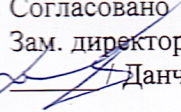
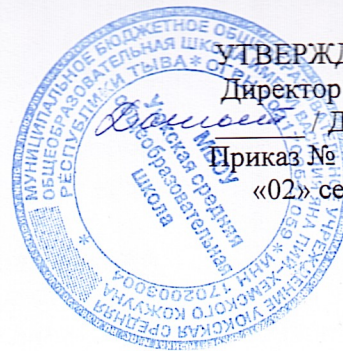
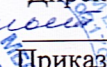


Согласовано  
Зам. директора по ВР  
 Данчыт Д.М./  
от «30» августа 2024 г.



УТВЕРЖДАЮ  
Директор школы  
 Данчыт А. Ч./  
Приказ № 59/10  
«02» сентября 2024 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА  
по внеурочной деятельности  
«Национальные игры»**

**Направление «Интеллектуальные игры»  
для 3-8 классов**

**Составитель:**  
Хаваа Н.Х.,  
учитель биологии, 1 категория

2024 - 2025 учебный год

## Пояснительная записка

Рабочая программа внеурочной деятельности «Тувинские национальные игры» составлена в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования 2020 года для учащихся 3-8 классов.

**Цель данного курса** – способствовать воспитанию национального самосознания в области образования на основе возрождения традиционной и развития современной игровой культуры,

духовному совершенствованию учащихся школы, расширению его историко-культурного кругозора.

Достижение цели обеспечивается решением следующих основных задач:

приобретение знаний о тувинских национальных играх, о традициях, истории и культуре тувинского народа;

обучение разнообразным правилам тувинских национальных игр;

повышение умственной работоспособности школьника;

привить учащимся интерес и любовь к занятиям различными видами спортивной и игровой деятельности;

воспитание культуры общения со сверстниками и сотрудничества в условиях учебной, игровой и соревновательной деятельности.

### Место учебного предмета в учебном плане

Данная программа ориентирована на учащихся младших и средних классов. 34 часа из расчёта 1 занятие в неделю.

Тувинские национальные игры – естественный спутник жизни ребенка, источник радостных эмоций, обладающий великой воспитательной силой.

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

Тувинские национальные игры являются частью патриотического, эстетического и физического воспитания детей. У них формируются устойчивое, заинтересованное, уважительное отношение к культуре родной страны, создаются эмоционально положительная основа для развития патриотических чувств: любви к Родине; ее культуре и наследию.

### Игра как средство воспитания.

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

#### Оздоровительное значение игр.

Правильно организованные национальные игры должны оказывать благотворное влияние на развитие логического мышления.

#### Роль и место данного курса

Тувинские национальные игры — естественный спутник жизни ребенка, источник радостных эмоций, обладающий великой воспитательной силой.

Народные игры являются традиционным средством педагогики. Испокон веков в них ярко отражался образ жизни людей, их быт, труд, национальные устои, представления о чести, смелости, мужестве, желание обладать силой, ловкостью, выносливостью, быстротой и красотой движений, проявлять смекалку, выдержку, творческую выдумку, находчивость, волю и стремление к победе. Передовые представители культуры: К.Д.

Ушинский, Е.А. Покровский, Д.А. Колодца, Г.А. Виноградов и др., заботясь о просвещении, образовании и воспитании детей, призывали повсеместно собирать и описывать народные игры, чтобы донести до потомков народный колорит обычаев, оригинальность самовыражения своего народа, своеобразие языка.

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

### Алгоритм работы с играми:

Знакомство с содержанием игры.

Объяснение содержания игры.

Объяснение правил игры.

Разучивание игр.

Проведение игр.

Безусловно, содержание обучения должно максимально предусматривать физическое, трудовое, нравственное, эмоциональное и эстетическое воспитание учащихся.

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

Тувинские национальные игры - исторически сложившееся общественное явление, самостоятельный вид деятельности, свойственный народам и регионам. Игры очень многообразны: детские игры, настольные игры, подвижные игры и т.д.

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

Тувинские национальные игры наиболее привлекательны и доступны для освоения младшими школьниками, так как соответствуют психологическим особенностям детей этого возраста: обладают эмоциональной насыщенностью и способны активизировать интеллектуальную сферу ребенка как личности. Таким образом, тувинские национальные игры представляют собой сознательную инициативную деятельность, направленную на достижение условной цели, установленной правилами игры, которая складывается на основе тувинских национальных традиций и учитывает культурные, социальные и духовные ценности тувинского народа.

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

### Особенности программы.

Предлагаемая учебная программа знакомит учащихся с тувинскими национальными играми, игровыми ситуациями, в которых отражаются национальный аспект, истоки самобытности культуры тувинского народа.

Рекомендуется создать благоприятные условия для проведения занятий со специальными ковриками для игры «Панчык», «Хорул».

Основу учебного материала составляют игры, сходные по определённым признакам:

- по видовому отражению национальной культуры (отражается отношение к окружающей природе, быт тувинского народа);
- по содержанию и сложности построения игры (простые, переходящие, командные);
- по физическим качествам, преимущественно проявленным в игре (игры, преимущественно способствующие воспитанию силы, выносливости);
- по отношению к структуре занятий (для подготовительной, основной, заключительной частей занятий).

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

### Буга-шыдыраа (бычьи шахматы)

Атрибутами этой игры являются графленая доска, 24 маленьких фигур (мальчики) и 2 больших фигуры (быки). Играют двое: - первый играет двумя быками, расставив их на двух больших кружочках центральной оси поля; - второй играет 24-мя мальчиками, 8 из них расставив на маленьких кружочках- пересечениях внутреннего прямоугольника, а остальные 16 фигур остаются у второго игрока (число 16 – соответствует количеству узлов- пересечений наружного прямоугольника, а всего на поле 24 узла- пересечения, поэтому мальчиков- 24 фигуры). Суть игры заключается в следующем: играющий мальчиками, выставляя на поле фигурки из руки, преграждает путь быков и старается загнать их в тупик, а тот, кто играет быками, не уступая момента, должен срубить мальчиков, перепрыгивая через них, как рубят при игре в шашки, или ходить как пешки в шахматах. За один ход съесть можно только одну фигуру. Кто будет играть быками, а кто мальчиками выясняется методом угадывания спрятанной в руке фигурки. Первый ход делает играющий быками. Срубив противостоящего мальчика, один из быков переходит в центр. Второй игрок расставляет фигуры так, чтобы не дать срубить мальчиков, загромождавая путь быкам или просто старается улучшить свое положение и т.д. Ходы надо стараться продумывать на несколько шагов вперед. Когда у игрока с мальчиками закончатся фигуры, находящиеся в руке, он начинает ходить ими как пешками, пытаясь съесть мальчиков, и стараются не попасть в тупик. Быков загонять в тупик можно в любом месте, но на двух сторонах поля есть места: одно - четырехугольное (берт шивээ - труднодоступная засада) и треугольное (чадагай шивээ - открытая засада). Выигрыш в засадах считается блестящим! В игру играют три раза. После первой игры игроки меняются фигурами. Если один из игроков побеждает два раза подряд, он и считается победителем. Если же ничья, то играют в третий раз, опять угадывая спрятанную в руке фигурку.

### Панчык

У жителей юго-восточных районов Тувы одним из наиболее популярных с древних времен и до наших дней развлечений является народная игра «панчык». Ее знают все. Играют, причем, больше взрослые мужчины, забывая порой о сне и еде. Раньше перед началом

игры обязательными были залого, некоторые азартные игроки проигрывали в коню с седлом и уздой. Теперь панчыксты играют без всякого залога.

В «панчык» играют следующим образом: расстилают квадратный коврик, разделенный лентами из 96 ячеек. Игроки - от двух до четырех человек - по очереди бросает шесть фишек - «змеиных головок». Чем точнее бросит их игрок, тем дальше продвигается к «финишу» его «бык». У кого пара «быков» быстрее других прибежит до «финиша» через 85 ячеек отмеченных в ячейках). «Змеиными головками» фишки называют за их форму. В деле это раковины каури (по-тувински - чирбеш). Раковины маленькие, не больше копейечной монеты, овальные, с щелевидным устьем, ярко расцветенные. Чтобы сделать их тяжелее и удобнее для броска их заполняют сургучом и смолой.

Раковины каури добывают на островах Индийского океана. В древности они служили денежной единицей. За 20 тысяч штук можно было купить молодую рабыню. С индийского побережья раковины каури распространились в глубь материка Европы.

Раковины каури у тувинцев служили также как украшения, как атрибут шаманского костюма. Ф. Кон писал, что обувь шамана и края его шапки пышно украшены раковинами - теми же каури. Кон Ф.Я. Очерки народного быта тувинцев / Ф.Я. Кон, 1969. - 234 с.

В настоящее время раковины каури в Туве почти не осталось. Многие любители «Панчык» теперь используют деревянные, каменные, пластмассовые фишки, да и пуговицы.

### Хорул-ойну (игра в хорул)

Атрибуты игры - 72 дощечки. На дощечках изображены животные, именами которых названы годовые циклы и шесть фантастически-религиозных существ. Они делятся на группы: сильные и обычные. К сильным относятся Хурту - флюгер, Шындавал - тигр, Балык - рыба, Олчей - удазын или ыйылга - орнамент «узел счастья», Хаан-Харкыт - птица.

К обычным относятся 12 названий годов: куске - мышь, инек - корова, пар - тигр, кролик, улу - дракон, чылан - змея, аът - лошадь, хой - баран, мечи - обезьяна, курица, ыт - собака, хаван - свинья. Каждая фигура повторяется по четыре раза: четыре мыши, четыре коровы, четыре тигра и т.д. Силы карты определяются по данному сверху вниз, т.е. хурту сильнее, а свинья слабее всех.

Игру начинает тот, у кого самая маленькая карта (свинья). Если у начинающего несколько свиней, то он ставит любую из фигур по своему желанию. Следующий игрок

подбрасывает четыре самые маленькие карты и, если у него окажется столько, сколько свиной (например три петуха), он имеет право покрыть. Если у следующих игроков не окажется столько одинаковых карт одной масти, они ставят определенное количество карт. Таким образом, в первом круге выиграл второй игрок, и он ставит «юрту» (одна юрта состоит из столько карт, сколько играет игроков, т.е. с каждого берут по карте, а очки считаются по счету поставленных юрт). Победитель определяется по счету выигранных карт, независимо от их достоинства. Если игрок выиграл с тремя курицами, то он будет иметь три юрты. Во втором круге игру начинает тот, кто выиграл в первом. Он может начать не только с маленьких карт, но и с больших: мышь, корова, тигр и т.д., а также с высшей карты сильной группы. Каждый игрок стремится к тому, чтобы у него было как можно больше одинаковых карт одной масти, если даже они маленькие. Если начинающий имеет хурту, он имеет право вызывать (кыйгыртыр) у всех по одной карте, при этом он набирает одну юрту. Если у следующего имеется тоже хурту, то он не имеет права покрывать - отдает другую карту по масти. При наличии двух или более хурту он вызывает столько карт, сколько он имеет при себе хурту. Когда все хурту вышли, то становится сильнее шындалвал. С ним также можно вызывать карту.

Вызывать могут также несколько одинаковых (две, три или четыре) карт из обычной группы, если игрок считает, одинаковых карт одной масти больше ни у кого нет. Опытные игроки умеют следить за тем, сколько и каких карт вышло. В этих случаях получают юрту, т.е. игрок выигрывает состязание даже с двумя свиньями или собаками. Обычно после первого захода (круга) игроки стремятся начать игру с большими картами. Для того, чтобы выяснить, кто с какой картой сидит, игрок делает так называемый ход проверки (шаалда). Он выходит с маленькой картой. Остальные игроки стремятся покрыть ее. Например, первый игрок вышел с обезьяны, второй покрыл с драконом, третий - зайцем, четвертый покрыл коровой и выиграл одну юрту. Тогда становится очевидным, что у второго игрока не имеется барана, лошади, змеи, а у четвертого нет тигра. Первые карты покрывают только парными картами высшей группы, а одиночную покрывают только своей мастью, выше ее по достоинству.

### Даалы

Для этой игры используются 64 дощечки. Изображения на дощечках отличаются от «хорула», но правила игры одинаковы. В игре участвуют 19 фигур, по четыре в каждой группе. Делятся на две категории - сильные (холл ыяжы): шындалвал - тамга, кас - свастика, ?лчей-удазын - «узел счастья», балык - рыба; обычные (бырастар): даалы - 12 глазков, улу - 11 глазков, шокар-он - десятка, он-карак - десятка (другая фигура), дагыр-тос - девятка, кызыл-сес - восьмерка, докпак-алды - шестерка, хана - шестерка (дословно - решетка юрты), докпак-беш - пятерка, мандан - четверка, докпак-уш, уш-карак - тройка, куске - двойка (дословно - мышь). **Прогнозируемые результаты** применения программы направлены:

**на формирование первичных общеучебных умений и навыков** у учащихся. Игры развивают ловкость, гибкость, силу, моторику рук, воображение, функции зрения,

тренируют реакцию и координацию движений, воспитывают навыки общения, в них познаются этические нормы и законы физики. Они разнообразны, развлекательны и эмоциональны.

Помимо того, тувинские народные игры имеют огромное значение для духовно-нравственного, эстетического, семейного воспитания так, как знакомят с национальными игровыми традициями и культурой.

**Введение детей в предметную область физической культуры.** Овладение детьми способом игровой деятельности позволит им применять умения и навыки и в другие периоды жизни в зависимости от меняющихся обстоятельств. Обучение должно быть ориентировано на зону ближайшего развития, то есть на опережающее актуальное состояние способностей ребенка, но не ограничивающее развитие других способностей (содействуя развитию силы, мы в тоже время угнетающе действуем на развитие гибкости и т.д.). Интеллектуальные игры у тувинцев

### **Универсальные учебные действия.**

**Универсальными компетенциями** учащихся по курсу «Тувинские национальные игры» являются:

- умения организовывать собственную деятельность, выбирать и использовать средства для достижения её цели;
- умения активно включаться в коллективную деятельность, взаимодействовать со сверстниками в достижении общих целей;
- умения доносить информацию в доступной, эмоционально-яркой форме в процессе общения и взаимодействия со сверстниками и взрослыми людьми.

**Личностными результатами** освоения учащимися содержания курса являются следующие умения:

- активно включаться в общение и взаимодействие со сверстниками на принципах уважения и доброжелательности, взаимопомощи и сопереживания;
- проявлять положительные качества личности и управлять своими эмоциями в различных (нестандартных) ситуациях и условиях;
- проявлять дисциплинированность, трудолюбие и упорство в достижении поставленных целей;
- оказывать бескорыстную помощь своим сверстникам, находить с ними общий язык и общие интересы.

**Метапредметными результатами** освоения учащимися содержания программы по курсу «Тувинские национальные игры» являются следующие умения:

- характеризовать явления (действия и поступки), давать им объективную оценку на основе освоенных знаний и имеющегося опыта;
- находить ошибки при выполнении учебных заданий, отбирать способы их исправления;
- общаться и взаимодействовать со сверстниками на принципах взаимоуважения и взаимопомощи, дружбы и толерантности;
- организовывать самостоятельную деятельность с учётом требований её безопасности, сохранности инвентаря и оборудования, организации места занятий;
- планировать собственную деятельность, распределять нагрузку и отдых в процессе ее выполнения;
- анализировать и объективно оценивать результаты собственного труда, находить возможности и способы их улучшения;
- управлять эмоциями при общении со сверстниками и взрослыми, сохранять сдержанность, рассудительность.

**Предметными результатами освоения учащимися содержания программы по курсу «Тувинские национальные игры» являются следующие умения:**

настольные игры влияют на развитие логического мышления человека;  
оказывать посильную помощь и моральную поддержку сверстникам при выполнении учебных заданий, доброжелательно и уважительно объяснить ошибки и способы их устранения;  
организовывать и проводить со сверстниками интеллектуальные игры, осуществлять их объективное судейство;  
бережно обращаться с инвентарём и оборудованием, соблюдать требования техники безопасности к местам проведения;  
организовывать и проводить игры с разной целевой направленностью; взаимодействовать со сверстниками по правилам проведения интеллектуальных игр и соревнований;  
в доступной форме объяснять правила игры, действий, анализировать и находить ошибки, эффективно их исправлять.

### **Ожидаемые результаты курса:**

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

**Календарно-тематическое планирование**

**Класс: 3-8**

№	Тема занятия	Кол-во часов	Дата проведения	
			по плану	фактический
<b>Национальная игра «Буга -шыдыраа» (бычьи шахматы)</b>				
1	Введение. Основы знаний о тувинских национальных играх.	1		
2	Буга-шыдыраа. Знакомство с фигурами, расстановкой фигур.	1		
3	Буга-шыдыраа. Знакомство с правилами игры.	1		
4	Буга-шыдыраа. Разучивание фигур. Игровая практика.	1		
5	Буга-шыдыраа. Игровая практика.	1		
6	Буга-шыдыраа. Игровая практика.	1		
7	Буга-шыдыраа. Игровая практика.	1		
8	Итоговый зачет.	1		
9	Соревнование по бычьим шахматам.	1		
<b>Национальная игра «Хорул»</b>				
1	Хорул. Знакомство с фигурами и их названием.	1		
2	Хорул. Знакомство с правилами игры.	1		
3	Хорул. Знакомство с правилами игры.	1		
4	Хорул. Разучивание фигур. Игровая практика.	1		
5	Хорул. Игровая практика.	1		
6	Хорул. Игровая практика.	1		
7	Хорул. Игровая практика.	1		
8	Итоговый зачет.	1		

**Национальная игра «Панчык»**

1	Панчык. Знакомство с фигурами и их названием.	1		
2	Панчык. Знакомство с правилами игры.	1		
3	Панчык. Знакомство с правилами игры.	1		
4	Панчык. Разучивание фигур. Игровая практика.	1		
5	Панчык. Игровая практика.	1		
6	Панчык. Игровая практика.	1		
7	Панчык. Игровая практика.	1		
8	Итоговый зачет.	1		
9	Соревнование по игре «Панчык».	1		

**Национальная игра «Даалы»**

1	Даалы. Знакомство с фигурами и их названием.	1		
2	Даалы. Знакомство с правилами игры.	1		
3	Даалы. Знакомство с правилами игры.	1		
4	Даалы. Разучивание фигур. Игровая практика.	1		
5	Даалы. Игровая практика.	1		
6	Даалы. Игровая практика.	1		
7	Даалы. Игровая практика.	1		
8	Итоговый зачет.	1		

### **Литература.**

1. Иргит Самбу. Тыва оюннар. Тыванын ном ундурер чери; Кызыл-1992.