**Летний образовательный модуль**

**«..Смотри не воронь, беги как огонь..»**

Образовательный модуль «Смотри не воронь, беги, как огонь…» художественно-эстетической направленности, предназначен для детей 7-17 лет, а также взрослых людей.

Модуль знакомит обучающихся с русскими традиционными народными играми, являющимися огромным пластом фольклорного наследия русского народа, в настоящее время практически забытого.

**Актуальность образовательной программы** заключается в том, что современные дети утратили способность играть в подвижные командные игры, не умеют взаимодействовать в игре, соблюдать правила, общаться, договариваться. Современные развивающие игры для детей, как правило, индивидуальны. Это«ребенок наедине с компьютером», либо настольная игра или книга и т.п.

Также остро стоит проблема гиподинамии – большую часть свободного времени дети проводят за компьютером, телефоном – их дыхательный, суставно - связочный аппараты ослаблены, физическая форма зачастую оставляет желать лучшего..

Опыт показывает, что детям не хватает игр на улице, массовых и командных, где они могут проявить себя, с удовольствием побегать, покричать, выплеснуть эмоции в социально приемлемой форме.

Современные дети потеряли способность играть в массовые игры, потому, что просто их не знают, не умеют самоорганизоваться на игру, общаться, договариваться.

Образовательный модуль «Смотри не воронь, беги, как огонь…» решает все вышеперечисленные проблемы: знакомит детей с командными традиционными играми, учит взаимодействовать, общаться, укрепляет здоровье.

Особенности традиционных дворовых игр заключаются в том, что игры не требуют дорогого инвентаря и особенных условий: играли где-нибудь за деревней, в городе на пустырях и стадионах, открытых площадках, в качестве инвентаря могли использовать любые подручные материалы. Возникали игры в результате спонтанного творчества, стихийного побуждения, в силу этого правила складывались по принципу «как привыкли играть». Следствием этого было то, что в разных местностях и даже в разных деревнях были свои правила — и по их поводу представителям разных деревень, если они хотели поиграть вместе, было нужно договариваться. В дворовых играх не было судьи, который следил за ходом игры. Игроки находили общий язык и налаживали общение между собой, учились самостоятельно решать возникающие споры и конфликты.

 На начальном этапе игры не требуют особенной подготовки. Правила познаются в процессе игры и по мере их освоения усложняются.

Эти особенности, с одной стороны, делают игры весьма «недорогим», удобным для внедрения и поэтому потенциально массовым процессом, с другой стороны, требует специальной организации внедрения, поскольку, дети и подростки зачастую оказываются не готовы к соорганизации по поводу спонтанных действий.

**Цель образовательной программы**: Заинтересовать и мотивировать детей к изучению традиций и культуры русского народа через игру.

**Задачи:**

-Освоить правила русских традиционных подвижных игр.

- Создать условия для развития наблюдательности, внимания, способности анализировать ситуации и делать выводы,коммуникативных умений, в том числе навыков переговоров.

**Продолжительность обучения:** 5 дней в неделю в формате «погружения», 15 академических часов.

**Режимзанятий:** 3 занятия продолжительностью по 45 минут каждое с 10-минтуными перерывами между занятиями.

**Формы занятий**: групповые, разновозрастные группы наполняемостью до 15 человек.

**Ожидаемые результаты:**

-сформированная мотивация и интерес к изучению русской традиционной культуры;

- развитие коммуникативных способностей;

- укрепление здоровья (опорно-двигательного, дыхательного аппаратов, сердечно-сосудистой системы);

- владение навыками командных игр, знание принципов конструирования правил игры.

**Форма отслеживания результата**:

- игры между командами.

**Инвентарь**: игровая площадка на улице, мяч, бита, скакалка.

**Календарный план**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № | Содержание | Кол-во часов |
| 1 | **Знакомство с дворовыми народными играми** | **2** |
| 2 | **Игра «Выжигало»** | **2** |
| **3** | **Игра «Горелки»** | **6** |
| **4** | **Игра «Лапта»** | **3** |
| **5** | **Командная игра в «Лапту» между группами** | **6** |
|  |  | 15 |

**Учебно- тематический план**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| День | Содержание | Кол-во часов |
| 1 | **Знакомство с дворовыми народными играми** | **1** |
| **Игра «Выжигало»** | **2** |
| 2 | **Знакомство с дворовыми народными играми** | **1** |
| **Игра «Горелки»** | **2** |
| **3** | **Игра «Лапта»** | **3** |
| **4** | **Командная игра в «Лапту» между группами** | **3** |
| **5** | **Командная игра в «Лапту» между группами** | **6** |
|  | Итого | 15 |

**Содержание программы**

1. **Знакомство с дворовыми народными играми**. Беседа с детьми: Виды игр. Роль игры в русской культуре. Возрастные особенности игр, женские и мужские игры. Самые популярные дворовые игры. Правила игр, судейство в игре. Каждый ребенок рассказывает о своих любимых играх.

2. **Игра «Выжигало». Основные правила** игры в разных местностях схожи, отличия только в названии и некоторых особенностях правил, присущих только конкретной локальной традиции. Группа участников игры, по считалке или по желанию выбирают двух «Выжигал», они становятся друг напротив друга на расстоянии, примерно 15 метров. Остальные игроки занимают место между ними. Затем, один Выжигала бросает мяч в сторону другого Выжигала, при этом стараясь попасть в игрока находящегося в поле (между ними), «выжечь» его.

Состав команды (от 5 до 10 человек) может быть смешанным по возрасту и по гендерному признаку. Судейство в игре происходит самими игроками или «Выжигалами».

Игровой реквизит – мяч небольшого размера (резиновый или тряпичный). Практические навыки игры: умение метко бросать мяч в намеченную цель (игрока), одной или двумя руками, умение ловить мяч налету.

3. **Игра «Горелки**». **Основные правила**: играющие парами выстраиваются в «ручеек», водящий/горящий, становится впереди «ручейка» и выкрикивает: «Раз, два, не воронь – беги как огонь». Последняя пара, размыкая руки, бежит в начало «ручейка», каждый по своей стороне. Водящий должен поймать бегущего. А пара бегущих должна увернуться от водящего и опять сомкнуть руки. Если водящему удалось поймать одного из бегущих, то образовавшаяся пара становится в начало ручейка, а оставшийся без пары, становится водящим/горящим.

Особенности игры в разных местностях имеют отличия, в приговорках для бегущих, вариант: считаются пары, водящий может вызвать любую пару (вторую или пятую), при этом нумерация пар постоянно меняется и игроки должны это отслеживать по ходу игры.

Состав команд - от 10 человек/5 пар. Если команда молодежная, то становятся парень с девушкой (водящий парень ловит девушку, поймав целует и становится с ней в пару). Судейство в игре не требуется.

Практические навыки игры: умение быстро бегать, реагировать на команды.

4. **Игра «Лапта».**

Возраст игроков: от 10 лет

**Основные правила**: Для игры в русскую лапту формируются две команды. Одна команда находится в условленном месте («доме») и выбивает мяч лаптой (битой), другая рассредоточивается по полю, ограниченному линией («город») и ловит мяч, стараясь осалить бегущего через поле соперника.

Проходит игра на открытой площадке, в естественных условиях. Главная задача русской лапты – ударом, который производится лаптой, отбить мяч, подбрасываемый представителем команды соперников, и направить его как можно дальше. Одновременно нужно выполнить пробежку в обе стороны (туда и обратно), не позволяя представителю противоположной команды «осалить» пойманным мячом. Каждая удачная пробежка приносит участникам баллы. Выигрывают те, кто за условный период времени наберет наибольшее количество очков.

**Особенности игры в разных местностях**. Русская лапта имеет немало родственных игр по всему миру – это американский бейсбол, финский песаполо, румынская ойна, а также крикет.

**Состав команд:** может быть смешанным по возрасту и по гендерному признаку. Судейство в игре происходит самими игроками.

**Игровой реквизит и особенности работы с ним.** Правила техники безопасности. Навыки владения битой, меткость в выбивании мяча.

**Игры проходит на ровной площадке** прямоугольной формы – как открытой, так и закрытой. Это могут быть земляные или травяные спортплощадки, манежи, спортивные залы. На игровом поле проводят две черты на 40/55-метровом отдалении. Ширина полос составляет 25- 40 метров. Одну из сторон отводят под «город», другую – под «дом».

**5. Командная игра в «Лапту» между группами**. Проведение мини-чемпионата между двумя группами. Игра до 10 очков.