения и взаимопомощи, дружбы и толерантности;
- обеспечивать защиту и сохранность природы во время активного отдыха и занятий физической культурой;
- организовывать самостоятельную деятельность с учётом требований её безопасности, сохранности инвентаря и оборудования, организации места занятий;
- планировать собственную деятельность, распределять нагрузку и отдых в процессе ее выполнения;
- анализировать и объективно оценивать результаты собственного труда, находить возможности и способы их улучшения;
- видеть красоту движений, выделять и обосновывать эстетические признаки в движениях и передвижениях человека;
- оценивать красоту телосложения и осанки, сравнивать их с эталонными образцами;
- управлять эмоциями при общении со сверстниками и взрослыми, сохранять хладнокровие, сдержанность, рассудительность;
- технически правильно выполнять двигательные действия из базовых видов спорта, использовать их в игровой и соревновательной деятельности.

Раздел: «СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА»

1. Структура курса:

№ п/п	Наименование раздела, главы (темы)	Количество часов
1.	Игры России	8
2.	Игры Украины и Белоруссии	2
3.	Игры Армении и Северной Осетии	6
4.	Игры Италии и Америки	9
5.	Игры Чили и ЮАР	3
6.	Игры Судана и Танзания	6

1.1. Использование учебного времени

2. Основное содержание по темам:

1. «Казачи – разбойники» (Россия)

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.

2. «Али-баба и разрывные цепи» (Россия)

Играющие делятся на две команды и встают, взявшись за руки, лицом к команде противника, на расстоянии 5–7 метров. Игру начинает одна из команд словами: «Али-Баба!» Вторая команда хором отвечает: «О чем, слуга?» Вновь говорит первая команда, называя имя одного из игроков команды противника, например: «Пятого, десятого, Сашу нам сюда!» Названный игрок оставляет свою команду и бежит к команде противника, стараясь с разбега разорвать цепь, то есть расцепить руки игроков. Если ему это удастся, он забирает в свою команду игрока, расцепившего руки. Если цепь не разорвалась, то он остается в команде противника. Игру команды начинают по очереди. Побеждает та команда, в которой через определенное время будет больше игроков.

3. «Двенадцать палочек» (Россия)

Для этой игры нужна дощечка и двенадцать палочек. Дощечку кладут на плоский камень или небольшое бревнышко, чтобы получилось подобие качелей. На нижний конец дощечки кладут двенадцать палочек, а по верхнему один из играющих ударяет так, чтобы все палочки разлетелись. Водящий собирает палочки, а играющие в это время убегают и прячутся. Когда палочки собраны и уложены на дощечку, водящий отправляется искать спрятавшихся. Найденный игрок выбывает из игры. Любой из спрятавшихся игроков может незаметно для водящего подкрасться к «качелям» и вновь разбросать палочки. При этом, ударяя по дощечке, он должен выкрикнуть имя водящего. Водящий вновь собирает палочки, а все играющие снова прячутся. Игра заканчивается, когда все спрятавшиеся игроки найдены и при этом водящий сумел сохранить свои палочки. Последний найденный игрок становится водящим.

4. «Утки и гуси» (Россия)

Эту игру лучше проводить на улице, в просторном и ровном месте, и желательно, чтобы играло побольше народу. Дети выбирают ведущего, а остальные садятся на землю в круг. Ведущий начинает медленно идти с наружной стороны круга, дотрагивается рукой до каждого игрока и говорит слово «утка» или «гусь». Если игрока назвали уткой, он продолжает спокойно сидеть, если гусем, он вскакивает и догоняет ведущего, пока тот не успел занять свободное место гуся. Если ведущему это удастся, в следующем кону водит «гусь».

5. «Угадай кто главный» (Россия)

Дети выбирают ведущего, он на одну минуту покидает комнату, а в это время дети назначают «главного». Когда ведущий возвращается, по его команде «главный» начинает делать различные движения, например, качать головой или топтать ногой, а дети должны повторять эти движения за «главным». Они должны это делать так, чтобы ведущий не догадался, кто эти действия придумывает. Задача ведущего – попытаться быстро отгадать, кто «главный», и если это ему удалось, то «главный» становится ведущим в следующем кону.

6. «Квач» Украина)

Количество игроков от 3 и более. Для игры потребуется мяч и игровое поле с оговоренными или очерченными границами. Правила игры квач достаточно просты.

Выбирается один водящий, который бежит с мячом стараясь попасть им в убегающих. Тот в кого он попал становится на его место. Игрокам не разрешается трогать, пинать или отбивать, упавший на землю мяч. Игрокам не разрешается забегать за установленные границы игрового поля кроме водящего (за мячом). Если игрок выбегает, то становится на место водящего.

Одна из разновидностей игры в квач предполагает такие правила: водящий должен попасть мячом во всех игроков и *последний* игрок, в которого он попадет становится победителем, а *первый* водящим.

7. «Иванка» (Белоруссия)

На игровой площадке чертят круг диаметром 5—10 м. Это лес, а в середине квадратик — это дом лесовика. В квадрат помещают Иванку и выбирают лесовика. Остальные — лебеди.

Лебеди, залетая в лес, пробуют забрать Иванку, а лесовик — поймать лебедей рукой или дотронуться до них прутиком. Лебедь, которому удастся вывести из леса Иванку, сам становится лесовиком, и игра начинается сначала.

Правила игры:

- забегать в дом лесовика нельзя;
- пойманные лебеди выбывают из игры до смены ролей;
- лесовик не имеет права выходить из леса и все время стоять возле дома, он должен двигаться по площадке.

8. «Крепость» (Армения)

Игроки делятся на две команды. По жребью определяют, какая из команд будет защищать крепость, а какая нападать.

В центре игровой площадки кладут доску (камень, коврик). Это и есть крепость.

По сигналу защитники окружают крепость на расстоянии 2—3 м и защищают ее от нападения соперников. Нападающие расходятся в разные стороны. Крепость считается завоеванной, если кто-нибудь из игроков наступит ногой на доску и не будет пойман защитником.

Нападающие составляют различные планы осады, подходят к защитникам и всячески их отвлекают. Таким образом нападающие стремятся прорваться к крепости, а защитники стараются их поймать. Защитники, оставшиеся за прорванной линией, выбывают из игры. Нападающий, который сумел прорвать цепь защитников, но не успел поставить ногу на доску до того, как его поймут, тоже выходит из игры.

Правила игры: нападающим засчитывается очко, если они завоюют крепость. Если же всех нападающих поймут защитники, то игроки меняются местами, но очко не получает. Побеждает та команда, которая наберет установленное количество очков (например, пять).

9. «Отгадай кто?» (Армения)

Водящий садится, скрестив ноги, в центре площадки. Остальные игроки становятся вокруг него на расстоянии 3 - 4 м. Водящий пытается подражать, например, какой-нибудь птице или животному. Играющие, стоящие вокруг него, стараются отгадать, кого он изображает. Угадавшему водящий говорит: «Да»! После этого все разбегаются, а водящий их догоняет. Тот, кого он догонит, становится водящим. Если никого не догонит, то продолжает водить вторично. По правилам игры любой из игроков может назвать птицу или животное. Играющие убегают только после того, как водящий скажет: «Да»! Ловить можно только в пределах площадки. Если игрокам не удастся отгадать, кого изображал водящий, то сам водящий дает ответ и бежит за игроками, которые убегают за пределы площадки.

10. «Борьба за флажки» (Северная Осетия)

В игре участвуют две команды. У каждой команды имеется флажок, который устанавливается на видном месте и охраняется одним из игроков. Остальные члены команды делятся на защитников и нападающих.

Задача играющих — завладеть флажком противника, сохранив свой.

Правила игры:

- в процессе игры разрешается передавать флажок другому играющему, убежать с флажком;
- начинать игру надо по сигналу;

- в борьбе за флажок нельзя допускать грубых действий.

11. «Повелитель лунки» (Кабардино-Балкария)

В центре игровой площадки выкапывают лунку, в которую кладут мяч. Считалкой выбирают повелителя лунки. Повелитель садится на расстоянии 3—5 м в стороне от играющих. Игроки становятся вокруг мяча (в радиусе 2—4 м) на равном расстоянии друг от друга и от мяча.

Когда все готовы, повелитель выкрикивает имя любого из игроков. Тот должен быстро схватить мяч и «осалить» одного из убегающих, кидая мяч с места (или догоняя игрока). «Осаленные» выходят из игры. Если названный повелителем игрок промахнулся, то он сам выходит из игры. Остальные снова занимают места по кругу, и игра продолжается.

Побеждает тот, кто продержится дольше всех. В следующий раз он становится повелителем лунки.

Правила игры:

- до начала игры дети договариваются, как будут «салить»: с места или догоняя убегающих;
- нельзя выбегать за условленную территорию;
- салить игрока можно только прямым попаданием мяча, а не с отскоков.

12. «Лев и коза» (Афганистан)

Играют 10—20 человек. Нужны маски льва и козы. Ход игры: выбирают «льва» и «козу». Остальные игроки, взявшись за руки, образуют круг. «Коза» стоит внутри круга, «лев» – за кругом. Он должен поймать «козу». Играющие свободно пропускают «козу», а «льва», наоборот, задерживают. Игра продолжается до тех пор, пока «лев» не поймает «козу». В случае удаи они обмениваются ролями или выбирается другая пара.

13. «Укради знамя» (Италия)

Две команды размещаются каждая у своей черты на некотором расстоянии друг от друга, посередине стоит ведущий. Он держит косынку и выкрикивает номера. Игроки, чьи номера он назвал, бегут к нему. Тот, кто выхватит у ведущего косынку и первым вернется на свое

14. «Мумия» (Америка)

Ход игры: Игроки встают в рассыпную по территории. Один ребенок начинает и бросает мяч другому. Если кто-то при броске делает плохую подачу или при ловле упускает мяч, то он присаживается на корточки и больше не играет. Когда в игре остается двое детей, они убирают за спину одну руку и перекидывают мяч по очереди друг другу, пока один из них не упустит мяч.

15. «Окна и двери» (Америка)

Ход игры: Дети встают в круг, вытянув руки в стороны, расходятся назад, расширяя круг. Образованное между ними пространство – это окна и двери. Выбирается ребенок, который начинает вбегать и выбегать из круга поочередно. Все играющие проговаривают: «Входим-выходим сквозь окна и двери. Входим-выходим сквозь окна и двери». Если кто-либо из стоящих дотронется до него, то он встает в круг. Выбирается другой пробегающий.

16. «Горячая картошка» (Америка)

Ход игры: Дети стоят в кругу и под музыку передают мяч друг другу, представляя, что это горячая картошка. Как только музыка останавливается, тот, у кого в руках остается мяч выходит из игры.

17. «Королева Пчела» (Америка)

Ход игры: Выбирается Королева Пчела. Она бежит по площадке, выполняя любые движения с любыми предметами. Остальные – рабочие пчелы. Они должны догнать Королеву, повторяя все ее движения.

Если детей много, то может быть несколько Королев Пчел.

18. «Посланец короля» (Чили)

Игроки становятся в круг. Играют не меньше десяти человек. Каждый игрок выбирает для себя какой-нибудь один цвет: красный, синий, желтый и т. д. Один игрок — посланец короля. Посланец входит и сообщает, что короля ограбили и грабитель из числа игроков. Идет диалог, который мы ниже приводим. Если кто-либо во время диалога ошибется, он обязан дать

залог. Игрок совершит ошибку, если он не точно произнесет традиционные слова, если ответит вне очереди или будет долго думать, прежде чем ответить посланцу короля. Диалог такой. Посланец: «Я пришел сказать, что король потерял золотое кольцо и оно сейчас у Коричневого». Коричневый: «У меня сударь?» Посланец: «У тебя, сударь». Коричневый: «У меня его нет, сударь». Посланец: «А у кого оно?» Коричневый: «У красного, сударь».

Тогда посланец обращается к красному, и диалог идет таким же образом, пока посланец не поговорит со всеми участниками. Потом игроки выкупают залог.

19. «Корзина с фруктами» (Чили)

Десять-двенадцать игроков садятся в кружок на стульях, скамеечках или на земле. Сама игра похожа на известную в различных европейских странах «Корзину с фруктами». Игроки берут себе названия различных фруктов: апельсин, груша, ананас и т. д.

Когда покупатель — водящий — вступает в круг, у него спрашивают, что он купил, и он должен ответить: «Я пришел с рынка, купил яблоко и грушу». Или называет другие фрукты. Те, чьи имена он назвал, обязаны поменяться местами, а пока они меняются, покупатель старается занять место одного из них. Если это удастся, оставшийся без места становится покупателем.

20. «Посол прибывает» (ЮАР)

Две группы игроков, две «деревни», выстраиваются друг против друга, девушки вперемежку с юношами. Одна деревня отправляет посла (лучшего бегуна группы) в другую. Посол несет подарок — какой-нибудь небольшой, но ценный предмет. Чаще всего это кусок дерева пориж, которое очень ценится в Южной Африке. Кусок дерева — подарок — посол отдает одному из игроков второй деревни и тотчас убегает. Вся деревня преследует его. Если его поймают прежде, чем он доберется до дому, его уводят с собой, как пленника. Если ему удастся убежать, преследователи отдают своего игрока. Выигрывает та деревня, в которой остался один житель.

21. «Буйволы в загоне» (Судан)

Игроки становятся в большой круг и берутся за руки. Два-три игрока стоят в центре. Стоящие в круге — буйволы. Их задача — вырваться из круга. Они с разбегу пытаются прорвать круг, подняв вверх руки. Для прорыва они могут пользоваться только силой разбега. Грубые приемы не разрешаются. Если не удалось прорваться в одном месте, они пытаются это сделать в другом. Если это им удастся, буйволами становятся те игроки, которые не сумели сдержать прорывающихся.

22. «Есть у меня дерево...» (Танзания)

Ведущий загадывает какой-нибудь фрукт и, проходя перед сидящими в ряд игроками, говорит: «Есть у меня дерево...» Первый игрок: «Какое?» Ведущий: «Плодовое». Второй игрок: «Как употребляют эти плоды?» Ведущий: «Делают из них сок (или употребляют в пищу зерна)». Третий игрок: «У нас оно растет?» Ведущий: «Только в Африке». Четвертый игрок: «На пальме растет?» Ведущий: «Да».

Вопросы задаются любые. Игрок, считающий, что догадался, называет дерево. Если он угадал, ведущий кивает, и те игроки, перед которыми он уже проходил, но которые не догадались, бегут от угадавшего, а тот их преследует. Угадавший слегка ударяет по спине пойманного, и тот становится его пленником. Однако, если ведущий крикнет: «Внимание!», роли меняются, преследуемые могут бежать и догонять того, кто их прежде преследовал, пока ведущий не даст новый приказ.

Игра повторяется несколько раз, но ведущий начинает свою беседу всегда с нового игрока.

Раздел: «КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ»

№ п/п	Название раздела программы, тема урока	Кол-во часов	Дата
Игры России (8 ч.)			
1	Виды игр. Их разнообразие. Правила игры. Техника безопасности во время игры.	1	
2	«Казачи – разбойники» (Россия)	1	

3	«Али-баба и разрывные цепи» (Россия)	1	
4	«Двенадцать палочек» (Россия)	1	
5	«Утки и гуси» (Россия)	1	
6	«Угадай кто главный» (Россия)	1	
7	Понравившиеся игры	1	
8	Понравившиеся игры	1	
Игры Украины и Белоруссии (2 ч.)			
9	«Квач» Украина	1	
10	«Иванка» (Белоруссия)	1	
Игры Армении и Северной Осетии (6 ч.)			
11	«Крепость» (Армения)	1	
12	«Отгадай кто?» (Армения)	1	
13	«Борьба за флажки» (Северная Осетия)	1	
14	«Повелитель лунки» (Кабардино-Балкария)	1	
15	Понравившиеся игры	1	
16	Понравившиеся игры	1	
Игры Италии и Америки (9 ч.)			
17	«Лев и коза» (Афганистан)	1	
18	«Укради знамя» (Италия)	1	
19	«Мумия» (Америка)	1	
20	«Окна и двери» (Америка)	1	
21	«Горячая картошка» (Америка)	1	
22	«Королева Пчела» (Америка)	1	
23	Понравившиеся игры	1	
24	Понравившиеся игры	1	
25	Понравившиеся игры	1	
Игры Чили и ЮАР (3 ч.)			
26	«Посланец короля» (Чили)	1	
27	«Корзина с фруктами» (Чили)	1	
28	«Посол прибывает» (ЮАР)	1	
Игры Судана и Танзания (6 ч.)			
29	«Буйволы в загоне» (Судан)	1	
30	«Есть у меня дерево...» (Танзания)	1	
31	Понравившиеся игры	1	
32	Понравившиеся игры	1	
33	Понравившиеся игры	1	
34	Итоговое занятие	1	
	Итого	34	

<p>СОГЛАСОВАНО</p> <p>Протокол заседания методического совета МБОУ Ковриновская СОШ От <u>16.08</u> 20<u>19</u> года № <u>2</u></p>	<p>СОГЛАСОВАНО</p> <p>Заместитель директора школы по УР <u>Г.В. Ковтунова</u> Ковтунова Г.В. <u>16 08</u> 20<u>19</u> года</p>
--	---