

МАДОУ Детский сад №52 города Улан-Удэ «Ая-ганга»

Рабочая программа кружка «Шагай наадан»

Составитель: воспитатель

МАДОУ №52/2 «Ая-ганга» города Улан - Удэ

Н. Б. Болотова

2022-2023 учебный год

Пояснительная записка

Актуальность

Мы живем в России. Это многонациональная страна. У каждого коренного народа свои традиции и обычаи, а так же, свои определенные игры. Проживая в одной стране, мы должны уважать, ценить и понимать все достоинства народов без исключения. Мы должны работать над снижением агрессивности и конфликтности в коллективах, уменьшать проявление межличностных, этнических, религиозных и т.п. разногласий. Поэтому проблема толерантности на сегодняшний день очень актуальна. А так же, на сегодняшний день очень актуально возрождение культуры и традиций родного края, воспитывать у детей уважение к истории, культуре своего народа. И я выбрала именно этот кружок **Бурятская народная игра "Шагай наадан».**

Цель кружка: формирование у детей навыков толерантных отношений.

Раскрытие умственного, нравственного, эстетического, волевого потенциала личности воспитанников, посредством игры «Шагай наадан».

Задачи кружка:

- ознакомить обучающихся с разными видами игр разных народов;
- познакомить обучающихся с основными видами игры «Шагай наадан»;
- обучить конкретным навыкам игры;
- развивать творческую инициативу, фантазию, воображение;
- воспитывать уважение друг к другу, доброжелательность, почитание старших, сохранение традиций родного края;
- воспитывать у учащихся любовь к Родине, желание знать и изучать ее историю, традиции и обычаи;
- создавать условия для формирования в коллективе атмосферы дружбы, взаимопонимания и поддержки;
- воспитывать интерес и серьезное отношение к играм, как к полезным и нужным занятиям, имеющим спортивную и творческую направленность;
- выработка у учащихся умения применять полученные знания на практике.

Ожидаемые результаты:

- знание теории и практики, различение разновидностей игры «Шагай наадан»;
- умение осуществить теорию на практике;
- умение находить наилучшие варианты выхода из проблемной ситуации;
- овладение элементарными навыками игры;
- формирование собственного интереса к народным традициям;

- снижение агрессивности и конфликтности в коллективах;
- уменьшение проявлений межличностных, этнических, религиозных и т.п. разногласий.

В воспитании человека большую роль играли нравы, традиции, обычаи народа. Слово «традиция» в переводе с латинского «передача, повествование» и, как обычай, порядок, правила поведения, переходящее из поколения в поколение.

Традиции бурят воспитывают уважение людей друг к другу, доброжелательность, единство с природой, почитание старших, сохранение родного очага.

Эта игра является отражением основного занятия народа — скотоводства, поэтому бараньи кости или бабки (альчики) означают 5 видов животных:

- «Хонхо»(с выемкой),упавшие вогнутой стороной вверх,-это козел.
- «Бухэ»(горбатый),упавшие выпуклой стороной вверх-это овца
- «Морин»(конь),упавшие набок ровной стороной, ребром,-это лошадка.
- «Үхэр»(крупный скот),упавшие набок с резной стороной,-это бычок.
- «Тэмээн»-кости, оказавшиеся в сидячем положении — встали на «дыбы» или берцом-это верблюды

Среди домашних игр наиболее популярными были игры с использованием альчиков (бараньих косточек) - шагай. Варианты игр альчиками были разнообразны, в некоторых из них придавалось значение тому, какой стороной выпадет альчик при подбрасывании его вверх.

Мори урилдаха.

Играют двое. Расставляют в ряд 10 альчиков. Играющие выбирают по одному "скакуну" из свободной кучи альчиков и ставят их по обеим сторонам первого альчика, затем берут три альчика и бросают их сверху на пол. Если среди них окажется альчик в положении морин, бросавший передвигает свой альчик и ставит рядом со вторым альчиком, если окажется два морин - ставит рядом с третьим и т. д. Выигрывает тот, чей скакун проходит все десять альчиков ряда.

Шагай няһалалга.

Каждый игрок берет определенное количество альчиков, и все по очереди подбрасывают свои альчики вверх и смотрят, В каком положении они упали:

бугорком (бухэ) или углублением (хонхо) вверх или иначе. У кого альчиков в положении бухэ окажется больше, тот начинает игру.

Он собирает все альчики и бросает их с высоты на пол, чтобы они, упали вразброс. Затем щелчком среднего пальца по одному из альчиков. Направляет его в следующий, лежащий в одинаковом с ним положении, стараясь при этом не задеть другие. Если он не попадает в намеченный. Шагай или заденет другие, а так же если среди альчиков не останется больше одинаково лежащих, то в игру вступает второй и т.д. При каждом удачном щелчке играющий откладывает в сторону битый альчик. Самому последнему игроку приходится наименьшее количество альчиков. Случается так, что первый обыгрывает сразу же всех остальных, но такое бывает очень редко. После того, как все альчики будут выбиты, определяют, у кого самое меньшее количество альчиков, и, приняв это за норму, каждый выставляет альчики. Игра повторяется: опять устанавливают очередь по количеству бухэ, бросают альчики с высоты, начинают выбивать щелчком одинаково лежащие альчики и т.д., до тех пор, пока все альчики не окажутся в руках одного человека, и тогда игра считается оконченной.

Шагай шуурэлгэ.

Играющие усаживаются в круг, посреди которого высыпается целая куча альчиков. Каждый выбирает из кучи наиболее крупный шагай - шуурэгшэн, который он должен подбрасывать вверх. Игру начинает всегда тот, кто сидит на восточной стороне (нара гараха зугтэ). Он подбрасывает шуурэгшэн и, пока альчик летит, должен успеть отделить от кучи столько альчиков, сколько он может схватить и поднять, и при этом поймать на лету падающий шагай, затем подбрасывает шуурэгшэн вторично, схватывает отделенные ранее альчики и подставляет руку под падающий шагай. Если играющий уронит хоть один альчик или у него отскочит шуурэгшэн, - он проигрывает. Тогда вступает в игру следующий, сидящий от него слева и т.д. Игра продолжается до тех пор, пока не останется ни одного альчика из кучи. После этого каждый играющий (или каждая команда, если играющие разделились на две группы) выставляет определенное количество альчиков. Эти альчики скучиваются, и игра начинается снова.

Иногда альчики не скучиваются, а разбрасываются. При такой игре требуется умение сразу схватить сколько-нибудь альчиков, не задевая другие, и в то же время успеть подхватить падающий шуурэгшэн. Хороший игрок схватывает штук 15-20, а начинающие - едва от 2 до 4 альчиков.

Календарно – тематическое планирование

№ п.п	Тема занятия	Количество часов	Дата проведения
1	Вводное занятие. Знакомство с историей традиционной национальной игры «Шагай наадан». Разновидности игры.	1	
2	Знакомство с названиями - положением альчиков.	1	
3	Дидактическая игра	1	
4	Знакомство с правилами игры «Мори урилдааха».	1	
5	Практическое занятие.	1	
6	Практическое занятие.	1	
7	Практическое занятие.	1	
8	Дидактическая игра	1	
9	Практическое занятие.	1	
10	Мастер класс по игре Шагай наадан в рамках праздника «Сагаалган».	1	
11	Первенство по игре «Мори урилдааха» в рамках праздника «Сагаалган»	1	
12	Участие в городских турнирах по игре Шагай наадан.	1	
13	Турнир по игре Шагай наадан по сотрудничеству с близлежащими образовательными учреждениями.	1	
14	Знакомство с правилами игры «Шагай няһалалга».	1	
15	Практическое занятие.	1	
16	Практическое занятие.	1	
17	Дидактическая игра. Практическое занятие.	1	
18	Практическое занятие.	1	
19	Практическое занятие.	1	
20	Зачетная работа. Дидактическая игра.	1	
21	Первенство по игре «Шагай няһалалга».	1	
22	Мастер класс игры «Шагай наадан», среди параллельных классов	1	
23	Участие в (районных, городских) соревнованиях по игре «Шагай наадан»		
24	Знакомство с правилами игры «Шагай шуурэлгэ».	1	
25	Практическое занятие.	1	
26	Практическое занятие.	1	

27	Практическое занятие.	1	
28	Практическое занятие.	1	
29	Практическое занятие.	1	
30	Практическое занятие.	1	
31	Зачетная работа. Дидактическая игра.	1	
32	Первенство по игре «Шагай шуурэлгэ».	1	
33	Мастер класс игры «Шагай наадан», среди параллельных классов	1	
34	Турнир по игре «Шагай наадан»	1	
35	Зачетная работа. Опрос по всем видам игр «Шагай наадан»	1	
36	Итоговые соревнования по всем видам игр «Шагай наадан»	1	