

Комитет по образованию Администрации г. Улан-Удэ  
Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение  
"Средняя общеобразовательная школа № 37" г. Улан-Удэ

РАССМОТРЕНА  
на заседании МО учителей  
бурятского языка и  
литературы,  
протокол МО  
от 03.06.2024 г. № 4

СОГЛАСОВАНА  
протоколом  
Педагогического совета  
от 17.06.2024 г. № 11



**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**  
по внеурочной деятельности  
«Гуламга»  
2024-2025 учебный год

г. Улан-Удэ  
2024

## Пояснительная записка

Программа внеурочной деятельности по бурятскому языку для 4 класса «Гуламта» составлена на основе:

1. Федерального закона «Об образовании в Российской Федерации» №273-ФЗ от 29.12.2012.
2. Приказа Минпросвещения России №287 от 31.05. 2021 года «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования».
3. Закона Республики Бурятия «О языках народов Республики Бурятия» от 10.06.1992 №221-ХП.
4. Закона Республики Бурятия «Об образовании в Республике Бурятия» от 13.12.2013 №240-V.
5. Регионального стандарта начального и основного общего образования по бурятскому языку как государственному языку Республики Бурятия г. Улан-Удэ;
6. Школьного учебного плана МАОУ «СОШ №37» на 2024-2025 учебный год.
7. В соответствии с основными направлениями воспитательной деятельности, определенными в разделе «Обновление воспитательного процесса с учетом современных достижений науки и на основе отечественных традиций» Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (распоряжение Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 года № 996-р),
8. Порядком организации и осуществления образовательной деятельности по основным общеобразовательным программам – образовательным программам начального общего, основного общего и среднего общего образования, утвержденным приказом Министерства просвещения России от 22.03.2021 № 115.
9. Письмом Минобрнауки РФ от 18.08.2017 № 09-1672 («О направлении методических рекомендаций по уточнению понятия и содержания внеурочной деятельности в рамках реализации основных образовательных программ, в том числе в части проектной деятельности»).
10. Письмом Минпросвещения России от 07.05.2020г. №ВБ-976/04 «Рекомендации по реализации внеурочной деятельности, программы воспитания и социализации и дополнительных общеобразовательных программ с применением дистанционных образовательных технологий».
11. Приказом Министерства просвещения РФ №712 от 11.12.2020г. «О внесении изменений в некоторые федеральные государственные образовательные стандарты общего образования по вопросам воспитания обучающихся».
12. Примерной программы воспитания (одобрено решением ФУМО от 02.06.2020 г.).
13. В соответствии с программой воспитательной работы МАОУ «СОШ № 37» г. Улан-Удэ на 2024-2025 учебный год.

Любовь к Отчизне начинается с любви к своей малой родине – месту, где человек родился. Любимый край и есть исток, начало, откуда человек делает шаг в большой мир. С родного уголка земли начинается для маленького человека огромная страна, гражданином которой, он, повзрослев, осознает себя. Но мало воспевать свой край. Надо вслушиваться в голос истории, осмысливая ее связь с современностью. В этой связи огромное значение имеет ознакомление школьников с историей, культурой родного края. Огромную роль в воспитании любви к родному языку, краю, в формировании уважения к обычаям и традициям своего

народа, в воспитании национального самосознания играют национальные игры, песни, танцы, благопожелания, пословицы, сказки, улигеры, мифы, предания и т.д.

Национальная бурятская и монгольская игра «Шагай наадан» входит в список нематериальных сокровищ ЮНЕСКО. И это не просто народная забава - это целый пласт культуры, за которым стоит давняя история.

О том, как возникла эта игра, практически ничего не известно. Одно из первых упоминаний о «шагай наадан» можно найти в письменном памятнике 13 века «Сокровенное сказание монголов». Один из эпизодов рассказывает о том, как дети монголов играли в кости. Краеведы предполагают, что эту игру кочевые племена знали еще ранее 13 века. Она была не только символом жизни и плодородия, но и символом скотоводства, обозначающего 5 драгоценностей бурят: хонин (овца), ямаан (коза), ухэр (корова), морин (лошадь), тэмээн (верблюд).

«Шагай наадан», в переводе «бараньи кости» (лодыжки) или косточки. (Лодыжки - специально обработанные кости надкопытных суставов овечьих ног). Эта игра является отражением основного занятия народа - скотоводства, поэтому косточки (бараньи-кости) означают пять видов животных:

- 1 «хонхо» (с выемкой), упавшие вогнутой стороной вверх – козёл (козлик);
- 2 «бухэ» (горбатый), упавшие выпуклой стороной вверх – это овца;
- 3 «морин» (конь), упавшее на бок ровной стороной, ребром - это лошадка;
- 4 «ухэр» (крупный скот), упавшее на бок резной стороной – это бычок;
- 5 «тэмээн» - это кости, оказавшиеся в сидячем положении – встали на «дыбы» или берцом – это верблюд.



В старину в бедных бурятских семьях практически не было игрушек, поэтому игры в «шагай» стали самыми доступными для детей. В каждой юрте собирали бараньи кости, раскрашивали их, складывали в кожаный мешочек и хранили для детских игр.

Нужно отметить что бараньи косточки или «шагай» очень удобны в обращении, прочны гигиеничны (можно подвергать санитарной обработке), легко запоминаются, эстетичны (можно раскрасить в отваре древесной коры в коричневый цвет, в луковой коже – в жёлтый цвет, в отваре трав и стеблей – в зелёный цвет), они совершенно безопасны, потому исключают травмы.

В игре «Шагай наадан» используют косточки-лодыжки всех этих видов, но наибольшее распространение получили все-таки бараньи кости. Шагай дарили тем, кто отправлялся в дальний путь, при этом косточки подавались выпуклой (овечьей) стороной вверх. Считалось, это принесет успех во всем. Яркие «шагай» давали детям еще с колыбели – их связывали верёвкой, скрепляли между

собой в виде погремушек. Ребенок перебирал их, рассматривал. Для более старшего возраста (4-7 лет) “шагай” отражал жизнедеятельность взрослых. Их превращали в овец, коз, коров, сами при этом брали на себя роль пастухов и чабанов. Играя в “шагай”, дети учились по ходу считать, ориентироваться в пространстве, воспитывались сообразительность, реакция. Эта игра не только развивала у детей умение считать, она развивала память, смекалку, логическое мышление, доброту, дружелюбие, уважение друг другу. В произведениях устного народного творчества (в эпосах, улигерах, бурятских народных сказках) можно найти описание игр «шагай», которые способствовали совершенствованию у детей физических качеств, двигательных умений и навыков, развитию сенсорных способностей, воспитанию целеустремленности, чувства, коллективизма, воли к победе.

В «Шагай наадан» можно играть как индивидуально, так и в команде. В каждом районе Бурятии, в каждом селении одну и ту же игру могут играть по-разному, поэтому, прежде чем начать играть, игроки детально обговаривают правила.

Игры «шагай» -косточки имеют более двадцати разновидностей:

- 1.«Мори урилдаан – Конные скачки»
2. «Алтансэргэ- золотая коновязь»
- 3.«Дурбэн бэрхэ- 4 молодца».
- 4.«Алтабуулгаха- Золотинка».
- 5.« Арбанхоёр шагай-12 косточек»
- 6.«Шагай тааха- Угадывание».
7. «Няһалалга-Щелканье»
- 8.« Шагайгуйлгэ- Бег косточек»
9. Харбалга- Метание косточек в косточку»
- 10.«Шагай шүүрэлгэ-Хватание косточекгорстью»
- 11.«Хонгордоохо - Подкидывание»

**Особенностью** программы «Гуламта» является практическое освоение национальной буряткой игры «Шагай наадан», разновидности игр на косточках - шагай, развитие интереса у обучающихся к традициям и наследию бурятского народа.

**Актуальность** данной программы обусловлена необходимостью изучения детьми традиций и обычаев своего народа через игру.

**Цель:**

Создать систему работы, по приобщению детей к истокам бурятской народной культуры через бурятские национальные игры.

**Задачи:**

Знакомство с национальными играми бурят –«Шагай наадан».

Развитие интереса и любви к бурятской национальной культуре, народному творчеству, обычаям, традициям, обрядам, к национальным играм.

Воспитание нравственных и эстетических чувств, любви к природе, Родине, изучение и сохранение семейных традиций.

**Режим занятий:**

Занятия проводятся 1 час в неделю. Это позволяет ознакомиться с условиями, правилами каждой игры, закрепить полученные знания на практике.

Данная программа рассчитана на 34 часа и предполагает **практический метод:** сбор костяшек-лодыжек (шагай), разучивание игры в «Шагай наадан; турнир лучших игроков «Шагай наадан» среди школьников, выход на районные и поселенческие турниры.

**Прогнозируемые результаты:**

Программа предусматривает проведение турниров, участие обучающихся в мероприятиях.

**Ожидаемый результат:**

Развитие и укрепление у детей чувства любви к родному краю; формирование нравственной личности гражданина и патриота России.

В результате реализации программы у обучающихся будут сформированы УУД.

**Регулятивные УУД:**

Обучающийся научится:

- организовывать собственную деятельность, выбирать и использовать средства для достижения её целей;
- осуществлять контроль, коррекцию и оценку результатов своей деятельности.

**Познавательные УУД:**

Обучающийся научится:

- понимать и применять полученную информацию при выполнении заданий;
- проявлять индивидуальные способности.

**Коммуникативные УУД:**

У обучающихся будут сформированы:

- умение активно включаться в коллективную деятельность, взаимодействовать со сверстниками в достижении целей;
- умение доносить информацию в доступной, эмоционально - яркой форме в процессе общения и взаимодействия со сверстниками и взрослыми людьми.

**Личностные результаты.**

У обучающихся будут сформированы:

- этические чувства на основе знакомства с национальными играми «Шагай наадан», уважительное отношение к культуре других народов;
- умение проявлять дисциплинированность, упорство в достижении поставленных целей;
- умение оказывать бескорыстную помощь своим сверстникам, находить с ними общий язык и общие интересы.

## Содержание учебного курса

### **1. «Мори урилдаан – Конные скачки»**

Играют двое или трое и т.д. в зависимости от количества костяшек. Играющие выбирают по одному «бегунцу» - коню из кучки косточек и ставят по обеим сторонам 10 «столбов» (косточки), установленных заранее друг за другом. Затем играющие берут по 3 косточки и бросают по очереди на кон. Если среди них окажется 1 конь, бросавший берет своего коня, и передвигает на 1 «столб» вперед, если окажется 2 коня или 3, то ставят коня рядом с третьим или с четвертым «столбом». Если же ни одна из 3-х косточек не упадет в положении коня, то конь бросавшего игрока остаётся на месте. Следующие игроки по очереди проделывают тоже самое. Игра продолжается. После нескольких бросков чей-нибудь конь проходит все 10 «столбов», значит он и выиграл бега. Можно продолжить игру и определить чей конь «прибежит» вторым, третьим и т.д.

### **2. «Алтан сэргэ- золотая коновязь»**

Играющие по очереди бросают на кон по 5 или 6 косточек (зависит от диаметра площади посередине с коновязем). Если среди них окажется 1 конь, бросавший берет своего коня, ставит к коновязю, если окажется 2 коня или 3, и так далее. Если же ни одна из 3-х косточек не упадет в положении коня, то хо передается следующему игроку. Побеждает тот, у кого не осталось косточки.

### **3.«Дүрбэн бэрхэ- 4 молодца».**

Играющие по очереди бросают на кон по 4 косточки. Если эти косточки принимают 4 разных положения – бүхэ, хонхо, морин, үхэр– значит, выпало 4 молодца – 4 бэрхэ. Слово «бэрхэ» означает трудность, ловкость и действительно трудно бывает, чтобы все четыре косточки приняли желаемые положения. Бросают по очереди, пока не выпадет 4 бэрхэ. Выигрывает тот, кто первый достигнет цели. Можно продолжить игру и определить, кто на втором, третьем местах.

### **4.«Алта буулгаха- Золотинка».**

Эта игра проще предыдущей. Здесь также на кон бросают по 4 косточки и они должны упасть все 4 или овечками или козликами и т.д., т.е. в все в одинаковом положении. Выигрывает тот, у кого вперед выпало 4 одинаковых вида «животных». Можно усложнить игру, начав игру с пяти или 6 косточек и добиться той же цели.

### **5.«Арбан хоёр шагай-12 косточек»**

Берут 12 косточек и подбрасывают их, у кого больше косточек упадет в положении бүхэ, тот и начинает игру. Очередь следующего в нисходящем порядке по количеству косточек -бүхэ. Играющий берет все косточки, подняв их вверх, бросает, затем выбирает и откладывает все бүхэ, остальные опять подбрасывает и снова отбирает и так до 12 раз. Если в результате 12 попыток ему удастся выбрать все косточки, он выигрывает, и игра должна начаться снова. Если никому не удалось выбрать все косточки, выигрыш достается тому, у кого отобранных косточек больше.

### **6.«Шагай тааха- Угадывание».**

Играющие берут по одинаковому количеству косточек и прячут в таком месте, чтобы другие не могли видеть. Затем берут горсть какого-то количества косточек, но так, чтобы остальные не знали, сколько взять и выставляют кулаки с зажатými в них косточки. Каждому игроку необходимо угадать сколько косточек в зажатых кулаках вместе, т.е. найти сумму. Когда все игроки высказали по очереди свои предположения, кулаки разжимают и подсчитывают сумму косточек. Угадавшему отдают косточки, т.е. все

угаданную сумму. Если никто не угадал, игру начинают снова. Играют до тех пор, пока один не выигрывает у остальных, т.е. не заберет все косточки.

### **7.«Няһалалга-Щелканье»**

Игра проходит в 2 этапа. Начинает игру тот, у кого при жеребьевке (бросании костей) выпадет наибольшее количество бүхэ. Сначала игроки бросают на кон по одинаковому количеству костей так, чтобы они ложились не кучей, а вразброс. Играющие щелкают по косточке, направляя кости на одинаковые, например, бухэ на бухэ, хонхо на хонхо и т.д. Косточка должна идти, не задевая другие косточки, кроме цели, косточка-цель, откатываясь от удара, так же не должна задевать соседние косточки. При правильном попадании играющий берет одну косточку себе на выбор ту, которую сбил, или ту, которой сбил. Игрок не должен забирать выигранную кость той рукой, которой щелкал. В противном случае, считается ошибкой. Если играющий промахнется, он передает ход другому игроку. Так продолжается до тех пор, пока на кону не остается три косточки. В этом случае начинается заключительный этап игры. Когда остается 3 косточки, тот, кто в данный момент играет этими костями, собирает и бросает все 3 косточки. Если выпадают все 3 одинаковые косточки, то тот, кто успеет их взять первым, тот и забирает их себе. Если выпадает 2 одинаковых кости, то игрок щелкает одинаковые кости как на первом этапе. Если ему удастся, то игра заканчивается. Если нет, то кости передаются следующему игроку по солнцу. Выигрывает тот, у кого наибольшее количество косточек.

Кроме этого, необходимо помнить следующие правила:

- Шагай бьют средним пальцем руки, выигранные лодыжки забирают только другой рукой.
- При щелчке и при собирании выигранных шагай нельзя задевать остальные лодыжки.
- При подготовке к щелчку нельзя, нацелившись на одну пару, переходить на другую.

### **8.«Шагай гүйлгэ- Бег косточек»**

Игрок щелчками по косточку добивается, чтобы его косточка обогнали косточки соперников.

### **9.«Харбалга- Метание косточек в косточку»**

Косточки расставляются в ряд друг против друга по краям стола. Игроки делятся на две команды. По очереди щелкают любую косточку из своего ряда в противоположный. Сбитые косточки забирает себе. Выигрывает тот, кто собрал больше всех косточек.

### **10.«Шагай шүүрэлгэ-Хватание косточекгорстью»**

Каждый игрок подбрасывает четки – «шүүрэгшэн» - вверх: пока четки летят, игрок должен успеть отделить от общей кучи горстку косточек и успеть поймать четки одной рукой, не задевая четками стола, не прижимая к груди. Подбросив четки вторично, игрок захватывает в горсть любое количество по желанию косточек, не задевая при этом другие кости, и должен успеть подхватить летящие четки - этой же рукой.

Считается ошибкой, если четки при падении задела грудь или стол, или были взяты на грудь или живот, из взятой горсти костей какая-либо выпадет, при захвате задела соседние косточки. Если захват осуществлен по этим правилам, то эти косточки считаются выигранными. По правилам, независимо от исхода попытки, ход передается следующему игроку. Игра идет до тех пор, пока не закончатся косточки на столе. В результате выигрывает тот, кто собрал наибольшее количество косточек. Иногда косточки падают не в кучу, а в разброс. При такой игре требуется умение сразу схватить сколько-нибудь косточек, 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 косточек.

#### **11.«Хонгордоохо - Подкидывание»**

Один из участников игры берет полную горсть косточек, подбрасывает их и ловит тыльной стороной правой кисти, опять подбрасывает и в этот раз ловит ладонью. Пойманные косточки складываются в сторону. Косточки, которые скатились с руки, подбирают следующим образом: подбрасывают одну косточку, который называется шуурэгшэн, и, пока он летит, играющий схватывает с пола столько косточек, сколько было поймано в первый раз и ловит падающий шуурэгшэн. Если ему удастся поймать его на лету, то он выигрывает и откладывает одну косточку как выигрыш. Он продолжает игру, пока не обронит шуурэгшэн. В противном случае игра переходит к следующему по очереди. Победителем считается тот, у кого косточек окажется больше

## Планируемые результаты освоения курса

### **Регулятивные УУД:**

Обучающийся научится:

- организовывать собственную деятельность, выбирать и использовать средства для достижения её целей;
- осуществлять контроль, коррекцию и оценку результатов своей деятельности.

### **Познавательные УУД:**

Обучающийся научится:

- понимать и применять полученную информацию при выполнении заданий;
- проявлять индивидуальные способности.

### **Коммуникативные УУД:**

У обучающихся будут сформированы:

- умение активно включаться в коллективную деятельность, взаимодействовать со сверстниками в достижении целей;
- умение доносить информацию в доступной, эмоционально - яркой форме в процессе общения и взаимодействия со сверстниками и взрослыми людьми.

### **Личностные результаты.**

У обучающихся будут сформированы:

- этические чувства на основе знакомства с национальными играми «Шагай наадан», уважительное отношение к культуре других народов;
- умение проявлять дисциплинированность, упорство в достижении поставленных целей;
- умение оказывать бескорыстную помощь своим сверстникам, находить с ними общий язык и общие интересы.

### Тематическое планирование

<b>№</b>	<b>Темы урока</b>	<b>Кол-во часов</b>
<b>1</b>	Введение	<b>1</b>
<b>2</b>	Мори урилдаан – Конные скачки	<b>3</b>
<b>3</b>	Алтан сэргэ- золотая коновязь	<b>3</b>
<b>4</b>	Дурбэн бэрхэ- 4 молодца	<b>3</b>
<b>5</b>	Алта буулгаха- Золотинка	<b>3</b>
<b>6</b>	Арбан хоёр шагай-12 косточек	<b>3</b>
<b>7</b>	Шагай тааха- Угадывание	<b>3</b>
<b>8</b>	Няһалалга-Щелканье	<b>3</b>
<b>9</b>	Шагай гуйлгэ- Бег косточек	<b>3</b>
<b>10</b>	Харбалга- Метание косточек в косточку	<b>3</b>
<b>11</b>	Шагай шүүрэлгэ-Хватание косточек горстью	<b>3</b>
<b>12</b>	Хонгордоохо - Подкидывание	<b>3</b>
	Итого:	<b>34</b>