**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ «ЦЕНТР ДЕТСКОГО ТВОРЧЕСТВА»**

Муниципального района Еравнинский район Республики Бурятия

**ПРИНЯТА УТВЕРЖДЕНА** педагогическим советом приказом МБОУ ДО «ЦДТ» от \_\_.\_\_.2021 г.  от \_\_.\_\_.2021 г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА**

**Бурятские традиционные игры**

Разработчик: Раднабазарова Светлана Жаргаловна, педагог

дополнительного образования

**c. Сосново- Озерское**

**2021 г.**

**Пояснительная записка**

**Введение**

Народная игра - важнейший способ передачи богатства традиции от одного поколения к другому. Она направлена на познание окружающей действительности, усвоение обычаев, традиций, обрядов своего народа, а также овладение необходимыми для жизни умениями и навыками. Традиционные народные игры представляют собой универсальное средство воспитания, поскольку они не только воспитывают наш ум, но и закаляют его нравственно и физически. Они отражают все области народного творчества. Участвуя в играх, мы  познаём не только материальную, но и духовную культуру своего народа, проникаемся его духом.

Игра - это школа воспитания. В ней свои "учебные предметы". Одни из них развивают в нас ловкость, меткость, быстроту и силу; другие учат премудростям жизни, добру и справедливости, чести и порядочности, любви и долгу.  В народных играх много юмора, шуток, соревновательного задора, сопровождаются неожиданными веселыми моментами. Они сохраняют свою художественную прелесть, эстетическое значение и составляют ценнейший, неповторимый игровой фольклор.  Все коллективные народные игры учат нас внимательно относиться к партнерам по игре, находить общий язык, это формирует у нас способность к пониманию, к сотрудничеству.

Игры, которые устраивались на второй-третий день Сагаалгана, были не ради развлечения. Они призывали благополучие, счастье, здоровье, плодородие и богатство. Среди игр Белого месяца были очень популярны настольные игры: шахматы (шатар), шашки (даам). В них чётко подчёркнут мотив борьбы. А борьба – ведущая идея начала, смены календарного цикла. Многие легенды монголоязычного мира указывают на связь игры в шахматы с богатством, мудростью, поэтому эти народы очень ценят эту игру. Самой популярной игрой Сагаалгана была  «Шагай наадан» - символ жизни и плодородия, скотоводства.

**Актуальность и новизна программы**

На современном этапе развития нашего общества знание и уважение национальной культуры своего и других народов выступает как одно из условий успешной адаптации личности в современном поликультурном обществе. Сегодня все больше людей желает познать свою культуру, проникнуть в духовный мир своих предков. Одним из эффективных, увлекательных и доступных для нас, для детей школьного возраста  средством приобщения к национальной культуре является народная игра.  В этом мы видим **актуальность** нашей работы. Есть у бурят уникальные народные игры, которую почти забыли.

Для возрождения игры поставлена:

**Цель:**

- воспитание интереса к истории традиционным бурятским играм.

- возродить и научить детей играть разновидности бурятской народной игры;

**Задачи:**

-*в воспитании*: осознание учащимися единства человека со своим народом, воспитание уважения и любви к культуре родного народа и культуре соседей; *- в обучении:* ознакомить учащихся с духовной и материальной культурой народов;углубление и расширение имеющихся у детей знаний о культуре народов; овладение практическими навыками в народных играх; - *в развитии:* активное участие в практической деятельности народов своего края; развитие навыков самостоятельного накопления исследовательского опыта.

**Формы обучения:** —индивидуальные; — групповые.

**Ожидаемый результат:**   - развитие интереса к традиционным играм, приобщение к национальной культуре; -развитие математического  мышления, внимания, выдержки, сообразительности и ловкости, умения ориентироваться в пространстве, проявления чувства коллективизма, слаженности действий, взаимопомощи;

 При выполнении работы использовать следующие **методы:**

1. **Теоретический метод:**сбор материалов об игре, изучение и обработка собранных материалов об игре:  Интернет, сельская  библиотека;
2. **Практический метод*:***сбор костяшек-лодыжек (шагай), разучивание игры в  «Шагай наадан».

**Практическая значимость работы:**  народные игры воспитывают уважение к культуре, традициям и обычаям бурятского народа. Эта игра  важна для будущего, так как она способствует возрождению и популяризации древней бурятской игры, формирует у нас навыки познавательного интереса, самостоятельности, коммуникативной деятельности, также формирует активную жизненную позицию, опыт социального взаимодействия и навыки позитивного досуга в свободное время.

**Продолжительность программы:**

Срок реализации программы – 1 год.

Режим занятий: 2 занятий в неделю по 40 мин, 72 часа.

**Возраст учащихся, которым адресована программа**

Для детей 7-17 лет: 5 минут – организационный момент, 30 минут образовательная деятельность, 5 минут – подведение итогов.

**Краткое описание методики преподавания.**

Реализация программы предусматривает использование различных методов и форм преподавания. Необходимые теоретические знания даются путем бесед, рассказов, видеороликов и презентаций.Практические ЗУН (знания, умения, навыки) вырабатываются на народных играх. Результаты усвоения программы оцениваются по успешно выполненным итоговым тестам и играм.

**Учебно-тематический план 1 года обучения**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| № п/п | Тема занятий | Всего часов | Теория | Практика | Форма контроля |
|  | Вводное занятие. Знакомство. | 2 | 1 | 1 | Индивидуальный |
|  | Шагай-наадан | 18 | 5 | 13 | Текущий |
|  | Отгадывание (Таалсалга), Загадки. | 5 | 1 | 4 | Текущий |
|  | Ищем палочку (Модо бэдэрхэ);  Прятать золотинку (Алта нюуха). | 7 | 2 | 5 | Текущий |
|  | «Волк и ягнята (Шоно ба хурьгад);  Волк и тарбаганы (Шоно Тарбагашааха); | 7 | 2 | 5 | Текущий |
|  | Шапка (Малгай нюуха);  Рукавицу гнать (Бээлэй тууха);  Баабхи шэдэлгэн (метание камней). | 10 | 3 | 7 | Текущий |
|  | Игра «слепая баба»- обрядовая  (Хохор хамга-шаалга»);  Перетягивание палки (Таталдаан); | 10 | 2 | 8 | Текущий |
|  | Игра «Кольм»; | 4 | 2 | 2 | Теущий |
|  | Игра «Скачки на одной ноге» (Нэгэ хулдээр урилдаан). | 3 | 1 | 2 | Текущий |
|  | Подведение итогов | 2 | 1 | 1 | Текущий |
|  | Соревнования | 4 | 4 |  | Текущий |
|  | Итого | 72 часа | 23 | 49 |  |

**Содержание программы**

**2.** **Бросание лодыжек – Шагай наадан.**

1. Несколько лодыжек расставляют в ряд друг против друга по краям стола. Игроки разделяются на две команды. Они по очереди щелкают любую лодыжку из своего ряда в противоположную сторону. Сбитые лодыжки соперников они забирают себе. Выигрывает та команда, которая больше сбила лодыжек (*теория – показ презентации 1 час, практика 3 часа*).

2. Большим пальцем щелкают по одной лодыжке, чтобы попасть в другую. Если попадание было удачным, то игрок сшибает следующую и т. д. Сбитые лодыжки забирает себе *(теория – 1 час, практика 3 часа).* 3. Бег лодыжек: игрок щелчками по лодыжкам добивается, чтобы его лодыжки обогнали лодыжки соперника (*теория- 1 час, практика 2 часа).* 4.Бодание баранов: два игрока одновременно щелчками с противоположных сторон пускают друг на друга лодыжки. Побеждает тот, чья лодыжка упала на бок или перевернулась *(теория- 1 час, практика 2 часа*). 5. Кидание лодыжек с ладони вверх. Пока одна летит вверх, надо собрать в кучу лодыжки, расположенные врассыпную на столе *(теория- 1 час, практика- 3 часа).*

**3. Отгадывание (Таалсалга)**

В обеих руках у ребенка по горсточке косточек, дети отгадывают,  в какой руке их больше, в какой – меньше. Если ребенок угадает, то берет косточки себе. Кто больше соберет косточек, тот и побеждает.

В этой игре постигают устный счет, различают понятия «много», «мало», «больше», «меньше». Положив в ладонь малышу одну косточку, воспитатель спрашивает: «Сколько?» и учит отвечать «один». Затем вкладывая в ладонь по косточке добивается от детей ответа: «Два, три» и т.д.

*Теория: показ презентации – 30 мин, практика - 2 часа.*

**Загадывание и отгадывание (Таабари таалсаха)**

На начальном этапе игры воспитатель сама загадывает детям загадки, а дети отгадывают их. Если дети затрудняются, воспитатель показывает картинки-отгадки.

Когда дети знают достаточное количество загадок, они делятся на подгруппы, соревнуются между собой в загадывании и отгадывании загадок. В старшей группе дети не только отгадывают загадки, но сами и придумывают их. Сначала воспитатель учит придумывать загадки, отмечать в предмете характерные признаки. Постепенно дети самостоятельно придумывают загадки.

*Теория- 30 мин, практика 2 часа.*

1. **Ищем палочку (Модо бэдэрхэ)**

Участники игры становятся по обе стороны бревна (скамейки, доски), закрывают глаза. Ведущий берет короткую палочку (10 см.) и бросает подальше в сторону. Все внимательно слушают, стараются отгадать, где упала палочка. По команде «Ищите!» игроки разбегаются в разные стороны, ищут палочку. Выигрывает тот, кто найдет её, незаметно подбежит к бревну и постучит палочкой. Если же другие игроки догадались, у кого находится палочка, то стараются догнать его и «запятнать». Тогда палочка переходит к тому игроку, который догнал. Теперь уже он убегает от остальных.

*Правила игры:* Осаленный должен быстро передать палочку.

*Теория – 1 час, практика 3 часа.*

**Прятать золотинку (Алта нюуха)**

По считалке выбирается ведущий, ему вручается «золотинка» (пуговица, обернутая фольгой). Дети садятся в ряд, положив руки на колени, сомкнув их лодошкой. Ведущий должен незаметно положить «золотинку» кому-нибудь в ладошки. Остальные дети должны внимательно смотреть за соседями. Если ребенок заметил, что «золотинку» положили соседу, должен быть начеку. При слове ведущего «Золотинка, выходи!», ребенок должен поймать соседа за руку или за одежду и не дать ему встать со своего места. Иначе «золотинка» будет обязательно спеть или сплясать. Выступив перед публикой, «золотинка» становится ведущей, а ведущий садится на его место. Если «золотинка» затрудняется в исполнении своего номера, то дети помогают всей группой. После каждого выступления дети хлопают в ладоши и благодарят за выступающего.

*Теория- просмотр презентации 1 час, практика- 2 часа.*

1. **Волк и ягнята (Шоно ба хурьгад)**

Один игрок - волк, другой – овца, остальные ягнята. Волк сидит на дороге, по которой движется овца с ягнятами. Овца впереди, за нею друг за другом гуськом идут ягнята. Подходят к волку. Овца спрашивает:

- Что волк ты здесь делаешь?

- Вас жду – говорит волк.

- А зачем нас ждешь?

- Чтобы всех вас съесть!

С этими словами он бросается на ягнят, а овца загораживает их.

*Правила игры:* Ягнята держатся друг за друга и за овцу. Волк может ловить только последнего ягненка. Ягнята должны ловко делать повороты в сторону, следуя за движениями овцы. Волку нельзя отталкивать овцу.

*Теория- просмотр видеофильмов 1 час, практика – 3 часа.*

**Волк и тарбаганы (Шоно Тарбагашааха)**

Считалкой выбирается волк, остальные дети – тарбаганы. Чертят два круга – норы. Тарбаганы перебегают из одной норы  в другую. Волк их ловит, а тарбаганы стараются не стать добычей волка.

*Теория- 1 час, практика- 2 часа.*

1. **Шапка (Малгай нюуха)**

Дети садятся в круг, водящий обегает круг, незаметно ложит шапку у кого-нибудь за спиной. Дети стараются не упустить момент, когда водящий уронит шапку. Ребенок, за спиной которого упала шапка, должен незаметно среагировать: подняться, схватить шапку, побежать за водящим, настичь его и задеть шапкой, пока он не сел на его опустевшее место. Иначе он станет «огоньком» - сядет в середину круга и в наказание будет исполнять пожелания детей – петь, рассказывать, плясать или исполнять номера – «кукарекать», прыгать на одной ноге и т.д.

*Теория- 1 час, практика -2 часа.*

**Баабхи шэдэлгэн** похожа на русскую игру в городки. Баабхи (таранная кость крупного рогатого скота). Игроки с расстояния двенадцати шагов маленькими камнями стараются выбить баабхи из очерченного на земле квадрата. В отличие от городков баабхи разрешается выбивать в любую сторону.

*Теория -1 час, практика -2 часа.*

**Рукавицу гнать (Бээлэй тууха)**

В прежние времена эту игру проводила молодежь, собираясь у кого-нибудь в доме. Теперь играют и старшие дошкольники, причем не только в помещении, но и на улице. Рукавицу нередко заменяют платком, шарфом и т. п. Игра проходит интереснее, если в ней 15 и более участников.

**Описание**. Играющие, сев тесным кругом лицом к центру, незаметно передают из рук в руки за спиной рукавицу. Кому она попадет в руки, тот начинает раскачиваться из стороны в сторону и напевать:

 «Рукавицу, рукавицу, рукавицу гони» («Бээлэй, бээлэй, бээлэй туу»).

Водящий, находящийся в середине круга, услышав пение, бросается в ту сторону, где поют. Но пока Он приблизится, пение и покачивание там прекращаются, переходя дальше по кругу - как бы катится волна. Это значит, что рукавица ушла дальше.

Задача водящего - обнаружить рукавицу в руках одного из играющих, который после этого становится новым водящим.

**Правила.**

1. Игрок, получивший рукавицу, не задерживает ее у себя до конца пения, а передает сразу в любую сторону, продолжая петь до конца фразы.
2. Остальные играющие не должны начинать пение до того, как придет к ним в руки рукавица.
3. Названный водящим игрок должен немедленно показать свои руки, не передавая дальше рукавицу, если она у него находится. *Теория- 1 час, практика- 3 часа.*
4. Игра «**Слепая баба**» (Хохор хамга-шаалга») носила прежде обрядовый характер, отображая условно мор, падеж скота от болезней. Играющие убегали от «слепой бабы», как от слепой силы, от злой судьбы. Теперь обрядовый смысл забылся и получилась веселая детская игра типа «Жмурок».

*Теория- 1 час, практика 3 часа.*

**«Перетягивание палки»** (Таталдаан). Для игры изготавливали из березы, елки палку длиной 50–60 см, диаметром 3–4 см. Палку очищали от неровностей, ошкуривали. Два игроки садились напротив друг друга, вытягивали ноги вперед и упирались ступнями ног. Руками обхватывали равномерно палку. По команде судьи игроки начинали тянуть палку на себя так, чтобы соперник оторвался от земли (пола). Если кто-то из игроков не выдерживал и расцеплял пальцы, то он считался побежденным. Нельзя было сгибать ноги в коленях. Победитель состязался со следующим игроком. Игра продолжалась до выявления победителя среди всех участников состязания. *Теория: просмотр видеороликов и презентаций- 2 часа, практика- 5 часов.*

1. **Игра “Кольм”.** В начале игры делились на две команды. Проводили две параллельные черты на расстоянии 10 м одна от другой. Борцы вставали попарно между этими двумя линиями. По команде судьи соперники старались обнять своего напарника, поднять его, перенести и перетянуть за свою черту. Команда, перетянувшая на свою сторону большее количество игроков, становилась победителем.

*Теория- 2 часа, практика 2 часа.*

1. **Игра «Скачки на одной ноге»** (Нэгэ хулдээр урилдаан). Количество участников не ограничивалось. Дистанция для прыжков была произвольная и зависела от возраста детей; о ней договаривались заранее. Перед игрой участники проводили стартовую линию, от которой начинали скакать, а в конце дистанции – линию финиша, на которой определялся победитель. Иногда линию старта и финиша заменял какой-либо предмет (дерево, камень и т.д.), до которого выполнялись скачки. Все участники становились перед линией старта, принимали исходное положение: стоя на одной ноге. По команде судьи или кого-либо из участников игроки начинали скакать, стараясь преодолеть условленное расстояние. Тот, кому удавалось сделать это первым, и становился победителем. В игре существовало правило: скачки до конца дистанции выполнялись только на одной ноге (смена ног во время прыжков запрещалась).

**По окончании учебного факультативного курса, обучающиеся характеризуется:**

— знанием основ народных традиций; — способность работать в едином темпе со всем коллективом; — эмоционально-положительным восприятием системы своих отношений со сверстниками  и взрослыми, представителями разных национальных и социальных групп; — способность к ответственному поведению; — принятием и соблюдением социальных этических норм; —развитие физические силы рук, спины, ног; воспитанию настойчивости, выдержки. *Теория- 1 час (просмотр различных фотографий, видеоматериалов и презентаций), практика- 2 часа.*

**Соревнования** включает в себя состязание детей по группам, где обучающиеся смогут проявить чувство коллективизма, взаимопомощи и слаженности действий. Также соревнования будут по индивидуальным играм, где ребенок может раскрыть свой потенциал и навыки, сформировавшимися в период обучения. Соревнование покажет результат пройденного материала и укрепит знания о традиционных играх бурят. В результате обучающиеся получат почетные грамоты и сертификаты.