**Методичні поради та рекомендації з організації і проведення спортивних перегонів «Перші кроки»**

*Консультант КУ «ЦПРПП ВМР» Лариса Бондарчук*

 Відповідно до Програми розвитку освіти Вінницької міської територіальної громади на 2022-2024 роки започатковано спортивні перегони «Перші кроки», які у 2022 році проводяться з 22 вересня по 25 жовтня під гаслом «Нащадки козацької слави» у онлайн та офлайн режимі.

 Організацію і проведення спортивних перегонів у закладах дошкільної освіти слід розпочати з попередньої роботи, а саме – створити оргкомітет, визначити його склад та наділити повноваженнями.

 Спочатку необхідно скласти план проведення перегонів, розробити програму заходу, яка передбачає види перегонів згідно з Положенням (Додаток до наказу Департаменту освіти від 16.09.2022 р. № 715), а також розробити розклади проведення перегонів.

 Діти в усі часи і за будь-яких обставин залишаються дітьми і їм потрібно гратись і розважатись, тому спортивні перегони пропонуємо провести весело і цікаво. Розробити сценарії урочистого початку і завершення спортивних перегонів, виготовити відповідну атрибутику, обладнання, плакати, символіку, костюми, сувеніри.

 Наразі ми з вами перебуваємо у непростих умовах коли великого значення набувають традиції, культура та історія нашої держави – України, за яку ми вболіваємо і захищаємо. Враховуючи що спортивні перегони проводяться напередодні Дня захисників і захисниць України, 14 жовтня, яке відзначається ще й як день українського козацтва, під гаслом «Нащадки козацької слави», а козацтво – символ звитяги і нездоланності нашого народу розпочати їх доречно з ознайомлення дітей про козаків, їх побут, звичаї, традиції.

 Козацькі виховні традиції є оригінальним явищем і можуть становити невід`ємний складник освітньо-виховної системи. Актуальність упровадження козацької педагогіки збігається з головною метою Концепції національно-патріотичного виховання - передання молодому поколінню соціального досвіду, багатства і духовної культури народу, його звичаї і традиції, які стверджують добро, любов, справедливість в усіх сферах життя, формують повноцінну особистість, індивідуальність, яка цінує свої національні й особисті гідність і честь.

 Саме тому в Концепції національно-патріотичного виховання в системі освіти України, затвердженої наказом МОН України від 06.06.2022р. року формування ціннісних орієнтирів і громадянської свідомості у дітей має здійснюватись на прикладах героїчної боротьби Українського народу і українських козаків за самовизначення і творення власної держави, ідеалів, соборності та державності.

*Міністерство освіти і науки затвердило Заходи щодо реалізації Концепції національно-патріотичного виховання в системі освіти України до 2025 року.*

Про це йдеться в [наказі МОН від 06.06.2022 №527](https://imzo.gov.ua/2022/06/08/nakaz-mon-vid-06-06-2022-527-pro-deiaki-pytannia-natsional-no-patriotychnoho-vykhovannia-v-zakladakh-osvity-ukrainy-ta-vyznannia-takym-shcho-vtratyv-chynnist-nakazu-ministerstva-osvity-i-nauky-ukrainy/).

Серед основних складових національно-патріотичного виховання в концепції виокремлені громадянсько-патріотичне, духовно-моральне, військово-патріотичне та екологічне виховання.

 Бесіди і розповіді можуть містити інформаціцю, доступну для дітей про те, що в запорозькі козаки приймали не всіх. Щоб стати справжнім козаком, слід було пройти дуже нелегку школу навчання й скласти суворі іспити, які витримували не всі, тож не всі й ставали козаками. Новачок, незалежно від віку, приймався спочатку в «молодики». Молодик сім років учився фехтувати, влучно стріляти, «реп’яхом» на коні сидіти, виконувати гопак, який колись був не танцем, а різновидом бойового мистецтва, що полягав у вмінні вести бій найперше ногами з багатьма суперниками. Крім того, козак розвивав у собі силу й спритність. Керували навчанням досвідчені воїни й полководці, при яких юнаки служили джурами. Козак мав не тільки бути неперевершеним воїном, а й так само добре знати грамоту, основи астрономії, медицини. Більш талановиті навчалися ще й основам дипломатії, вивчали іноземні мови, оскільки у невтомній боротьбі доводилося бувати у різних країнах.

  Молодші козаки завжди почитали і в усьому допомагали старшим односельцям. При них вони ставали більш стриманими, дбайливішими. Якщо старий заходив у будинок або на збори, козаки вставали, а зустрічаючи старого на вулиці – кланялися. Крім того, при старших не дозволяли сидіти і говорити без дозволу. Лихословити і перечити старшому – нечуваний злочин тих років! Неввічливо було обганяти старшого за віком – обов’язково треба спитати дозволу, аби пройти повз нього. В хату вперед пропускали старших.
Варто також відзначити, що літні люди мали великий авторитет: одного їх слова було достатньо, щоб вирішити будь-який конфлікт «молодих», будь то бійка чи суперечка. Підходячи до групи людей, козаки кланялися зі словами «Здоровенькі були, козаки!», «Здорово, козаки!», на що слідувала відповідь: «Слава Богу!». При зустрічі після довгої розлуки, при прощанні, а також на головні свята козаки обіймалися й прикладалися щоками.

Козацькі забави вигадувались задля гарту найрізноманітніших якостей козака - фізичної сили, швидкості реакції, нестандартного мислення.
Улюбленою розвагою для козаків ставало змагання **«лава-на-лаву»:** збиралися  дві групи козаків, шикувалися один проти одного.  Козаки трималися зціпленими у лікті руками  по типу ланок ланцюга. По команді старого козака-судді дві команди атакували одна одну. Ціль – відтіснити «лаву» суперника, повалити або розірвати її.

 **«Канат»**
Подібною козацькою розвагою ще можна назвати перетягування канату двома групами козаків. Нерідко, задля веселощів канат перетягували над калюжею чи струмком, куди потрапляли переможені під загальний регіт товариства.

 **«Мішок»**Ще один досить поширений вид козацьких розваг – стрибання у мішку. Дострибати першим до визначеної точки і не впасти – ось що мав зробити козак. Так тренувалась сила, витривалість, координація рухів та весь комплекс м’язів, що відповідав за їзду верхи.

 **«Співи та танці»**
Козацькі забави не виключали співи й танці. Метою було не тільки себе показати, а й тренувати голос, правильне глибоке дихання, серцево-судинну систему і опорно-руховий апарат. Викрутаси верхи на коні тренували вправність і невимушеність їзди.

 **«Риболовля та мисливство»**
Гуртова риболовля і полювання часто виступали не тільки матеріальним промислом, а й цікавою забавою. У випадку риболовлі змагались у часі непорушності й тиші з вудкою. Особливо цікавим для козаків було, сидячи у човні, влучно цілити у рибу навколо багром чи простим списом. Полювали рушницею і луком на звіра чи птаха. Так тренувалась влучність і нервова витривалість, вміння безшумно ходити по лісу, що особливо цінувалось у пластунів. Пластунами називалися козаки без коней, досвідчені розвідники, спостерігачі, сторожові воїни. Слово «пластун» сягає корінням до старослов’янського «плазаті» (повзати). Ще в стародавніх літописах йдеться про воїнів, які могли «ворога руками побороти», годинами лежати на землі і спостерігати за противником.

Попередня робота включає проведення:

* Інтегрованих занять на тему: «Не забувай, що ти дитина землі, що зветься Україна», «Козацькому роду нема переводу», «Уявна подорож на Запорізьку Cіч», «Ми роду козацького діти», «Державні символи України», «Слава козацька не вмре, не загине…», «Витоки моєї України», тощо;
* Бесіди за сюжетною картиною «Козацька слава» (Джміль №4, 2015р.); за картиною «Козак Мамай»; бесіда-роздум «Чи схожий я на козака?»; «Про бандуру та кобзу»; розгляд ілюстрації «Козацькі «чайки»; ілюстраціі «Де жили козаки»; розгляд енциклопедії «Гетьмани України» (Павло Полуботок), тощо;
* Мовленнєві вправи «Що робили козаки?»; «Улюблені страви козаків»; «Забави козаків», тощо;
* Читання та розповіді легенд, оповідань про козаків - оповідання А. Туз «Козак співає – серденько крає»; оповідання «Січ» Є. Гуменко; оповідання «Неприступна фортеця» Є.Гуменко; легенди про запорізьких козаків Г. Шевчук; вивчення віршів - «Запорізький козак» Й. Струцюка; Н. Поклад «Козак Андрій»; вивчення козацьких заповідей; вивчення козацької пісні «Гей, ви, хлопці січовії» (слова та музика С. Климовського); прослуховування маршу «Богдан Хмельницький»; «Запорозький марш», тощо;
* Проведення конкурсів, вікторин;
* Виготовлення макетів Запорізької Січі з підручних матеріалів; отаманської булави (папьє-маше); ляльки-дерегунчика «Козак-молодець»; колажу разом з батьками «Слава козацька не вмре, не загине», тощо.

Дітям дуже подобається, коли їм розповідають про виготовлення атрибутів до народних ігор в давнину. Наприклад, м’яч колись робили з бичачої вовни, яку скачували між долонями, а щоб м’яч був пружнішим, його змочували водою. Такий м’яч називався повстяним, і грались ним переважно старші діти або дорослі, бо він був надто важкий. А спеціально для малят вовну скачували в кульку й обшивали зверху шкірою. Такий м’яч був легкий і називався ремінним. Замість вовни використовували також пір’я, пух, волоски очерету. У давнину діти використовували для рухливих ігор майже все, що потрапляло під руку.

 Перед початком ігор також необхідно знайомити дітей із малими формами фольклору, розучувати їх безпосередньо під час гри, оскільки вони досить ритмічні й легко запам’ятовуються. Прислів’я та приказки використовуються і для підбиття підсумку гри: «Дружній череді і вовк не страшний», «Зробили спішно, коли б воно не вийшло смішно», «Берись дружно - не буде сутужно» тощо. Такий лаконічний виховний підсумок справляє на дітей емоційні враження і сприяє веселому настрою.

 Проведення змагань на основі автентичних рухливих ігор це не просто забава, у ній мудрість народу.

 «У грі розкривається перед дітьми світ, розкриваються творчі можливості особистості», - казав великий український педагог В. Сухомлинський.

Автентичні, тобто справжні українські народні рухливі ігри належать до народної фізичної культури, що включає ті види рухової активності та методи їх використання, які історично склались як наслідок непрофесійної діяльності з метою фізичного, психічного та фізіологічного впливу на розвиток людини, адекватного пристосування до умов навколишнього середовища, підготовки до трудової діяльності та військової справи. У цьому плані слід указати на педагогічну значущість народних ігор, основні компоненти яких (зміст, форма, методичні особливості) роблять їх одним з ефективних засобів, що можуть застосовуватись у всіх ланках системи фізичного виховання.

 Гра формує наш характер. Яким би багатим не було все наступне життя, спогади дитинства та ігри з ровесниками не можна порівняти ні з чим. Народна гра - це не тільки активний рух і весела розвага. Це змога для кожного малюка реалізувати власне «Я» і заразом відчути себе учасником спільних дій. Не виконавцем, а саме активним учасником! Тому педагог має бути особливо уважним до того, що саме цікавить дітей, які вони висловлюють зауваження та пропозиції. Нехай малі веселяться та граються так, як їм любо.

## Українська рухлива гра «Високий дуб»

*Вперше ця гра записана українським етнографом П. П. Чубинським та опублікована в 1877 році. Її записували і багато інших етнографів ХІХ ст. В даний час ця гра поширена на всій території України. Зазвичай грають в неї навесні та влітку хлопчики і дівчатка (від 3 до 6-7 чоловік, або дві команди по 4-6 осіб).*



*Для гри потрібен майданчик чи галявина розміром не менше 10 м в діаметрі. З одного її боку викопують видовжену ямку розміром приблизно 10 х 20 см та глибиною 8-10. Поперек ямки кладуть товсту коротку палицю - цурку. На неї спирається невелика дощечка (8х50 см), так, щоб менша її частина знаходилася в ямці, а більша - над палицею в похилому положенні. В ямці на дошку кладуть м'яч розміром як тенісний (рис. 7). Ще потрібна кругла палиця (гілка) діаметром 5-6 см та завдовжки 70-80 см.*

 *За допомогою жеребкування визначається ведучий - той, хто буде бити. Інші розподіляються по майданчику довільно. Ведучий бере гілку і б'є по верхньому кінцю дощечки. М'яч летить вгору, гравці ловлять його. Хто зловить, той стає новим ведучим (він отримує 1 очко, якщо домовилися грати до певної кількості очок). Якщо м'яч упав на землю, ведучий не змінюється.*

*Якщо грають дві команди, то команда, гравець якої зловив м'яч, отримує 1 очко. Той, хто зловив м'яч б'є. Грають до встановленого рахунку або на час.*

## Українська рухлива гра Шапка

*Раніше в Україні було прийнято ходити цілий рік в головному уборі. Тому шапка була в кожного під рукою і дуже часто служила свого роду*

*інвентарем для гри. Звідси й назва «Шапка» у багатьох народних іграх. Тепер шапку часто замінюють зав'язаною у вузол серветкою*.

*Для гри потрібен майданчик розміром приблизно з волейбольний. Грати можуть від 5 до 20 осіб, але краще, коли гравців близько 10.*

*Один з гравців - ведучий, якого обирають за допомогою лічилки чи жеребу. Він бере в руки шапку. Інші учасники розбігаються по майданчику. Завдання ведучого - кинувши шапку в кого-небудь з них, «спіймати» його. Завдання гравців - ухилитися від шапки. Якщо гравець «спійманий», він завмирає. «Спійманого» може визволити будь-який гравець, доторкнувшись до нього рукою. Визволений знову вступає в гру. Його не можна відразу ж «спіймати», а потрібно спочатку «спіймати» іншого, кинувши в нього шапку. Якщо гравець «спійманий» втретє, виручати його вже не можна.*

 *Він стає новим ведучим.*

*Правила. Ведучому не дозволяється охороняти «спійманого» гравця (перебувати весь час біля нього). Якщо той, хто біжить визволити «спійманого» буде сам «спійманий», то вже не зможе виручити «спійманого».*

*Той, хто вибіг за межі майданчика вважається «спійманим». Він повертається туди, де він перетнув кордон майданчика, та стає там завмерши, доки його не буде визволено.*

## Українська народна рухлива гра «Кривенька качечка»



*Грають 5-10 дітей на майданчику 10-15 м. в поперечнику. Позначаються межі майданчика.*

*Обирається «Кривенька качечка», інші гравці розміщуються довільно на майданчику, стоячи на одній нозі, а зігнуту в коліні іншу ногу притримують ззаду рукою. Після слів: «Сонце розгорається, гра починається» - «Качечка» стрибає на одній нозі, притримуючи іншу ногу рукою, намагаючись спіймати кого-небудь із гравців, доторкнувшись рукою. Спіймані допомагають їй ловити інших. Останній неспійманий гравець стає «Кривенькою качечкою».*

*Правило. Гравець, який став на обидві ноги або вистрибнув за межі майданчика, вважається спійманим.*

### Українська рухлива гра «Чаклун»

*Перед початком гри обирають чаклуна. Для цього один з гравців простягає перед собою праву руку долонею вниз, решта підставляють під неї по одному вказівному пальцю. За командою «Раз, два, три!» або після закінчення лічилки всі відсмикують пальці, а гравцеві з простягнутою рукою необхідно захопити чийся палець. Той, чий палець буде таким чином захоплений тричі, стає чаклуном.*

*Діти розбігаються, а чаклун намагається догнати когось і доторкнутися рукою. Спійманий завмирає, розвівши руки в сторони. Звільнити його можуть інші гравці, доторкнувшись до нього рукою. Проте чаклун стежить за своєю жертвою, і як тільки хто-небудь знімає чари, то він намагається повторним ударом знову напустити їх. Крім того, він намагається зачарувати і тих, хто наважується виручити товариша.*

*Правила гри. Зачарований гравець залишається на місці. Зачарований тричі сам стає чаклуном, а його попередник приєднується до втікаючих.*

### Українська народна рухлива гра «Хлібчик»

*Всі бажаючі грати, взявшись за руки, стають попарно (пара за парою) на деякій відстані від гравця, у якого немає пари. Він називається хлібчиком.*

*— Печу-печу хлибчик! (Вигукує хлібчик.)*

*— А випечеш? (Запитує задня пара.)*

*— Випечу!*

*— А втечеш?*

*— Подивлюся!*

*З цими словами два задніх гравці біжать у протилежних напрямках з наміром з'єднатися та встати перед хлібчиком. А той намагається зловити одного з них до того, як вони візьмуться за руки. Якщо це йому вдається, він разом з спійманим становить нову пару, яка стає першою, а гравець, що залишився без пари, стає хлібчиком. Гра повторюється в тому ж порядку.*

*Правила гри. Остання пара може бігти тільки після закінчення перемовин.*

### Українська рухлива гра «Пічки»

*Для гри необхідні: маленький гумовий м'яч та відкритий майданчик. В землі на одній лінії недалеко один від одного викопують кілька ямок — пічок (якщо грунт м'який, то ямки можна видавити каблуком або м'ячиком). Печі роблять неглибокими, щоб по ним міг проїхати м'ячик. Кількість печей відповідає кількості гравців. Гравці стають з обох боків лінії пічок, кожен біля своєї. Крайні гравці стають обличчям один до одного, вони і починають гру.*

*Крайній гравець прокатує м'ячик по печам. Якщо м'ячик не зупинився в жодній з ямок, то другий крайній гравець котить його назад. Коли ж м'яч застрягне в чиїй-небудь печі, всі учасники гри стрімко розбігаються в різні боки, а той, у чиїй печі опинився м'яч, кидає його в одного з учасників гри. Побитий ловить м'яч і в свою чергу б'є ним іншого гравця. При цьому слід кидати з того місця, де м'яч наздогнав гравця. Так продовжується до тих пір, доки хтось не промахнеться. Тоді всі повертаються до своїх печей. Той, хто схибив, обмінюється печами з одним з крайніх гравців та починає гру спочатку. За другий промах біля печі «мазуна» проводять межу, а за третій промах роблять гніздо і садять паличку-квочку. За кожен подальший промах біля печі встромляють палички-курчати.*

*Коли у когось набереться п'ять курчат, їх ховають, а господар квочки має їх знайти та роздати іншим гравцям, тобто наздогнати і доторкнутися паличкою. Всі інші гравці тікають від квочки. Гра починається спочатку.*

*Правила гри. Кількість гравців — від п'яти до семи. У кожного своя піч, біля якої відзначаються промахи. Бити м'ячем треба з місця і тільки в ноги. В кінці гри господар квочки ловить до тих пір, доки у нього не залишиться жодної палички.*

**Українська рухлива гра «Цурка»**

*Для гри потрібно дві палиці: одна-завдовжки 1 м, друга- 20-З0 см. Довга - кий, коротка - цурка. На землі креслять квадрат, у центрі викопується ямка. На неї кладуть цурку. Кий лежить поряд з нею у квадраті. Діти обирають ведучого. Він підходить до квадрата, бере кий і за словами дітей -*

*Лети, лети цурко,
Кому вона попаде -
Той і гру поведе!-*

*підкидає києм цурку вгору. Діти намагаються спіймати її, щоб цурка не впала на землю. Хто зловив, одержує 50 очок. Після цього він вкидає цурку у квадрат з того місця, де зловив її. Якщо попав - одержує ще 100 очок і стає ведучим.
Якщо не попав у квадрат, гру продовжує попередній ведучий. Якщо ведучий підкинув цурку і її ніхто не зловив, він одержує 10 очок. Знову повторює свій кидок.*

**Українська народна спортивна гра «Скра́клі́»**

 *За принципом нагадує*[*городки*](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%93%D0%BE%D1%80%D0%BE%D0%B4%D0%BA%D0%B8)*. Суть гри полягає в тому, що гравці вибивають бучками (палками) з відведеного місця дерев'яні скраклини (цурпалки). Придатний матеріал для інвентаря — липа/бук.*

*Слово «скраклі» (старіші форми — «краклі», «краглі») походить від*[*пол.*](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%9F%D0%BE%D0%BB%D1%8C%D1%81%D1%8C%D0%BA%D0%B0_%D0%BC%D0%BE%D0%B2%D0%B0)*kręgle (*[*кеглі*](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D0%B5%D0%B3%D0%BB%D1%96)*).*

 *У скраклі грали як двоє так і командами. Якщо командами, то палку кидали за чергою. Варіантів гри було декілька. Так за одним, щоб не програти, команда, що починала кидати другою, мусила вибити всі скраклі за таку ж саму кількість кидків, що суперники. В іншому варіанті черговість ходу змінювалась після невдалого кидка.*

*У 1920-х та в 1930-х роках в Україні було випущено декілька книг з описом гри в скраклі. З часом гра в*[*городки*](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%93%D0%BE%D1%80%D0%BE%D0%B4%D0%BA%D0%B8)*витіснила скраклі.*

***Фігури:***



*Перша фігура — «Тин»*



*Друга фігура — «Лист»*



*Третя фігура — «Ворота»*

 

*Четверта фігура — «Ворота з підпірками»*



*П'ята фігура — «Криниця з корбою»*

 Усі види ігор та змагань кожний педагогічний колектив обирає за бажанням, враховуючи можливості і побажання дітей та їхніх батьків.

 Майстерність дорослих і чітко продумана методика проведення народних рухливих ігор і розваг забезпечать не тільки виховний, а й пізнавальний та оздоровчий ефект, сприятимуть залученню дошкільнят до витоків національної культури та духовності, зроблять їхнє дозвілля веселим та яскравим.

 Успіх проведення народних рухливих ігор залежить від творчості і майстерності педагога, який у своїй практичній роботі з дітьми може творчо використовувати їх зміст, видозмінюючи та доповнюючи.

 Досвідчена науковець в галузі дошкільної освіти Наталія Гавриш, доктор педагогічних наук, наголошує на тому, що маємо зробити все, аби малята по змозі відновили свій емоційний стан, упоралися з наслідками пережитих травмівних подій і здобули якісну освіту. Адже в жодному виші досі не готували педагогів до роботои в умовах війни. Цей досвід кожен, залежно від реальних умов, має набути самостійно.

Під час проведення онлайн-освіти бажано залучати дітей до активної роботи, висловлювання своїх ідей та пропозицій, надавати можливість їм спілкуватися між собою.

|  |
| --- |
|  |
|  |

Що саме можна провести в онлайн - режимі?

* Розробити інструкції для батьків з проведення змагань в домашніх умовах або на вулиці вихованців разом з батьками і рідними (братиками і сестричками) перегони у мішках, змагання з метання та попадання в ціль, з танцювання гопака та за бажанням і можливостями батьків інші види рухливих спортивних ігор;
* Майстер-класи з виготовлення макетів Запорізької Січі з підручних матеріалів; отаманської булави (папьє-маше); ляльки-дерегунчика «Козак-молодець» та ляльки-мотанки; колажу разом з батьками «Слава козацька не вмре, не загине»;
* Проводити з дітьми бесіди, вікторини;
* Провести конкурс малюнків – «Символи України», «Козацький прапор» тощо.

Звичайно, тут багато залежить від майстерності педагога, його вміння мотивувати батьків і рідних дитини. Педагогам необхідно розробити різноманітні і чіткі завдання, рекомендації і поради, запропонувати цікаві ідеї. Решту часу варто присвятити роботі в асинхронному режимі: виконання дітьми спортивних вправ, руханок, виконання патріотичних пісень і таночків. Фото та відео батьки мають надіслати вихователям групи для розміщення перебігу перегонів на Web-сайтах закладів.

 Корисні посилання:

1. Українські рухливі ігри

[**https://krainau.com/maty-ta-dytyna/ukrainski-rukhlyvi-ihry.h**tml](https://krainau.com/maty-ta-dytyna/ukrainski-rukhlyvi-ihry.html);

1. 2.
2. [Сценарій ігрової програми «Козацькі забави - Всеосвіта](%D0%A1%D1%86%D0%B5%D0%BD%D0%B0%D1%80%D1%96%D0%B9%20%D1%96%D0%B3%D1%80%D0%BE%D0%B2%D0%BE%D1%97%20%D0%BF%D1%80%D0%BE%D0%B3%D1%80%D0%B0%D0%BC%D0%B8%20%C2%AB%D0%9A%D0%BE%D0%B7%D0%B0%D1%86%D1%8C%D0%BA%D1%96%20%D0%B7%D0%B0%D0%B1%D0%B0%D0%B2%D0%B8%20-%20%D0%92%D1%81%D0%B5%D0%BE%D1%81%D0%B2%D1%96%D1%82%D0%B0https%3A//vseosvita.ua%C2%A0%E2%80%BA%20library)

**[https://vseosvita.ua › library;](%D0%A1%D1%86%D0%B5%D0%BD%D0%B0%D1%80%D1%96%D0%B9%20%D1%96%D0%B3%D1%80%D0%BE%D0%B2%D0%BE%D1%97%20%D0%BF%D1%80%D0%BE%D0%B3%D1%80%D0%B0%D0%BC%D0%B8%20%C2%AB%D0%9A%D0%BE%D0%B7%D0%B0%D1%86%D1%8C%D0%BA%D1%96%20%D0%B7%D0%B0%D0%B1%D0%B0%D0%B2%D0%B8%20-%20%D0%92%D1%81%D0%B5%D0%BE%D1%81%D0%B2%D1%96%D1%82%D0%B0https%3A//vseosvita.ua%C2%A0%E2%80%BA%20library)**

 [3](3.%20%20%D0%9A%D0%9E%D0%97%D0%90%D0%A6%D0%AC%D0%9A%D0%86%20%D0%97%D0%90%D0%91%D0%90%D0%92%D0%98)**[.](3.%20%20%D0%9A%D0%9E%D0%97%D0%90%D0%A6%D0%AC%D0%9A%D0%86%20%D0%97%D0%90%D0%91%D0%90%D0%92%D0%98)** [КОЗАЦЬКІ ЗАБАВИ](3.%20%20%D0%9A%D0%9E%D0%97%D0%90%D0%A6%D0%AC%D0%9A%D0%86%20%D0%97%D0%90%D0%91%D0%90%D0%92%D0%98)

**[https://evnuir.vnu.edu.ua › bitstream › zabavy\_new](3.%20%20%D0%9A%D0%9E%D0%97%D0%90%D0%A6%D0%AC%D0%9A%D0%86%20%D0%97%D0%90%D0%91%D0%90%D0%92%D0%98);**

1. Народні рухливі та спортивно-патріотичні ігри

[**http://smila-dnz1.edukit.ck.ua/patriotichne\_vihovannya/narodni\_ruhlivi\_ta\_sportivno-patriotichni\_igri/**](http://smila-dnz1.edukit.ck.ua/patriotichne_vihovannya/narodni_ruhlivi_ta_sportivno-patriotichni_igri/)**;**

1. Українські народні ігри

 [**https://osvita.ua/school/method/upbring/9167**](https://osvita.ua/school/method/upbring/9167/)**;**

1. Заходи щодо реалізації Концепції національно-патріотичного виховання в системі освіти України до 2025 року, [наказ МОН від 06.06.2022 №527](https://imzo.gov.ua/2022/06/08/nakaz-mon-vid-06-06-2022-527-pro-deiaki-pytannia-natsional-no-patriotychnoho-vykhovannia-v-zakladakh-osvity-ukrainy-ta-vyznannia-takym-shcho-vtratyv-chynnist-nakazu-ministerstva-osvity-i-nauky-ukrainy/);

### Скраклі - Вікіпедія

**https://uk.wikipedia.org › wiki;**

1. Джерело:[**https://dovidka.biz.ua/khto-taki-plastuny**](https://dovidka.biz.ua/khto-taki-plastuny)**;**
2. Стаття Наталії Гавриш «Освітній процес в умовах війни: роздуми фахівця»; Всеукраїнський науково-методичний журнал для педагогів і батьків, №9, 2022. Стор.3;
3. Стаття Наталі Остроух «Козацький скарб» *(Розвага для дітей старшої групи до дня захисників і захисниць України)*; Всеукраїнський науково-методичний журнал для педагогів і батьків, №9, 2022. Стор.37.

Конец формы