

Оглавление

Раздел 1. Пояснительная записка.....	3
Раздел 2. Содержание дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Учимся играть»	8
2.1 Учебный план дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Учимся играть»	8
2.2 Содержание учебного плана дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Учимся играть»	9
Раздел 3. Формы аттестации и оценочные материалы	16
Раздел 4. Организационно-педагогические условия реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Учимся играть».....	18
4.1 Материально-техническое обеспечение и оснащенность образовательного процесса.....	18
4.2 Методические материалы.....	18
Приложение 1.....	21
Приложение 2.....	22
Приложение 3.....	24
Приложение 4.....	25
Приложение 5.....	29

Раздел 1. Пояснительная записка

1.1 Перечень нормативно-правовых актов:

1. Федеральный Закон от 29.12.2012 №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (далее – ФЗ).
2. Федеральный закон РФ от 24.07.1998 №124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации».
3. Стратегия развития воспитания в РФ на период до 2025 года (распоряжение Правительства РФ от 29.05.2015 №996-р).
4. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 №28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».
5. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.01.2021 №2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания» (рзд.VI. Гигиенические нормативы по устройству, содержанию и режиму работы организаций воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»).
6. Паспорт федерального проекта «Успех каждого ребенка» (утвержден на заседании проектного комитета по национальному проекту «Образование» 07.12.2018, протокол №3).
7. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 №196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
8. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 №467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей».
9. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23.08.2017 №816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ».
10. Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22.09.2021 №652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых».
11. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 13.03.2019 №114 «Об утверждении показателей, характеризующих общие критерии оценки качества условий осуществления образовательной деятельности организациями, осуществляющими образовательную деятельность по основным общеобразовательным программам, образовательным программам среднего профессионального образования, основным программам профессионального обучения, дополнительным общеобразовательным программам».
12. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации и министерства просвещения Российской Федерации от 05.08.2020 №882/391 «Об

организации и осуществлении образовательной деятельности по сетевой форме реализации образовательных программ».

13. Постановление Правительства РФ от 26.12.2017 №1642 (ред. от 24.12.2021) «Об утверждении государственной программы Российской Федерации «Развитие образования» (с изм. и доп., вступ. в силу с 06.01.2022).

14. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года. Распоряжение от 31.03.2022 №678-р.

15. Закон Челябинской области от 30.08.2013 №515-ЗО «Об образовании в Челябинской области» (с изменениями на 02.11.2021).

16. Локальные акты МАУДО «ДПШ».

1.2 Направленность программы: социально-гуманитарная.

1.3 Уровень освоения программы: базовый.

1.4 Актуальность программы

Наряду с распространением компьютерных игр, мы столкнулись с вопиющим забвением дворовых и домашних досуговых игр, которые являются важной составляющей культуры нашей страны. А память о них – это частичка того, что связывает поколения и дает повод гордиться своей историей.

Эти игры известны взрослому поколению с детства. Но сегодня их вытесняет из детской жизни интернет-зависимость. Лучший способ познакомиться с детством родителей – научиться играть в те игры, в которые когда-то играли они. Сегодня досуговая уличная и домашняя игра, как жанровое событие, может использоваться в рамках семейного отдыха, формирования игрового пространства классного коллектива во время перемен, летних тематических смен. В условиях «закрытых школьных пространств» и необходимости соблюдения социальной дистанции, возрождение настольных досуговых игр вызывает огромный интерес у педагогов.

Особую важность приобретает работа, нацеленная на привлечение обучающихся разных возрастных групп к процессу получения знаний о стране через организацию занятий по обучению настольным национальным играм. Поэтому программа нацелена на знакомство современных детей с традиционными и национальными играми уличного и домашнего досуга.

Воспитательный потенциал программы предполагает развитие гуманистической направленности личности обучающегося, в том числе формирование представления о многообразии досуговой культурной деятельности, организацию самостоятельной деятельности детей, направленную на самообразование. В культуре любого народа игры занимают особое место и определяют его характер, темперамент, образ жизни. Также игры служат развитию выносливости, усидчивости, работоспособности, моторики и интеллекта. В рамках программы создается широкий общекультурный, эмоционально значимый для обучающегося фон для освоения предметного содержания программы.

В содержание программы включены темы: «Мой Дворец» - 2 часа, «Мой выбор» - 2 часа. Тема «Мой Дворец» предполагает знакомство с историей и

традициями Дворца, посещение музея истории Дворца. В том числе предусмотрено участие обучающихся в традиционных воспитательных мероприятиях Дворца. Тема «Мой выбор» рассчитана на профессиональную ориентацию обучающихся (раздел 3, тема 3.4 – профессии историка и культуролога).

1.5 Отличительные особенности программы.

В отличие от компьютерных игр, дворовые игры подвижные, не вызывают зависимости и эмоционального напряжения, требуют партнерского общения в игре. Они учат изобретать новые форматы правил, обусловленные жизненными ситуациями. Играя, можно обрести здоровье, знания, друзей, особую культуру общения и межличностных отношений.

Правила представленных в программе игр настолько просты и вариативны, что перенос информации, полученной на занятии, в бытовую сферу оказывается не только возможным, но и широко применимым. Знания обучающихся приобретают ценностную составляющую для взрослых, родителей и друзей: ведь в эти игры когда-то играли их родители.

Программа предполагает ознакомительное обучение досуговому уличным и домашним играм в условиях деятельности детского коллектива в рамках образовательного учреждения или летней тематической смены. Программа может быть реализована как во время учебного года, так и в каникулярное время.

Особенностью программы является активная самостоятельная деятельность обучающихся, основанная на интересе к игре. Педагог после занятий с обучающимся оставляет в классе или отряде реквизит игры для организации досугового пространства перемен и внеурочного времени, давая, таким образом, возможность детям обучать друг друга. Поэтому в ходе реализации программы используется метод обучения «Равный равному», при котором источником знаний обучающегося служит не профессиональный педагог, а такой же ученик, как он сам, но уже обучившийся предмету.

Таким образом, программа не только позволяет заполнить досуговое пространство восстановлением культуры игры, которая собирает вместе семьи, временные коллективы, но и способна мотивировать человека учиться, общаться, задумываться, узнавать.

1.6 Адресат программы: 6,5-17 лет.

Младший школьный возраст (6,5-10 лет). Развитие психики детей этого возраста осуществляется главным образом на основе ведущей деятельности — учения. Учение для младшего школьника выступает как важная общественная деятельность, которая носит коммуникативный характер. В процессе учебной деятельности младший школьник не только усваивает знания, умения и навыки, но и учится ставить перед собой учебные задачи (цели), находить способы усвоения и применения знаний, контролировать и оценивать свои действия. Новообразованием младшего школьного возраста являются произвольность психических явлений, внутренний план действий, рефлексия.

Подростковый возраст от 11-12 до 14-15 лет. Переход от детства к взрослости составляет главный смысл и специфическое различие этого этапа. Подростковый период считается «кризисным», такая оценка обусловлена многими качественными сдвигами в развитии подростка. Характерными новообразованиями подросткового возраста есть стремление к самообразованию и самовоспитанию, полная определенность склонностей и профессиональных интересов.

Старший школьный возраст — 15-17 лет (ранняя юность). Главное психологическое приобретение ранней юности — это открытие своего внутреннего мира, внутреннее «Я». Главным измерением времени в самосознании является будущее, к которому он (она) себя готовит. Ведущая деятельность в этом возрасте — учебно-профессиональная, в процессе которой формируются такие новообразования, как мировоззрение, профессиональные интересы, самосознание, мечта и идеалы.

Объем, структура, содержание, формы и методы обучения определены в соответствии с возрастными, физиологическими и психологическими особенностям обучающихся.

Данная программа может быть освоена обучающимися с ОВЗ (по запросу родителей (законных представителей) обучающихся).

Оптимальное количество обучающихся по программе (в одной группе) – 15 человек.

1.7 Цель программы – организация самостоятельной детской досуговой деятельности через обучение уличным, домашним и национальным играм.

1.7. Задачи программы

Образовательные (предметные):

- формирование у обучающихся системы знаний и умений, составляющих основное содержание теории досуговых игр;
- обучение подростков организации общественно-полезной деятельности и коллективно-творческих дел.

Метапредметные:

- развитие навыков бесконфликтного и конструктивного общения с окружающими посредством освоения различных средств коммуникации и способов саморегуляции своего поведения.

Личностные:

- повышение значимости для ребенка семейных традиций;
- мотивация обучающихся на саморазвитие;
- формирование активной жизненной позиции (гражданской идентичности в форме осознания «Я» как гражданина России, чувства сопричастности и гордости за свою Родину, народ и историю).

1.8 Планируемые результаты

Образовательные (предметные):

- у обучающихся сформирована система знаний и умений, составляющих основное содержание теории досуговых игр;
- подростки обучены организации общественно-полезной деятельности и коллективно-творческих дел.

Метапредметные:

- развиты навыки бесконфликтного и конструктивного общения с окружающими посредством освоения различных средств коммуникации и способов саморегуляции своего поведения.

Личностные:

- повышена значимость для ребенка семейных традиций;
- обучающиеся мотивированы на саморазвитие;
- сформирована активная жизненная позиция (гражданская идентичность в форме осознания «Я» как гражданина России, чувство сопричастности и гордости за свою Родину, народ и историю).

1.10 Объем программы: 74 часа.

1.11 Формы обучения: очная.

Программа может быть реализована с использованием дистанционных образовательных технологий.

1.12 Виды занятий: лекция, мастер-класс, практическое занятие, практико-ориентированная работа.

1.13 Срок освоения программы: 1 год.

1.14 Режим занятий: 1 раз в неделю по 2 академических часа; перерыв между занятиями 10 мин.

**Раздел 2. Содержание дополнительной общеобразовательной
общеразвивающей программы «Учимся играть»**

2.1 Учебный план дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Учимся играть»

Предмет: игровые технологии

№	Тема	Количество часов			Формы контроля/ аттестации
		теория	практика	всего	
Раздел 1. Настольные игры		16	20	36	
1.1	Мой Дворец. Что в чемодане?	1	1	2	
1.2	Русская настольная игра «Бирюльки»	1	1	2	
1.3	Игра «Морской бой»	1	1	2	
1.4	Русская (адаптированная) настольная игра «Домино»	1	1	2	
1.5	Русская (адаптированная) настольная игра «Шашки» («Уголки»)	1	1	2	
1.6	Русская (адаптированная) настольная игра «ЛЮТО»	1	1	2	
1.7	Игры «Ниточки»	1	1	2	
1.8	Татарская настольная игра «Ташики»	1	1	2	
1.9	Межнациональная игра в кости	1	1	2	
1.10	Удмуртская настольная игра «Пазыгыса Шудон» («Палочки»)	1	1	2	
1.11	Русская настольная игра «Кубарь», «Волчки»	1	1	2	
1.12	Якутская настольная игра «Хаамыска» («Камешки»), или русская настольная игра «Камешки»	1	1	2	
1.13	Тувинская настольная игра «Буга-шыдыраа» («Бычьи шахматы»)	1	1	2	
1.14	Якутская настольная игра «Хабылык» («Лучинки»)	1	1	2	
1.15	Украинская настольная игра «Куры»	1	3	4	игра

1.16	Настольные национальные игры. Создание и изготовление	1	3	4	
Раздел 2. Игры со словами, игры на логику		6	12	18	
2.1	Устные игры	1	3	4	
2.2	Игры «Да-нетки»	1	1	2	
2.3	Письменные игры	1	3	4	
2.4	Игры в «Города»	1	1	2	
2.5	«Хитрые игры»	1	3	4	
2.6	Калмыцкая настольная игра «Нэрн шинж» («Роговые кольца»)	1	1	2	игра
Раздел 3. Игры на улице		5	15	20	
3.1	Игры на знакомство. Игра «Классики»	1	1	2	
3.2	Игры на знакомство. Игра «Резиночки»	1	1	2	
3.3	Игры на знакомство. Игра «Казачи-разбойники»	1	1	2	
3.4	Мой выбор	2	0	2	
3.5	Организация соревновательно-игровой деятельности	0	10	10	
3.6	Итоговое занятие. Промежуточная аттестация	0	2	2	соревновательно-игровая программа
ИТОГО		27	47	74	

2.2 Содержание учебного плана дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Учимся играть»

Раздел 1. Настольные игры

Тема 1.1 Мой Дворец. Что в чемодане? (2 часа).

Теория (1 час). Беседа о Дворце и его традициях. Посещение музея истории Дворца. Инструктаж по технике безопасности.

Практика (1 час). Игра «Что в чемодане?». Игры на знакомство («Автографы», «Алфавит», «Анонимка», «Аплодисменты» и др.).

Домашнее задание: узнать у родителей, в какие игры они играли в детстве. Провести сеанс игры дома. Узнать о семейной истории игры.

Обмен мнениями и подсказки в группе ВКонтакте: «ЧеМодАН» <https://m.vk.com/chemodandpsh>.

Тема 1.2 Русская настольная игра «Бирюльки» (2 часа).

Теория (1 час). Знакомство с историей и правилами игры (от 1 до 2 вариантов).

Так как игра рассчитана на двоих игроков, необходимо иметь несколько наборов игр.

Практика (1 час). Пробный вариант игры с обучающимися.

Домашнее задание: Игральный набор остаётся в классе. За неделю необходимо обучить всех одноклассников правилам игры и выявить самого успешного игрока, которому затем присуждается звание «Мастер игры». Можно придумать новые правила игры и возможные варианты предметов – заменителей для игры.

Обмен мнениями и подсказки в группе ВКонтакте: «ЧеМодАН» <https://m.vk.com/chemodandpsh>.

Тема 1.3 Игра «Морской бой» (2 часа).

Теория (1 час). История игры «Морской бой». Поле для игры в «Морской бой». Классическая русская разметка. Правила размещения кораблей (флота). Потопление кораблей противника. Нарушения. Выигрышная стратегия. Настольный, складной, портативный варианты игры. Компьютерные реализации. Игра «Морской бой» в искусстве.

Практика (1 час). Пробный вариант игры с обучающимися.

Домашнее задание: Провести сеанс игры дома. Узнать о семейной истории игры.

Обмен мнениями и подсказки в группе ВКонтакте: «ЧеМодАН» <https://m.vk.com/chemodandpsh>.

Тема 1.4 Русская (адаптированная) настольная игра «Домино» (2 часа).

Теория (1 час). Знакомство с историей и правилами игры.

Практика (1 час). Пробный вариант игры.

Домашнее задание: Игральный набор остаётся в классе. За неделю необходимо обучить всех одноклассников правилам игры и выявить самого успешного игрока, которому затем присуждается звание «Мастер игры».

Обмен мнениями и подсказки в группе ВКонтакте: «ЧеМодАН» <https://m.vk.com/chemodandpsh>.

Тема 1.5 Русская (адаптированная) настольная игра «Шашки» («Уголки») (2 часа).

Теория (1 час). История и правила игры.

Практика (1 час). Пробный вариант игры.

Домашнее задание: Игральный набор остаётся в классе. За неделю необходимо обучить всех одноклассников правилам игры и выявить самого успешного игрока, которому затем присуждается звание «Мастер игры».

Обмен мнениями и подсказки в группе ВКонтакте: «ЧеМодАН» <https://m.vk.com/chemodandpsh>.

Тема 1.6 Русская (адаптированная) настольная игра «ЛОТО» (2 часа).

Теория (1 час). Знакомство с историей и правилами игры (от 1 до 2 вариантов).

Практика (1 час). Пробный вариант игры с обучающимися.

Домашнее задание: Провести сеанс игры дома. Узнать о семейной истории игры.

Обмен мнениями и подсказки в группе ВКонтакте: «ЧеМодАН» <https://m.vk.com/chemodandpsh>.

Тема 1.7 Игра «Ниточки» (2 часа).

1) Теория (1 час). «Ниточки» (также «игра в верёвку», «верёвочка», «резиночка», «плетение» и так далее — устоявшегося названия не существует) — игра, в которой нитью (верёвкой, шнурком), надетой на пальцы, образуют различные узоры (фигурки). Иногда процессу помогают зубами, запястьем и ступнями. Во всём мире существует большое разнообразие подобных игр, в которые играют один или несколько человек. Среди фигурок, полученных в ходе игры, выделяют «лестницу Якова» (или «ромбы оседжей»), «два бриллианта», «чашки с блюдцем», «месяц (солнце) в темноте» и другие.

Узоры могут состоять из отдельных частей, создаваться в процессе игры или даже появляются последовательно как различные персонажи во время рассказа истории.

Практика (1 час). Пробный вариант игры с обучающимися.

Домашнее задание: Провести сеанс игры дома. Узнать о семейной истории игры.

Обмен мнениями и подсказки в группе ВКонтакте: «ЧеМодАН» <https://m.vk.com/chemodandpsh>.

Тема 1.8 Татарская настольная игра «Ташики» (2 часа).

Теория (1 час). История и правила игры.

Практика (1 час). Пробный вариант игры с обучающимися.

Домашнее задание: Провести сеанс игры дома. Узнать о семейной истории игры. Игральный набор остаётся в классе. За неделю необходимо обучить всех одноклассников правилам игры и выявить самого успешного игрока, которому затем присуждается звание «Мастер игры». Можно придумать новые правила игры и возможные варианты предметов – заменителей для игры.

Обмен мнениями и подсказки в группе ВКонтакте: «ЧеМодАН» <https://m.vk.com/chemodandpsh>.

Тема 1.9 Межнациональная игра в кости (2 часа).

Теория (1 час). Знакомство с историей и правилами игры (от 1 до 3 вариантов).

Практика (1 час). Пробный вариант игры.

Домашнее задание: Игральный набор остаётся в классе. За неделю необходимо обучить всех одноклассников правилам игры и выявить самого успешного игрока, которому затем присуждается звание «Мастер игры». Можно придумать новые правила игры и возможные варианты предметов – заменителей для игры.

Обмен мнениями и подсказки в контакте: «ЧеМодАН» <https://m.vk.com/chemodandpsh>.

Тема 1.10 Удмуртская настольная игра «Пазыгса Шудон» («Разбрасывание») (2 часа).

Теория (1 час). История и правила игры.

Практика (1 час). Пробный вариант игры.

Домашнее задание: Игральный набор остаётся в классе. За неделю необходимо обучить всех одноклассников правилам игры и выявить самого успешного игрока, которому затем присуждается звание «Мастер игры». Можно придумать новые правила игры и возможные варианты предметов – заменителей для игры.

Обмен мнениями и подсказки в группе ВКонтакте: «ЧеМодАН» <https://m.vk.com/chemodandpsh>.

Тема 1.11 Русская настольная игра «Кубарь», «Волчки» (2 часа).

Теория (1 час). Знакомство с историей и правилами игры (от 1 до 2 вариантов).

Практика (1 час). Пробный вариант игры.

Домашнее задание: Игральный набор остаётся в классе. За неделю необходимо обучить всех одноклассников правилам игры и выявить самого успешного игрока, которому затем присуждается звание «Мастер игры». Можно придумать новые правила игры и возможные варианты предметов – заменителей для игры.

Обмен мнениями и подсказки в контакте: «ЧеМодАН» <https://m.vk.com/chemodandpsh>.

Тема 1.12 Якутская настольная игра «Хаамыска» («Камешки»), или русская настольная игра «Камешки» (2 часа).

Теория (1 час). Знакомство с историей и правилами игры (от 1 до 2 вариантов).

Практика (1 час). Пробный вариант игры.

Домашнее задание: Игральный набор остаётся в классе. За неделю необходимо обучить всех одноклассников правилам игры и выявить самого успешного игрока, которому затем присуждается звание «Мастер игры». Можно придумать новые правила игры и возможные варианты предметов – заменителей для игры.

Обмен мнениями и подсказки в контакте: «ЧеМодАН» <https://m.vk.com/chemodandpsh>.

Тема 1.13 Тувинская настольная игра «Буга-шыдыраа» («Бычьи шахматы») (2 часа).

Теория (1 час). История и правила игры.

Практика (1 час). Пробный вариант игры.

Домашнее задание: Игральный набор остаётся в классе. За неделю необходимо обучить всех одноклассников правилам игры и выявить самого успешного игрока, которому затем присуждается звание «Мастер игры». Попробуйте найти правила русской игры «Волки-овцы». Научитесь в неё играть и найдите отличия и общее в двух играх.

Обмен мнениями и подсказки в группе ВКонтакте: «ЧеМодАН» <https://m.vk.com/chemodandpsh>.

Тема 1.14 Якутская настольная игра «Хабылык» («Лучинки») (2 часа).

Теория (1 час). Знакомство с историей и правилами игры.

Практика (1 час). Пробный вариант игры.

Домашнее задание: Игральный набор остаётся в классе. За неделю необходимо обучить всех одноклассников правилам игры и выявить самого успешного игрока, которому затем присуждается звание «Мастер игры». Можно придумать новые правила игры и возможные варианты предметов – заменителей для игры.

Обмен мнениями и подсказки в контакте: «ЧеМодАН» <https://m.vk.com/chemodandpsh>.

Тема 1.15 Украинская настольная игра «Курь» (4 часа).

Теория (1 час). Знакомство с историей и правилами игры.

Практика (3 часа). Пробный вариант игры. Текущий контроль. Организуется общее игровое пространство с элементами соревнования. В ходе занятия обучающиеся демонстрируют знания, полученные ранее, и педагог имеет возможность оценить уровень освоения программы каждым обучающимся. Текущий контроль. Организуется общее игровое пространство с элементами соревнования. В ходе занятия обучающиеся демонстрируют знания, полученные ранее, и педагог имеет возможность оценить уровень освоения программы каждым обучающимся.

Домашнее задание: Игральный набор остаётся в классе. За неделю необходимо обучить всех одноклассников правилам игры и выявить самого успешного игрока в кости, которому затем присуждается звание «Мастер игры». Можно придумать новые правила игры и возможные варианты предметов – заменителей для игры.

Обмен мнениями и подсказки в группе ВКонтакте: «ЧеМодАН» <https://m.vk.com/chemodandpsh>.

Тема 1.16 Настольные национальные игры. Создание и изготовление (2 часа).

Теория (1 час). Формирование, изготовление и тиражирование базы настольных национальных игр.

Практика (1 час). Изготовление комплектов настольных национальных игр.

Раздел 2. Игры со словами, игры на логику

Тема 2.1 Устные игры (4 часа).

Теория (1 час). Игры подобного рода удобны тем, что они не нуждаются в реквизите (если он нужен, то минимальный), их можно использовать в любом месте и в любое время. Устными играми можно как разнообразить праздник, так и просто занять часы в утомительной дороге или в долгой очереди. Такое развлечение может стать не только интересным времяпрепровождением, но и хорошим стимулом для умственного и речевого развития ребенка.

Варианты игр: Три истории (правда или вымысел). Ассоциации. Найди цвет с усложненным вариантом игры. Найди загаданный предмет. Я никогда не... Сумка.

Сочинялка. Синонимы. Расшифруй песню. От креста к параллели. Я беру с собой в поход... Фанты.

Практика (3 часа). Пробный вариант игр с обучающимися.

Домашнее задание: Провести сеанс игры дома. Узнать о семейной истории игры.

Обмен мнениями и подсказки в группе ВКонтакте: «ЧеМодАН» <https://m.vk.com/chemodandpsh>.

Тема 2.2 Игры «Да-нетки» (2 часа).

Теория (1 час). «Да-нетки» – отличное развлечение для тех, кто любит детективы и логические игры, так как обычно это загадочные детективные истории с подвохом — на первый взгляд загадка может казаться довольно странной, но объяснение её вполне логично. Правила игры и исключения. Проблемные вопросы.

Практика (1 час). Пробный вариант игры с обучающимися.

Домашнее задание: Провести сеанс игры дома. Узнать о семейной истории игры.

Обмен мнениями и подсказки в группе ВКонтакте: «ЧеМодАН» <https://m.vk.com/chemodandpsh>.

Тема 2.3 Письменные игры (4 часа).

Теория (1 час). Письменные игры одновременно развивают внимание, интеллект и моторику. Письменные игры можно использовать в формате камерных аудиторий, во время переездов или ожидания прихода гостей. Такое развлечение может стать не только интересным времяпрепровождением, но и хорошим стимулом для умственного и речевого развития ребенка.

Варианты игр: Наборщик или Слова. Гребешок. Имя-растение-животное-река. Крестики-нолики. Танчики. Ладочки. Точки и отрезки. Змейка. Виселица. Балда. Чепуха. Дорисовки. Диагональ.

Практика (3 часа). Пробный вариант игры с обучающимися.

Домашнее задание: Провести сеанс игры дома. Узнать о семейной истории игры.

Обмен мнениями и подсказки в группе ВКонтакте: «ЧеМодАН» <https://m.vk.com/chemodandpsh>.

Тема 2.4 Игры в «Города» (2 часа).

Теория (1 час). История игры «Города». «Городá» — игра для нескольких (двух и более) человек, в которой каждый участник в свою очередь называет реально существующий город любой страны, название которого начинается на ту букву, которой оканчивается название предыдущего города. Правила игры и исключения. Проблемные буквы. Игра «Города» на бумаге. «Города» в культуре.

Практика (1 час). Пробный вариант игры с обучающимися.

Домашнее задание: Провести сеанс игры дома. Узнать о семейной истории игры.

Обмен мнениями и подсказки в группе ВКонтакте: «ЧеМодАН» <https://m.vk.com/chemodandpsh>.

Тема 2.5 «Хитрые игры» (4 часа).

Теория (1 час). В данный раздел входят игры, которые можно организовать и провести в любом коллективе. Этот опыт необходим обучающимся для организации семейного, отрядного или классного досуга.

Варианты игр: Мафия. Твистер. Вопрос или желание. Место преступления. Кто я? МПС. Черная шкатулка. Хранитель тайны. Крокодил. Найди выход из комнаты. Два факта, одна ложь. Жуткая угадка. Угадай мелодию. Делай, как я! Ноев ковчег. Перетягивание каната. Карта сокровищ.

1) Практика (3 часа). Пробный вариант игры с обучающимися.

Домашнее задание: Провести сеанс игры дома. Узнать о семейной истории игры.

Обмен мнениями и подсказки в группе ВКонтакте: «ЧеМодАН» <https://m.vk.com/chemodandpsh>.

Тема 2.6 Калмыцкая настольная игра «Нэри шинж» («Роговые кольца») (4 часа).

Теория (1 час). История и правила игры.

Практика (3 часа). Пробный вариант игры. Текущий контроль. Организуется общее игровое пространство с элементами соревнования. В ходе занятия обучающиеся демонстрируют знания, полученные ранее, и педагог имеет возможность оценить уровень освоения программы каждым обучающимся.

Домашнее задание: Игральный набор остаётся в классе. За неделю необходимо обучить всех одноклассников правилам игры и выявить самого успешного игрока, которому затем присуждается звание «Мастер игры».

Обмен мнениями и подсказки в группе ВКонтакте: «ЧеМодАН» <https://m.vk.com/chemodandpsh>.

Раздел 3. Игры на улице

Тема 3.1 Игра «Классики» (2 часа).

Теория (1 час). История и правила игры.

Практика (1 час). Пробный вариант игры с обучающимися.

Домашнее задание: Провести сеанс игры дома. Узнать о семейной истории игры.

Обмен мнениями и подсказки в контакте: «ЧеМодАН» <https://m.vk.com/chemodandpsh>.

Тема 3.2 Игра «Резиночки» (2 часа).

Теория (1 час). История и правила игры.

Практика (1 час). Пробный вариант игры с обучающимися.

Домашнее задание: Провести сеанс игры дома. Узнать о семейной истории игры.

Обмен мнениями и подсказки в контакте: «ЧеМодАН» <https://m.vk.com/chemodandpsh>.

Тема 3.3 Игра «Казак-разбойник» (2 часа).

Теория (1 час). Знакомство с историей и правилами игры (от 1 до 2 вариантов).

Практика (1 час). Пробный вариант игры.

- 1) История игры «Казачьи-разбойники».
- 2) Пробный вариант игры с обучающимися.

Домашнее задание: Провести сеанс игры дома. Узнать о семейной истории игры.

Обмен мнениями и подсказки в контакте: «ЧеМодАН»
<https://m.vk.com/chemodandpsh>.

Тема 3.4 Мой выбор (2 часа).

Теория (2 часа). Знакомство с профессиями историка и культуролога.

Тема 3.5 Организация соревновательно-игровой деятельности (10 часов).

Практика (10 часов). Данный цикл программы включает организацию и проведение авторских детских мастер-классов «Учимся играть», целью которых является представление игр, составляющих основу семейного досуга. Обучающийся выступает в качестве обучающего по технологии «Равный-равному».

Тема 3.6 Итоговое занятие. Промежуточная аттестация (2 часа).

Практика (2 часа). Выбор формы и разработка сценария поведения промежуточной аттестации зависит от особенностей детской аудитории.

Игровая программа проводится в течение 60-90 минут. Форма программы – Чемпионат или Мастерская Игр.

Каждая игровая программа имеет сценарий действия: открытие и закрытие с подведением итогов – 20 минут, игровая деятельность – 40-70 минут.

Заинтересованность участников познакомиться со всеми играми стимулируется соревновательной системой, объявленной в начале программы.

Чемпионат предполагает выбор абсолютного победителя и призёров (1-3 места, номинации).

Раздел 3. Формы аттестации и оценочные материалы

Текущий контроль

Форма контроля	Уровень освоения материала	Критерии
Игра	Низкий	- неохотно участвует в игровой деятельности; - придерживается формального общения в игре; - не принимает участия в подготовительном этапе организации игровой программы; - не заинтересован в успешности участия в игре.
	Средний	- участвует в игровой деятельности; - придерживается стандартного общения в игре; - принимает участие в подготовительном этапе организации игровой программы; - заинтересован в успешности участия

		в игре.
	Высокий	- стремится принять участие во всех игровых испытаниях; - открыт и эмоционален при общении в процессе игры; - активно принимает участие в подготовительном этапе организации игровой программы, предлагает свои идеи; - стремится к победе во всех игровых испытаниях.

Промежуточная аттестация

Форма контроля	Уровень освоения материала	Критерии
Соревновательно-игровая программа	Низкий	- неохотно участвует в игровой деятельности; - придерживается формального общения в игре; - не принимает участия в подготовительном этапе организации игровой программы; - не заинтересован в успешности участия в игре.
	Средний	- участвует в игровой деятельности; - придерживается стандартного общения в игре; - принимает участие в подготовительном этапе организации игровой программы; - заинтересован в успешности участия в игре.
	Высокий	- стремится принять участие во всех игровых испытаниях; - открыт и эмоционален при общении в процессе игры; - активно принимает участие в подготовительном этапе организации игровой программы, предлагает свои идеи; - стремится к победе во всех игровых испытаниях.

Метапредметные результаты освоения дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Учимся играть» оцениваются по карте педагогического наблюдения (приложение 4).

Личностные результаты освоения дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Учимся играть» оцениваются специально подобранным психологическим инструментарием (приложение 4).

Раздел 4. Организационно-педагогические условия реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Учимся играть»

4.1 Материально-техническое обеспечение и оснащённость образовательного процесса

№ п/п	Наименование основного оборудования	Кол-во единиц
I. Технические средства обучения		
1.	экран настенный	1
2.	мультимедиа проектор	1
3.	персональный компьютер (рабочее место педагога)	1
4.	мобильное устройство для хранения информации (флеш-память)	1
II. Информационно-коммуникационные средства (программные средства)		
1.	операционная система	1
2.	антивирусная программа	1
3.	программа-архиватор 7-Zip	1
4.	мультимедиа проигрыватель, входящий в состав операционной системы	1
III. Мебель		
1.	стол	4
2.	компьютерный стол	1
3.	стулья	25
4.	аудиторная доска (для письма фломастером с магнитной поверхностью / мелом)	1
VI. Дидактические материалы		
1.	наглядно-иллюстрационный материал «Чемодан с играми»	2 (набор)
2.	раздаточный материал	2(набор)
3.	карточки «Название игр»	20
4.	карточки «Правила игр»	20

4.2 Методические материалы

Форма обучения – очная.

Программа может быть реализована с применением дистанционных образовательных технологий.

Основные формы учебных занятий:

1. Лекция – систематическое, последовательное, монологическое изложение учителем (преподавателем, лектором) учебного материала, как правило,

теоретического характера. В течение лекции мышление обучающихся происходит с помощью создания педагогом проблемной ситуации до того, как они получают всю необходимую информацию, составляющую для них новое знание.

2. Мастер-класс – это интерактивная форма обучения и обмена опытом, объединяющая формат тренинга и конференции. Это оригинальный метод обучения по совершенствованию практического мастерства и конкретное занятие, проводимое специалистом в определенной области для лиц, достигших достаточного уровня профессионализма в этой сфере деятельности.

3. Практическое занятие – это занятие, проводимое под руководством преподавателя, направленное на углубление научно-теоретических знаний и овладение определенными методами самостоятельной работы, которое формирует практические умения.

4. Игра – как форма обучения и воспитания стимулирует мотивацию учения, влияет на развитие познавательного интереса и активацию познавательной деятельности, тем самым, формируя положительное отношение учащихся к математике, как к учебному предмету. Развитию познавательного интереса к учению способствует такая организация обучения, при которой ученик вовлекается в процесс самостоятельного поиска и «открытия» новых знаний, т.е. активной познавательной деятельности учащихся.

Методы обучения: проблемного обучения, – частично-поисковый, объяснительно-иллюстративный, репродуктивный.

Методы воспитания: убеждение, поощрение, стимулирование, мотивация.

Форма организации образовательного процесса: групповая, парная.

Педагогические технологии:

- технология коллективного взаимообучения;
- технология сотрудничества;
- здоровьесберегающие технологии.

Список литературы

1. Берн, Э. Игры, в которые играют люди. Психология человеческих взаимоотношений / Э.Берн: [пер. с англ. А: Грузберг]. – Москва: Э, 2016. - 252 с. – ISBN 978-5-699-57426-1. – Текст: непосредственный.

2. Будем работать вместе!: Программа деятельности детских и подростковых организаций/ Союз пионерской организации – Федерация детских организаций, Науч.-практ. центр, Фонд «Рос. обществ.-полит. Центр». - 2-е изд., перераб. и доп. - Москва: НПЦ Совета СПО-ФДО, 1996. – 146 с.

3. Воспитание увлечением: формирование и деятельность клубных объединений/ [сост. В.Е. Триодин] - Москва: Профиздат, 1987. – 144 с.

4. Дыбина, О.В. Что было до...: Игры-путешествия в прошлое предметов/О.В. Дыбина. – Москва: Сфера, 1999. - 157 с. (Серия «Вместе с детьми»). - ISBN 5-89144-093-8. – Текст: непосредственный.

Приложение 2

Карточка ДОП для публикации в АИС «Навигатор дополнительного образования Челябинской области»

наименование	содержание
название ДООП/модуля (каждый модуль отдельно)	«Учимся играть»
краткое название ДООП/модуля	«Учимся играть»
направленность программы	социально-гуманитарная
краткое описание 6-8 предложений	Дети знакомятся с культурой уличных и настольных национальных игр. В отличие от компьютерных игр, уличные и настольные игры требуют партнерского общения. Они учат находить игровые предметы в быту, изобретать новые форматы правил, обусловленные жизненными ситуациями. Девизом программы является слоган: «РФ через игру – Страна в твоих руках!»
содержание программы учебного плана (наименование разделов и тем)	<p>Раздел 1. Настольные игры</p> <p>1.1 Мой Дворец. Что в чемодане?</p> <p>1.2 Русская настольная игра «Бирюльки»</p> <p>1.3 Игра «Морской бой»</p> <p>1.4 Русская (адаптированная) настольная игра «Домино»</p> <p>1.5 Русская (адаптированная) настольная игра «Шашки» («Уголки»)</p> <p>1.6 Русская (адаптированная) настольная игра «ЛОТО»</p> <p>1.7 Игры «Ниточки»</p> <p>1.8 Татарская настольная игра «Ташики»</p> <p>1.9 Межнациональная игра в кости</p> <p>1.10 Удмуртская настольная игра «Пазыгыса Шудон» («Палочки»)</p> <p>1.11 Русская настольная игра «Кубарь», «Волчки»</p> <p>1.12 Якутская настольная игра «Хаамыска» («Камешки»), или русская настольная игра «Камешки»</p> <p>1.13 Тувинская настольная игра «Буга-шыдыраа» («Бычи шахматы»)</p> <p>1.14 Якутская настольная игра «Хабылык» («Лучинки»)</p> <p>1.15 Украинская настольная игра «Куры»</p> <p>1.16 Настольные национальные игры. Создание и изготовление</p> <p>Раздел 2. Игры со словами, игры на логику</p> <p>2.1 Устные игры</p> <p>2.2 Игры «Да-нетки»</p> <p>2.3 Письменные игры</p> <p>2.4 Игры в «Города»</p> <p>2.5 «Хитрые игры»</p> <p>2.6 Калмыцкая настольная игра «Нэри шинж» («Роговые кольца»)</p> <p>Раздел 3. Игры на улице</p> <p>3.1 Игры на знакомство.</p>

	Игра «Классики» 3.2 Игры на знакомство. Игра «Резиночки» 3.3 Игры на знакомство. Игра «Казачи-разбойники» 3.4 Мой выбор 3.5 Организация соревновательно-игровой деятельности 3.6 Итоговое занятие. Промежуточная аттестация
ключевые слова для поиска программы	досуг, игра, настольные игры, уличные игры
цель и задачи	Организация самостоятельной детской досуговой деятельности через обучение уличным, домашним и национальным играм
результат	Дети умеют: - играть в уличные и настольные национальные игры; - понимать национальные отличия и особенности игр; - использовать логические действия сравнения, анализа, синтеза, обобщения, установления аналогий в процессе творческой деятельности.
материальная база	Учебный кабинет, комплекты настольных национальных игр, дидактические материалы
требования к состоянию здоровья	нет
наличие медицинской справки для зачисления	нет
возрастной диапазон	6,5-17
число учащихся в группе	12-15
способ оплаты	бюджет
продолжительность	1 год
общее количество и количество часов в неделю	74/2

Приложение 3

План воспитательных мероприятий по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Практикум по русскому языку»

№ п/п	Название мероприятия	Цель мероприятия	Месяц проведения
1.	Экскурсия в музей истории Дворца	Знакомство с историей и традициями Дворца.	октябрь
3.	День рождения Дворца	Развитие ценностного отношения к взаимодействию с другими людьми посредством знакомства с коллективами Дворца.	февраль
5.	Мероприятие, посвящённое Дню Победы.	Воспитание патриотизма: формирование представления о значимости события в истории Родины.	май

Приложение 4

Контрольно-измерительные материалы по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Учимся играть»

Текущий контроль

Организуется общее игровое пространство с элементами соревнования. Педагог делит аудиторию на игровые зоны – в каждой зоне размещен определенный комплект игры. В ходе занятия обучающиеся демонстрируют знания, полученные ранее, и педагог имеет возможность оценить уровень освоения программы каждым обучающимся.

Уровень освоения материала дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Учимся играть» определяется по следующим критериям:

- степень участия в игровой деятельности;
- качество общения в процессе игры;
- степень вовлеченности в организацию игровой программы;
- успешность участия в игре.

Каждый критерий оценивается от 1 до 3 баллов:

1-6 баллов – низкий уровень освоения материала;

7-9 баллов – средний уровень освоения материала;

10-12 баллов – высокий уровень освоения материала.

Промежуточная аттестация

Игровая программа проводится в течение 60-90 минут. Форма программы – Чемпионат или Мастерская Игр.

Каждая игровая программа имеет сценарий действия: открытие и закрытие с подведением итогов – 20 минут, игровая деятельность – 40-70 минут.

Заинтересованность участников познакомиться со всеми играми стимулируется соревновательной системой, объявленной в начале программы.

Чемпионат предполагает выбор абсолютного победителя и призёров (1-3 места, номинации).

Педагог фиксирует в протоколе аттестации уровень выполнения заданий в соответствии с критериями оценки.

Уровень освоения материала дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Учимся играть» определяется по следующим критериям:

- степень участия в игровой деятельности;
- качество общения в процессе игры;
- степень вовлеченности в организацию игровой программы;
- успешность участия в игре.

Каждый критерий оценивается от 1 до 3 баллов:

1-6 баллов – низкий уровень освоения материала;

7-9 баллов – средний уровень освоения материала;

10-12 баллов – высокий уровень освоения материала.

По окончании выполнения задания, педагог подводит итоги и поздравляет учащихся с успешным завершением программы.

Проводится рефлексия учащихся: что было интересно, что сложно, какие проблемы возникали в процессе игровой деятельности? Предложения и пожелания учащихся.

Карта педагогического наблюдения достижения метапредметных результатов освоения дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Учимся играть»

№ п/п	Фамилия, имя обучающегося	Критерии оценки					
		Развитие навыков бесконфликтного и конструктивного общения с окружающими посредством освоения различных средств коммуникации и способов саморегуляции своего поведения					
		умет взаимодействовать со сверстниками и педагогом	развита коммуникативная компетенция, включающая умение взаимодействовать с окружающими, выполняя различные социальные роли	умет вести диалог и задавать вопросы	владеет различными средствами коммуникации	владеет навыками саморегуляции в процессе общения	

+ 1 – владеет в совершенстве
0 – средний уровень
- 1 – не владеет

Анкета определения сформированности знаниевого компонента личностных результатов дополнительной общеобразовательной программы

Ценностное основание/ориентир: Семья

№	Утверждение/основание/вопрос	Варианты ответа (подчеркните выбранный)
1	Семейные ценности - это обычаи и традиции, которые передаются из поколения в поколение.	4 - полностью согласен (-а) 3 - в общем, это верно 2 - это не совсем так 1 - это неверно
2	Семейные ценности – это чувства, благодаря которым семья становится крепкой.	4 - полностью согласен (-а) 3 - в общем, это верно 2 - это не совсем так 1 - это неверно
3	Семейные ценности - это взаимопонимание, уважение интересов и стремления каждого члена семьи.	4 - полностью согласен (-а) 3 - в общем, это верно 2 - это не совсем так 1 - это неверно
4	Семейные традиции позволяют сформировать теплые, дружеские взаимоотношения	4 - полностью согласен (-а) 3 - в общем, это верно 2 - это не совсем так 1 - это неверно

10 – 16 баллов - показатель полностью сформирован
6 – 9 баллов – показатель частично сформирован
0 – 5 – баллов – показатель не сформирован

Ценностное основание/ориентир: Знания

№	Утверждение/основание/вопрос	Варианты ответа (подчеркните выбранный)
1	Стремление к знанию – одна из основных черт человека.	4 - полностью согласен (-а) 3 - в общем, это верно 2 - это не совсем так 1 - это неверно
2	Каждое полученное знание несёт в себе цель и значимость, пусть даже оно покажется слишком простым.	4 - полностью согласен (-а) 3 - в общем, это верно 2 - это не совсем так 1 - это неверно
3	Самообразование — это изучение новой информации и получение знаний, навыков самостоятельно.	4 - полностью согласен (-а) 3 - в общем, это верно 2 - это не совсем так 1 - это неверно

7 – 12 баллов - показатель полностью сформирован
5 – 6 баллов – показатель частично сформирован
0 – 4 – баллов показатель не сформирован

Ценностное основание/ориентир: Культура

№	Утверждение/основание/вопрос	Варианты ответа (подчеркните выбранный)
1	Культура – это набор правил, которые предписывают человеку определённое поведение с присущими ему переживаниями и мыслями.	4 - полностью согласен (-а) 3 - в общем, это верно 2 - это не совсем так 1 - это неверно
2	Культура – это общая характерная особенность людей, которые живут в пределах одной страны или отдельного её региона.	4 - полностью согласен (-а) 3 - в общем, это верно 2 - это не совсем так 1 - это неверно
3	Культурные ценности — это незаменимые материальные и нематериальные предметы и произведения культуры, имеющие художественную и материальную ценность, значимость.	4 - полностью согласен (-а) 3 - в общем, это верно 2 - это не совсем так 1 - это неверно
4	Через культуру осуществляется связь между поколениями и совершенствуется развитие общества.	4 - полностью согласен (-а) 3 - в общем, это верно 2 - это не совсем так 1 - это неверно

10 – 16 баллов - показатель полностью сформирован

6 – 9 баллов – показатель частично сформирован

0 – 5 – баллов – показатель не сформирован

Ценностное основание/ориентир: Родина

№	Утверждение/основание/вопрос	Варианты ответа (подчеркните выбранный)
1	Родина - отечество, отчизна, родной край, родная страна.	4 - полностью согласен (-а) 3 - в общем, это верно 2 - это не совсем так 1 - это неверно
2	Родина - это где я родился и живу, где живут мои близкие, друзья.	4 - полностью согласен (-а) 3 - в общем, это верно 2 - это не совсем так 1 - это неверно
3	Любовь к Родине – это чувство патриотизма, чувство гордости за свою страну.	4 - полностью согласен (-а) 3 - в общем, это верно 2 - это не совсем так 1 - это неверно
4	Родина – одна из самых больших ценностей в нашей жизни.	4 - полностью согласен (-а) 3 - в общем, это верно 2 - это не совсем так 1 - это неверно

10 – 16 баллов - показатель полностью сформирован

6 – 9 баллов – показатель частично сформирован

0 – 5 – баллов – показатель не сформирован

Дидактические материалы дополнительной общеобразовательной
общеразвивающей программы «Учимся играть»

«Бирюльки»

В культуре любого народа игры занимают особое место и определяют его характер, темперамент, образ жизни. И в жизни русского народа они имели особое значение, нося в себе не только развлечение и отдых от тяжкого труда, но и служили развитию выносливости, ловкости, усидчивости, работоспособности.

Исследователи русского фольклора отмечают, что многочисленные игры отличались непостоянством и динамикой. Благодаря темпераменту, энергии русских людей на Руси было большое количество подвижных игр. Но в то же время ошибочно утверждать, что своих настольных игр не было. К примеру, незаслуженно забытая исконно русская игра «Бирюльки». Хотя всем известное выражение «играть в бирюльки» означает заниматься ерундой, но все же она замечательно развивала моторику, усидчивость, внимание.

В «Бирюльки» играли все: и взрослые, и молодежь, и дети. Особенно игра «Бирюльки» была распространена в учебных заведениях. Название игры произошло от слова «брат». Крестьяне делали бирюльки из соломинок. А для богачей изготавливали целые наборы из слоновой кости, из уникальных пород дерева. К слову, набор, купленный самим Львом Николаевичем Толстым, был сделан из желтого пальмового дерева: в маленькое деревянное яблочко величиной с лесной орех складывали 32 бирюльки, размером в крупинку, которые разлетались даже от дыхания игрока. Набор для Екатерины II был изготовлен из драгоценных камней.

В XIX веке бирюльки окончательно перекочевали из деревенских изб в дворянские поместья. Игра была настолько популярна среди юношей, что матери всерьёз опасались за будущее своих сыновей, которые умудрялись проигрывать или выигрывать в бирюльки целые имения.

Раньше существовали бытовые наборы бирюлек: посуда, морской флот, овощи, фрукты, чтобы помимо игры маленькие дети познакомились с окружающей жизнью. Сегодня такие наборы можно приобрести только у художников – авторов, они достаточно дорогие. Бирюльки также могут иметь разную форму: с удлинёнными или геометрическими фигурками. Первые называются линейными бирюльками. Если вы расскажите про игру бабушкам или дедушкам, то, возможно, они вспомнят детскую забаву со спичками или кусочками проволоки, которые складывались горкой и доставались самодельными крючками из общей кучи.

Правила игры:

1. В игру играют два игрока, которые определяют между собой право первого хода и разбирают крючки.

2. На ровную поверхность высыпается и формируются в виде горки 32 фигурки бирюлек.

3. Первый игрок с помощью крючка начинает доставать по одной фигурке, не задев при этом остальные. В случае удачного хода, игрок забирает фигурку себе и делает следующий ход.

4. В том случае, если игрок при вытаскивании предметов заденет или «потревожит» соседние фигурки, то ход переходит к другому игроку.
5. Следующий игрок повторяет действия первого.
6. Можно также называть предметы или придумывать им название.
7. Побеждает тот, у кого в конце игры окажется большее количество бирюлек.

«Морской бой»

«Морской бой» — игра для двух участников, в которой игроки по очереди называют координаты на неизвестной им карте соперника. Если у соперника по этим координатам имеется корабль (координаты заняты), то корабль или его часть «топится», а попавший получает право сделать ещё один ход.

Правила игры. Цель игрока — первым потопить все корабли противника.

Игровое поле — обычно квадрат 10×10 у каждого игрока, на котором размещается флот кораблей. Вертикали обычно нумеруются сверху вниз, а горизонтали помечаются буквами слева направо. При этом используются буквы русского алфавита от «а» до «к» (буквы «ё» и «й» обычно пропускаются) либо от «а» до «и» (с использованием буквы «ё»), либо буквы латинского алфавита от «а» до «j». Иногда используется слово «республика» или «снегурочка», так как в этих 10-буквенных словах ни одна буква не повторяется. Поскольку существуют различные варианты задания системы координат, то об этом лучше заранее договориться.

Размещаются:

- 1 корабль — ряд из 4 клеток («четырёхпалубный»; линкор)
- 2 корабля — ряд из 3 клеток («трёхпалубные»; крейсера)
- 3 корабля — ряд из 2 клеток («двухпалубные»; эсминцы)
- 4 корабля — 1 клетка («однопалубные»; торпедные катера)

Другой вариант названия кораблей: «...-трубные» (напр. двухтрубные).

При размещении кораблей не могут касаться друг друга сторонами и углами. Встречаются, однако, варианты, когда касание углами не запрещается. Встречаются также варианты игры, когда корабли могут размещаться буквой «Г» («трёх-» и «четырёхпалубные»), квадратом или зигзагом («четырёхпалубные»). Кроме того, есть варианты с другим набором кораблей (напр., один пятипалубный, два четырёхпалубных и т. д.) и/или другой формой поля (15×15 для пятипалубных (авианосец)).

Рядом со «своим» полем чертится «чужое» такого же размера, только пустое. Это участок моря, где плавают корабли противника.

При попадании в корабль противника — на чужом поле ставится крестик, при холостом выстреле — точка. Попавший стреляет ещё раз.

Самыми уязвимыми являются линкор и торпедный катер: первый из-за крупных размеров, в связи с чем его сравнительно легко найти, а второй из-за того, что топится с одного удара, хотя его найти достаточно сложно.

Потопление кораблей противника.

Перед началом боевых действий игроки бросают жребий или договариваются, кто будет ходить первым.

Игрок, выполняющий ход, совершает выстрел — называет вслух координаты клетки, в которой, по его мнению, находится корабль противника, например, «В1».

Если выстрел пришёлся в клетку, не занятую ни одним кораблём противника, то следует ответ «Мимо!» и стрелявший игрок ставит на чужом квадрате в этом месте точку. Право хода переходит к сопернику.

Если выстрел пришёлся в клетку, где находится многопалубный корабль (размером больше чем 1 клетка), то следует ответ «Ранил(а)!» или «Попал(а)!», кроме одного случая. Стрелявший игрок ставит на чужом поле в эту клетку крестик, а его противник ставит крестик на своём поле также в эту клетку. Стрелявший игрок получает право на ещё один выстрел.

Если выстрел пришёлся в клетку, где находится однотрубный корабль, или последнюю непоражённую клетку многопалубного корабля, то следует ответ «Убил(а)!» или «Потопил(а)!». Оба игрока отмечают потопленный корабль на листе. Стрелявший игрок получает право на ещё один выстрел.

Победителем считается тот, кто первым потопит все 10 кораблей противника. Проигравший имеет право попросить изучить после окончания игры у соперника игровое поле. Если проигравший находит какое-нибудь нарушение правил (см. ниже), то победа присуждается ему. Первоначальный победитель в свою очередь может попросить у соперника игровое поле для поиска нарушений. Если он их находит, то игроки сверяют чужие поля друг у друга. Если никаких несоответствий не замечено, то игра не засчитывается (оба проиграли). Тот, у кого чужое поле будет неверным (причём доказуемо неверным), будет проигравшим, а его соперник победителем. Игра также может закончиться раньше, чем будут потоплены все корабли, если нарушение правил будет замечено в течение игры. Проигравшим в этом случае будет считаться тот, у кого обнаружат нарушение правил, хотя он тоже может попросить игровое поле у соперника для поиска нарушений.

Нарушения.

У игрока неправильно начерчено своё поле:

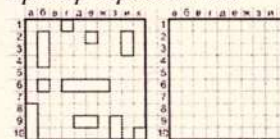
- Количество кораблей не соответствует правилам;
- Корабли касаются друг друга;
- Неправильные размеры поля;
- Неверная система координат.

Игрок производил на своём игровом поле изменения, не предусмотренные правилами игры (в процессе игры можно ставить только точки и крестики и только по правилам), например, дорисовал недостающий корабль;

Игрок подглядел расположение кораблей противника;

Игрок пропустил свой ход.

Пример игрового поля



«Домино»

Игра «Домино», по утверждению некоторых историков, была рождена в Китае, позднее стала популярна в Италии, а только потом, попав в Россию, видоизменилась, и стала одной из часто играемых забав. Игра эта имеет несколько разновидностей и служит хорошим средством для веселого времяпровождения.

Правила игры: играют 2-4 человека. Раздают по 5 костей. Оставшиеся откладывают в «базар», откуда в ходе игры будут добирать себе костяшки игроки.

1. Начинает тот игрок, которому попался «дубль шесть», либо другой дубль по ниспадающей, если шестерка осталась в «базаре». Дубль – это игровая кость с одинаковым количеством точек в правой и левой стороне (например, 2-2 или 3-3). Если при раздаче в игре не попался ни один дубль, то в «базар» за ним не идут, а начинают с той косточки, у которой сумма очков наибольшая (например, 6-5).

2. Остальные игроки по очереди должны подложить кости с подходящими значениями (6-1; 6-2). Если ни у кого из игроков нет подходящей костяшки, то ему необходимо брать из «базара» по одной косточке, пока не появится нужная.

3. Игра закончится в двух случаях, если кто-то из игроков выкладывает последний камень (в таком случае победителю записываются очки всех остальных игроков в сумме), либо «рыба». Это означает, что на руках ещё остались камни, но доложить в текущую раскладку больше нечего.

4. Выигрыш принадлежит тому, у кого на руках останется меньше всего очков, ему записывается разность общих очков и его. Игру можно продолжать до любой, заранее оговоренной суммы, например до 100 очков.

«ЛОТО»

Игры, подвижные или настольные, будь они придуманы или переняты, всегда отражали уклад народа, его историю и культуру. И память о них – это частичка того, что связывает поколения и дает повод гордиться своим народом.

Кстати, популярная игра «Лото», в которую играют сегодня чаще всего всей семьей, изначально была задумана в Италии как лотерея, а к нам была завезена из Европы в 18 веке. Но окончательное преобразование и внешний вид (фишки в виде деревянных бочонков) игра приобрела в России и, в общем-то, по праву называется русской. Играли в Лото в Царской России только люди знатного происхождения. Общедоступной она стала в начале 20 века.

Особенностью игры в лото является придуманный десятилетиями специальный «игровой жаргон», когда числовые понятия заменяются ассоциативными обозначениями. Давайте попробуем догадаться, какие числа заменяются следующими понятиями:

Жаргон игроков в лото:	22 — гуси-лебеди;	61 — Гагарин;
1 — кол;	25 — опять	66 — валенки;
2 — лебедь;	двадцать пять;	69 — туда-сюда;
3 — трое, на троих;	32 — голодный	77 — топорики;
кассир		80 — бабушка;

7 — топор;	год;	81 — бабка с
10 — бычий глаз;	33 — кучерявый	клюшкой;
11 — барабанные	(две горбатых);	88 — матрёшки;
палочки;	41 — ем один;	89 — дедушкин
12 — дюжина;	43 — Сталинград;	сосед;
13 — чертова дюжина;	44 — стульчики;	90 — дедушка;
18 — молодая;	45 — баба ягодка	Бочонок после
21 — очко;	опять;	дедушки и Бабушки –
	48 — половинку	«А бабушке (дедушке)
	просим;	было... (номер бочонка)
	50 — полста;	лет»
	55 — перчатки;	

Правила игры «ЛОТО три на три»:

Игроками устанавливается количество карточек в игре (от 1 до 3 у каждого игрока) и ставки для банка (мелкие монеты, пуговицы, конфеты и т.д.). В центр стола выкладываются ставки игроков (например, каждый кладёт по четыре конфеты).

Ведущий вслепую достает из мешка по одному бочонку, после чего объявляет его номер. Для объявления номеров в ЛОТО используется особая терминология. Игроки закрывают названные числа на своих карточках особыми жетонами, которые часто заменяют пуговицами.

Задача каждого игрока - закрыть числа в одной строке, но результат будет зависеть от расположения этой строки:

- при заполнении одним из игроков любой верхней строки (квартира), остальные удваивают свои ставки в банк (например, кладут ещё по четыре конфеты);

- при заполнении одним из игроков любой средней строки, он забирает половину банка (например, если в банке лежало восемь конфет, то игрок забирает четыре из них);

- при заполнении первой или второй строки любым из игроков, игра продолжается дальше.

- при заполнении одним из игроков любой нижней строки, он признается победителем и забирает весь банк. Игра останавливается и начинается заново.

Правила игры в простое ЛОТО:

При игре в простое ЛОТО игрок, на карточке которого полностью закрылся один любой ряд, обязан уведомить об этом других игроков, сказав «квартира». Игроки сами определяют правила работы банка (например, каждый игрок, заполнивший один любой ряд берёт из банка определённое количество конфет).

При заполнении одним из игроков всех чисел карточки, он признается победителем и забирает весь банк. Игра останавливается и начинается заново.

«Ташики»

Впервые мы увидели эту игру на государственном празднике «Каравон», который ежегодно проводится в селе Никольское Лаишевского района вместе с одноимённым республиканским фестивалем русского фольклора, который проводится под патронажем Министерства культуры Республики Татарстан с 1993 года.

Игру показали нам студенты Казанского государственного института Культуры, вернувшиеся из экспедиции по деревням республики Татарстан. Игра не имела определённого названия, и деревня, в которой её обнаружили, на треть состоит из русского населения и на две трети из татарского населения. Поэтому назвать её исключительно татарской нельзя. В русской народной культуре существует подобная игра под названием «Чёт-нечет». Но получив согласие казанских студентов включить игру в нашу программу, мы вместе обсудили возможное «русско-татарское» название игры. От татарского слова «Таш» (камень) мы образовали слово «Ташики» и сохранили начальные правила игры.

1) Правила игры:

Пуговицы лежат на столе кучкой и закрыты тканью.

1. Первый игрок берёт под тканью в кулак пуговицы, и, вынимая кулак из-под ткани, обращается к следующему игроку с вопросом: «Чёт или нечет?». Важно, чтобы пуговицы были зажаты в кулаке и по возможности «не выглядывали» из него.

2. Второй игрок выбирает ответ. Первый или второй игрок считают пуговицы. Если второй угадал чётное или нечётное количество, то забирает пуговицы себе, если не угадал, то пуговицы остаются у первого игрока.

3. Следующий ход делает второй игрок.

4. Подведение итогов игры заключается в подсчёте пуговиц. Побеждает игрок, набравший самое большое количество пуговиц.

«Пазыгса Шудон» («Разбрасывание»)

В 30–40-е годы пазыгса шудон была любимой игрой девочек 6–12 лет. Играл в нее обычно зимой, за столом, от 2 до 5 человек. Аналогичные игры (четки, в четки) известны в Поволжье и на юге России.

Для игры необходимо от 20 до 50 деревянных палочек чуть потоньше и покороче карандаша. Их обычно окрашивали в разные цвета чернилами или цветными карандашами и хранили в специальном мешочке (пуйы).

В простейшем варианте игры, в который играли даже маленькие дети, игрок брал палочки одной или двумя руками в горсть, разжимал руки. Все палочки, отлетевшие в сторону, сразу забирал себе, а остальные начинал осторожно вытаскивать из образовавшейся кучки. При этом нельзя было сдвигать с места другие палочки, кроме вытаскиваемой. Если другая палочка будет сдвинута, то следующий по очереди игрок брал со стола оставшиеся палочки, бросал их на стол и начинал вытаскивать.

На сегодняшний день эту игру невозможно купить в магазине. Поэтому мы изготавливаем её самостоятельно из палочек для шашлыков, окрашивая их в разные цвета с помощью смеси из гуашевых красок и клея ПВА. Притом, окрашивать

лучше пальцами, а не кисточкой. Это потрясающий «релакс» и возможность пообщаться друг с другом. Ребята называют эту игру «Шудон» для более простого запоминания и часто сравнивают её с русскими линейными бирюльками или известными японской игрой «Микадо» или немецкой игрой «Китайские шахматы».

Правила игры:

1. Пучок палочек устанавливается вертикально и разбрасывается по ровной поверхности.

2. Игрок собирает все палочки, отлетевшие в сторону, а остальные палочки начинает осторожно вытаскивать из образовавшейся кучки, не задевая другие.

3. Когда задание удаётся выполнить, игрок снова делает ход, продолжая игру до первой ошибки.

4. Далее игру продолжает следующий игрок.

5. Выигрывает тот, кто наберёт самое большое количество палочек или очков. Во втором случае за палочки разного цвета игрок получает разное количество очков: за красную – 15, за чёрную – 10, за белую – 5.

«Куры»

Играют 2-5 игроков. У каждого из них одинаковое число (10-20) фасолин одного цвета: красные, черные, желтые, белые, пестрые. Это «куры», среди которых выделяют «наседку» и «петуха» (помеченные краской фасолины). Всю фасоль высыпают в платок, перемешивают и прикрывают краями платка. По считалке устанавливают очередность в игре.

Правила игры:

1. Первый игрок берет горсть фасоли из платка, не заглядывая туда.

2. Подкинув фасоль вверх, игрок ловит ее на тыльную сторону ладони, снова подкидывает то, что поймал, и опять ловит, но уже в горсть.

3. Если игрок поймает четное количество фасолин - «кур», то забирает их. Если же количество пойманных «кур» нечетное, то их возвращают в платок вместе с непоиманными.

4. Поймавший «наседку», забирает всех «кур» этого цвета, включая лежавших в платке, но не берет «петуха».

5. Поймавший «петуха», забирает все фасолины одинакового с ним цвета.

6. Кто окажется без «кур», выбывает из игры. Оставшиеся продолжают игру, пока не будут разыграны все «куры».

7. У кого «кур» окажется меньше всех или не будет совсем, те считаются проигравшими и должны проскакать на одной ноге туда и обратно установленное ранее расстояние.

8. После этого всем возвращают их «кур» и игру можно начать сначала.

«Шашки» («Уголки»)

С неменьшим интересом русский народ играл и в шашки. Особенно она была любимой игрой купцов, которые «сидя в гостинном дворе, проводят целый день в этой забаве». Играл и в поддавки, и в дамки, и в волки. В поддавки, это когда нужно отдавать все свои шашки, чтобы противник перебил их, в дамки – когда

нужно или перебить, или закрыть путь шашкам противника, в волки – когда две шашки-волки ходят во все стороны и «едят» овец, а овцы должны загнать волков и не дать им ходу. Мы предлагаем вам сыграть в уголки – одну из любимых игр советского детства ваших бабушек и дедушек. На сегодня игра «Уголки» незаслуженно забыта, так как требует от игрока внимательности, стратегического мышления и математической точности.

Правила игры:

1. Шашки расставляются в противоположных по диагонали углах в 3 ряда по 4 шашки в ряду (смотри карточки с правилами игр).
2. Целью игры является перемещение своих шашек в "дом" соперника. Тот игрок, который сделает это первым – считается выигравшим.
3. Каждый игрок за один ход может переместить только одну шашку.
4. Перемещать их можно в любом направлении (но не наискосок) на соседнюю пустую клетку, перепрыгивая как через свои, так и через чужие шашки, если за ними есть пустая клетка.
5. Кроме того, прыжки могут быть и многократными (также через свои и чужие). Однако длина прыжка не является принудительной, то есть, игрок вправе в любое время прекратить этот ход.

В детстве после победы одного из игроков, мы считали на сколько ходов отстал проигравший и придумывали задание для проигравшего игрока (например, если он отстал на 12 ходов, то должен был попрыгать 12 раз на скакалке). А мальчишки часто играли «на щелбаны».

«Буга-шыдыраа» («Бычьи шахматы»)

Это любимая тувинцами азартная игра «Буга-шыдыраа» («Бычьи шахматы»), в которой отражены особенности старого быта: охота, охотничьи ловушки, ловля на живца и т.д. Она и сегодня очень популярна среди тувинцев. Игра развивает стратегическое мышление для боя или охоты. Обратите внимание, что игровое поле очень напоминает рыбу. И всё в этой игре природное и суровое. Например, даже правила игры, звучат очень жёстко: войско из 24 мальчиков должно загнать в клетку 2 быков, а быки побеждают, когда смогут уничтожить войско. Эту игру очень любят ребята, которые серьёзно занимаются шахматами. Продолжительность игры может выходить за пределы 4 часов. Подобная по правилам игра в русских шашках называется «Волки-овцы».

Правила игры:

1. Игроки разыгрывают роли игры (мальчики – быки) и расставляют фигуры на доску.
2. Два быка устанавливаются на большие выделенные круги, восемь мальчиков устанавливаются на малые выделенные круги.
3. Остальные «мальчики» (16 воинов) могут вводиться в игру постепенно по желанию игрока. Каждый ввод нового мальчика на доску равноценен одному ходу игрока.
4. Мальчики начинают ходить первыми. Ход – это движение камня на одно деление.

5. Быки могут ходить на одно деление или рубить мальчиков, занимая позицию через одно деление (как в шашках). Поверженного воина игрок быками забирает себе. Нельзя рубить больше одного воина.

6. Задача быков – «съесть» всех мальчиков. Задача мальчиков – загнать быка в клетку, чтобы у быков не было возможности движения.

7. В более упрощённом варианте игры клетками также можно считать хвост и голову рыбы (игральной доски).

«Нэри шинж» («Роговые кольца»)

«Нэри шинж» – древнейшая головоломка всех времен и народов! Она пришла к нам через тысячелетия из седых калмыцких степей. Она уникальная, удивительная игра! Развивает память, интеллект, логическое мышление. Это лекарство для ума!

Тот, кто придумал её, был, конечно, человеком одаренным, наблюдательным и мастером-умельцем. Он догадался – в году двенадцать месяцев. Вот их количество мы и используем! Чтобы освободить от узла одно кольцо потребуется 144 оборота. А где найти нужные кольца? Идет мудрец однажды по степи и вдруг находит в степи прямой коровий рог. Поднимает мудрец этот рог, рассматривает со всех сторон и восклицает:

- Если согреть рог на огне или опустить в горячую воду, то он может размягчиться и освободиться от кости!

- Что искал, то и нашел! – воскликнул с радостью мастер и отправился в степь на поиски таких же рогов. Нашел несколько штук, принес домой, и, также опустив в горячую воду, освободил от косной ткани и вырезал острым ножом двенадцать одинаковых колец.

- Теперь эти кольца необходимо укрепить на деревянном бруске. Брусок можно сделать из осины или березы.

Сделал ровный гладкий брусок длиной около 40 сантиметров, шириной 3 сантиметра и толщиной 2 сантиметра. Просверлил 12 отверстий на одинаковом расстоянии друг от друга и соединил тесемками из кожи: не высохнут, не порвутся – заключил мастер.

Мастер изготовил деревянную планку длиной также примерно 40 сантиметров, с выемкой посередине. Эта планка должна двигаться между кольцами с таким расчетом, чтобы узлы, закрепляющие каждое кольцо, выходили в выем планки. Суть головоломки заключалась в том, чтобы освободить планку от колец. Чтобы сделать это, надо долго думать, производить многочисленные расчеты, гадать. Не всякому удавалось освободить планку даже после длительных раздумий. Так простой калмык придумал сложную головоломку «Двенадцать роговых колец» и назвал ее «Мудрым решением» или «Тонким соображением».

И вскоре игра приобрела популярность среди народа. Во время праздников обязательно проводились конкурсы на решение этой головоломки. Её предлагали и сватам на сватовстве девушки. Если сваты не могли решить головоломку, то им зачастую отказывали и, кроме того, за поражение, в порядке выигрыша, требовали оседлого коня.

Так высоко ценили калмыки эту игру-головоломку, игру тонкого соображения.

Правила игры:

Суть головоломки заключается в том, чтобы освободить планку от колец. Рабочим, то есть съёмным кольцом, всегда является второе одетое кольцо. Кольца снимаются внутрь смычка. Операция каждого следующего хода всегда начинается как бы сначала игры, то есть с первого кольца. Смычок всегда находится в движении.

1. Снимаем 2 кольцо. Снимаем 1 кольцо.

2. Снимаем 4 кольцо. Одеваем 1 кольцо. Одеваем 2 кольцо.

3. Снимаем 1 кольцо. Снимаем 3 кольцо. Одеваем 1 кольцо. Снимаем 1и 2 кольцо.

4. Снимаем 6 кольцо. Одеваем 1 кольцо. Одеваем 2 кольцо. Снимаем 1 кольцо. Одеваем 3 кольцо. Одеваем 1 кольцо. Снимаем 1и 2 кольцо. Одеваем 4 кольцо. Одеваем 1 кольцо. Одеваем 2 кольцо. Снимаем 1 кольцо. Снимаем 3 кольцо. Одеваем 1 кольцо. Снимаем 1и 2 кольцо. Снимаем 5 кольцо. Одеваем 1 кольцо. Одеваем 2 кольцо. Снимаем 1 кольцо. Одеваем 3 кольцо. Одеваем 1 кольцо. Снимаем 1и 2 кольцо. Снимаем 4 кольцо. Одеваем 1 кольцо. Одеваем 2 кольцо. Снимаем 1 кольцо. Снимаем 3 кольцо. Одеваем 1 кольцо. Снимаем 1и 2 кольцо.

5. Снимаем 8 кольцо. Одеваем 1 кольцо. Одеваем 2 кольцо. Снимаем 1 кольцо. Одеваем 3 кольцо. Одеваем 1 кольцо. Снимаем 1и 2 кольцо. Одеваем 4 кольцо. Одеваем 1 кольцо. Одеваем 2 кольцо. Снимаем 1 кольцо. Снимаем 3 кольцо. Одеваем 1 кольцо. Снимаем 1и 2 кольцо. Одеваем 5 кольцо. Одеваем 1 кольцо. Одеваем 2 кольцо. Снимаем 1 кольцо. Одеваем 3 кольцо. Одеваем 1 кольцо. Снимаем 1и 2 кольцо. Снимаем 4 кольцо. Одеваем 1 кольцо. Одеваем 2 кольцо. Снимаем 1 кольцо. Снимаем 3 кольцо. Одеваем 1 кольцо. Снимаем 1и 2 кольцо. Одеваем 4 кольцо. Одеваем 1 кольцо. Снимаем 1и 2 кольцо. Снимаем 3 кольцо. Одеваем 1 кольцо. Снимаем 1и 2 кольцо. Снимаем 5 кольцо. Одеваем 1 кольцо. Одеваем 2 кольцо. Снимаем 1 кольцо. Одеваем 3 кольцо. Одеваем 1 кольцо. Снимаем 1и 2 кольцо. Снимаем 3 кольцо. Одеваем 1 кольцо. Снимаем 1и 2 кольцо. Снимаем 7 кольцо и т.д.

«Классики»

Игра в классики была популярна в Европе уже в Средние века, хотя иногда отмечают, что корни игры восходят к временам Римской империи: аналогичная игра упомянута Плинием, а на римском форуме было обнаружено прочерченное игровое поле, также датированное периодом империи. В 1574 году Корнелиус Килиан зафиксировал, что классики были широко распространены среди голландских детей. Разновидность игры, называемая *franc du quaeteau*, упомянута в романе Рабле «Гаргантюа», опубликованном в 1534 году, говорили о ней и другие авторы XV—XVII веков. Изначально игра, судя по упоминаниям в литературе, была

мальчишеской, в конце XIX века, как минимум в США и Дании, в ней стали участвовать и девочки (впрочем, конкретные правила и названия игры были несколько различны у мальчиков и девочек). Игра попала в Россию, видимо, в XIX веке и к концу века распространилась очень широко: так, она была зафиксирована на Кавказе (где была известна как «классы» или «царь» и имела разные схемы расчерчивания), в Белоруссии. Девочки начали играть в классики к 1910-м годам. Мальчики продолжали участвовать в игре в 1930-е годы, согласно утверждениям фольклориста В. Г. Смолицкого. По мнению культурного антрополога доц. С. Б. Борисова, такая ситуация продолжалась и в 1940-е годы. С 1950-х годов игра стала преимущественно девичьей.

Правила игры.

Традиционным игровым полем считается прямоугольник из десяти равных квадратов, заполняющих прямоугольник 5x2. Размер каждого квадрата 4-5 ступней одного из участников. Иногда по предварительной договоренности поле первого квадрата уменьшается, а к последнему квадрату добавляется сегмент, проведением у нижней стороны квадрата дуги из угла квадрата в соседний по горизонтали угол, на отсеченную и добавленную площадь нельзя наступать и забивать на неё бит(к)у, эта площадь закрашивается и на ней пишется «огонь» или «вода». Играют по очереди, которая выстраивается по предварительной договоренности о способе её определения (жеребьем, считалкой и т. д.) Каждый игрок начинает с того, что кидает бит(к)у в первый квадрат. Затем, прыгая на одной ноге, он толкает этой ногой битку из первого квадрата во второй и за ней перепрыгивает в следующий квадрат, перемещаясь из второго квадрата в третий и т. д. Пятый квадрат считается местом отдыха — в нём можно встать на обе ноги, переминаясь, отдыхать стоя и т. п. Нельзя самому или бит(к)ой задевать черту, ограничивающую квадраты. Из последнего квадрата нужно вытолкнуть битку за пределы игрового поля. После успешного окончания первого кона игрок бросает битку во второй квадрат, и так далее до прохождения всех квадратов. Затем возможны различные варианты продолжения игры: бросание битки из положения, стоя спиной к полю, «контрольные» с изменением порядка продвижения — из первого квадрата в 10, затем в 9, оттуда во 2... по диагонали и т. п. Любое нарушение правил игры приводит к переходу права игры к следующему игроку.

После прохождения простого 1-го уровня (стоя на 2 ногах и перешагивая) из десяти конов следуют более сложные уровни (на одной ноге, исключая 4-й) по 10 конов каждый:

второй — на одной ноге;

третий — наоборот (другой стороной ступни);

четвёртый — двумя ногами одновременно (после этого игрок выбирает домик, то есть клетку, в которую никто, кроме него, вставать не может);

пятый — прыжки через одну клетку;

шестой — не показывая зубы;

седьмой — кидая битку из пятого класса;

восьмой — согнувшись;

девятый — ручеёк, то есть десять раз на одной ноге из первого сразу в десятый (то есть вправо) и обратно;

десятый — конечный пункт игры.

Выигрывает тот, кто первым пройдет все уровни быстрее других. Последующие места распределяются соответственно порядку завершения игры.

Обязательные условия:

- не наступать на линии квадратов;
- с биткой в одном классе не стоять двумя ногами (исключая четвёртый уровень);
- не топтаться и не подвигать битку в одном классе;
- бросивший битку и попавший на черту пропускает кон;
- не прошедший кон игрок ждёт своей очереди в новом круге и повторяет его.

Межнациональная игра в кости

В кости (лодыжки) играли практически все народы нашей страны. И не зависимо от названия игры, правила их до удивления схожи и просты. На сегодняшний день настольные игры в кости сохранены и являются национальным видом спорта в Республиках Бурятия и Калмыкия.

Приобрести игровые кости в России достаточно трудно и дорого. Изначально игровые кости тоже не продавались в магазинах, а изготавливались дома. Весь игровой материал всегда был не дорогой и буквально валялся под ногами. Поэтому не нужно переживать, что для изготовления набора игровых костей специально уничтожали животных. Конечно же, нет. Раньше люди не обижали природу и использовали только необходимое для выживания количество деревьев или животных. А изготовление игры из суставных костей овцы или козы также являлось данью уважения и памятью о животном, которое помогло выжить человеку и его семье. Поэтому буряты и калмыки берегли игровые кости, хранили в главном углу в доме и передавали по наследству следующим поколениям в семье. В христианской культуре игру в кости воспринимали, как отголоски языческого культа, и играли в неё только в святочные дни. Кости предпочитали хранить в сарае. Вероятно, отношение к реквизиту и послужило причиной сохранения игры у одних народов и потери её у других.

Интересно, что у всех народов четыре названия сторон кости имеют одинаковые обозначения: овца или баран, коза, бык или корова, лошадь или конь (см. фото на карточке с правилами игры).

Каждое животное дарило человеку всего две косточки. Это суставные кости задних ног овцы или козы. Для изготовления игрового варианта, кости проходят очень долгосрочную и серьёзную обработку. Их долго вываривают в специально приготовленных растворах с добавлением хозяйственного мыла и белизны. Многие мастера вываривают кости в подкрашенной воде, чтобы они приобретали определённый цвет. Воду подкрашивают не красками, а природными красителями: луковой шелухой, соком трав или овощей. Мы с вами будем играть в кости, которые изготавливаются на предприятии города Улан-Уде с помощью химической и

технической обработки. Они абсолютно безопасны и даже полезны, обладают определёнными косметическими и успокаивающими свойствами.

Правила игры №1:

1. Кости выбрасываются на ровную поверхность и занимают всю площадь в свободном порядке.
2. Первый игрок, щелчком среднего пальца по одной из костей, направляет её в следующую, лежащую в таком же положении (коза, овца, лошадь или бык), стараясь при этом не задеть другие кости.
3. При каждом удачном щелчке играющий откладывает в сторону любую из выбитых костей и продолжает играть.
4. Если кость не попадает в намеченную цель, или задевает другие, право хода переходит к следующему игроку.
5. Следующий игрок повторяет все действия первого.
6. Побеждает тот, у кого в конце игры окажется большее количество собранных костей.

Правила игры №2:

1. Кости находятся в центре стола.
2. Первый игрок берёт три кости и бросает их на стол. Если две из трёх костей оказываются в одинаковой позиции (бык, коза, лошадь или овца), игрок забирает одну кость себе, как очко. Если три из трёх костей оказываются в одинаковой позиции, игрок забирает две кости себе.
3. Право хода переходит следующему игроку. Следующий игрок повторяет все действия первого.
4. Побеждает тот, у кого в конце игры окажется большее количество собранных костей.

Правила игры №3:

1. Каждый игрок выбирает себе кость.
2. Восемь костей выкладываются в ряд на столе, обозначая этапы движения в игре. Игроки определяют стартовую площадку игры (первая кость) и финиш (восьмая кость).
3. На уровне старта все игроки выстраивают свои кости. Это напоминает начало соревнований по бегу.
4. Первый игрок берёт в руки и бросает на стол три кости. Если две из трёх костей оказываются в одинаковой позиции (бык, коза, лошадь или овца), игрок передвигает свою кость на одно деление вперёд ближе к финишу. Если три из трёх костей оказываются в одинаковой позиции, игрок передвигает кость на два деления ближе к финишу.
5. Побеждает тот, кто раньше окажется у финиша.

Игру можно усложнить, договорившись о возможности передвижения игровой кости только в том случае, если при сбросе две из трёх костей оказываются в определённой позиции (например, только овца).

«Резиночки»

Игра возникла в Китае в VII веке, во времена Танской империи и постепенно распространилась по всей Юго-Восточной Азии. Во Францию попала из Индокитая, откуда распространилась в другие европейские страны. В Советский Союз, по видимому, пришла из того же региона примерно в 1960-х — 1970-х годах, когда СССР начал поддерживать активные связи с Социалистическим Вьетнамом. В то же время, согласно утверждению Самсона Глязера, с этой игрой советских школьников познакомили чешские пионеры, приехавшие отдыхать в Крым, в детский лагерь «Артек» — благодаря этому за игрой закрепилось название «чешские прыгалки». Пик её популярности в СССР пришёлся на 80-е годы XX века. Здесь в неё играли практически исключительно девочки. Игра проводилась при каждом удобном случае — в школе, во время перемен, во дворе и т. д. Возможно, что в Великобританию игра пришла из Бельгии, вместе с беженцами времён Первой мировой войны. Правила игры.

Правила игры. Оптимальное количество участников — три-четыре человека, минимальное — двое (в таком случае для фиксации одного из концов резинки используют какую-либо опору — столб, скамейку и т. п.). Два игрока, встав на некотором расстоянии друг от друга, натягивают резинку, зафиксировав её вокруг своих ног на уровне щиколоток, и образовав длинный прямоугольник — двойную прыгалку. Третий игрок, заступив в середину прямоугольника, должен в определённом порядке перепрыгивать, поджимая ноги, через одну, либо обе линии резинки, выполняя различные фигуры. В случае ошибки, если он задевает ногами резинку или нечаянно наступает на неё, ход переходит к следующему игроку, а допустивший ошибку занимает его место «в резиночке». Когда подойдёт его очередь, он начинает прыгать с того места, где сбился.

После того, как участник проходит все комбинации, резинку поднимают выше — на уровень коленей, затем до середины бедра, до талии и т. д. В Юго-Восточной Азии дети доходят до держания резинки на уровне подмышек, шеи и ушей. Существуют также верхние позиции, когда резинку начинают держать пальцами рук, поднятых над головой.

Прыжки выполняются на двух и на одной ноге, боком или лицом к резинке, перескакивая через одну или обе линии или насакивая на них, усложняются поворотами на 180°, 360° и более, скрещиванием ногами резинки и затем «распусканием» её во время прыжка, выполнением прыжков стоя спиной к резинке, без зрительного контроля. В традиционной «резиночке» она должна быть натянута параллельно земле, однако её можно натягивать и по диагонали, комбинируя различные уровни высоты.

При желании можно прыгать и в паре, что требует синхронности и полной согласованности движений. При наличии большого количества участников две и более пары игроков, держащих резинку, могут становиться по кругу, так, чтобы натянутые резинки образовывали крест, пересекаясь по центру, либо другие фигуры.

Побеждает в игре тот, кто первым пройдёт все условленные уровни.

«Хабылык» («Лучинки»)

Народные игры — это отражение этноса в целом и история его развития. Настольные игры народов Республики Саха имеют глубокие корни. Они были широко распространены ещё с XVI-XVII веков. Якутские настольные игры развивают гибкость пальцев и кисти, ловкость, координацию, находчивость и умственные способности.

Хабылык — якутская настольная игра, где одновременно развиваются в соревновании меткий глаз, острый ум, гибкие пальцы. Упомянуты в фольклоре случаи, когда обученные боотуры подхватывали на лету между пальцами стрелы противников. Вот где пригодилась игра в «лучинки». «Хабылык» также учит: не нужно стремиться все из жизни урвать, а нужно уметь выбирать самое необходимое, брать только одно-единственное.

Хабылык переводится как лучинка. Но сегодня оба эти слова не понятны по значению современным детям. Или я ошибаюсь? ... Лучина — тонкая палочка для розжига огня в печи или освещения помещения. Такая своеобразная старинная спичка или свеча.

Игра относится к национальным видам спорта, и сегодня вы будете пользоваться настоящим спортивным инвентарём, который изготавливается только на территории города Якутск, столицы Республики Саха.

Сначала мы попробовали изготовить игровые наборы сами. Использовали плотнишки плоские карандаши, палочки для суши и мороженого. Но, увидев нашу игру в группе, в контакте, Надежда Никитична Кожурова — исполнительный директор Федерации национальных настольных игр республики Саха (Якутия), прислала нам в подарок первые настоящие наборы игр и попросила использовать в обучении только их, так как в игре «Хабылык» важен размер, вес и материал изготовления каждой лучинки.

Правила игры:

В центре стола лежат все лучинки. Их обычно 40-50 штук. Играют 2-4 человека.

1. Каждый игрок берет по 5 лучинок.
2. Игрок, держа лучинки на ладони, осторожно подбрасывает их вверх, а затем ловит тыльной стороной кисти. Нужно поймать одну или несколько лучинок! Если не поймал — пробуешь снова.
3. Когда задание удаётся выполнить, игрок подбрасывает лучинки вверх тыльной стороной кисти и старается поймать пальцами только одну лучинку, после чего забирает её себе и берёт из общей кучи пятую лучинку
4. Далее игрок повторяет все действия сначала.
5. Выигрывает тот, кто сможет собрать большее количество пойманных лучинок за время, пока в общей куче не останется ни одной лучинки.

«Кубарь» («Волчки»)

Кубарь или волчок был известен ещё древним грекам. В Древней Руси игры с кубарем были, по-видимому, одними из самых распространенных. Интересно

отметить, что уже в X веке кубарь имел настолько совершенную форму, что она почти не менялась до наших дней.

Простейшие кубари или волчки вытесывались топором и ножом (а позднее и на токарном станке) из деревянного цилиндра. Иногда кубарям придавалась более затейливая форма. Много интересных видов кубарей известно на Кавказе. Иногда там используют в качестве кубаря грецкий орех.

Правила игры просты. Кубарем обычно называют игру, которая помимо деревянного предмета включает специальный ремень или верёвку для раскручивания.

Количество всевозможных игр и забав с кубарем-волчком почти безгранично.

В русских селах кое-где кубари гоняют точно так, как и тысячу лет назад. Отличительной чертой русских игр с кубарем является то, что они проводятся чаще всего зимой - кубарь гоняют по гладкому льду.

Волчки мельче кубарей, более декоративны и раскручиваются руками на столе или на полу. Конечно, предпочтительнее для игры большие ровные поверхности.

Правила игры:

1. Игроки (от 2 и более) загадывают задание для проигравших (например, прокукарекать три раза).
2. Волчки устанавливаются на ровной поверхности, и по команде участники игры «запускают» фигурки.
3. Побеждает тот игрок, чей волчок прокрутится дольше других.
4. Проигравшие игроки выполняют задание.

«Казак-разбойник»

Название игры взято из жизни, поскольку её правила имитируют действительность: в царской России казаки являлись народной самообороной, охраняя мирное население от набегов разбойников. Точных данных о времени возникновения игры нет, но известно, что играли в неё ещё до революции. Существует мнение, что игра возникла в XVI веке, когда городские казаки из поселений за вознаграждение ловили «воровских» казаков.

Тем не менее, в истории встречается немало примеров трактовки данной игры на свой манер. Так, одна версия утверждает, что возникновение игры в «Казак-разбойник» тесным образом связано с кавказской войной XIX века. Казаки действительно принимали активное участие в той войне и, при внимательном рассмотрении, отголоски тех событий можно увидеть в правилах современной игры.

Правила игры.

Как уже было сказано, в «Казак-разбойник» играют по-разному. Если не принимать во внимание мелкие нюансы, все вариации можно свести к двум версиям. Участники делятся на казаков и разбойников. Казаки должны поймать всех разбойников (они дотрагиваются до разбойников и говорят: «красная печать, никому не убежать»). У казаков есть штаб. Разбойники должны придумать два пароля или больше. Один правильный, а остальные неправильные. Задача разбойников — захватить штаб казаков, но казаки их ловят. Разбойники могут

подбегать друг к другу и говорить «зелёная печать, можно убежать», тем самым они освобождают другого разбойника. Разбойники могут захватить штаб только вместе и во время игры. Ни одни, ни другие не имеют права ходить по отдельности. Казаки не имеют права ходить возле штаба туда-сюда. Казаки, после того как поймали разбойников, будут их пытать. Разбойники могут терпеть, но когда им надоест терпеть, они говорят любой пароль, и казаки определяют, правильный он или нет. Если они угадали, то казаки побеждают; если нет, то разбойники могут убежать и захватить штаб, тем самым они побеждают.

Стандартные правила игры. Играют от шести человек и более (чем больше, тем лучше). Играющие оговаривают территорию, на которой будет проходить игра. Разделившись на две команды, они по жребию определяют, кто будет играть за «казаков», а кто за «разбойников». Иногда выбираются атаманы. «Разбойники» совещаются и загадывают кодовое слово (секретный «пароль»). Может быть не слово, а пароль 13245 и т. д., максимум 8 цифр.

По сигналу «разбойники» убегают прятаться («казаки» не должны подглядывать). Путь передвижения обозначается с помощью стрелок на асфальте и других поверхностях (стенах, заборах), чтобы у «казаков» были подсказки, где искать. Чаще всего вначале команда бежит вместе, затем разделяется, чтобы запутать соперников. Чем быстрее «разбойники» убегают и чем запутаннее рисуют стрелочки, тем у них больше шансов надёжно спрятаться. «Казаки» в это время обустраивают «темницу» и придумывают, как будут «пытать» пленных. Через оговоренный промежуток времени (обычно 15-20 минут) «казаки» отправляются искать «разбойников». Найденного разбойника ловят («пятнают») и отводят в темницу (он не имеет права вырваться и убежать). Некоторые источники утверждают, что «казак», поймавший «разбойника», остаётся в «темнице», сторожить его. В других говорится о страже (1-2 человека), которая постоянно следит за «разбойниками» в «темнице», а «казаки» могут бежать ловить остальных. В «темнице» «разбойников» «пытывают» (щекочут, подсовывают насекомых, жгут крапивой, кидают на землю, дают подзатыльник). Виды «пыток» заранее оговариваются: они не должны быть жестокими или обидными. Задача «казаков»: выведать секретное слово-пароль.

«Хаамыска» («Камешки»)

История популяризации этой игры очень интересна. Практически на каждом мастер-классе есть взрослые и дети, которые знают эту игру, потому что именно так играли камешками, стёклышками, пробками или крышечками от пластиковых бутылок в деревне или в городе их ровесники. Если попытаться исследовать географию игры в нашей стране и в соседних странах, то мы сможем найти такие варианты названия игр: дагестанская игра «Чендабали биркьюле» («Камешки»); казахская игра «Бестас» («Пять камешков»); калмыцкая игра «Альчики» («Кости»); киргизская игра «Беш таш» («Пять камешков»); русская игра «Камешки»; эстонская игра «Нипсумянг» («Игра в щелчок»); якутская игра «Хаамыска» («Камешки») и так далее. Игра достаточно сложная и требует определённых навыков. Мы используем в игре специальные кубики из липы, которые приобретаем в городе Якутск, поэтому

сохраняем якутское название за игровой зоной. Нужно сказать, что в Республике Саха (Якутия) настольная игра «Хаамыска» не только сохраняется в национальной культуре, но и является официально признанным видом спорта.

Правила игры:

1. Первый игрок берет 5 кубиков или камешков.
2. Игрок разбрасывает кубики по ровной поверхности.
3. Игрок выбирает один из кубиков. Подбрасывает его и во время полёта захватывает рукой кубик, лежащий на столе. Затем ловит подброшенный кубик. В итоге в его руке должно оказаться два кубика. Если ход был удачный, игрок откладывает один кубик себе.
4. Игрок делает четыре хода, чтобы собрать все четыре кубика, лежащие на столе.
5. По количеству удачных попыток и отложенных кубиков, определяется победитель первого тура.
6. Второй тур – игрок действует так же, как и в первом туре (пункт №1-3). Но в пункте №3 во время подбросов, должен взять в руку два кубика, лежащие на столе. Таким образом, у игрока остаётся всего две попытки и после каждой из них, в руке должно оказаться три кубика. Два кубика он откладывает себе. По количеству отложенных кубиков определяется победитель второго тура.
7. Третий тур – игрок действует так же, как и в первом туре (пункт №1-3). Но в пункте №3 во время подбросов, должен взять в руку сначала три кубика, затем один кубик, лежащие на столе. Таким образом, у игрока остаётся всего две попытки. По количеству отложенных кубиков, определяется победитель третьего тура.
8. Четвёртый тур – игрок действует так же, как и в первом туре (пункт №1-3). Но в пункте №3 во время подброса, должен взять в руку четыре кубика, лежащие на столе. Таким образом, у игрока остаётся всего одна попытка.
9. Пятый тур – игрок действует так же, как и в первом туре (пункт №1-3). Затем большим и указательным пальцами левой руки ставит на поверхности стола ворота в любом, выбранном игроком месте. Во время подброса, игрок должен забить в ворота один из кубиков, лежащих на столе. Таким образом, у игрока четыре попытки. Победитель определяется по количеству забитых кубиков.

Настольные национальные игры. Создание и изготовление

Формирование, изготовление и тиражирование базы настольных национальных игр – процесс удивительный, эксклюзивный и очень дорогой. Но наборы игр можно сделать самостоятельно, что значительно снижает их стоимость.

Для изготовления подарочных наборов игр для домашнего пользования заранее с родителями оговариваются возможные материальные затраты на приобретение ткани, краски, клея, шашлычных палочек, полимерной глины и т.д. Изготовление игр в рамках работы в классном кабинете чаще всего заключается в росписи готовых деревянных изделий.

Самая популярная самодельная игра – «Шудон» (100 шашлычных палочек, гуашь красного, черного цветов, смешанная с клеем ПВА). Палочки красятся

полученным составом пальцами. Может быть, это звучит странно, но из всех предложенных способов, роспись пальцами оказалась самой востребованной. Палочки красятся в следующих количествах: красные - 10, чёрные - 30, жёлтые – 60. Обычно жёлтый цвет мы не используем, оставляя привычный оттенок чистого дерева.

Имеется опыт изготовления бирюлек из полимерной глины. Необходимо заранее приготовить крупные крючки для вязания и продумать упаковку и тему будущего набора бирюлек.

Роспись волчков связана в дальнейшем с покрытием изделий лаком, поэтому в рамках одного занятия она не планируется.

Изготовление наборов «Ташики» включает подбор пуговиц и упаковку для хранения. В течение реализации программы можно собирать старые пуговицы, чтобы затем сделать наборы «Ташиков» из общего банка пуговиц.

Обычно подарочные наборы приготавливаются перед праздниками или являются призовыми наградами на Чемпионате.