

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Министерство образования Оренбургской области
отдел образования Бугурусланского района
МБОУ "Мордбугурусланская ООШ"

РАССМОТРЕНО
педагогическим советом школы

Протокол №1
от «28» августа 2024 г.

УТВЕРЖДЕНО
Директор школы
С.Р.Чуркина

Приказ № 44
от «29» августа 2024 г.

Рабочая программа
внеурочной деятельности «Мордовские народные игры»

Класс 1-4

С. Мордовский Бугуруслан, 2024 г.

1. Пояснительная записка

При разработке плана внеурочной деятельности использовались следующие нормативные документы:

- Федеральным законом от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Порядком организации и осуществления образовательной деятельности по основным общеобразовательным программам – образовательным программам начального общего, основного общего и среднего общего образования, утвержденным приказом Минпросвещения от 22.03.2021 № 115;
- ФГОС начального общего образования, утвержденным приказом Минпросвещения от 31.05.2021 № 286 (далее – ФГОС НОО);
- ФГОС основного общего образования, утвержденным приказом Минпросвещения от 31.05.2021 № 287 (далее – ФГОС ОО);
- уставом ОО;
- положением о формах, периодичности, порядке текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся в ОО.
- Письмо Министерства Просвещения РФ от 05.07.2022 г. №ТВ-1290/03 «О направлении методических рекомендаций»
- Устав МБОУ «Мордбугурусланская ООШ» на 2023-2024 учебный год
- ООП НОО от 31.08.2023 г.

Рабочая программа кружка «Мордовские народные игры» составлена в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования для детей 1-4 класса

Активная двигательная деятельность игрового характера и вызываемые ею положительные эмоции усиливают все физиологические процессы в организме, улучшают работу всех органов и систем. Возникающие в игре неожиданные ситуации приучают детей целесообразно использовать приобретенные двигательные навыки. В подвижных играх создаются наиболее благоприятные условия для развития физических качеств.

Увлеченные сюжетом игры, дети могут выполнять с интересом и притом много раз одни и те же

движения, не замечая усталости. А это приводит к развитию выносливости. Во время игры дети действуют в соответствии с правилами, которые обязательны для всех участников. Правила регулируют поведение играющих и способствуют выработке взаимопомощи, коллективизма, честности, дисциплинированности. Вместе с тем необходимо выполнять правила, а также преодолевать препятствия, не збегая в игре, содействуя воспитанию волевых

качеств — выдержки, смелости, решительности, умения справляться с отрицательными эмоциями. В подвижных играх ребенку приходится самому решать, как действовать, чтобы достигнуть цели. Быстрая и порой неожиданная смена условий заставляет искать все новые и новые пути решения возникающих задач. Все это способствует развитию самостоятельности, активности, инициативы, творчества, сообразительности. Игры помогают ребенку расширять и углублять свои представления об окружающей действительности. Выполняя различные роли, изображая разнообразные действия, дети практически используют свои знания о повадках животных, птиц, насекомых, о явлениях природы, о средствах передвижения, о современной технике. В процессе игр создаются возможности для развития речи, упражнения в счете и т. д.

Народные подвижные игры являются традиционным средством педагогики. Испоконов веков в них ярко отражался образ жизни людей, их быт, труд, национальные устои, представления о чести, смелости, мужестве; желание обладать силой, ловкостью, выносливостью, быстротой и красотой движений; проявлять смекалку, выдержку, творческую выдумку, находчивость, волю и стремление к победе. Особенность подвижных игр — их соревновательный, творческий, коллективный характер. В народных играх много юмора, шуток, задора; движения точны и образны; часто сопровождаются неожиданными веселыми моментами заманчивыми и любимыми младшими школьниками считалками, жеребьевками, потешками. Они сохраняют свою художественную прелесть, эстетическое значение и составляют ценнейший неповторимый игровой фольклор.

2. ЦЕЛИ ИЗУЧЕНИЯ ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Способствовать воспитанию национального самосознания в области образования на основе возрождения традиционной и развития современной игровой культуры, духовному совершенствованию физически здоровой личности учащегося начальной школы, расширению его историко-культурного кругозора.

Достижение цели обеспечивается решением следующих основных задач:

- приобретение знаний о мордовских народных играх, традициях, истории и культуре мордовского народа;
- обучение разнообразным правилам мордовских народных игр и других физических упражнений игровой направленности;
- прививать необходимые теоретические знания в области физической культуры, спорта, гигиены;
- развитие физических качеств: силы, быстроты, выносливости, ловкости;
- гармоничное развитие функциональных систем организма ребёнка, повышение жизненного тонуса;
- повышение физической и умственной работоспособности школьника;
- формирование потребности к систематическим занятиям физическими упражнениями, ответственности за своё здоровье;
- привить учащимся интерес и любовь к занятиям различными видами спортивной и игровой деятельности;
- воспитание культуры общения со сверстниками и сотрудничеством в условиях учебной, игровой и соревновательной деятельности.

Система оценки достижения результатов

Контроль и оценка результатов освоения программы внеурочной деятельности зависит от тематики и содержания изучаемого раздела.

Продуктивным будет контроль в процессе организации следующих форм деятельности:

- викторины;
- конкурсы;
- ролевые игры;
- выполнение заданий соревновательного характера;
- оценка уровня результатов деятельности (знание, представление, деятельность по распространению ЗОЖ);
- результативность участия в конкурсных программах.

3. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Народные игры являются одним из традиционных средств педагогики. Испокон веков в играх ярко отражается образ жизни людей, их быт, труд, представление о чести, смелости, мужестве, желание обладать силой, ловкостью, выносливостью, быстротой и красотой движений, проявлять смекалку, выдержку, творческую выдумку, находчивость, волю, стремление к победе.

Мордовские народные игры являются частью патриотического, эстетического и физического воспитания детей. У них формируются устойчивое, заинтересованное, уважительное отношение к культуре родной страны, создаются эмоционально положительная основа для развития патриотических чувств: любви к Родине; ее культуре и наследию. По содержанию все мордовские народные игры классически лаконичны, выразительны и доступны детям.

Игра как средство воспитания.

Развитие мордовских народных игр в воспитательных целях связано с образом жизни людей. В играх отражаются особенности психического склада народностей, идеология, воспитание, уровень культуры и достижения науки.

Оздоровительное значение игр.

Правильно организованные национальные подвижные игры должны оказывать благотворное влияние на рост, развитие и укрепление костно-связочного аппарата, мышечной системы. На формирование правильной осанки детей и подростков. Большое значение приобретают подвижные игры, вовлекающие вразнообразную, преимущественно динамическую, работу различных крупных и мелких мышц тела.

Роль места данного курса

Мордовская народная игра — естественный спутник жизни ребенка, источник радостных эмоций, обладающий великой воспитательной силой.

Народные игры являются традиционным средством педагогики. Испокон веков в них ярко отражался образ жизни людей, их быт, труд, национальные устои, представления о чести, смелости, мужестве, желание

обладать силой, ловкостью, выносливостью, быстротой и красотой движений, проявлять смекалку, выдержку, творческую выдумку, находчивость, волю и стремление к победе. Передовые представители культуры: К.Д. Ушинский, Е.А. Покровский, Д.А. Колодца, Г.А. Виноградов и др., заботясь о просвещении, образовании и воспитании детей, призывали повсеместно собирать и описывать народные игры, чтобы донести до потомков народный колорит обычаев, оригинальность самовыражения своего народа, своеобразие языка.

Мордовские народные игры являются неотъемлемой частью интернационального, художественного и физического воспитания школьников. Радость движения сочетается с духовным обогащением детей. У них формируется устойчивое, заинтересованное, уважительное отношение к культуре родной страны, создается эмоционально положительная основа для развития патриотических чувств.

Алгоритм работы с играми: Знакомство с содержанием игры. Объяснение содержания игры. Объяснение правил игры. Разучивание игр. Проведение игр.

Безусловно, содержание обучения должно максимально предусматривать физическое, трудовое, нравственное, эмоциональное и эстетическое воспитание учащихся начальных классов. Первостепенной проблемой воспитания школьников, несмотря на свою особенность по отношению к другим дисциплинам учебного плана, является физическая культура.

Эта программа способствует укреплению здоровья, формированию двигательного опыта воспитания здорового образа жизни через занятия физическими упражнениями и активностью, самостоятельности в двигательной активности, в частности, игры. В основу программы для учащихся 1-го класса положены программа физического воспитания для учащихся средней школы и программа для школьников, а также программа физического воспитания игровой направленностью.

На современном этапе общественного развития главное значение имеет формирование физически здоровой, социально активной, развитой личности. Основы становления полноценной личности закладываются с самого раннего детства при современных усилиях школы и семьи.

Поскольку у педагогов и психологов в последние годы вызывают опасения материалы, свидетельствующие о неблагоприятии физического и психического здоровья школьников, основная задача обучения детей состоит в физическом и интеллектуальном развитии учащихся в таких условиях, когда обучение должно стать естественной формой выражения детской жизни.

Мордовские народные игры - исторически сложившееся общественное явление, самостоятельный вид деятельности, свойственный народам в регионе. Игры очень многообразны: детские игры, настольные игры, хороводные игры для взрослых с мордовскими народными песнями, прибаутками, плясками.

Игры издавна служили средством самопознания, здесь проявляли свои лучшие качества: доброту, благородство, взаимовыручку, самопожертвование ради других. После тяжелого трудового дня взрослые с удовольствием принимали участие в играх детей, обучая их, как надо развлекаться и отдыхать.

Характерная особенность мордовских народных игр - движения в содержании игры (бег, прыжки, метания, броски, передачи и ловля мяча, сопротивления и др.). Эти двигательные действия мотивированы сюжетом игры. Специальной физич

еской подготовленности играющим не требуется, но хорошо физически развитые игроки получают определенное преимущество в ходе игры (так, в лапте хорошо оловящего мяча ставят в поле у линии икона, а хорошо бьющего выбирают капитаном и дают дополнительный удар по мячу).

Мордовские народные игры, танцы, развлечения наиболее привлекательны и доступны для освоения младшими школьниками, так как соответствуют психологическим особенностям детей этого возраста: обладают эмоциональной насыщенностью и способны активизировать интеллектуальную сферу ребенка как личности. Таким образом, мордовские народные игры представляют собой сознательную и инициативную деятельность, направленную на достижение условной цели, установленной правилами игры, которая складывается на основе мордовских национальных традиций и учитывает культурные, социальные и духовные ценности мордовского народа в физкультурном аспекте деятельности.

Цель: воспитание национального самосознания в области образования на основе возрождения традиционной и развития современной игровой культуры, духовное совершенствование физически здоровой личности учащегося начальной школы, расширение его историко-культурного кругозора.

Особенности программы.

Предлагаемая учебная программа по физической культуре знакомит учащихся с мордовскими народными играми, игровыми ситуациями, в которых отражаются национальный аспект, истоки самобытности культуры мордовского народа. Процесс формирования первичных умений и навыков неразрывно связан с задачей развития умственных и физических способностей, ведь детские подвижные игры несут огромную, и может быть самую важную роль в физическом развитии ребенка.

Рекомендуется создать благоприятные условия для проведения занятий в облегченной одежде, со специальными ковриками для выполнения упражнений на полу.

Основу учебного материала составляют игры, сходные по определенным признакам:

по видовому отражению национальной культуры (отражается отношение к окружающей природе,

быт мордовского народа, игры мордовских детей, вечная борьба добра против зла);

по интенсивности используемых в игре движений (игры бывают малой, средней и высокой

интенсивности); по содержанию и сложности построения игры (простые, переходящие, командные);

по способу проведения (сводящим, безводящего, с предметами, без предметов, ролевые, сюжетные);

по физическим качествам, преимущественно проявленным в игре (игры, преимущественно способствующие воспитанию силы, выносливости, ловкости, быстроты, гибкости);

по отношению к структуре занятий (для подготовительной, основной, заключительной частей занятий).

Данная классификация предназначена для того, чтобы облегчить учителю планирование занятий с младшими школьниками и наглядно обозначить соответствие народных игр разделу программы.

4. МЕСТО ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Данная программа ориентирована на детей 1-4 класса общеобразовательной школы. На изучение курса в 1 классе выделяется 33 ч. (1 час в неделю, 33 учебные недели) по 34 ч. Во 2, 3, 4 классах (1 час в неделю, 34 учебные недели).

5. СОДЕРЖАНИЕ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Включи»
(«Панжомнесэ»-эрз.,«Пантемаса»- мокш.)

Играющих пять человек. На земле чертится квадрат, по углам дома садятся четыре играющих, а пятый стоит на середине. Он подходит к одному из сидящих игроков и спрашивает:

Дядя(тётя), тебе ключи?

Тот отвечает, указывая на соседа:

Вон дяди(тёти) спроси.

Так водящий обходит всех четверых. Последний ему советует:

Посередине поищи!

Водящий отходит в середину, а в это время остальные евскакивают и меняются местами. Водящий старается быстро занять чье-либо место, пятый играющий опять остаётся без места. Игра повторяется сначала.

Правила игры. Меняться местами можно лишь тогда, когда ведущий отходит в середину. Уголок занимает тот, кто первым туда попал. Если кто-нибудь не поменяет место, то он становится водящим.

«Вплатки»
(«Пацинесэ»—эрз.,«Руцяняса» —мокш.)

Участники игры выбирают старика и старуху. Остальные игроки — платки. Старуха окрашивает платки в разные цвета. Платки садятся на землю. Приходит старик, садится и говорит:

Сюк,сюк, бабакай Здравствуй, бабушка!

Озак, батькай!

Садись, батюшка! Ма

ряйне, руцятнеулихть?

Слышал платки тебе

есть?

Улихть, даафрамавихть.	Есть, датынев состоянии
рмаконе.	купить Монькафтасундуктя
Руцятненьрамасайне.	Уменядвасундука денег.
Рамайть.	Смогукупитьтвой платки.
	Покупай.

После этого старик отгадывает какого цвета платки у старухи. Если старик угадывает цвет платка, то этот платок бежит в сторону, а старик догоняет его. Догнав платок, он забирает его себе. Если же старик не догоняет платок, возвращается на свое место. А старуха окрашивает этот платок в другой цвет. Старик отгадывает снова. Игра продолжается до тех пор, пока старик не купит все платки.

Правила игры. Ловить платки можно только до противоположной линии площадки. Старику запрещается ловить, пока он не встал. Не добежав до определенного места, платок не имеет права вернуться назад.

«В курочек» («Сараскесэ» -эрз., «Сараскакс» -мокш.)

Играющие делятся на две группы. Дети – курочки, усевшись на траву, образуют круг. За каждой курочкой стоит игрок – хозяин курочки. Водящий ходит по кругу и решает, у кого взять курочку. Подходит к одной из них и трогает её за голову. Сразу же водящий и хозяин курочки пускаются бежать наперегонки по кругу. Кто из них прибежит первым, тот и становится хозяином, а оставшийся становится водящим. Игра продолжается.

Правила игры. Нельзя мешать бегающим вокруг играющих. Хозяином будет тот, кто первым займёт место. Бежать наперегонки можно только после того, как водящий дотронется рукой до курочки.

«Вголубей»

(«Гулинесэ»—эрз.,«Гуляняса»— мокш.)

Играющих пять человек. На земле чертится четырехугольник и по углам становятся четыре играющих, а пятый — тоскующий. Тоскующий подходит к одному из играющих и говорит:

Коса гуляце? Гдегуленька?

Мелявтам, эшисваясь. Тоскую, в колодце утонула.

Мезема? Почему?

Позадасимема! Брагупить!

После этих слов играющие перебегают на новые места. Тоскующий получает возможность занять местов углу, и кто-то остается без места.

И игра повторяется сначала.

Правила игры. Уголок занимает тот, кто первым попал туда. Если кто-нибудь не поменяет место, то он становится тоскующим.

«Палочка-стукалочка»

(«Палкине-стукамка» —эрз.,«Палканят—чакама-ня»—мокш.)

Необходимы по количеству играющих маленькие палочки длиной 10 см и большая доска до 1 метра. Эта доска кладется одним концом наопору, другим на землю. На конец палки, лежащей на земле, аккуратно кладут маленькие палочки. Когда все готово, выбирают сторожа. Для этого один из играющих — матка — мажет незаметно для других палец сажеей или карандашом, зажимает пальцы в кулак. Игроки указывают на один изжатыхпальцев. Кто выбирает вымазанный палец, тотиводит.

Матка подходит к доске и не сильно стучает ее по короткому концу так, чтобы в воздух взлетели маленькие палочки. Сторож спешит собрать обратно. Играющие тем временем прячутся. Сторож разыскивает спрятавшихся, а они стараются незаметно добежать до доски и снова разбросать палочки. Если кому-либо удастся это сделать, сторож снова собирает палочки, а игроки перепрыгивают. Если же сторож опередит и стучит того игрока, который бежал к доске, то сторож становится постановиться. Игра продолжается.

Правила игры. Чтобы никто не тронул палочки, сторож, найдя кого-либо из спрятавшихся, быстро подбегает к доске и громко называет имя найденного, который останавливается и больше не прячется.

Салки («Варенецпонгома»-эрз., «Варянясповома»-мокш.)

Ямки-салки роют по размеру мяча (3 — 4 см). Играющие встают около салок, а ведущий с расстояния 0,5 — 1 м катит мяч в одну из ямок, расположенных недалеко друг от друга. В чью салку попадет мяч, тот берет его, все дети разбегаются в стороны, а он должен мячом попасть в одного из играющих. Игрок, в которого попал мяч, становится ведущим.

Правила игры: бросать мячом можно только в ноги играющих и только с места.

«Вгоршочки» («Чакшк инесэ» — эрз., «Сяканяса» — мокш.)

Играющие делятся на две группы. Дети — горшки, усевшись на траву, образуют круг. За каждым горшком стоит хозяин. Ведущий ходит по кругу, подходит к одному из хозяев горшка и начинает разговор:

Мисакчакшат? Продашь свой
горшок? Миса. Продам.

После этих слов оба дотрагиваются руками до горшка и бегут навстречу друг другу. Кто успевает первым прикоснуться руками к голове горшка, тот становится его хозяином, а оставшийся игрок становится водящим. Игра начинается сначала.

Правила игры. Нельзя мешать бегающему вокруг играющих. Хозяином будет тот, кто первым прикоснется к голове горшка. Бежать в разные стороны только после того, как дотронуться руками до горшка.

«Бабушка» («Бабасо»-эрз., «Баба»-мокш.)

Игроки образуют круг. Считалкой выбирается «бабушка», которая стоит в центре круга. Она наклоняется вперед, как будто что-то собирает на земле. Остальные берутся за руки, ходят по кругу и зовут в баню:

Бабай, абабай,	Бабушка, абабушка
Адя парям!	Пойдем париться!
Кшнинь палатясо,	На железной полке,
Парсееньтенстькесэ,	Шелковым веничком,
Сияньведнесэ,	Серебряной водичкой,
Кшнинь гребушкасо,	Железным гребешком,
Пижень сурсемесэ.	Медной гребенкой
Бабай, абабай,	Бабушка, абабушка,

Мезтьтонтейнят?	Что тыделаешь?
Грошкетькочксян.	Грошикисобираю
Грошкетнемезекс?	Грошикитебе длячего?
Салмукскераман.	Иголочкукуплю
Салмукскесьмезекс?	Иголочкадлячего?
Мешоккеньстамс.	Мешочексошью.
Мешоккесьмезекс?	Мешочекдлячего?
Кевнетькочкан.	Камешкивнегонаберу.

Кевнетнемезекс?	Камешкидля чего?
Прякапоте.	Пирогииминачиню
Прякатнемезекс?	Пирогизачем?
Тынкэйденкандомс.	Вашихдетей накормить

Послеэтихслов «бабушка»убегает.Играющиеустремляютсязаней сословами:

-Тьфу,эспрязат! Тьфу, натвоюголову!

Если «бабушку»непоймают,тоиграначинается вновь.Еслижепоймают,то выбираетсядругая«бабушка».

Правилаигры. «Бабушка»убегаеттолькопослепроизнесенияпоследнихслов.

«Вножки»

(«Пильгинесэ»—эрз.,«Пильгонякс»—мокш.)

Из числа играющих выбираются два игрока, которые садятся на землю, упершись друг в друга ступнями ног. Остальные прыгают через ихноги. Если прыгающие не задевают ног сидящих, то те поднимают ноги

выше, чтобы прыгать было труднее. Прыгун, коснувшийся ногой или рукой кого-либо из сидящих, занимает его место.

Игра продолжается.

Вариант: ноги — вместе, на расстоянии друг от друга, от пола, одна нога выше, другая ниже.

Правила игры. В момент прыжка можно отталкиваться одной ногой (правой или левой). Если прыгун коснется ногой или рукой кого-либо из сидящих, то занимает его место.

«Вкоровку»

(«Скалнэ» — эрз., «Тракскакс» — мокш.)

Зимний вариант игры

Из числа играющих выбирается сторож. Остальные образуют круг, в середине которого он становится, возле его ног льдинка. Сторож ударом ноги отсылает льдинку от себя, стараясь попасть ею по ноге любому из играющих. В кого попадет, тот и начинает водить. Если игрок успеет подпрыгнуть, льдинка не задела его ноги, сторож продолжает водить.

Правила игры. Бросать льдинку можно только с середины круга.

Летний вариант игры

Из числа играющих выбирается сторож. Остальные дети образуют круг, в середине которого он становится. Игроки перебрасывают мяч над головой сторожатак, чтобы он не смог коснуться мяча рукой. Если сторожу удастся перехватить мяч, его заменяет тот игрок, кто последним бросил его.

Правила игры. Сторож старается коснуться мяча рукой, находясь в середине круга.

«Мяч обузкуюстенку»
(«Мячтеястенас»—эрз.,«Топонясьтяйнестенас»—мокш.)

Количество играющих — четыре и более человек. Для игры требуется резиновый мяч диаметром не более 10 см, плоская бита длиной 60 см, шириной 12 см, доска размером 200х30 см и щит размером 100х30 см, прибитый к палкам, врытым в землю. На площадке чертятся две линии (два кона) на расстоянии 15—20 м одна от другой. В центре первого кона ставится доска и щит. Один из играющих (по жребию) становится в 1 м от щита, не выходя за линию кона. Остальные участники свободно располагаются в поле за вторым коном (расстояние от первого до второго кона 15 м). Игрок, стоящий у щита (водящий), сильным ударом биты посылает мяч в поле, остальные игроки стремятся поймать его. Поймавший подходит к линии второго кона и бросает мяч в щит. Если мяч достигает цели, то этот игрок заменяет водящего, а последний присоединяется к игрокам в поле. Если мяч не поймали или он не попал в щит, то водящий продолжает отбивать мяч в поле. За каждый отбитый в поле мяч, который не пойман или не попал в щит, водящий получает очко. Каждый игрок, поймавший мяч или попавший в щит, тоже получает очко. Выигрывает тот, кто сумел получить больше очков. Если играют две команды, то бьющими являются все время капитаны, остальные же ловят его и бросают в щит. Выигрывает та команда, которая наберет больше очков.

Правила игры. При ударе по мячу заходить за линию кона нельзя. Если водящий промахнулся и не отбил мяч, то имеет право бить второй раз. Если в второй раз промахнулся, то меняется ролью с передним игроком поля. Бросать мяч в щит можно только из-за линии кона.

Круговой»
(«Мяченькунсема»—эрз.,«Топсаналхкеема»—мокш.)

Играющие чертят большой круг, делятся на две равные команды и договариваются, кто будет в кругу, а

кто — за кругом. Те, кто остается за кругом, распределившись равномерно, стараются попасть мячом в находящиеся в кругу. Если кому-либо в кругу удастся поймать мяч, он старается попасть им в любого ребенка за кругом. Если ему удастся, то у него в запасе очко, если промахнется, то выходит из круга. Когда мяч запятнает всех детей, играющие меняются местами.

Правила игры. Мяч можно ловить лишь с воздуха, от земли — не считается. Остальные выходят из круга. Ребенок, поймавший мяч и попавший в круг за кругом, остается в кругу.

«Котел»

(«Котёлсоналксема» — эрз., «Котёлсанаяхксема» — мокш.)

В земле роется глубокая яма (диаметром около 50 см). Вокруг нее роют небольшие ямочки (десять — двенадцать штук), которые можно закрыть ступней или пяткой. В руках у играющих по круглой, гладкой палке длиной 50-60 см, диаметром 2,5 см. Ведущий с расстояния 2 — 3 м бросает небольшой мяч в яму — «котел». Играющие должны выбить оттуда мяч. Вылетевший из «котла» мяч берет ведущий и снова бросает его. Играющие палками мешают попаданию мяча в ямку.

Так играют до тех пор, пока мяч не попадет в котел. Если мяч в «котле», играющие должны сделать переход от одной маленькой ямочки к другой, при этом ведущий должен занять одну из ямок (салок). Кому не досталось салки, тот водит. Игра продолжается.

Правила игры. Играющие должны выбивать мяч, не сходя с места. Переходить от ямки можно только тогда, когда мяч попал в «котел».

«Раю — раю»

Для игры выбирают двух детей — ворота; остальные играющие — мать с детьми. Дети-ворота поднимают сцепленные руки вверх и говорят: Раю — раю, пропускаю,

А последних
оставляю. Сама
мама пройдет
И детей проведет.

В это время дети, став паровозиком, за матерью проходят в ворота. Дети-ворота, опустив руки, отделяют последнего ребенка и шепотом спрашивают у него два слова — пароль (например, один ребенок — щит, другой — стрела). Отвечающий выбирает одно из этих слов и встает в команду к тому ребенку, чей пароль он назвал. Когда мать остается одна, ворота громко спрашивают у нее: щит или стрела? Мать отвечает встает в одну из команд. Дети-ворота встают лицом друг к другу, берутся за руки. Остальные члены каждой команды вереницей прицепляются за своей половинкой ворот. Получившиеся две команды перетягивают друг друга. Перетянувшая команда считается победи-тельницей.

Правила игры. Дети не должны подслушивать или выдавать пароль.

«Вредьку» («Шапаряксса»(мокша., «Кшуманнесэ»)-эрзя)

Один из игроков назначается стариком, посеявшим вредьку, а все остальные (за исключением одного) садятся друг за другом, широко раздвинув ноги, обхватив обеими руками за пояс впереди сидящего. Стоять остается лишь один, который подходит к старику и говорит: Покштйя, апокштйя, тука
Дедушка, а дедушка, дай мне одну вредьку!

монень векшумань!
Тонсьмейсэ зитьвить?

А сам почему несся ял? П

иремарась! Огороданет!
Нутаргакэновойке! Ну,вытащиодну!

Просящийподходиткредькеи вытаскиваетту,
котораясидитпоследней,отводитеевсторону.Потомподходиткстарикуйи говорит:
Покштяй,апокштяй,тука

Дедушка,адедушка,д
аймоненьвекшумань. мнеоднуредьку.
Исякмаксынъ,ковтеик? Вчерадавал,
кудадел?Шлия,нардыя,палмань
Вымыл, вытер, на
столбпряспутыя,Мольсь
положил,Прибежал

а
бояронькиска—салызе! барская собака —
украла!Таргакэновойке. Ну,вытащиодну.
Просящийсамнеможетвытащитьигрока,зоветпервуюредьку.Начинаютвместетянуть.Вытянулиещеодну.
Покштяй,апокштяй,тука

Дедушка,адедушка
,даймоненьвекшумань! мнеоднуредьку!
Исякмаксынъ,улкоть Вчера давал,
позавчерамаксынъ,ковтеить? давал,куда дел?
Шлинъ,нардынъ,покштяй, Вымыл, вытер,
дедушка,палманьпряспутыя, Мольсь
на столб положил,
Прибежалабояронькиска—салынзе! барская
собака — украла!
Ну, таргакэновойке. Ну,вытащиодну.

Итак продолжается до тех пор, пока у старика останется лишь один человек, которого удается освободить с большим трудом. Во время игры поется песня: «Кшумань дай, дай!» («Редьку дай, дай!»).

Правила игры. Выдергивать редьку только с разрешения старика. Тянуть только вперед, за счет движения туловища и рук. Игроки держатся за пояс друг друга, не должны опускать рук. Они стараются помочь первому игроку удержаться в колонне.

«Ткань полотна»

Играющие становятся в круг, держась за руки. Считалкой выбирают челнок и нитку, которые держатся за руки и проходят под поднятыми руками играющих, произнося слова: Марьян холст кем! Так челнок с ниткой проходят под руками всех играющих. Если же нитка и челнок оторвались (отстали, или неправильно выбежала нитка за челноком из круга или вбежала в круг), то эта группа считается проигравшей. Выбираются другие челнок и нитка. Выигрывают челнок и нитка, которые двигались быстро, ловко, правильно, не отставая друг от друга.

Правила игры. Нитка и челнок держатся за руки. Их надо не задерживая впускать и выпускать из круга.

Вариант. Играющие становятся в круг, держась за руки, идут по кругу и поют:

Коцтмий, коцтмий,

Холстс нуем, холстс

нуем. Кинь коцтон доли тынок?

Чей холстс нуем?

Коцтмий, коцтмий,

Холстс нуем, холст

с нуем. Кинь коцтон до кильк штытам?

Чей холст

свяжем в петлю?

Дети поднимают руки вверх и делают поворот под левой рукой. После этого играющие становятся друг за другом. Каждый кладет левую руку на свое плечо, а правую руку на плечо перед идущего.

Коцтмий, коцтмий, Холстснуем,
холстснуем Веранькоцтонтькилькшятам. Верин
холст свяжем в петлю. Коцтмий, коцтмий,
Холстснуем, холстсну

ем

Веранькоцтонькадатам Веринхолстсоткем.
После последней строчки играющие разбегаются в разные стороны.

«Наша горка»

(«Минекпандось» — эрз., «Миньпандоняньске» — мокш.)

Зимняя игра. Место ее проведения — искусственная горка или большой снежный утрамбованный сугроб. Участвуют в игре от 10 — 30 человек. Для игры требуется шесть высотой 2,5 — 3 м флажков любого цвета, который ставится на вершине сугроба (горы).

Выбираются два командира (матки). Все играющие делятся на две команды. По жребию одна из них идет на гору защищать флаг, другая произвольно размещается у ее подножия, готовясь наступать на гору для захвата флага. Команда, находящаяся на горе, ставит одного часового у флага для его защиты, остальные располагаются на горе так, чтобы защитить уязвимые места при подходе к флагу. По сигналу, установленному игроками (свисток или возглас одного из выбранных игроков), наступающая команда пытается пробиться к флагу.

Правила игры. Нельзя допускать грубых приемов при спускании игрока команды соперника вниз с горы (например, хватать за одежду, толкать ногами, ударять в лицо). За грубость игрок выводится из игры. Разрешается перетягивать соперника, отталкивать его туловище, но только в схватке один на один.

«Кунцинякса»

Играющие стоят в кругу. Один из них произносит считалку:

Экта, пекша,
чуктане, Абыль,
фабыль,
доманне. Экс, пес, п
улянекс, Наволь!

Тот, кто выходит, догоняет игроков, которые разбегаются в разные стороны. Догоняющий старается коснуться рук ой одного из убегающих. Пойманный выходит из игры.

Правила игры. Когда остались три—четыре игрока, все снова собираются в круг и считалкой выбирают нового водящего.

«Игравбусы»

(«Эргинесэ»—эрз., «Крганяса»—мокш.)

Играющие — девочки (5 — 7 человек). У каждой девочки по бусинке. По количеству играющих делаются горки из песка или земли. Очередность выбора горки и ведущей определяется с помощью палки. Каждый играющий хватается за палку рукой. Кто за кем успеет схватиться, так и будет выбирать горку. А тот, чья рука окажется наверху, будет ведущим. Последний собирает у всех игроков бусинки и прячет их вместе в одной из горок. В это время играющие отворачиваются или закрывают глаза, чтобы не видеть, в какой горке прячутся бусинки. Затем поворачиваются и по очереди начинают выбирать себе горку. Выигрывает тот, кто выберет горку с бусинками, которые он забирает себе. Игра продолжается.

Правила игры. Когда ведущий прячет бусинки, играющие не должны подглядывать.

«Вкарусель»

В эту игру играют в последние дни масленицы. Нагребают большую кучу снега, в середину втыкают толстый кол. Снег поливают водой. Когда он покроется льдом, на кол надевают колесо, к которому привязывают длинную жердь, на ее конце крепят санки. В санки садится кто-либо из смельчаков, остальные играющие вращают колесо с помощью вставленных между спицами колыев.

Правила игры. Играющие, вращающие колесо, двигаются не бегом, а быстрым шагом.

«Вжгут»

(«Жгутсо» — эрз., «Жгутса» — мокш.)

Для игры нужен жгут — перевитая онуча. Играющие садятся в круг, покрывают чем-либо ноги и берут жгут. Один игрок по желанию садится в середину круга, закрывает глаза. Кто-нибудь слегка касается водящего жгутом. После этого жгут прячут под ноги и передают друг другу так, чтобы его трудно было найти. Водящий старается найти жгут. Тот, у кого жгут будет обнаружен, садится в центр круга. Игра продолжается.

Правила игры. Водящего нужно только касаться жгутом, но ни в коем случае не бить его.

«Изгнание

**свиней» («Тувотненьпанема» —
эрз., «Тувоньпанема» — мокш.)**

Из числа играющих по жребию выбирается старик и водящий. Старик укрывает чем-либо голову. Водящий обращается к нему: Атяй, тонь пересоттувот!

Панить синь.	Дедушка, в твоём городе свиньи!
А мезьса?	Выгони их.
Мандса!	А чем?
Синьпорьсазьмандть.	Палкой!
Ну, пикскаса!	Они перегрызут её.
Сяньгепорьсазь...	Ну веревкой!
	То же перегрызут..

Диалог продолжается до тех пор, пока водящий не запнется. Другие игроки втыкают палочку (ее длина 9 см) в землю. Когда водящий запнется, то должен вытащить палочку из земли зубами и убежать от игроков. Убегая, он незаметно бросает палочку, а игроки ищут ее. Если палочка найдена, то водящий снова начинает разговор с стариком, если нет — то они меняются ролями.

«Влапти»
(«Карьсэ»—эрз.,«Карьхса»—мокш.)

В землю вбивают кол, к которому привязывают бечевку длиной 2,13 м. Вокруг кола по числу играющих кладутся старые лапти. Жеребьевкой определяется тот, кто будет караулить лапти — сторож. Последний берет бечевку в руку и бежит по кругу, стараясь, чтобы никто из игроков не взял лапти. Если сторож поймает кого-то, тот становится на его место. Если не пойман ни один игрок, а лапоть всего один, то сторож хватается за него и убегает. Играющие стараются догнать его. Когда догонят, то каждый коснется сторожа лаптем два раза. Игра начинается снова. Если же игрок не догнал сторожа, то жеребьевкой определяется новый сторож.

Правила игры. Нельзя мешать сторожу бегать. Игроки не имеют права ловить сторожа, пока он не возьмет лапоть. Нельзя лаптем ударять сторожа, а только касаться.

«Вбазар»
(«Базарсо»—эрз.,«Базарса»—мокш.)

Играют в эту игру в чистый понедельник (первый понедельник после масленицы), около снежной кучи, где играли в карусель. Жердь от колеса отвязывают, колесо остается на колу. Для игры нужны старые лапти. Жеребьевкой выбирается продавец, который берет в руку веревку, к концу которой привязан лапоть. Продавец ходит вокруг колеса и продает лапти:

-Калт, калтрамадо! Рыбу, рыбу покупайте!

Играющие подходят к колесу и стараются взять лапоть, а продавец должен коснуться их лаптем,

привязанным к веревке. Если продавцу удается коснуться кого-либо, тот встает на его место. Если же игроки растаскивают все лапти, а продавец никого не успеет задеть, его проводят через строй, и каждый участник игры хлопает его по спине своим лаптем. Затем игра начинается сначала.

Вариант: лапти можно заменить варешками.

Правила игры. Продавец может только легко касаться лаптем, но не ударять.

«Вчиж»

На ровной площадке чертится круг. В середину круга кладется чиж — палочка длиной 20 — 25 см, заостренная с обеих сторон. Игрок, успевший раньше других крикнуть «Чур!», первым начинает выбивать чиж из круга палкой длиной 1 м, заточенной на конце. Каждый из играющих берет палку, подбрасывает чиж и подкидывает вверх до тех пор, пока чиж не упадет на землю. Сколько раз он подкинул чиж, столько же раз выбивает его из круга. Первый игрок ударом палки подбрасывает чиж вверх, после чего вторичным ударом старается послать его как можно дальше в сторону. Другой игрок пытается загнать чиж в круг. Если у него это не получается, первый подходит и гонит чиж в круг сам. Тогда второй игрок выбивает его из круга. При этом первый считает, сколько раз тот ударил по чижу, так как каждому игроку можно ударить по чижу столько раз, сколько оговорено заранее. Когда все игроки ударят по нему положенное число раз, тогда начнут состязаться в «макули». «Макули» — это бег на одной ноге за выбитым чижом, подпрыгивая, с криком «ма — ку — ли — и — и!». На бегу он нужно непрерывно тянуть это слово. Если он не успевает добежать до круга, то останавливается там, где сделал вздох. Так продолжается до тех пор, пока проигравший не принесет чиж в круг. Игра начинается сначала.

Правила игры. Игрок должен непрерывно тянуть слово «макули». Если он не успевает добежать до круга, то останавливается там, где сделал вздох.

«Клёк»

Для игры необходим инвентарь: клек — круглая палочка длиной 20 — 25 см, биты — палки длиной 70 — 80 см, диаметром 5 см, с затесанными концами в месте ручки.

На ровной площадке чертится квадрат (1 x 1 м). Внутри него второй квадрат (15 x 15 см) — для клека. От центра квадратов на расстоянии 6 — 8 шагов чертится линия, на которой выкапываются лунки по количеству играющих. Считалкой выбирают сторожа. Взяв биту, каждый из играющих занимает лунку, становится в нее одной ногой. Сторож находится сбоку квадрата, в таком месте, чтобы бита в него не попала.

Играющие бьют по очереди по клёку, стараясь выбить его из квадрата. Сторож бежит за вылетевшим клёком, а игрок, выбивший его, бежит за своей битой. Сторож стремится быстро поставить клек на место и занять пустующую лунку. Если бита не выбита, то ребенок ждет следующей попытки. Игра продолжается.

Правила игры. Бить битой можно только не выходя из лунки. В противном случае попадание не засчитывается. Во время броска биты сторож должен находиться сбоку квадрата в таком месте, где биты не могут попасть в него. Если сторож займет лунку, не успев поставить клек на место, он может бросить его на кон, стоя в лунке.

«Шлыган»

Название игры происходит от названия основного инвентаря, сделанного из дерева — шлыгана, длиной 10 — 12 см и имеющего вид крючка. Этим выступом-крючком шлыган крепится к кольшку высотой 50 — 70 см. Кольшек забивают на ровной площадке в 1 кв.м. Для игры требуются биты — палки длиной 70 — 80 см, диаметром 5 см, с затесанными концами вместо ручки. Количество бит соответствует числу игроков, которых может быть от 3 до 10 человек.

Игра ведется с двух конов. 1-й кон размечен чертой в 10 м (или шагах от кольшка), 2-й кон размечен в 5 м.

Начало игры. Игроки становятся спиной к кольшку, каждый через голову бросает свою биту. Чья бита

окажется ближе всех, тот становится сторожем возле колышка. Чья бита полетит дальше других, тому бить первому и т.д.

Порядок игры. После жеребьевки первый игрок с первого коня бьет по колышку с крючком и сразу бежит за своей битой. Он стремится вернуться с ней в исходное положение — на кон. Или, если крючок с колышка улетел недалеко, первый игрок ждет возле своей биты, и товарищ его бьет еще. Когда сторож побежит вновь за крючком, а второй игрок за битой, первый бежит к колу, второй — тоже и так далее. Сторож пытается опередить их, поставить крюк на колышек. Если ему это удастся, водить начнет тот, кого сторож засек на пути к колу первым. Случается, что все игроки пробили, кроме последнего (выручателя) и стоят возле своих бит. Вот тогда выручатель идет на 2-й кон и с 5-ти метров сильным ударом старается подалше выбить крючок с колышка. Все бегут на первый кон и игра продолжается. Если выручатель промазал и игроки стоят в поле, тогда сторож отбирает биты у игроков и с первого коня бьет по колышку сам. Тот, чья битой будет сбит крючок, становится сторожем, а сторож становится на его место, на кон. Игра проходит в очень быстром темпе. Если сторожокажется недостаточно ловким, ему приходится водить много раз подряд.

Правила игры. Бить битой можно только не заходя за линию коня. В противном случае попадание не засчитывается. Во время бросков биты сторож должен находиться сбоку квадрата в таком месте, где бита не может попасть в него.

При удачном броске по шлыгану игроки, оставшиеся в коне у своих бит, имеют право вернуться бегом на свои места, если сторож не успеет поставить шлыган на место. В случае, если вместе со шлыганом будет выбит колышек, сторож обязан воткнуть его.

«Кока»

На ровной площадке чертится квадрат со сторонами в один шаг, в центре — маленькая круглая ямочка. Для игры необходимы: заточенная наконце палка длиной 1 м. Вторая палка — кока, длиной 20-

25 см, заострена со всех концов. Их толщина — до 2,5—3 см.

Игроки бросают жребий, кому бить, а кому водить. Жеребьевка делается так: за нижний конец палки — биты хватается один игрок, второй берется выше, первый перехватывает палку выше второго и так до тех пор, пока одному из них нельзя будет перехватить биты жеребьевки: первый игрок кладет коку на ямку в центре квадрата и, подцепив ее снизу битой, подкидывает слегка вверх, затем — снова и снова, считая

при этом, сколько раз это ему удастся. Скажем, кто-то подкинул коку четыре раза, а его товарищу удалось это сделать только трижды, значит, ему придется водить.

Кока кладется в исходное положение — над ямкой в центре квадрата. Водящий, подкинув коку вверх, концом биты сильным ударом посылает ее далеко в поле. Сторож бежит за ней, поднимает коку с места приземления и бросает в «дом» (так называют квадрат с ямочкой), на ямке вертикально стоит битой как указатель. Ее держит игрок. Кока попала в «дом» и игроки меняются ролями. Если кока не попала в

«дом», тогда с того места, куда она упала, брошенная сторожем, водящий снова бьет по ней, отправляет в любом направлении в поле. Игрок бьет, ударив по концу коки, либо накатывая коку на лопатообразный конец биты, подкидывая вверх и совершая удар. Сторожу опять указываетя центр «дома».

«Вбабки»

На ровной площадке отмечается кон (линия), на котором каждый игрок ставит бабку. Расстояние между ними — 25 — 30 см. Бабка — это круглая чурка высотой 25—30 см. От кон на расстоянии 10 м проводится черта, где выстраиваются игроки с битами в руках. По условию бьют по очереди. Цель игры — выбить из кон все бабки.

Правила игры. Каждый играющий бьет один раз. Игрок, метнувший битой, берет с кона вышибленные из строя бабки. Если с одного удара игрок выбьет весь кон, каждый ставит снова свою бабку, в том числе и выигравший кон. Игра начинается снова, если все биты брошены, а на коне остались бабки, но, предварительно, все игроки добавляют по одной бабке к оставшимся.

V«Вкурочек»

(«Сараскесэ»•— эрз., «Сараскакс»— мокш.)

Играющие делятся на две группы. Дети — курочки, усевшись на траву, образуют круг. За каждой курочкой стоит игрок — хозяин курочки. Водящий ходит по кругу и решает, у кого взять курочку. Подходит к одной из них и трогает ее за голову. Сразу же водящий и хозяин курочки пускаются бежать наперегонки по кругу. Кто из

«Вплаточки»

(Руцяняса(мокша), пачине
сэ(эрзя)

«В платочки» играли маленькие девочки и мальчики зимой в избах. В эту игру можно играть и в группе, и в зале. Играющих можно набрать до 10 человек, чтобы водящий мог запомнить их имена. Дети называют себя разными именами: «колокольчики», «цветок», зайчик» и т. д. и вслух называют свои имена водящему. Потом завязывают ему глаза платком так, чтобы он ничего не мог видеть. Тот от, после произношения

какого-нибудь приговора или считалки говорит, что он пойдёт играть, начинает ловить играющих. Когда поймает, должен узнать его — назвать имя, выбранное игроком. Затем водит тот, чьё имя угадано.

Правила игры:

Если водящий долго не может поймать кого-нибудь, то игроки должны подать ему голос. Игроки не должны прятаться друг за другом и не убежать за пределы условленных границ.

«В зайчиков» («Нумолняса» (мокша), «нумолкинесэ» (эрзя))

«В зайчиков» играют весной, летом и осенью мальчики и девочки вместе. Один игрок становится «собачкой», остальные -

«зайчиками». «Собачка» отходит в сторону за условленную черту, а «зайчики» разбегаются по всей площадке. «Собачка» начинает ловить «зайчиков», а они при её приближении садятся на корточки. Пока «зайчики» сидят, их ловить нельзя. Как только они начинают бегать «собачка» устремляется за ними. Кого «собачка» поймаёт, тот тоже начинает ловить «зайчиков». Когда все «зайцы» будут пойманы игра начнётся сначала.

Правила игры. Чтобы дети не путали «собачек» и «зайцев», нужно ребёнку, кто стал «собачкой» крикнуть: «Я тоже собачка». Или водящий говорит, что тот или та стали «собачками».

«В волков»

(«Врьгазкс» (мокша), «верьгизнесэ» (эрзя))

Летом соберутся на улице пять-шесть ма-леньких мальчиков и девочек и говорят: «Да-вайте врьгазкс на лхксема!» (Давайте в «вол-

ков» играть!). К примеру, Петя говорит: «Минь Вася мархта карматма врьгазкс, а тинь-ломатть» (Мы с Васей будем «волка-ми», а вы - людьми).

Вася с Петей отходят в сторону и ложатся за куст, а остальные выбирают место для «дома».

Выбрали место, взяли «серпы» и пошли в поле «жать». Идут все рядом полугу, наклоняются и взмахивают труками - «жнут». Приблизились к «волкам». «Волки выскакивают из-за «куста» и кидаются на «жнецов» (ловят их). «Жнецы» с криками: «Вай, врьгаст, врьгаст!» (Ой, волки, волки) бегут домой.

«Волки» ловят только одного. Немного переждав, «люди» опять выходят «жать», «вол-

ки» опять начинают их ловить. Играют до тех пор, пока «волки» не переловят всех «жнецов».

Правила игры. «Волки» должны прятаться в одном месте.

«В круги» («Кругса» (мокша) «Кругсо» (эрзя))

Игра «В круги» напоминает игру «В слепую старуху». Дети берутся за руки, образуют круг, ходят и приговаривают. Отгадай, чей голосок,

Становися во
кружок, Искорей
кого-нибудь
Своей палочкой
коснись. Отвечай
оскорей, Отгадать
оропись.

Эти слова адресуются стоящему в центре круга игроку с плотно завязанными глазами. Когда дети кончат приговаривать, они перестают ходить, а водящий приближается к ним и ощупывает их головы: по головному убору, длине волос и другим признакам он должен узнать стоящего перед ним игрока. Тот, чье имя будет угадано, становится водящим. Если же игрок не будет признан, он становится в круг, и игра продолжается.

Правила игры. После каждого узнавания игрока, дети снова становятся в круг, игра начинается сначала.

«Вворону» («Варсинякс» (мокша) «Варакакс» (эрзя))

Выбирается «ворона», «наседка», остальные – «цыплята». «Цыплята» ходят полугуза «наседкой», держась за подол друг друга. И навстречу выходит ворона и говорит:

- Нарвай, анарвай,
Дайтей нефкялефксяцень.
- Вай, варсиафмаксан, афмаксан!
- Ну, монсембелефксятнень салсесайне!
- Наседка, анаседка,
Дайкамне одного цыплёнка.

- Ой, ворона, не дам, не дам!

- Ну, я всех цыплят твоих перетаскаю!

И начинает ловить «цыплят». «Наседка», раскинув руки, старается не допустить её к «цыплятам». «Ворона», делая круги, всё ловит «цыплят» и отводит их в сторону. Когда всех переловит, игра начинается заново.

Правила игры. «Ворона» должна ловить тех цыплят, которые находятся в конце или в середине «очереди», не несши бить «наседку» и не просовывать руки под её крылья.

«Вгусейиволка» («Мациняксивръгазкс» (мокша) «Галынесэивергизекс» (эрзя))

Дети выбирают «хозяина» и «волка», а остальные становятся «гусями». «Волк» прячется под «горой» - уходит в сторону. «Гуси» с «хозяином» находятся «дома», а потом отправляются в «поле» или на «луг» щипать травку. «Волк» замечает «гусей» и начинает подкрадываться к ним. «Хозяин» в это время кричит:

- Мацинят, кудусада. Врьгазсь ащипандонятьала. (Гуси-лебеди, домой, серый волк под горой).

«Гуси» его спрашивают:

- Месендитосаврьгазсь? (Что там делает волк)

Хозяин отвечает:

- Тол кровястьсь, тинь ёратядязьрястамс. Врьгазть эдалась кода эсьпрянтень ванфтада! (Костёр развёл, вас жарить собирается. Как хотите, убегите, носебя поберегите.)

После этого «гуси» бегут «домой», а «волк» начинает их ловить. Когда он всех гусей переловит игра начинается сначала.

Правила игры. При продолжении игры «волком» становится или первый пойманный «гусь», или последний, как договорятся играющие.

6. ПЛАНИРУЕМЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

На формировании первичных общеучебных умений и навыков

у учащихся. Игры развивают ловкость, гибкость, силу, моторику рук, воображение, функции зрения, тренируют реакцию и координацию движений, воспитывают навыки общения, в них познаются этические нормы и законы физики. Они разнообразны, развлекательны и эмоциональны. Помимо того, мордовские народные игры имеют огромное значение для духовно-нравственного, эстетического, семейного воспитания так, как знакомят с национальными игровыми традициями и культурой.

введение детей в предметную область физической культуры. Овладение детьми способом игровой деятельности позволит им применять умения и навыки и в другие периоды жизни в зависимости от меняющихся обстоятельств. Обучение должно быть ориентировано на зону ближайшего развития, то есть на опережающее актуальное состояние способностей ребенка, но неограничив

ающееразвитиедругихспособностей(содействуяразвитиюсилы,мывтожевремяугнетающе действуемна развитиегибкостиит.д.).

Универсальные учебные действия. Универсальными компетенциями учащихся по курсу «Подвижные игры» являются:

умения организовать собственную деятельность, выбирать и использовать средства для достижения её цели;

умения активно включаться в коллективную деятельность, взаимодействовать со сверстниками в достижении общих целей; умения доносить информацию в доступной, эмоционально-яркой форме в процессе общения и взаимодействия со сверстниками и взрослыми людьми.

Личностными результатами освоения учащимися содержания курса 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

освоения учащимися содержания программы по курсу «Мордовские народные игры» являются следующие умения:

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 оборудования, организации места занятий;
планировать собственную деятельность, распределять нагрузку и отдых в процессе её 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

Предметными результатами освоения учащимися содержания программы по курсу «Подвижные игры» являются следующие умения: представлять игры как средство укрепления здоровья, физического развития и физической подготовки человека; оказывать посильную помощь и моральную поддержку сверстникам при выполнении учебных заданий, доброжелательно и уважительно объяснять ошибки и способы их устранения;
организовывать и проводить со сверстниками подвижные игры и элементы соревнований, осуществлять их объективное судейство; бережно обращаться с инвентарём и оборудованием, соблюдать требования техники безопасности к местам проведения; организовывать и проводить игры с разной целевой направленностью, взаимодействовать со сверстниками по правилам проведения подвижных игр соревнований;
в доступной форме объяснять правила (технику) выполнения двигательных действий, анализировать и находить ошибки, эффективно их исправлять;
находить отличительные особенности выполнения двигательного действия разными учениками, выделять отличительные признаки и элементы;

выполнять технические действия из базовых видов спорта, применять их в игровой и соревновательной деятельности;
применять жизненно важные двигательные навыки и умения различными способами, в различных изменяющихся, вариативных условиях

Ожидаемые результаты курса:

1. Изменение у всех субъектов образовательного процесса отношения к своему здоровью: выработка способности противостоять вредным привычкам и отрицательного воздействия окружающей среды, желание и умение вести здоровый образ жизни.
2. Включение в образовательный процесс здоровьесберегающих технологий.
3. Снижение заболеваемости школьников.
4. Снижение психоэмоциональных расстройств.
5. Повышение уровня физической подготовки школьников.
6. Повышение уровня качества знаний по вопросам здоровья и его сохранения.
7. Снижение последствий умственной нагрузки.
8. Повышение социально-психологической комфортности в детском коллективе.

7. Тематическое планирование ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

« Мордовские
народные игры»

1-4 класс

Тема	Количество часов 1 класс	Количество часов 2 класс	Количество часов 3 класс	Количество часов 4 класс
Знания о мордовских играх	В процессе уроков			
Мордовские народные игры	20	19	19	19
Эстафета	8	9	9	9
Соревнования	4	5	5	5
Прогулка на свежем воздухе	1	1	1	1
Всего	33	34	34	34

Тематическое планирование с определением основных видов деятельности

Наименование разделов и тем	Характеристика видов деятельности учащихся
Знания о мордовских играх	<p>Знать: ТБ на подвижных играх.</p> <p>Провести знакомство с играми своего народа, развивать физические способности обучающихся, координацию движений, силу и ловкость, воспитывать уважительное</p>

	отношение к культуре родной страны.
Мордовские народные игры	Совершенствование координации движений, развитие скорости реакции, сообразительности, внимания, умения действовать в коллективе, воспитание инициативы, культуры поведения, творческого подхода к игре. Уметь: играть в подвижные игры с бегом,

	прыжками, метанием
Эстафета	<p>Знакомство с правилами эстафет, развивать быстроту реакций, внимание, навыки передвижения, воспитывать чувства коллективизма и ответственности. Соревнуются в эстафетах</p> <p>Применяют упражнения для развития соответствующих физических качеств</p> <p>Взаимодействуют со сверстниками, соблюдают правила безопасности.</p>
Соревнования	<p>Общаться и взаимодействовать со своими сверстниками.</p>
Прогулка на свежем воздухе	<p>Осваивают игру, выявляют и устраняют характерные ошибки в процессе освоения.</p> <p>Демонстрируют знания об игре. Выполняют правила. Соревнуются в эстафетах</p> <p>Применяют упражнения для развития соответствующих физических качеств</p> <p>Взаимодействуют со сверстниками, соблюдают правила безопасности.</p>

ФОРМА ПРОВЕДЕНИЯ ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Особенности реализации программы внеурочной деятельности: форма, режим и место проведения занятий, виды деятельности Программа внеурочной деятельности по спортивно-оздоровительному направлению «Мордовские народные игры» предназначена для обучающихся 1-4 классов. Реализация программы осуществляется посредством двигательной деятельности с общеразвивающей направленностью. В процессе овладения этой деятельностью у младших школьников не только совершенствуются физические качества, но и активно развиваются сознание, мышление, творческая самостоятельность.

Данная работа начинается с 1 класса на доступном младшим школьникам уровне,

преимущественно в виде: В первом полугодии 2020-2021 учебного года занятия проводятся дистанционно.

Во втором полугодии занятия проводятся в учебном кабинете, на улице, в спортивном зале после всех уроков основного расписания, продолжительность соответствует рекомендациям СанПиН, т.е. 35 минут в виде:

- подвижных игр,
- народных оздоровительных игр,
- прогулок,
- спортивно-оздоровительных часов,
- физкультурных праздников,

- спортивных соревнований.

Форма проведения промежуточной аттестации-соревнование

8. Учебно-методическое обеспечение образовательного процесса

Кенеман А. В. Детские подвижные игры: Пособие для воспитателя детского сада.

1. Мордовские народные игры. Методические рекомендации для воспитателей детских дошкольных учреждений / Сост. А. И. Исайкина. — Саранск, 1993.
2. Устно-поэтическое творчество мордовского народа. Т. 8. — Саранск,

1. Якуб Н. К., Вспомним забытые игры. - М: Детская литература,
2. Кондакова О. Н., Детские считалки. - М: Детская литература
3. Бесова М. А., Шутки, игры, песни соберут нас вместе. - Ярославль: Академия развития: Академия Холдинг, 2004.
4. В. С. Брыжинский. Мордовские народные игры С: «Мордовское книжное издательство» 2009

Учебно-методическая литература для учителя

Воронина Г. А. Программа регионального компонента «Основы развития двигательной активности младших школьников. Киров, КИПК и ПРО, 2007 г.

Григорьев Д. В., Степанов П. В. Внеурочная деятельность школьников. Методический конструктор, М.: Просвещение, 2011 г.

Воронина

Г. А. Программа регионального компонента «Основы развития двигательной активности младших школьников. Киров, КИПК и ПРО, 2007 г.

Григорьев Д. В., Степанов П. В. Внеурочная деятельность школьников. Методический конструктор, М.: Просвещение, 2011 г.