



СБОРНИК МАТЕРИАЛОВ

по итогам Всероссийского конкурса методических работ по изучению и освоению народных игр
«Игры и традиции народов России» в рамках проекта
«МОЛОДЕЦКИЕ ИГРЫ НАРОДОВ РОССИИ: МЕЖНАЦИОНАЛЬНАЯ ДИАЛОГОВАЯ ПЛОЩАДКА»



Новосибирск, 2022

Министерство культуры Новосибирской области
Общероссийская общественная организация
«Российский фольклорный союз»
Межрегиональная общественная организация
«Центр русского боевого искусства «Русский щит»
при поддержке Фонда президентских грантов

Сборник избранных материалов
по итогам Всероссийского конкурса
методических работ по изучению и освоению народных игр
«Игры и традиции народов России»
в рамках проекта
«Молодецкие игры народов России:
межнациональная диалоговая площадка»

Новосибирск, 2022

Научный редактор – Базлов Григорий Николаевич, кандидат исторических наук, преподаватель Тверского государственного университета, Президент Центра традиционного русского боевого искусства «Буза», член Правления Российского фольклорного союза, автор книг и статей по русской этнографии и традиционной мифологии

Сборник избранных материалов по итогам Всероссийского конкурса методических работ по изучению и освоению народных игр «Игры и традиции народов России» в рамках проекта «Молодецкие игры народов России: межнациональная диалоговая площадка / Сост. С. В. Бородин. Д. Н. Семёнов, М.В. Кайгородцева – Новосибирск: МОО ЦРБИ «Русский щит», 2022. - 155 с.

Данный сборник издан в рамках проведения проекта «Молодецкие игры народов России: межнациональная диалоговая площадка», поддержанного Фондом президентских грантов в 2022 году и содержит наиболее интересные практико-ориентированные материалы участников Всероссийского конкурса методических работ по изучению и освоению народных игр «Игры и традиции народов России».

Содержащиеся в сборнике материалы будут полезны для специалистов сферы образования и культуры, педагогов, специалистов по работе с молодежью, исследователей культурного наследия игр и традиций народов России, представителей творческих национальных и фольклорно-этнографических коллективов, национально-культурных центров, объединений любителей народных игр, патриотических клубов, клубов национальных единоборств, всех заинтересованных в использовании в практической деятельности представленного игрового материала.

ББК 63.529(2)-73
С 23

© МОО ЦРБИ «Русский щит», 2022

КОНТАКТЫ:

Наш сайт: РУССКИЙЩИТ.РФ (moligra.ru)

ВК: https://vk.com/rusски_schit

Телефон: +7 (383) 2310707

Электронная почта: 2310707@ngs.ru



Содержание

Введение	с. 7
Раздел 1. Чтобы правильно играть, надо очень много знать или Что нужно знать организатору игры	с. 9
Деркач С.В. Народные игры, как фактор формирования единства и взаимоуважения в полиэтническом регионе	с. 9
Назаркин А.Д. Игры народные	с. 14
Ойношев В.П. Мир традиционной игры	с. 21
Симонов Д.А. К толерантности через игры	с. 26
Носова О.А. Методические рекомендации по проведению познавательно-игровой программы «Забытые русские народные игры»	с. 28
Раздел 2. О радость жизни, детская игра или Народные игры для самых маленьких	с. 32
Палладина Е.В., Иванова А.В. Народные игры и традиции в дошкольном воспитании	с. 32
Козарина Е.И. Народные календарные игры как средство приобщения дошкольников к традициям народной культуры	с. 35
Петракова М.Ю., Безбородов А.Н. Народный календарь в пословицах, поговорках, приметах о временах года, праздниках и играх к ним приуроченных	с. 40
Кабанова Е.И., Рутку А.Н. Подвижные и развивающие игры (к программе обучения детей чукотскому языку)	с. 43
Кееквут Л.В. Рабочая программа дополнительного образования по физическому воспитанию с элементами северного многоборья «Эрмэчъын»	с. 47
Раздел 3. Игра – окно в мир взрослой жизни или Народные игры для детей и подростков	с. 52
Корольчук О.А. Игры народов Сибири	с. 52
Волкова А.В. Муниципальная долгосрочная программа – творческий проект «Междуреченские дворики»	с. 55
Сорокина И.П. Подвижные игры народа ханты	с. 62
Шитова Н.В. Час народной игры «Так играли в старину»	с. 66
Герасимчук С.М. Игры-единоборства как дополнительный инструмент педагога	с. 70
Лясковская В.С. Методическая разработка по проведению культурно-массового мероприятия «Открытое мероприятие в рамках Года культурного наследия народов России «Традиционные игры казаков-некрасовцев»	с. 73
Раздел 4. Эх, вы игры молодецкие или Молодёжные состязания и забавы	с. 77
Фарафонов А.В. Образовательный проект «Молодецкие игры народов России»	с. 77
Басырова Д.Х., Бакиев И.Ф. Сборник татарских подвижных игр и состязаний	с. 83
Смирнова М.В. Городские молодежные соревнования по старинным народным играм	с. 88
Мигунов П.В. Мастер-класс «Мордовские национальные игры «Тяштянь налксемат»	с. 94
Смирнова В.А. Познавательная игровая программа «Забавы по-Вятски»	с. 96

Раздел 5. Играют все или Традиции, игры и забавы на народных праздниках и праздниках русского аграрного календаря	с. 100
Пупей О.А. Сценарий «Фольклорный час «Васильевский вечер»	с. 100
Сырьева Е.А. Широкая Масленица	с. 105
Дёмина Н.В. Русский праздник у ворот. Весенние праздники	с. 111
Шутко Ю.А. Народные обычаи и традиции празднования Троицы	с. 114
Братухина Т.Ю. Народные игры и забавы на Вятке	с. 118
Раздел 6. Игра – это праздник или Национальные праздники, состязания и игры народов России	с. 121
Баканова О.А. Познавательный-просветительский проект «В каждой избушке - свои игрушки»	с. 121
Зайцева М.С. Карельские народные игры	с. 127
Сагалаков Н.У. Детский праздник хакасской культуры «Тун-пайрам» как педагогическая система	с. 132
Филицина Н.А. Детская познавательная-игровая программа на базе передвижной выставки «Казачий курень»	с. 138
Шагапова Г.Р. Тюркские игры в игровой культуре башкир (извлечение из работы «Башкирские народные игры»)	с. 140
Заключение	с. 144

Выписка из итогового протокола конкурсной комиссии Всероссийского конкурса методических работ по изучению и освоению народных игр «Игры и традиции народов России»	с. 145
Сертификат номинанта Национальной премии «Патриот – 2022»	с. 150
Предложение о сотрудничестве	с. 151
Фоторепортаж об основных событиях финального мероприятия проекта – Всероссийского форума «Молодецкие игры народов России: межнациональная диалоговая площадка»	с. 152

Введение

В 2022 году, объявленном Президентом России В.В. Путиным Годом культурного наследия народов России, в рамках проекта «Молодецкие игры народов России: межнациональная диалоговая площадка», состоялся Всероссийский конкурс методических работ по изучению и освоению народных игр «Игры и традиции народов России». Организаторы Конкурса, с большим удовлетворением отмечают, что конкурс состоялся, оказался востребованным и масштабным по географии участников и их принадлежности к учреждениям и организациям разных сфер деятельности: культуры, образования; разных типов: государственных и муниципальных; автономных, бюджетных и казённых; общественных организаций.

Участники конкурса представили опыт своей деятельности по изучению и использованию в работе игр разных народов нашего многонационального государства в номинациях «Методическая разработка», «Конкурс методических видеопособий», «Конкурс фотографий «Традиционная народная игра». Педагоги, библиотекари, специалисты и руководители учреждений культуры, исследователи, учёные, методисты, организаторы мероприятий, общественники, хранители и исследователи народных игр и традиций - работа каждого очень важна для сохранения наследия культуры народов нашей страны, для воспитания молодежи, знающей и уважающей историю и традиции наших народов, для гармоничного физического и культурного развития подрастающего поколения. В Конкурсе приняли участие представители 47 регионов России и Республики Беларусь. Отдельно хотелось бы отметить географию участников Конкурса – от Калининграда, Крыма и Севастополя до Сахалина и Чукотского автономного округа.

Представленные на конкурс методические материалы подтверждают актуальность проблемы, ради решения которой был организован этот конкурс. Популяризация и внедрение лучших практик работы по укреплению межнационального и межрелигиозного согласия на основе игр и состязаний народов России, связанных с их историей, традиционными праздниками и народным календарем, заявленная как цель конкурса, нашла живой отклик у многих неравнодушных людей – хранителей и исследователей традиционной игровой культуры народов нашей страны.

Победители в номинациях Конкурса и лучшие эксперты по традиционным играм с разных регионов России были приглашены на финальное мероприятие проекта - научно-практическую конференцию «Игры и традиции народов России в современной практике работы с детьми и молодежью», в рамках Всероссийского форума «Молодецкие игры народов России: межнациональная диалоговая площадка», которая прошла в Новосибирске 25 ноября 2022 года на базе Новосибирского института повышения квалификации и переподготовки работников образования.

Для участия в мероприятиях форума в Новосибирск приехали представители 19 регионов России и Республики Беларусь. В качестве онлайн участников мероприятий форума зарегистрировались представители 52 регионов России, в том числе Донецкой народной республики.

26 ноября 2022 г. в ДК Революции прошли стратегическая сессия «Роль и значения народной игровой культуры в современном обществе», круглый стол «Межнациональная диалоговая площадка», в рамках которого состоялся интересный и содержательный диалог с экспертами из Республики Беларусь, Республики Мордовия, Республики Чувашия, Республики Башкортостан, Республики Алтай, Алтайского края, Самарской, Тверской, Томской, Тюменской, Ростовской, Московской и Новосибирской областей, прошли очень интересные мастер-классы по народным играм и традициям, творческие лаборатории победителей Конкурса, представление лучших региональных практик.

Финальными мероприятиями форума стали торжественное мероприятие с награждением победителей Конкурса и концертно-игровой программой "Сила традиций - наша сила!" и многонациональная молодежная вечерка «Мы вместе!».

24 - 27 ноября проходили выездные мероприятия экспертов форума в образовательные организации и учреждения культуры с проведением открытых мастер-классов по народным играм и традициям. Важной частью выездных мероприятий стали встречи с национальными молодежными коллективами, которые сохраняют культуры народов, проживающих в Новосибирской области - буряты, белорусы, украинцы, удмурты, армяне, грузины. Эксперты форума, вместе с руководителями

коллективов, обсуждали проблемы сохранения игровой культуры народов и представляли любимые народные игры.

Наш проект стал одним из трех номинантов Национальной премии «Патриот – 2022» в номинации «Лучший проект, посвященный проведению в Российской Федерации Года культурного наследия народов России». А главным результатом проведенных мероприятий в 2022 году стало решение экспертного сообщества представителей регионов России – педагоги, ученые, работники культуры, тренера, профессионалы и любители традиционной народной игры - о создании Общероссийской общественной организации «Молодецкие игры народов России» с региональными отделениями в России и Республике Беларусь для продолжения совместной работы по патриотическому и духовно-нравственному воспитанию молодежи на основе игр, традиций, культуры и истории нашей страны.

Организаторы проекта:

- **Межрегиональная общественная организация**
- **«Центр русского боевого искусства «Русский щит»,**
- **Министерство культуры Новосибирской области,**
- **Общероссийская общественная организация «Российский фольклорный союз»,
при поддержке Фонда президентских грантов.**

Егор Арсеньевич Покровский, собиратель детских подвижных игр, обращал внимание на такую особенность народных игр, как отражение в них истории той или иной нации: 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.

Народные игры являются традиционным средством педагогики, выполняют задачу национального воспитания. Они выступают не только как фактор физического развития и воспитания, но и как средство духовного формирования личности. В игре у участников формируется устойчивое, заинтересованное, уважительное отношение к культуре родной страны, создается эмоционально положительная основа для развития патриотических чувств: любви и преданности Родине.

В представленный вашему вниманию сборник вошли полностью или частично практико-ориентированные методические материалы участников конкурса в номинации «Методическая разработка». Авторы и составители представили методические материалы:

- по работе в сфере профилактики межнациональных конфликтов среди детей и молодежи на основе игр и состязаний народов России;
- для уроков физической культуры, спортивно-массовых мероприятий, соревнований, спортивных праздников;
- по проведению культурно-массового мероприятия, народного, государственного праздника (от уровня образовательной организации и учреждения культуры до районного, муниципального, регионального уровня);
- для образовательной организации дополнительного образования (клуб народных игр, педагог по традиционным народным играм).

Структура данного сборника призвана облегчить читателю поиск методических материалов по организации и проведению познавательно-досуговых и праздничных мероприятий, методических материалов для проведения развивающих занятий, уроков физической культуры, спортивных состязаний. Содержание каждого раздела сборника имеет своё назначение. На страницах сборника вы можете найти методические материалы о том, что нужно знать организатору игры, как правильно и в какие игры можно играть с детьми разного возраста, какие игры и состязания организовать для молодёжи и взрослых людей, как организовать и провести праздник народного календаря или фестиваль национальной культуры. Думается, что ознакомление с материалами сборника доставит вам профессиональное удовлетворение и поможет в совершенствовании практической деятельности.

Искренне благодарим всех авторов настоящего сборника за высокий уровень профессионализма и активность, и надеемся на дальнейшее сотрудничество. Особые слова благодарности хотелось бы выразить команде Фонда президентских грантов за постоянную совместную работу по реализации проекта.

1. Чтобы правильно играть, надо очень много знать

или

Что нужно знать организатору игры

Народные игры, как фактор формирования единства и взаимоуважения в полиэтническом регионе

Деркач С.В., ведущий методист государственного автономного учреждения культуры Ростовской области «Областной дом народного творчества», г. Ростов-на-Дону

Человечество невозможно представить себе без игры. И не потому, что игра – это минуты радости, забавы, соревнования. Игра сопровождает человека с момента его рождения до самого последнего дня, она ведёт человека по жизни, позволяя сделать ее максимально результативной и яркой.

Дети, играя, познают окружающий мир, приобретают коммуникативные навыки, примеряя на себя роли тех или иных персонажей, проектируют свою жизнь. Взрослые серьезные люди тоже играют. Элементы игры можно встретить на обучающих тренингах, деловых играх, военных учениях, деловых и политических переговорах... Все мы играем разные роли согласно предлагаемых обстоятельств. Игровые технологии сегодня применяются и для решения производственных задач (соревнования за почетное звание ведущего менеджера, где победитель получает заветный приз – премию), и для решения задач коммуникативных (игры на сплочение коллектива в ходе которых участники учатся доверять коллегам, партнерам).

За последнее столетие появилось множество новых масштабных и динамичных игровых структур и активное их внедрение в пространство культуры. Активно внедряются в жизнь новые спортивные игры, телевизионные проекты, игровые формы и технологии. Игра является многофункциональной формой организации досуга населения. Она помогает решать одновременно несколько различных задач. И одна из них – формирование условий для повышения толерантности в межнациональных отношениях, моделирование ситуаций, предопределяющих объединение представителей разных национальностей в единый сплоченный коллектив, отношения в котором построены на взаимном уважении.

2022 год объявлен годом народного искусства и нематериального культурного наследия народов России. Народные игры с их ритуалами, словесными формулами, правилами являются неотъемлемой частью нематериальной культуры народа. И эта часть достойна изучения и популяризации не меньше песенного, хореографического, устного фольклора.

Ростовская область является многонациональным регионом. На Донской земле проживают представители свыше 150 народов и национальностей. Порой добиться взаимопонимания бывает очень сложно, особенно если учесть этнические противоречия и исторически сложившиеся отношения. Эти проблемы мы решаем в ходе реализации наших фестивалей и праздников.

В рамках таких фестивалей как «Шолоховская весна», «Нет вольнее Дона Тихого», «Народов Дона дружная семья» проводятся игровые программы «Задорный курень» и выставка традиционной культуры, быта, обрядов и ремесел. Здесь игровые технологии выстраиваются на фундаменте народных игр и развлечений. Вовлекая в программу участников, ведущие не только решают рекреационную задачу, но и знакомят участников с традиционными народными играми народов, проживающих на Дону.

Предлагаем ознакомиться с нашим опытом и, возможно, применить его в своей практике.

Сущность и функции игры

Игра - уникальный феномен общечеловеческой культуры, ее исток и вершина. Детство без игры и вне игры аномально. Лишение ребенка игровой практики - это лишение его не только детства, это лишение его главного источника развития: импульсов творчества, одухотворение осваиваемого опыта жизни, признаков и предмет социальной практики, богатства и микроклимата коллективных отношений, индивидуального самопогружения, активизации процесса познания мира и т.п.

Ценность игровой деятельности заключается в том, что она обладает возможностями для формирования единого коллектива. Она как никакая другая деятельность позволяет самостоятельно создавать те или иные формы общения.

В игре формируются, проходят апробацию многие психические процессы. В игровой среде значительно повышаются качественные показатели многих образовательных процессов. Так, в игре ребенок раньше и легче усваивает сознательную цель запоминать и, например, запоминает большее количество слов, чем во время учебного занятия.

В игровой деятельности складываются благоприятные условия для развития интеллекта, для перехода от наглядно-действенного мышления к образному и к элементам словесно-логического мышления.

Именно в игре развиваются способности создавать обобщенные типичные образы и мысленно преобразовывать их.

Важная роль игры объясняется тем, что она вооружает человека доступными для него способами активного воссоздания, моделирования с помощью внешних, предметных действий такого содержания, которое при других условиях было бы недостижимыми и не могло бы быть по-настоящему освоено. Игра становится зоной ближайшего развития.

Слово «игра» не является научным понятием в строгом смысле этого слова. Может быть, именно потому, что целый ряд исследователей пытались найти нечто общее между самыми разнообразными и разнокачественными действиями, обозначаемыми словом «игра». Игра в развернутой форме ролевой игры продолжает жить и в детстве, представляя собой одну из основных форм современного ребенка, и во взрослых, давая возможность реализовывать себя в самых различных сферах.

Игра - многофункциональное явление. Из множества ее функций выделим те, которые имеют наибольшее значение:

1. Социокультурное назначение игры.

Игра - сильнейшее средство социализации человека, включающее в себя как социально контролируемые процессы целенаправленного воздействия на становление личности, усвоение знаний, духовных ценностей и норм, присущих обществу, или конкретной социальной общности, или группе сверстников, так и стихийные процессы, влияющие на формирование личности человека.

2. Коммуникативная функция.

Любое игровое (кратковременное или долговременное) общество - коллектив, выступающий применительно к каждому игроку, как организующее коммуникативное начало, имеющее огромное количество коммуникативных связей.

Игры дают возможность моделировать самые разные жизненные ситуации, искать выход из конфликтов, не прибегая к агрессии, учат разнообразию эмоций в восприятии всего существующего в жизни.

3. Игра оказывает огромное влияние на продуктивность познавательной деятельности человека.

Через игру происходит узнавание нового в самых разнообразных областях знания: расширяется кругозор; постигается процесс технического творчества; происходит знакомство с новыми отраслями знаний; повышается эффективность самого процесса изучения тех или иных предметов. Это значит, что игре свойственна просветительская функция.

4. Творческие процессы.

Творческие процессы во всей своей силе обнаруживаются в детской игре, в узнавании окружающего мира, в присвоении детьми самых разнообразных социальных амплуа и т.д. Однако не стоит сбрасывать со счетов значимость игровых моментов и при организации творческого процесса в коллективе взрослых. Будь это студенческий проект или творческая разработка специалиста-одиночки, обыгрывание основных моментов развития процесса повышает эффективность работы.

Через механизм эмоционального восприятия и переживания люди максимально активно усваивают элементы творчества и откладывают отпечаток на настоящую и всю последующую жизнь. Стало быть, игре свойственна функция - творческая.

5. Функция самореализации.

Для ребенка игра важна как сфера реализации себя как человека, как личность. Именно в этом плане ребенку важен сам процесс игры, а не ее результат, или конкурентность, или возможность победы, или достижения какой-либо цели. Это именно тот аспект, который формируется в детстве.

Однако, не нужно забывать, что, принимая на себя ту или иную роль в ходе деловой обучающей игры, человек так же проживает процесс достижения поставленной цели, находя для себя помимо очевидного еще и несколько альтернативных путей ее достижения. Таким образом, достигая поставленных целей, человек выполняет свою программу жизни. Процесс игры - пространство самореализации.

6. Функция формирования мировоззрения.

Отличительной особенностью игры является ее театрализация. Художественные образы, воздействуя через эмоциональную сферу, заставляют переживать, страдать и радоваться, их воздействие часто намного острее жизненных коллизий. Иначе говоря, игра благоприятна для формирования возвышенных идеалов и выработки системы ценностных предпочтений. Таким образом, игра - это сфера социализации, в которой происходит подготовка подрастающего поколения к жизни, т.е. реализуется мировоззренческая функция.

7. Рекреационная функция.

Жизнедеятельность современных людей предельно насыщена и относительно строго регламентирована, а потому требует больших затрат физических, психических и интеллектуальных сил. На этом фоне игра помогает снять создавшееся напряжение. Именно в игре происходит восстановление и воспроизводство утраченных сил, т.е. реализуется рекреационная функция.

8. Функция коррекции в игре.

Психологическая коррекция есть внесение позитивных изменений, дополнений в гибкую структуру личностных показателей человека. Сам механизм коррекции необходим потому, что, к сожалению, значительной части людей свойственны вспыльчивость, замкнутость, утомляемость, застенчивость и другие негативные проявления, которые порождают несовместимость в общении, разрушают внутриколлективные, межличностные отношения.

9. Развлекательная функция игры.

Развлечение - это влечение к разному, разнообразному, это, в конце концов, разные интересы человека.

Поскольку влечение - психическое состояние, выражающее недифференцированную, неосознанную или недостаточно осознанную потребность личности, развлекательная функция игры связана с созданием определенного комфорта, благоприятной атмосферы, душевной радости, тем самым, стабилизируя личность и помогая реализации уровней ее притязаний. Игра - стратегически тонко организованное культурное пространство развлечения человека, в котором он идет от развлечения к развитию. Развлечение в игре - это поиск.

Таким образом, игра - это многофункциональное явление, но, в целом, во время игры происходит обучение участников азам существования в обществе, правилам кооперации и борьбы. Так, по словам Ф. Хайека, «игра - прекрасный пример процесса, в котором участники, преследуя разные и даже противоположные цели, но подчиняясь общим правилам, в результате достигают всеобъемлющего порядка».

Народная игра, как средство воспитания подрастающего поколения.

Игра издавна воспринимается как фактор роста детей, развития и формирования в них личности, поэтому к содержаниям игр были выработаны определенные требования с учетом возраста детей. Народные игры никто никогда специально не разрабатывал, так как они рождались в глубине народной жизни и были изначально ориентированы на развитие детей.

У каждого народа игры имеют специфические особенности, которые отражают жизнь данного народа. В играх в определенной степени отражаются народные черты, особенности быта, мировоззрения, поэтому по играм можно даже получить представление об истории народа. В тоже время при внимательном изучении народных игр можно выделить схожие черты, но, конечно, они будут иметь свою народную специфику.

Народные игры обладают следующими особенностями:

- в них в определенной степени присутствуют элементы трудовой деятельности;
- ориентированы на развитие творческого мышления;
- носят коллективный характер;
- приучают к общению со сверстниками, учат взаимопомощи и поддержке;
- способствуют проявлению и развитию организаторских способностей;

- способствуют формированию чувств дружбы и товарищества.

Социокультурный потенциал национальной игры состоит в том, что игра ориентирует человека на определенную систему ценностей, формирует у него навыки социального поведения, ведь в игровой деятельности имитируются реальные общественные отношения. Народ интуитивно понимал важность и ценность игр и поэтому предпринимал все меры для их сохранения и передачи следующим поколениям.

В современных условиях просто необходимо использовать народный опыт по воспитанию детей с помощью игровой деятельности. Игра в учебно-воспитательном процессе выступает как эффективное средство воспитания, формирования личности ребенка и его морально-волевых качеств.

Народная игра важна не только в педагогике, но и жизнедеятельности человека. А многообразие и широте игровых форм, возможности проникновения игровых начал в различные сферы человеческой жизни можно только удивляться.

В игровой культуре особенно важно соблюдение принципа единства этнического, общечеловеческого и личностного начал. Игра выступает как часть культуры народа, а игровая культура личности является составной частью общей культуры личности. В этой связи игровую культуру можно рассматривать в качестве постоянно изменяющейся системы, которая сочетает в себе традиционные и новые формы игрового поведения.

Фольклорные игры, включенные в обрядовые ритуалы календарных и бытовых праздников, оказывают особое воздействие. Воспитательная ценность традиционного календарного обряда заключается в том, что он обеспечивает единение человека и природы, а педагогическая ценность состоит в сохранении традиции взаимодействия детей и взрослых.

Народные игры – прототипы современных спортивных игр

Описание некоторых игр

КЛЮШКОВАНИЕ

Сегодня мы знаем это вид спорта под тремя именами: «хоккей с мячом», «русский хоккей», «бенди». Наши предки знали эту игру под более понятным названием – «клюшковое». Эта игра известна с X века. В разных местностях она называлась по-разному: в северных областях - «загон», в районе реки Вятки – «погоня», на Урале – «свинка», в других районах – «шарение», «котел», «догон», «юла», «козий рог», «клюшковое», «клюшки» и т.д. В начале XVIII в. в хоккей играли практически повсеместно, и эти игры привлекали всегда многочисленных зрителей. Число игроков в команде строго ограничивалось. Появились железные коньки. Их привез из Голландии Петр I, и одними из первых ими воспользовались «клюшники». По зрелищности «клюшковое» не уступает ни хоккею, ни футболу. И, возможно, мы увидим однажды хоккей с мячом на Олимпиаде.

ФУТБОЛ

Да-да... Именно футбол. Речь идет о жесткой игре в килу. Эта игра практиковалась в России долгие годы и канула в лету с приходом Советской власти. Сегодня игра вновь возвращается. Нет никаких сомнений, что догнать по популярности футбол и регби киле не удастся, но хотя бы найти новых последователей игры, которые будут передавать правила килы своим детям, вполне можно. Итак, сегодня мы знакомимся с киллой.

Кила появилась на Руси довольно давно. А документальное подтверждение существования этого вида игры с мячом появилось лишь в 1867 году в номере газеты «Вологодская губерния». Подробное описание схожих правил также можно найти в «Очерках бурсы» писателя Н.Г. Помяловского, где учащиеся на переменах любили гонять кожаный мяч.

Большинство аналогов килы и она сама – это состязание двух команд игроков, целью которых является максимальное количество занесения специального кожаного мяча в город (деревню, зону, ворота) противника. Мяч этот и назывался киллой. Кожаный снаряд набивался обрезками кожи и соломой для легкости и прыгучести. Правилами допускались довольно-таки жесткие приемы, иногда перераставшие в откровенное побоище. Именно поэтому кила была столь популярна во время массовых праздничных гуляний на Святки, на Масленицу.

У килы есть 2 уровня игры. Оба равнозначны и в обоих уровнях надо уметь играть. Речь идет о земле и воздухе. Игра начинается с земли и продолжается на ней, если мяч упал. Приходится сильно

и точно бить по мячу, чтобы продвинуться вперед к зачетной зоне и в конце суметь точно вложить мяч в руки своего напарника для взятия города (базы). Точно также стоит грамотно играть с мячом в руках, чтобы точно передавать пасы партнерам и ловить увесистый кожаный мешок во время его полета в вашу сторону. Но помимо этих основополагающих моментов в современных правилах есть множество нюансов:

- если игра ведется на земле, то мяч (килу) в руки брать нельзя;
- если мяч (кила) выпал из рук, или была неточная передача, мячу (киле) можно удариться о землю всего один раз, чтобы снова забрать его в руки. В противном случае играть придется ногами;
- разрешены толчки в корпус (без рук), захваты (кроме шеи и гениталий) и броски;
- разрешены захваты за одежду;
- мяч (килу) можно выбивать и выхватывать, здесь ограничений нет никаких;
- запрещены удары соперника руками и ногами;
- запрещено играть в жесткой обуви.

В остальном же стоит упомянуть, что площадка отмеривается в зависимости от количества участников. После чего она делится пополам, отмечаются линии обоих городов. Во время ввода мяча одной командой из своего города, вторая не имеет права пересекать середину общей площадки. При этом ввод мяча с любых стандартных положений производится строго с земли. В качестве рекомендаций часто упоминается совет играть по голый торс или в распашонках. Все дело в том, что, как было уже упомянуто, захваты за одежду разрешены, а это значит, что неприятные одергивания прямо на ходу из-за развивающейся футболки гарантированы. При этом в такой ситуации легко остаться без футболки вообще, так как она будет порвана на лоскуты. Ввиду этого лучше подобрать одежду, которую банально не жалко.

ПЕКАРЬ

На асфальте рисуют маленький круг и ставят в него консервную банку. От банки отмеряют шаги и чертят несколько линий. Каждый игрок находит себе довольно длинную палку. Выбирается «пекарь». «Пекарь», тоже с палкой, караулит банку. А игроки должны по очереди своими палками выбить банку из круга. Начинают все с «валета», потом переходят на «даму» и так далее. Если палка в банку не попала, то остается лежать там, куда упала. Бросает следующий игрок. Предположим, он тоже не попал, его палка тоже остается лежать. Когда, наконец, кто-то банку все-таки сбивает, то «пекарь» должен как можно скорее поставить ее на место. А все бросаются к своим палкам. Как только банка установлена, «пекарь» палкой начинает отгонять игроков от их палок. До кого он дотронется - тот выходит из игры. Кто подобрал свою палку, переходит на следующую линию. Если «пекарь» увлекся погоней, то тот, кто уже поднял свою палку, может опять запулить банку подальше. Тогда «пекарь» прекращает преследование и бежит за банкой. Когда все палки подобраны, игра продолжается. Один раз спрятаться от «пекаря» можно за своей чертой.

КОНЯШКИ

Коняшки – это такой древнеславянский вариант поло. Только роли коней здесь выполняют люди, клюшки заменяют руки, а мячи – другие «всадники». Игроки разделяются на два «войска». Каждое «войско», в свою очередь, состоит из «всадников» и «коней». Всадниками обычно выступали девушки, забиравшиеся на спины парней. Задача игроков проста – вывести из равновесия другую пару. Выигрываем пара дольше всех устоявшая на ногах.

ВЫШИБАЛЫ

Наверно, с этой игрой знакомо большинство читателей. Кто из нас в детстве не ловил свечи и ловко не перепрыгивал мяч. На самом деле, это забава была известна на Руси со времен первых Рюриковичей. Зародилась она в военных дружинах, а потом уже пошла в народ, пока не стало любимым детским развлечением. Забавно, что американский аналог вышибал «доджбол» очень модный вид спорта. Существует даже Федерация доджбола в России, которая участвует в международных соревнованиях. Поэтому через пару десятилетий, возможно, и здесь появятся олимпийские чемпионы.

Здесь перечислены русские народные игры, которые стали прототипами современных спортивных игр. Но такие игры есть и у других народов.

Список литературы

1. Абраменкова, В.В. Во что играют наши дети? Игрушка и антиигрушка. / В.В. Абраменкова. М.: Юза, 2006. - 640 с.
2. Анিকেева, Н.П. Воспитание игрой. / Н.П. Анিকেева. М.: Просвещение, 1987.-С. 11-12.
3. Берн Э. Игры, в которые играют люди. Люди, которые играют в игры. / Э. Берн М.: Прогресс, 1996. - 395 с.
4. Былеева Л.В. Русские народные игры. / Л.В. Былеева. М.: Сов. Россия, 1988. - 84 с.
5. Волохова Н.В. Универсальность игры как социокультурной составляющей // Н.А. Волобуева // Феномен игры в культуре и образовании / Кур. гос. пед. ун-т. Курск, 2003. - с. 116-124.
6. Выготский Л.С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка. / Л.С. Выготский Вопросы психологии, 1966, — №6. — с.74-75.
7. Григорьев В.М. Народная педагогика игры в воспитании и развитии личности. Диссертация в виде научного доклада на соискание ученой степени доктора педагогических наук. / В.М. Григорьев. - М.: Институт развития личности РАО, 1998. — 66 с.
8. Игры народов СССР / сост. Л.И.Былеева, В.М.Григорьев. М.: Просвещение, 1985. — 288 с.
9. Литвинова М.Ф. Русские народные подвижные игры: для детей дошко. и мл. шк. возраста: практ. пособие / М.Ф. Литвинова. - М.: Айрис-пресс: Айрис дидактика, 2003. — 186 с.
10. Новиков А.М. Методология игровой деятельности. / А.М. Новиков. М.: Издательство «Эгвес», 2006. - 48 с.
11. Празднично-игровая культура современного мира детства. Доклады, тезисы, материалы научно-практической конференции. / Отв. ред. С.В. Григорьев, А.С. Фролов. М.: МГДД(Ю)Т, 2004. — 204 с.
12. Смирнова Е.О. Воспитывать, играя / Е.О. Смирнова // Детский практический психолог. 1995. - № 6. - с. 86-90.
13. Соколянский И.А. Политвоспитание и игра / И.А. Соколянский // Игра, сказка и романтика в работе с детьми: сб. ст. Харьков, 1927. - с. 277-278.
14. Хренов Н. А. Игра в истории культуры / Н.А. Хренов // Традиционная культура. — 2001. - № 1. - с. 7-9.
15. Шаронова С.А. Игротехнологии как манипулятивная методология. / С.А. Шаронова // Социологические исследования (Социс). — 2004. №1 - с. 98-102.
16. Эльконин Д.Б. Психология игры. 2-е изд. / Эльконин. - М.: Гуманит. изд. центр ВЛАДОС, 1999. — 360 с.

Игры народные

*Назаркин А.Д., ведущий методист по игровой деятельности
Областного автономного учреждения культуры и искусства
«Новгородское областное театральное - концертное агентство» -
Новгородский областной Дом народного творчества, г. Великий Новгород*

Методические рекомендации в помощь организаторам «Клуба друзей игры»

Роль игры в организации досуга и занятий по интересам

Люди всегда, во все времена, играли, играют, и будут играть в различные игры. Игру человек использовал как вполне серьезное средство обучения и воспитания. Слово «играть» по словарю С. И. Ожегова означает «проводить время в каком-нибудь занятии, служащим для развлечения, отдыха, спортивного соревнования».

Но в последние годы народные игры утратили популярность, а многие из них вообще несправедливо забыты. И что особенно досадно, не знает народных игр нынешнее молодое поколение педагогов, тренеров, клубных работников. Теряет одну из своих составляющих народная культура, а значит, беднеют праздники, досуг, уходит добрая традиция.

Возрождение народных игровых традиций – одна из актуальных задач сегодня.

Прежде всего, народные игры в большинстве своем очень просты и общедоступны. В них каждый может найти себе активную роль по силам и способностям.

Во-вторых, инвентарь для народных игр прост и может быть подготовлен в основном самими играющими.

В-третьих, среди традиционных игр большинство не требуют специально оборудованного места, вроде кортов, полей с искусственным покрытием и т.д.

Подвижные и малоподвижные игры легко приспособить к имеющимся площадкам.

Из других удобных свойств традиционных игр остановимся на наиболее актуальных: это простота и очень короткий период подготовки организаторов этих игр. Чтобы стать организатором традиционных народных игр, достаточно для начала овладеть 10-15 играми, наиболее подходящими для местных условий, изготовить необходимый инвентарь и начать проводить свои игры регулярно.

Возможность широкого выбора форм – это как раз одно из важнейших условий творческого подхода в деятельности любого клубного объединения.

В некоторых объединениях игра составляет основу деятельности. Это относится к клубам затейников, игротекам, клубам друзей игры.

Эффективным для современных условий является путь создания клубов друзей игры (далее по тексту – КДИ). Здесь накапливается нужная литература и другие сведения об играх, обучаются актив организаторов игр, готовится необходимый инвентарь.

КДИ имеет наилучшие условия для создания компактной и удобной в пользовании «копилки игр» /т. е. банка игр/. Здесь собирают прежде всего описания тех игр и праздников, которые бытовали и имеют место в своем населенном пункте. И эти крупицы практического опыта уже не теряются, не забываются, как прежде, а бережно скапливаются.

Многие наблюдения показывают, что собрание, изучение и в особенности, возрождение лучших народных игр наиболее эффективны, если в этой работе активно участвуют детские игровые коллективы. «Клубы друзей игры» одновременно являются исследовательским и игровым коллективом, а одна из основных целей юных исследователей – по крупицам собрать и вернуть своим сверстникам забытые и полузабытые ими игры, принять активное и осознанное участие в организации всей игровой деятельности. Особенность методики КДИ – привлечение самих ребят к коллективному изучению, практическому освоению и распространению игр. При этом используются хорошо отработанные методы наблюдения, беседы, анкетного опроса и т.п. Одновременно в организацию собирания вносятся немало элементов игры: «разведка» и «аукцион» игр, игра-соревнование «разведчиков» по полноте и точности сведений об игре. Игровые приемы сопутствуют изучению игр: в КДИ может быть рукописное издательство. Юные собиратели получают реальную возможность оформить записанную ими игру в виде «настоящей» книжечки с иллюстрациями, рисунками, фотографиями, с указанием авторов описания. Можно объявить конкурс на лучшее издание.

Из собираемого игрового материала сложится солидная картотека и появится возможность создать разделы, отражающие разные типы игр: силовые, хороводные, драматического действия и т.д.

На этой базе можно открыть занятия «Школы игры», где ребята выступают в роли игровиков-консультантов, и проводят занятия для всех желающих пополнить свой игровой запас.

Ребят может увлечь идея создания при КДИ своего музея игры и игрушки.

Занимаясь собирательской работой, члены клуба не могут пройти мимо предметов народного промысла – игрушек, игрового инвентаря. Здесь могут быть и ребячьи «самodelки», из природного материала, поделки из бумаги и картона, мягкие игрушки.

Одним из основных разделов работы КДИ может быть открытие мастерской для изготовления традиционного игрового инвентаря («шелыга», «кубари», «ходули»), используемого во время массовых праздников. Все предметы делают своими руками ребята, занимающиеся в этой мастерской. Программа действия КДИ имеет комплексный характер, вопросы теории находятся в постоянном соприкосновении с практикой, параллельно с собиранием и изучением идет освоение традиционных игр. Освоенный материал в различных формах пропагандируется, делается достоянием многих. Характеризуя КДИ, надо сказать, что это коллектив единомышленников, серьезное дело здесь соседствует с выдумкой, шуткой, весельем. Ведь предмет изучения – игра. Эта шуточно-игровая атмосфера, оказывается приемлемой формой приобщения к серьезным проблемам.

Приступая к работе, руководитель клуба знакомится с классификацией игр.

Группировка игр может строиться с учетом их сезонного характера (весенние, зимние, летние), во внимание принимаются место проведения, возраст играющих («игры парней», «девичьи забавы»). Можно условно разделить игровой материал на три группы: игры драматические, спортивные, орнаментальные. Для драматических характерно наличие художественного образа и действия («Гуси-лебеди»). Для спортивных – элементы соревнования («Прятки», «Разрывные цепи»), в орнаментальных преобладают хореографические элементы (определенный рисунок передвижения «Плетень», «Воротца»).

Следует обратить особое внимание на словесные игры типа «Вам барыня прислала сто рублей», «молчанки», словесные игры в ладоши типа «Си-си-си, ехало такси», а также «игровые прелюдии» – считалки, жеребьевки.

Важное значение имеют игровые напевы, приговоры. Игровые приговоры «могут» содержать «условия игры» типа «Рыба карась, игра началась», «Рыба акула, игра утонула», определять последствия при нарушении этих условий, например: «Кто на месте кашу варит, тот четыре раза галит!», «За одним не гонка – поймаешь поросенка» и т. д.

Среди действий, совершаемых игроками, нужно уметь выделить те, что являются «стержнем игры», определяющие характер игровой цели. К числу таких действий относятся: преследование с борьбой за смену роли - «Горелки», «Кошки-мышки», «Краски»; угадывание, поиск с борьбой за собственность или место - «Золото хоронить», «Уголки», «Третий лишний»; борьба за территорию - «Царь горы», «Вышибалы», «Лапта» и т. п.

Очень важно в собирательской работе определить конкретные темы и объект исследования. Для того, чтобы это увлекательное занятие стало серьезным исследованием, потребуется предварительная подготовка.

Методика собирания и изучения народных игр

Для того, чтобы определиться в целесообразности проведения какой-то конкретной игры, необходимо знать все условия, в которой она проводится, и знать ответ на вопрос: «Как играть?». Это под силу лишь знатокам, собирателям игр.

Собирать игры лучше всего коллективно. Это важно еще и потому, что каждую игру надо опробовать, прежде чем записывать ее в копилку.

Совершенно естественным делом оказалось бы собирание игр для коллективов, специализирующихся на освоении музыкально-словесно-танцевально-игровых народных традиций. Эти коллективы всегда заинтересованы в игровом репертуаре.

Конечно, не все игры можно использовать с педагогическими целями, но, чтобы сделать выбор, надо сначала собрать и затем внимательно изучить их.

Вполне совершенной классификации игр еще не создано. Но надо помнить, что возможны самые различные способы систематизации игр, в том числе не теоретического, а прикладного характера.

Так, можно разделить игры на типы в зависимости от места проведения игры: игры на воде, на льду, на снегу, комнатные, для спортзала, на местности, настольные и др.

Можно группировать игры по характеру использования: для школьной перемены, вечера танцев, занятий предметных кружков и спортивных секций, для походного привала и т.д.

По количеству игроков и способу их организации игры делятся на индивидуальные, парные, групповые, командные, коллективные и массовые.

Существуют и другие виды систематизации игр. Знакомство с ними расширяет кругозор в области игры. Однако следует знать меру, чтобы не запутаться.

Надо помнить, что для собирателей классификация игр имеет в основном служебное значение. Она должна помочь выбрать круг игр, наиболее соответствующих интересам и возможностям коллектива.

Предмет исследования должен объединить вокруг себя разнообразные интересы исследователей, направить их в общее русло. Изучение даже отдельного вида игры (прятки, жмурки, салки и др.) может стать предметом интересного исследования, обнаруживающего большое количество разновидностей и вариантов, казалось бы, простых игр. Выбрав для изучения одну или несколько групп игр, собиратели составляют списки этих игр, которые постепенно пополняются. Каждая игра записывается на отдельном листке-карточке. Получается картотека собранных игр. В

нее заносятся все новые игры и новые сведения об уже имеющихся играх. Способов их получения немало.

Прежде всего, собиратели знакомятся с литературой как по своим играм конкретно, так и по общим вопросам изучения игр. Кроме специальной фольклорно-этнографической литературы, изучаются литературные источники прикладного характера (сборники игр для тренеров, массовиков-затейников, вожатых и т.д.). Однако при этом следует отличать фактически существующие игры, о которых известно, где, когда и кто в них играл, от игр, не имеющих такого свидетельства. Важным источником исторических сведений могут служить архивные материалы, но они, к сожалению, малодоступны.

Важнейшими являются методы непосредственного наблюдения и опроса информаторов (т. е. людей, от которых мы получаем необходимую информацию по изучаемому вопросу). Большую роль в научном наблюдении имеет фиксация и, прежде всего, запись наблюдений – звукозапись, фото и видеосъемка.

По заранее разработанной программе ведется опрос информаторов. Собиратель должен настолько хорошо знать эту программу, чтобы пользоваться ею по памяти, свободно меняя порядок вопросов, что создает ценный своей естественностью вид опроса – беседу. Целесообразно применять анкету, которую информатор заполняет собственноручно. Знакомясь с анкетой, информатор лучше вспоминает собственные игры и охотно делает добавления к вашему списку.

Однако ни один метод, взятый в отдельности, изолированно, не является достаточным для исследования. Необходимо сочетание разнообразных методов и приемов. Сведения, полученные самими разными способами, объединяют воедино дневник этнографического исследования.

Материалы, собранные в результате исследования, принесут вам немало практической пользы.

Методика записи игр

Главное дело собирателей игр – записывать игры. Запись отличается от описания, прежде всего документальностью – непременно добавлением к описанию специального паспорта игры (где, кто, когда играл и где, кто, когда записал игру). В полной записи должны быть также выводы и предположения (для фольклорно – этнографической записи особо важно, например, выяснить национальную принадлежность игры и степень ее традиционности, вариантности; для психолого-педагогической записи характерны указания о наибольшем соответствии игры каким – то целям воспитания и развития в таком – то возрасте и т.д.)

Ниже приводится план полной записи игры.

Помимо аудиозаписи рассказа информатора, следует заводить карточку игры. Надо стремиться к максимальной полноте записей. Однако следует учесть, что первичная запись почти никогда не получается полной, а чаще всего бывает очень краткой. Встретилась новая игра, и ее сразу же надо зафиксировать – записью (хотя бы коротко), рисунком, фото или другим способом, но обязательно записав при этом паспорт игры.

Лучше всего сразу же заводить на каждую новую игру карточку игры. Начать можно с первичной карточки. Берут двойной листок из тетради в клетку, и оставив по краям его рамочку в 1,5-2 клетки, а от корешка 4,5-5 клеток, пишут на первой строчке внутри рамки вид произведения народного творчества: игра, загадка, хоровод, танец, игровой обряд, праздник, игровая потеха, (аттракцион) или др. Пропустив второй ряд клеток, на третьем пишут четкими (лучше печатными) буквами название игры. Ставят ударение. Ниже, в скобках, нужно дать пояснение, если название может оказаться непонятным, а также привести другие известные названия данной игры.

На второй и третьей страницах записывается все, что удалось узнать об игре. Последняя страница предназначена для заполнения этнографическими данными по мере их накопления (в первичной карточке эту страницу можно не заполнять до передачи карточки в архив). Если двух внутренних страниц оказалось мало для записи, то вставляются новые листки и страницы нумеруются. Внутрь карточки будут вкладываться, нумеруясь, все последующие записи о данной игре. Когда сведений накопится достаточно, чтобы осветить все основные вопросы плана полной записи игры, то обычно составляют итоговую, сводную запись и окончательно оформляют карточку игры.

Внутри игровой карточки обязательно сохраняют листки со всеми предыдущими записями: они имеют свою особую ценность, в некоторых отношениях даже превосходящую ценность итоговой записи. Дословная запись краткого и сбивчивого рассказа непосредственного участника игры

представляет ценность для фольклористов, только еще начинающих изучать жанр устного народного рассказа об игре и разыскивающих для этого очень редкие материалы. Беглая запись впервые увиденной игры очень интересна для психологов, изучающих восприятие игры, распределение внимания при наблюдении за игрой и др. Так что не следует бояться простоты, безыскусственности, «неудачности» первых записей об играх. Не надо искажать, «редактировать» в них что-то, подгоняя под «образец», под формулировки плана записи. Другое дело, нельзя ограничиваться первичной записью. Перечитав ее и сравнив с планом записи, легко обнаружить не освещенные еще вопросы. Для их выяснения потребуются новые наблюдения, практическое опробование игры, дополнительные расспросы рассказчика (информатора). Если в начале его стараются не перебивать, а лишь одобрительно поддержать естественный ход рассказа о записываемой игре, то по окончании речи информатора нужно обсудить с ним все неясные места. Желательно тут же вместе прослушать сделанную запись и спросить его, что хотелось бы добавить. Затем надо просмотреть (хорошо бы также совместно с информатором) план записи игры, дополняя пропущенные стороны описания и паспорта игры. При этом нельзя утомлять собеседника чтением полного текста «Плана». Надо зачитывать ключевые (подчеркнутые) слова, остальные «пробегая» лишь в уме и останавливая внимание только на некоторых, важных как раз в данном случае.

Дополнения к первичной записи рекомендуется написать отдельно, а не вставлять их между уже написанными строками. Пишется заголовок «Дополнения», каждое идет под своим номером, и этот же номер ставится в том месте, куда следует внести дополнение (как сноски). Нередко бывают необходимы пояснения к записи в целом или к отдельным ее местам. Некоторые делаются прямо в тексте (в скобках), но особо важные выносятся на поля. Например, указания, что игра снята на видеопленку, которая хранится там-то и т.д.

При описании игр применяются два основных подхода. Или описывается конкретный случай игры («Помню, как раз первого сентября играли мы с подружкой в классики...»), или дается обобщенное описание этой же игры («В классики играют чаще девочки, обычно от двух до пяти – семи человек...»). Каждое из этих описаний имеет свои преимущества и свои недостатки. Поэтому следует по возможности объединять оба способа описания. Однако первичным и наиболее важным для собирателя игр является описание конкретного случая игры. При записи впервые наблюдаемой игры другого способа и быть не может. Надо записать именно то, что фактически наблюдаешь, и отразить в паспорте точную дату, место и т.д. Лишь позднее, встретив в жизни или узнав путем расспросов о других случаях той же игры, можно сделать обобщенное ее описание. К этому следует стремиться, но не пренебрегая возможностями, которые дает имеющийся фактический материал.

Наблюдая игру, собиратель вспоминает и другие случаи, знакомые ему по собственному детству, из литературы, кино и т.д. А при опросе пожилых людей почти всегда приходится сталкиваться с их стремлением к обобщениям. Это опирается и на стереотипы обобщенного, схематического описания игр, в периодической печати. В обобщенном описании привлекает возможность сконцентрировать сразу максимальное количество информации. Беда в том, что обобщения не всегда опираются на достаточно полный учет конкретных фактов, противоречат многим фактам. Работа собирателей игр для того и нужна, чтобы отразить реальную жизнь в ее многообразии и полноте. Поэтому, записав обобщающие сведения об игре и поблагодарив за них информатора, необходимо направить беседу и на конкретные случаи игры, те, что особенно ярко сохранились в памяти информатора. При этом уточняются многие детали описания, а порой выясняется даже не совсем правильное представление, которое складывается об игре по ее обобщенной схеме. Не случайно в план описания игры специально включен пункт о запомнившемся случае игры. Конечно, место этого пункта не всегда должно быть последним в беседе. С молодыми информаторами лучше прямо начинать и с конкретного случая: «Расскажи – ка про игру, которая больше всего запомнилась», «Я вот помню, мы играли...» (рассказ самого собирателя игр об интересном случае игры из своей жизни помогает расшевелить память и чувства опрашиваемых; той же цели служат пересказы или чтение вслух веселых описаний игр из художественной литературы, напоминание о сценах из художественной литературы, напоминание о сценах игр в популярных фильмах, телепередачах и т.п.).

Не следует заранее предопределять способ описания игр. Пусть рассказ начнется как можно естественнее и интереснее для самого рассказчика. Надо точнее фиксировать этот непосредственный рассказ, включая даже особенности речи информатора (очень помогает в этом аудиозапись), его

жесты и мимику. Но когда рассказ заканчивается и наступает удобный момент для уточняющих вопросов, хорошо вспомнить о плане записи игры и позаботиться о полноте его осуществления. В частности, надо дополнить рассказ о случае игры обобщающими вопросами, а обобщающую характеристику игры, наоборот – конкретными деталями и по возможности целым рассказом об интересном случае игры.

План записи игры (возможна запись, как по полному плану, так и по сокращенному – только то, что выделено шрифтом).

Название игры (или хоровода, игрового обряда, праздника, состязания и т.д. – выбрать нужное).

I. Описание игры

1. Нужно ли для игры специальное **место**, разметка площадки, сооружения, **инвентарь** и каких размеров? Сами его сделали или купили готовый? Или, может быть, остался от кого – то «по наследству». Обязательна ли особая одежда и обувь? Желательно приложить поясняющие рисунки, чертежи, фотографии (с необходимыми пояснениями карандашом на обороте).

2. **Число играющих** (всего и по отдельным ролям, названия ролей). Нет ли особых требований к возрасту, здоровью, способностям играющих?

3. Кто предлагает, затевает игру: вожак из самих ребят, любой желающий, учитель? Какими словами?

4. Каким способом распределяются игроки: по считалке (текст), жеребьевке, по указу руководителя или иначе?

5. **С чего начинается** игра: исходное положение, команда руководителя, счет водящего и т.д.?

6. В чем состоит задача водящего и других игроков? Требуется ли владение техническими приемами, например, «чеканить мяч» (пояснить).

7. **Ход игры**. Название разных моментов игры. Чем игра заканчивается?

8. Как определяются **победители**? Награждают ли их и как? Не наказываются ли побежденные? Когда и как это решается: договариваются до начала игры, диктует вожак или есть общепринятые правила?

9. Нужны ли судьи, посредники, содействие взрослых, зрителей?

10. **Правила** и как борются с их нарушениями? Существуют ли правила давно и без изменений или придуманы вновь? А может быть, нет правил, и все действуют по своим ролям?

11. Все ли стараются играть честно и дружно, соблюдая равенство? Как решаются личные конфликты? Меняются ли в игре обычные взаимоотношения?

12. Характерные для игры **возгласы, шутки, прибаутки, дразнилки, чуранье** и т.п. Слова и ноты песен. Характер речи: громкий крик, шепот «по секрету», хоровое скандирование, речитатив и т.д.

13. Есть ли в игре воображаемые события, предметы и т.п. Не характерна ли особая манера держаться: таинственность, важный вид водящего, военная дисциплина, веселая неразбериха и др.

14. Что ценят в игре сами играющие? Отношение к игре окружающих – взрослых и детей.

15. Твое личное **отношение** к этой игре: любишь; играешь просто за компанию или уступая просьбам малышей, родителей, учителя; сам затеваешь часто, так как видишь пользу развития смелости, силы, умения организовать других и т.д.

16. Описать веселый или другой запомнившийся случай с этой игрой.

II. Паспорт игры

1. **Варианты названия игры** (и где они встречаются).

2. **Где, когда, кто играл**: адрес и характер местности (пригородный дачный поселок, глухая деревня среди болот и др.); дата и время дня: долго ли шла игра; какого возраста и сколько мальчиков и девочек играло в описанном случае?

Руководил ли кто – то из взрослых или играли самостоятельно, кто был организатором?

3. **Кто сообщает** об игре: Ф.И.О., пол, национальность, год рождения, занятие и образование (для ученика – класс, школа), где провел детство и адрес в настоящее время. (Иногда требуется указать, давно ли живет он в местности, где бытует описанная им игра, насколько здесь освоился, свободно ли владеет языком местных жителей, давно ли и откуда знает эту игру).

4. **Кто записал** (если игра записана не по собственным наблюдениям, а по рассказу человека, указанного в пункте 3): фамилия, имя (отчество), год рождения, занятия и образование (класс, школа), давно ли начал записывать игры, домашний адрес?

5. **Дата** (число, месяц, год, день недели) и место записи. (Иногда очень интересны подробности об обстановке записи, о трудностях и способе их преодоления.

Главное: сразу ли велась запись или позднее – по памяти, помогал ли кто и в чем именно?)

III. Выводы и предположения

1. О происхождении названия игры, смысл этого названия.

2. Когда впервые пришла игра в описываемую местность, как и откуда?

3. **Часто** ли так играют? Не приурочена ли игра к определенным дням и времени суток?

4. Характерна ли эта игра только для определенной национальности, пола, возраста, профессиональных или иных групп населения?

5. Какие перемены произошли или происходят с игрой, когда и под влиянием чего? Какие существуют варианты этой игры?

6. Какие возможны психолого-педагогические рекомендации по применению игры: каким сторонам воспитания и развития она более всего соответствует (физическому, эстетическому, трудовому и т.д.), какому возрасту, полу, каким способностям и другим индивидуальным качествам? Где, когда и как целесообразно применять данную игру?

7. Рекомендации для других сфер культуры и быта: по применению игры в культурно-просветительной работе, спорте, искусстве, производстве игрушек или как вида самостоятельного народного творчества.

IV. Дополнения в ходе дальнейшего (после первой записи) изучения и практического освоения игры

Например, новые варианты игры, новые сведения и мнения о ней, встреченные в книгах, архивах и т.д.; опыт применения игры в работе клуба, кружка, в семейном досуге и др.

Каждое дополнение должно иметь хотя бы краткие паспортные данные, в частности, кто автор, дата.

V. Примечания

О местах хранения других материалов (слайдов, пленок и т.д.) о данной игре, о людях, с которыми можно взаимодействовать при ее изучении и др.

Внимание!

Данный план записи игры является, конечно, примерным. Можно изменить порядок описания. Случается, что об игре удастся сообщить только одно – два из требуемых планом сведений. И они ценны. Следует записать их, сопроводив паспортom. Значит, первая запись об игре может состоять всего из нескольких строчек.

Но надо стремиться к наибольшей полноте записи. Перечитывая план, всегда обнаруживаешь пункты, по которым можно дать дополнительные сведения. Пусть не смущает собирателя необходимость писать порой «всем известные вещи». То, что «само собой разумеется» для знающего игру, может оказаться непонятным, и в то же время очень важным для кого-то из будущих читателей записи. Возможны дополнения и сверх пунктов плана.

Однако при любых дополнениях надо сначала перечитать предыдущую запись: не сказано ли уже об этом другими словами? Понятно ли будет читателю, чем состоит игра? Хорошо, когда в карточке игры сразу после ее названия дается краткое – две-три строчки – описание игры или рисунок, фото.

Оценка игры или игрушки

Исследователям игр важно записать оценки, которые дают игре или игровому предмету окружающие люди, а также свою собственную оценку – см. выше в п.п. 14, 15 «Описания игры» и п.п. 6, 7 «Выводов и предложений». Оценка – это итог наблюдения и изучения, она же необходима для практиков, чтобы правильно выбрать подходящую игру. Поэтому нередко оценка игры или игрушки выделяется в особый вид записи, имеющий самостоятельную ценность.

Список литературы

1. Былеева Л.В., Таборко В.А., Игра?...Игра! – М.: Молодая гвардия, 1988.

2. Баробонов В.Е. Воспитательное значение народного игрового инвентаря // Игра в воспитании пионеров и школьников. - М., 1990.
3. Баробонов В.Е., Плотников А.А. Малечина-калечина // Школа и производство. - 1991.-№ 11.
4. Белл Р. Энциклопедия настольных игр народов мира. - М.: Центрполиграф, 2001.
5. Григорьев В.М. Какие игрушки нужны школьникам. – М., 1991.
6. Григорьев В.М. Народные игры и традиции в России. - М., 1994.
7. Григорьев В.М. Методика собирания и изучения народных игр. – М., 1992.
8. Игры народов СССР / сост. Л.В. Былеева, В.М. Григорьев. – М.: Физкультура и спорт, 1985.
9. Игры и праздники Валдая /сост. С.В. Григорьев, В.Б. Назаренко. – М., Общество друзей игры, 1995.
10. Игротека вожатого /сост. Ю.Н. Тимофеев. - М., 2001.
11. Игротека: история и перспективы развития. /Науч. ред. С.В. Григорьев. - М.: МГДДюТ, 2005.
12. Клубная игротека. Метод. пособие / Автор-сост. Г.А. Камбици. – М.: ВНИИ ИТ и КИР МК СССР, 1987.
13. Клубы Друзей игры. Вып. 1. – М., 1993.
14. Клубы Друзей игры. Вып. 2. – М., 1999.
15. Княгинин А.В., Крючков М.Ю. Пильщик-Ванюшка. / Альманах «Московская игротека», МГДТДиЮ, 1997.
16. Минский Е.М. Игротека в детских внешкольных учреждениях и школах. - М., 1953.38.
17. Минский Е.М. Игротека октябрат и младших школьников. - М., 1959.
18. Минский Е.М. Каждой пионерской дружине – игротеку. - М., 1964.
19. Минский Е.М. Пионерская фабрика игр. - М., 1959.
20. Минский Е.М. Ящик забав и затей. - М., 1950.
21. Московская игротека: Альманах / Вып.1 - М.: МГДТДиЮ, 1997.
22. Покровский Е.А. Детские игры, преимущественно русские. Репринтное воспроизведение. – СПб, 1994.
23. Традиционные новгородские игры и забавы. / Автор-сост. Григорьев С.В. – Новгород, НМЦНТ, 1991.39.

Мир традиционной игры

*Ойношев В.П., заместитель директора бюджетного учреждения
Республики Алтай «Республиканский центр народного творчества»,
г. Горно-Алтайск*

Настоящая методическая разработка направлена на использование традиционных народных игр в образовательной, культурной, спортивно-массовой работе учреждений культуры или образовательных организаций. В Республике Алтай проживают представители многих национальностей, наиболее крупные – русские, алтайцы. В связи с этим в работе представлены русские и алтайские народные игры. Целью работы является воспитание толерантности у детей, расширение кругозора о родном крае, развитие умений и навыков. При подготовке работы были использованы материалы книги В.П. Ойношева «Народные игры алтайцев» и сборник «Твой друг игра: Репертуарный сборник и методические рекомендации по организации детских игр» / Составители Н.Д. Шурова, Е.А. Черкашин.

Традиционные игры и общество

Среди умений, которыми должен обладать клубный работник, умение организовать игровую деятельность детей занимает большое место. В игре находит свое отражение присущая ребенку с самого раннего возраста жажда деятельности, соревнования. Самой интересной становится для детей та игра, в которой им предоставляется возможность помериться силами, проявить ловкость, сноровку, смекалку. Все это делает игру интересной. Это особенно важно в наше время, время компьютерных игр, когда дети во многом ведут малоподвижный образ жизни.

Требую от детей активности и вызывая широкий диапазон переживаний, игра развивает такие ценные качества, как настойчивость, смелость, умение ориентироваться в сложной обстановке,

чувство локтя, умение действовать в интересах коллектива, сообща добиваться победы. Именно игровая деятельность создает особо благоприятные условия для разностороннего развития ребенка.

Известно, что игра – это свободная деятельность, приносящая радость, удовлетворение не только от результатов, но и от самого процесса. Поэтому далеко небезразлично, как этот процесс организован, в каких условиях он протекает. В то же время далеко не каждый клубный работник обладает в этом деле достаточным опытом.

С кем и во что играть. Чем младше дети, тем больше видов деятельности заменяет для них игра. Больше всего они любят подвижные игры с бегом, прыжками, не длительные по времени, с простыми правилами. Часть подвижных игр младших школьников носит индивидуальный или парный характер (со скакалкой, обручами, маленькими мячами и т.д.).

Игры детей 10-12 лет носят более сложный и, как правило, коллективный характер. Круг интересов детей этого возраста очень широк, разнообразен и круг подвижных игр. Мальчиков привлекают игры силового характера («Перетягивание каната», «Тяни в круг»). Особенно популярны у них подвижные игры, требующие проявления смелости, инициативы, взаимовыручки. Поэтому они с удовольствием принимают участие в разнообразных эстафетах, не очень сложных по своим заданиям, в играх-аттракционах, в играх на наблюдательность и внимание.

Чувство товарищества, стремление действовать в коллективе еще более развито у ребят 12-14 лет. Их отличают физическая подготовленность, более разносторонние интересы и запросы. Их больше интересуют, игры, в которых победа зависит от общих усилий игроков.

В то же время, как показывают наблюдения, резкой грани между играми детей различного возраста не существует. Более того, но многие игры с удовольствием играют не только дети, но и взрослые («Третий лишний», «Городки» и др.).

Где играть. При выборе игр следует учитывать обстановку, в которой они проводятся. Прежде всего, приходится считаться с размерами помещения. В большом зале, фойе, просторном коридоре можно проводить игры круговые и линейные, с бегом, прыжками, мячом, организовать турниры, соревнования между группами. Можно проводить игры-затей на сцене зала с представителями команд зрителей, предусмотрев для присутствующих конкурс зрительских симпатий и выполнение простых игровых заданий для болельщиков.

В небольшом клубном помещении приходится подбирать малоподвижные или тихие игры на внимание, наблюдательность, сообразительность и т.д., в обязательном порядке чередуя их с играми на воздухе.

В хорошую, теплую погоду на площадке можно в первую очередь проводить все те игры, которые только на воздухе и возможны, а также многие из тех, что в непогоду проводились в зале, фойе. В холодную погоду особенно хороши игры с бегом, прыжками, борьбой, которые помогут детям не только согреться, но и сделают пребывание на воздухе особенно приятным. При чем предпочтение следует отдавать играм, в которых участвуют все дети.

Уметь найти помощников. В отдельных случаях помощниками организатора могут стать учителя, родители. В последнее время к работе клубов с детьми нередко привлекаются в летнее время волонтеры. Помощники помогут оборудовать площадку, станут авторитетными судьями при разрешении спорных вопросов, предварительно обследуют и апробируют маршрут на местности.

Лучше, если организатору помогают сами ребята. Они приобретают организаторские навыки, самостоятельность, у них развивается инициатива.

Уметь организовать. Организатору следует изучить «игровой опыт» ребят, выяснить: где в основном играют дети (дома, на улице и т.д.), когда, как часто, с кем, какие игры у них самые любимые.

Полученные представления помогут ему составить программу на определенный промежуток времени, правильно определить воспитательную задачу. Ведь любая игра призвана формировать физические качества (ловкость, силу, подвижность, быстроту и пр.), она воспитывает честность, дисциплинированность, взаимовыручку и другие нравственные качества. Без педагогической задачи игра нередко превращается в пустую забаву.

Алтайские народные игры

Национальные, спортивные игры как элемент культуры – исторически сложившееся социальное явление, особый вид деятельности свойственный человеку. Многие из них существуют с

незапамятных времен и передается из поколения в поколение. Время вносит изменения в сюжеты некоторых игр, наполняет их новыми нюансами в содержании, отражающими современную жизнь. Игра обогащается, совершенствуется, создается множество усложненных вариантов, но их двигательная основа остается неизменной.

Игры народные обозначают как собственно игры, так и различные забавы, увеселения, зрелища. Народные виды спорта, которые, имея игровую развлекательную основу, включают в себя элементы театра, цирка, танцевального, музыкального, песенного, поэтического и изобразительного искусства, а также верований и религиозных культов. В алтайском языке обозначаются термином «ойын».

Игры могут быть: 1) сопровождающие торжества и праздники, посвященные основным этапам жизненного пути индивида (свадьба, день рождения и т. п.); 2) связанные с календарными праздниками и обрядами, посвященными производственным процессам, циклам и т.п. Однако, значительную группу народных игр составляют самые разнообразные игры развлекательного характера, не связанные с трудовой, обрядовой, военной сферами. У алтайцев основное ядро игр составляют игры, связанные со скотоводческим бытом. Они не мыслили свою жизнь без игры, находя в ней радость и отдохновение. Любое празднество сопровождалось развлекательной частью – играми, забавами, соревнованиями. Многовековой опыт общения человека с природой, навыки хозяйственной деятельности, особенности образа жизни и быта нашли свое отражение в игровых обычаях алтайцев.

Игра непредсказуема, в ней есть импровизация.

Важнейшими маркерами алтайских игр являются время и пространство. По временному признаку игры подразделяются на три части:

- 1) круглогодичные игры, в которые играют независимо от времени года;
- 2) сезонные игры, приуроченные к определенному времени года: лету, весне, зиме, осени;
- 3) ритуальные игры, связанные с определенными календарными праздниками и семейными обрядами (например, свадебными).

Игры проводились в зависимости от их характера либо на открытом воздухе, либо в помещении.

Существуют разные виды игры по предмету (игры с альчиками, игры с мячом, игры с камешками), а также обрядовые игры и игры, не связанные с ритуальной сферой, и т. д.

Алтайские игры маркированы и в половозрастном отношении. По гендерному признаку игры делятся на мужские, женские и смешанные. По возрастному критерию выделяются детские, молодежные, игры людей среднего и старшего возраста, и такие, в какие можно играть в любом возрасте.

Богатым и разнообразным был репертуар детских подвижных и ролевых игр. Игры и игрушки имели большое воспитательное значение, приобщали детей к реальной жизни, способствовали их социализации, поскольку в них дети подражали взрослым, воспроизводили сцены из семейной жизни, хозяйственного быта, в которых находили отражение особенности традиционных занятий. Через игру ребенок знакомился с окружающим миром, постигал нормы и правила общения и поведения, усваивал духовные ценности, приобретал необходимые навыки, получал умственную, физическую, интеллектуальную, морально-нравственную подготовку, проходил своеобразный психологический тренинг.

К детским следует отнести такую всем известную игру, как прятки (сокорок), игры на пальцах, игры с овечьими бабками (кажык) и т.д.

Подвижные игры основывались на жизненных наблюдениях. Одна из игр носила название «Волк и верблюду» («Бөрү ле бура»).

У детей и молодежи и людей среднего возраста особой любовью пользовалась игра в кости – альчики (астргалы). Речь идет о надкопытном суставе крупного и мелкого рогатого скота. Игральные альчики состоят из двух крупных, выполняющих роль биты (сака), и простых рядовых альчиков, которые ставят на ребро. Простыми альчиками служили овечьи, реже козули, астргалы (кажык). Для некоторых игр использовались коровьи или лошадиные надкопытные кости (кекпейек).

Чтобы утяжелить биты, делали дырочку на ровной стороне альчика и заливали его свинцом. Алтайцы всегда с особым почтением относились к альчикам. Их бережно хранили в специальных мешочках. В качестве оберега и амулета их подвешивали к колыбели (шалтрак). Считалось, что они приносят счастье своему хозяину. Альчики иногда красили в разные цвета: желтый, красный,

коричневый. В качестве красителей использовалась кора лиственницы или тальника. Кусочки коры кипятили в воде, затем в горячую воду опускали кости и держали некоторое время. Иногда для получения коричневого цвета кости вывешивали в связке над очагом для их копчения.

Названия игры в альчики – кажык и шагай. Это наиболее древний вид игры, о чем свидетельствуют археологические раскопки. К сожалению, эти игры утрачивают свое значение и почти забыты. Но раньше в ней участвовали не только дети, но и взрослые.

Существует множество видов игры в альчики, различающихся способом игры, количеством игроков, правилами.

К ролевым играм относятся игры «аксак эмеген», «табышкак» – отгадывание загадок» и др.

Были популярны и настольные игры на досках – шатра, топыт, талу, карчага. Их мы относим к логическим играм.

Существовали головоломки на пальцах – это «построение» одним игроком с помощью пальцев рук жилища, предметов быта и окружающего мира. Другой игрок пытается залезть в жилище. Игра ведется в форме диалога: «Зайду спереди» – «там лежанка верблюда» и т.д.

К свадебным играм относились игры – тос тазыл, айыл бузары, јодо чачары и другие.

Наиболее популярными были игры-соревнования – скачки на лошадях (ат чабыш), борьба на кушаках (күреш). Эти соревнования наряду с другими популярными играми проводятся во многих мероприятиях, в том числе календарных праздниках.

Из коллективных развлечений у молодежи и детей популярностью пользовалась игра Кур ұзұш (буквально: «порвать пояс») или Бура ойын («игра в верблюда»). По правилам, участники делились на две команды, становились шеренгами друг против друга на некотором расстоянии, взявшись за руки. Затем песнями вызывали кого-нибудь из противоположенной стороны. Названный игрок бежал, стараясь разорвать шеренгу. Если разрывал – забирал одного или нескольких играющих. Также молодежь и дети любили игры с прятаньем сережки – сырга јажыар, кольца – јүстүк јажыар и шапки – бөрүк јажыар. Данные три игры способствовали эстетическому воспитанию, потому что требовали умения танцевать и петь, так как, если водящий не находил спрятанные сережку, кольцо или шапку, должен был выкупать их пением или танцем.

Одной из разновидностей архаичных скороговорок были загадки-скороговорки с «языковым шифром». Современные слушатели воспринимают их как игру слов, бессмыслицу. Соревнования скороговорок транслировали «сакральное знание» ребенку на языке своеобразного «иноговорения» (как приближение к миру ребенка, а отсюда – к «первоначальному», «природному языку»). Одной из распространенных детских и подростковых игр считались соревнования скороговорок – на скорость. Для развития речи и сообразительности детей обучали разным скороговоркам типа: билдим, билдим биле чокол, чоколдын чокту билек... Названия этого жанра скороговорок в разных местностях звучат по-разному: модор сөстөр, модорлор, ұлгер. Особенность таких скороговорок в том, что значение имеет только фонетическое звучание, а слова не имеют смыслового значения.

У взрослых были свои развлечения и игры. Например, распространенная игра в карты «Јайзан». Играли в пять карт на выбывание, победитель получал титул зайсана (родового начальника). Имеются алтайские названия карт: король – бий, дама – кыдат, валет – ага.

Устраивали байга – скачки на лошадях на длинные расстояния. Как и на крупных соревнованиях по борьбе күреш, выигравший состязание получал хороший приз.

Популярным было состязание по скоростной стрельбе из длинноствольного сошникового ружья кырлу мылтык.

Начало игры

Всякая новая игра начинается с объяснения ее правил. При этом следует не только рассказать, но и по возможности продемонстрировать отдельные моменты игры. Объяснение должно быть четким, понятным, образным и немногословным. Обязательный минимум информации при ознакомлении ребят с игрой: ее название, объяснение содержания, хода и характера подведения итогов, определение победителей.

Если в игре много правил, которые сразу усвоить трудно, можно некоторые из них уточнять по ходу.

Очень важно правильно начать игру, задать ей нужный темп, настрой. А это во многом зависит от распределения ролей, формирования состава команды, выбора капитана или водящего.

Большинство игр предполагает разделение участников на команды. Правильно распределить участников по двум или более командам – задача подчас несложная, но очень важная. Ведь игра становится неинтересной, если одна команда сильнее, а другая заведомо слабее. Принцип «кто с кем хочет» здесь не всегда себя оправдывает

Очень популярен среди детей способ выбора ведущего при помощи жребия, считалки, когда водящим может быть любой.

Руководство игрой начинается с того момента, когда последовал сигнал к началу. С этого момента нужно внимательно следить за ходом игры, направлять действия игроков, не допуская грубости играющих. Конечно, оживление, связанное с эмоциональными переживаниями, необходимостью что-то сказать друг другу, свойственно детским играм, особенно подвижным, но при этом надо внимательно следить, чтобы излишний шум не перерос в чрезвычайный азарт, грубость и пререкания. В таких случаях игру следует приостановить, добиться порядка, предупредить нарушителей.

Важно правильно дозировать игры, чтобы на их участников приходилась равная и посильная нагрузка. Для этого можно использовать способы, рекомендованные методистами:

- увеличение или сокращение общего времени игры;
 - увеличение или сокращение размеров площадки, длины дистанции и т.д.;
 - распределение играющих по двум, трем или нескольким командам, чтобы увеличить плотность игры, нагрузку на каждого игрока;
 - облегчение или усложнение отдельных правил игры;
 - организация кратковременных перерывов с целью снизить возбуждение, интенсивность, темп.
- Затягивать игру не следует, т.к. дети быстро утомляются.

Как игру закончить? Конец игры должен быть результативным – чей-то выигрыш, проигрыш, победа, ничья. Концовка должна быть четкой, яркой, дружелюбной. Заранее следует продумать форму поощрения, качественные оценки, грамоты, дипломы, небольшие памятные сувениры. Главное, чтобы вручение состоялось своевременно, а не откладывалось «на потом» до особо торжественных случаев.

Игры в фойе и зале клуба

СОРЕВНОВАНИЕ ТРОЙКАМИ

Все участники выстраиваются на линии старта. Каждая группа получает тугой волейбольный или футбольный мяч. По сигналу один из участников тройки, поддерживаемый под лок-ти двумя остальными играющими, встает на мяч и переступая, катит его. Таким образом, вся тройка движется к финишу.

В пути участники тройки поочередно, не прекращая движения, меняют игрока, стоящего на мяче. Группа, которая раньше подойдет к финишу, становится победительницей.

ЗАМРИ!

Играющие разделены на 3 команды и стоят шеренгой за чертой. Это исходная черта, от которой начинается игра.

В 40-50 шагах от них проведена вторая черта (параллельно первой), возле которой находится ведущий. Он ходит взад и вперед, то приближаясь, то удаляясь от играющих. Когда он делает несколько шагов, повернувшись спиной к командам, игроки начинают перебежки в сторону ведущего и застывают на месте, как только ведущий поворачивается к ним лицом.

Если ведущий заметил, что кто-либо не успел остановиться, он посылает его на исходную черту.

Побеждает команда, чей игрок первым станет на черту около ведущего. Этот игрок назначается ведущим, и игра продолжается.

ПЕРЕТЯГИВАНИЕ С ВЕРЕВКОЙ

Веревку длиной в 1,5-2 метра связывают кольцом. Двое играющих становятся спиной друг к другу и берутся руками за веревочное кольцо. Перед каждым на расстоянии 1 метра проведена черта.

Каждый из играющих старается перетянуть противника на свою сторону, за свою черту. Выигрывает тот, у кого это получится.

ИГРА «КАЖЫК»

Количество игроков не ограничивается. Играют примерно десятью бабками. Сначала игрок держит их в горсти, затем подбрасывает вверх и ловит тыльной стороной ладони. По тому, сколько бабок удержалось на ладони, считают очки.

Затем бросают вверх оставшиеся бабки и снова ловят.

Если эти бабки игрок ловит ладонями вверх – засчитывается столько очков, сколько бабок он поймал.

Если он ловит подброшенные бабки в воздухе (сверху вниз), то счет идет на десятки, т.е. если он поймал три бабки – у него тридцать очков.

В случае, когда игрок, бросив наверх бабки, подбирает лежащие на земле бабки и этой же рукой успевает поймать падающие бабки в воздухе (сверху вниз), то счет идет на сотни. Т.е. поймавшему две бабки таким способом засчитывается двести очков.

Победитель тот, кто набрал наибольшее количество очков.

Список литературы

1. Алтайские национальные спортивные игры / Авторы-составители: Половинкина И., Каратунов М., Каланакон М. – Горно-Алтайск, 1991. – 25 с.
2. Захарова О.А., Доронин Д.Ю. Этноэкология. Методическое пособие по проведению этноэкологических исследований. – М.: Лесная страна, 2008. – 184 с.
3. Народные игры алтайцев / Автор-составитель Ойношев В.П. – 2 доп. издание. – Горно-Алтайск: БУ РА «Республиканский центр народного творчества», 2021. – 178 с.
4. Твой друг игра: Репертуарный сборник и методические рекомендации по организации детских игр / Составители Н.Д. Шурова, Е.А. Черкашин / Под ред. Е.В. Кордяк. – М.: ВНИИ ИТ и КИР МКССР, 1989. – 73 с.

К толерантности через игры

Симонов Д.А., учитель английского языка, руководитель курса внеурочной деятельности «Русские народные игры» муниципального бюджетного общеобразовательного учреждения Осинцевская средняя школа Чановского района Новосибирской области

В среде молодёжи часто наблюдается не терпимость, жестокость, враждебность. Причины этого различны. Взаимная нетерпимость и национализм через средства массовой информации, социальное окружение детей, воспитание в семье, проникают и в учебные заведения. Поэтому сегодня активизируется процесс поиска эффективных механизмов воспитания детей, молодёжи в духе терпимости, уважения, интернационализма. Интернационализм можно рассматривать как международную солидарность людей различных наций и рас, в основе, которой лежит взаимопонимание, доверие, взаимопроникновение культур, ценностей, знаний и технологий. А эта тема очень актуальна сегодня, когда мир напряжен, когда идет новая волна национализма, экстремизма, в частности среди наших соседей.

Различные внеурочные мероприятия: конкурсы, классные часы, фестивали, олимпиады и игры содействуют интернациональному воспитанию. Следует подчеркнуть, что работа по интернациональному воспитанию не ограничивается рамками урочной деятельности, потому что, по моему мнению гораздо эффективнее воспитывать в детях уважение к другим народам через подвижные народные игры, особенно это касается детей младшего школьного возраста.

Одним из средств воспитания межнациональной толерантности является народная игра.

Народные подвижные игры - неотъемлемая часть физического, эстетического и меж интернационального воспитания школьников. Радость движения сочетается с духовным обогащением детей. У них формируется устойчивое уважительное, заинтересованное отношение к

культуре своей Родины, создается эмоционально положительная основа для развития патриотических чувств: любви и преданности своей стране.

На основе вышесказанного можно говорить о том, что детей можно знакомить с культурой народов России через народную игру.

Для того чтобы работа по воспитанию толерантности у школьников была плодотворной, необходимо задействовать большой спектр мероприятий и разных видов деятельности школьников:

1) проведение праздников и других массовых форм, с целью знакомства детей с культурой и традициями своего народа и народов мира; театрализованную деятельность дошкольников по сценариям, в основе которых сказки народов мира;

2) сюжетно-ролевые игры школьников, основной целью которых является освоение и практическое применение детьми способов толерантного взаимодействия;

3) народные подвижные игры, такие как: «Лис и курочки», «Белый шаман»;

4) проведение народных праздников, например, таких как «Сабантуй», «Масленица» в соответствии с народным календарем;

5) знакомство детей с традициями народов разных стран.

Процесс педагогического руководства формированием детских взаимоотношений можно представить как одновременное влияние педагога на личностные качества ребенка, на его деятельность и непосредственное руководство детскими взаимоотношениями.

Различия языков, традиции и культуры в целом помогут воспитателю обогатить социальный опыт дошкольников, подготовить их к встрече с другими культурами в будущем, помогут сформировать положительные взаимоотношения между детьми в группе детей с разными национальностями.

Важнейшим качеством педагога в работе с детским коллективом является апатия – способность понимать и чувствовать ребёнка.

Какими же качествами должен обладать педагог:

- общая национальная культура, культура сотрудничества и взаимодействия;
- глубокое знание национальной культуры, её проявление в поведении;
- профессиональное мастерство, освоение новых методов и приёмов работы;
- психологическая установка на толерантность, этнокультурное общение;
- отношение к детскому коллективу как свободной общности единомышленников;
- стремление к самоанализу и саморазвитию.

Кроме того, педагог должен владеть специальными технологиями взаимодействия с детским коллективом.

Игры можно классифицировать:

- по видовому отражению национальной культуры (отражается отношение к окружающей природе, быт русского народа, игры русских детей, вечная борьба добра против зла);

- по интенсивности используемых в игре движений (игры бывают малой, средней и высокой интенсивности);

- по типу двигательного действия, преимущественно входящего в игры (с бегом, с прыжками в высоту, в длину с места и с разбега, с метанием в подвижную и неподвижную цель, с бросками и ловлей мяча и т. д.);

- по содержанию и сложности построения игры (простые, переходящие, командные).

Выделяют типологию игр для школьников:

- по способу проведения (с водящим, без водящего, с предметами, без предметов, ролевые, сюжетные);

- по физическим качествам, преимущественно проявленным в игре (игры, преимущественно способствующие воспитанию силы, выносливости, ловкости, быстроты, гибкости);

- по отношению к структуре образовательной деятельности (для подготовительной, основной, заключительной);

Используя подвижные игры народов мира, на физкультурных занятиях, можно решать развивающие, оздоровительные задачи, а также воспитательные, направленные на формирование толерантных взаимоотношений в детском коллективе.

Для достижения правильного воспитания у детей толерантного отношения к другим народам необходимо действовать в двух направлениях:

- формировать интерес к подвижным играм народов мира;
- формировать основы толерантных взаимоотношений между детьми.

Нужно учитывать следующие педагогические принципы:

- принцип гуманизации - заключается в учете личности ребенка, индивидуальной логики его развития в процессе обучения подвижным играм, знакомства с традициями и обычаями народов мира;

- учет возрастных и индивидуальных особенностей детей 5-7 лет; в начале и в конце учебного года необходимо проводить диагностику двигательных качеств, учитывать ее результаты для подбора физических упражнений, подвижных игр;

- субъект – субъектное взаимодействие в процессе организации самостоятельной деятельности детей; реализуется в высказываниях детей, в самостоятельной организации подвижных игр, как на занятиях, так и в группе, на прогулке.

Воспитание толерантности, нравственных качеств у детей старшего дошкольного возраста средствами физической культуры можно построить по нескольким направлениям:

- знакомство с культурой народов мира через подвижные игры;
- формирование уверенности в себе, уважения и дружелюбия к сверстникам;
- знакомство с культурой, традициями своего народа;
- самообразование воспитателей.

Подвижные игры - эффективный и наиболее простой метод развития личностных качеств ребенка при его активной помощи. Игра - это естественный спутник жизни, заложенный самой природой в развивающейся личности ребенка. Игра всегда связана с творчеством, эмоционально проходит, стимулирует двигательную активность.

Использование подвижных игр народов мира, на занятиях физической культурой способствует решить оздоровительные, развивающие задачи, а также воспитательные задачи программы, направленные на формирование толерантных взаимоотношений в детском коллективе. Формирование толерантности рекомендуется начать с дошкольного возраста, ибо этот возраст является сенситивным для образования нравственности и толерантности, в этом возрасте, закладывается фундамент для дальнейшего развития личности ребенка.

Воспитание толерантности у детей школьного возраста, невозможно без создания атмосферы доброжелательности, радости совместной деятельности, доброты и симпатии, интереса друг к другу. Именно в таких условиях жизнь детей в группе строится на принципах уважения, обогащается опыт общения с людьми разных национальностей.

Методические рекомендации по проведению познавательно-игровой программы «Забытые русские народные игры»

Носова О.А., библиотекарь муниципального бюджетного учреждения культуры «Централизованная библиотечная система» Уссурийского городского округа, г. Уссурийск

Русские народные игры действительно забыты народом, и наши дети, к сожалению, не знают, быт наших предков, очень хотелось, чтобы родители взяли себе на заметку, какое важное значение, имеет игра в жизни ребенка. Сегодня мы чаще обращаемся к опыту наших предков, к истокам народного образования и воспитания, поскольку именно там находим ответы на многие трудные вопросы сегодняшнего дня. Нормы и правила воспитания, выработанные народной педагогикой, проверены временем. В них сосредоточено веками формировавшаяся народная мудрость, вобравшая в себя общечеловеческие ценности. Одним из таких средств воспитания является игра. Она уникальный феномен общечеловеческой культуры, поскольку у каждого века, у каждой эпохи, у любого поколения есть свои любимые игры. Цель этих игр - развеселить, позабавить. Многие народные игры не требуют специального игрового оборудования. Их можно проводить в любое время года, в различных ситуациях повседневного общения с ребенком, во время досугов и развлечений.

В подготовленной сотрудниками библиотеки методической рекомендации по подготовке и проведению мероприятия, может стать началом зарождения массового интереса к возрождению духовного начала и традиций забытых игр русского народа.

Изучив имеющиеся материалы фонда и другие доступные источники информации, сотрудники библиотеки, предлагают рекомендательный список литературы с примерной тематикой и перечнем книг, которые могут пригодиться при подготовке и проведении данного мероприятия.

Цель: Возрождение русских народных забытых игр. Народные игры, как форма проведения досуга.

Задачи:

1. Изучить литературу по данной теме, найти необходимую информацию в сети Интернет.
2. Выяснить влияние игры на развитие ребёнка.
3. Выяснить в какие народные подвижные игры дети умеют играть.
4. Расширить знания об играх в старину, их видах, узнать о народных традициях.
5. Научиться играть, соблюдая все правила.
6. Познакомить обучающихся с народными подвижными играми наших предков.

Пояснительная записка

В России всегда любили играть в игры. Русские игры очень разнообразны, в них заложен дух и история русского народа. К сожалению, в век компьютеров русские люди забывают игры, которые развивают ловкость силу и стремление к победе.

Проведя знакомство с историей русских забытых игр, можно увидеть, что игры были с древних времен, только со временем они усовершенствовались и менялись, в зависимости от местности, времени и народности. В играх много юмора, шуток, соревновательного задора: движения часто сопровождаются считалками, потешками, веселыми моментами.

Народные игры являются неотъемлемой частью интернационального, художественного и физического воспитания подрастающего поколения. Радость движения сочетается с духовным обогащением. Игровая ситуация увлекает и воспитывает детей, а действия требуют от детей умственной деятельности.

Далее мы приведем основные этапы подготовки мероприятия, а также порекомендуем источники, к которым следует обратиться во время работы.

Этапы организации и проведения познавательно-игровой программы

Технологический процесс организации и воплощения познавательно-игровой программы «Забытые русские народные игры» включает в себя следующие этапы:

I этап – подготовительный:

- определение темы, цели и задач;
- работа по подбору документального и художественного материала (знакомство с имеющейся литературой на заданную тему);
- разработка концепции мероприятия с учетом потребностей целевой аудитории и возраста участников;
- составление организационного плана;
- выбор и подготовка места проведения;
- написание сценария мероприятия;
- подготовка реквизита, костюмов;
- подготовка, покупка призов;
- проведение рекламной кампании (афиши, приглашения, информация в социальных сетях);
- подготовка музыкального сопровождения;
- выбор и подготовка ведущих.

II этап – проведение праздничного мероприятия (игры):

- завязка действия - введение участников, зрителей в тему познавательно-игровой программы. Обобщенный рассказ о забытых русских народных играх, о действе, которое ждёт зрителя впереди;
- развитие действия. «Раскручивание» сюжетной линии, активное действие, направленное на раскрытие основной идеи познавательно-игровой программы;

- кульминация. Наиболее яркий момент познавательно-игровой программы. Точка утверждения главной мысли праздничного мероприятия;

- финал. Яркий, запоминающийся финальный текст, номер, действие, подводящее черту под познавательно-игровой программой. Прощание со зрителем, участниками. Вручение призов.

III этап - подведение итогов, аналитика:

- аналитический разбор удачных и неудачных моментов мероприятия;

- конструктивная критика мероприятия;

- обобщенный вывод для дальнейшей работы.

Методические материалы для подготовки и проведения познавательно-игровой программы «Забывшие русские народные игры»

1. «Забывшие русские народные игры»:

ГОРОДКИ (РЮХА) - русская народная спортивная игра.

История игры. Зародилась в середине XVIII века как народная забава. Получила распространение среди крестьянства и городских жителей. Популярностью эта игра пользовалась и у известных людей XIX-XX вв. В городки любили играть Л.Н. Толстой, М. Горький, певец Ф. Шаляпин, академик И.П. Павлов.

В середине XX века игра в городки приобрела особую популярность. По всей стране стали проходить чемпионаты, которые собирали большое количество не только команд, но и зрителей.

Популярность игры стала падать в 90-е годы XX века. Интерес к городошному спорту стал повышаться в начале XXI века. Ежегодно проводятся розыгрыши Кубка Европы, чемпионаты мира.

Инвентарь:

- бита - палка не более 1 метра;

- городки - цилиндрические столбики 5 штук длиной 20 см, диаметром 5 см.

Размер площадки для городошной фигуры: 2×2 метра.

Правила игры. Бросая биты с определенного расстояния (13 м; 6,5 м), надо выбить городошную фигуру, составленную из 5 цилиндрических столбиков. Фигур всего 15. Какие фигуры участвуют в игре, определяют сами игроки. Главное, надо затратить наименьшее количество бросков. Линию броска нельзя заступать. Бита не должна.

МАЛЕЧИНА-КАЛЕЧИНА - старинная русская игра.

Долгими зимними вечерами, чтобы скоротать время, играли в эту игру. В этой игре одновременно могут участвовать несколько человек.

Инвентарь – султанчик (небольшая деревянная палочка).

Правила игры. На раскрытую ладонь ставится султанчик. Надо удержать его как можно дольше в вертикальном положении, говоря слова: «Малечина-калечина, сколько часов до вечера?». Одновременно надо начинать счёт. Побеждает тот, кто дольше удержит султанчик на ладони. Правила можно усложнить. Палочку можно держать на пальце, на ноге, локте.

ЧИЖИК

История игры. В XVI веке на Руси уже играли в чижика. В книге «Быт русского народа» 1848 года упоминается описание этой игры. Играть в чижика могут как мальчики, так и девочки любого возраста. В чижика можно играть как вдвоем, так и командами.

Инвентарь – «чижик», небольшая круглая палочка длиной 13-17 см. и толщиной 2,5 см., кончики которой должны быть тупыми, чтобы не оцарапать руки при ловле чижика.

Бита – палка длиной 70 см или чуть больше, а толщиной 0 2,5-3 см. Дерево - любое, желательно берёза.

Правила игры. Игра может проводиться на любой ровной поверхности.

Для игры необходимо обозначить кон – квадрат со стороной, равной длине биты. В центре кона выкапывается канавка, размером с чижика. Чижик кладётся поперек канавки. Водящий подводит под него биты и силой кидает чижика в поле.

Игроки в поле распределяются таким образом, чтобы занять большую площадь и не дать чижика упасть на землю. Если игроки в поле поймали чижика, то команды меняются местами. Если чижик упал в поле, то игрок, стоящий рядом, пинает чижика в сторону кона. С того места, где чижик остановился, игрок должен кинуть чижика в канавку. Если чиж попал в канавку, то игроки меняются местами. Водящий может отбить чижа, и тогда игра продолжается дальше.

Начиная с самой весны, как только устанавливалась теплая сухая погода, во дворах начиналась игра в чижика. По всем городам и деревням России ребята выходили на улицу, строгаи новых чижиков, подбирали биты по руке. А потом собирались кучками и с азартом стучали своими нехитрыми деревяшками. То и дело, оправдывая свое название, в воздух взлетали чижики, а по ним усердно лупили битами.

БИРЮЛЬКИ

Играли ли вы когда-нибудь в «Бирюльки»? Все мы слышали выражение «играть в бирюльки», которое означает - заниматься ерундой, бездельничать. И напрасно, ведь это любимая многими поколениями славян «игра для всей семьи», поскольку участвовать в ней могут не только дети, но и взрослые.

История игры. Неизвестно, когда и как бирюльки переросли в поистине всенародную игру. Неизвестно также, какой русский умелец впервые изготовил эти бирюльки. Само слово «бирюльки» имеет восточнославянские корни и означает оно «бирать» - брать. В России существовало два вида игры в бирюльки - играли в бирюльки-палочки и в бирюльки, выточенные на токарном станке. И если бирюльки в виде палочек, проволочек или соломинок, можно было сделать самим, и играли в них в основном деревенские детишки, то токарные изделия были предназначены для игроков более высокого положения.

Начиная с XIX века, точеные русские бирюльки стали семейным и даже светским развлечением, а к началу XX столетия их можно было назвать одной из наиболее популярных игр любого сословия. Бирюльки изготавливались из различных пород дерева от липы и берёзы до экзотической пальмы, и даже из слоновой кости. Фигурки для игры изготавливались самые разные – миниатюрные чашечки, чайники, флейты и контрабасы, оружие и обувь, и прочие маленькие чудеса, а шкатулки, в которых они хранились, украшались драгоценными камнями и тонкой резьбой. Бирюльки были непременным атрибутом аристократических салонов. Они, в коробочках разных форм и размеров продавались в московских магазинах в комплекте с шоколадными наборами. Считалось признаком хорошего тона подарить набор бирюлек к празднику или на новоселье.

Правила игры. Правила этой старинной игры чрезвычайно просты. Бирюльки высыпают на стол так, что они ложатся горкой, из которой играющие поочередно вынимают их при помощи проволочного крючка, насаженного на палочку, или пальцами.

Кто пошевелит соседнюю бирюльку, передает крючок следующему игроку. Игра продолжается до тех пор, пока не разберут всю кучку. Выигрывает тот, у кого набралось больше бирюлек. Или играют до тех пор, пока у одного из игроков не наберется условленное число бирюлек.

ЗАСТУКА

История игры. Русская народная игра, своими корнями уходящая в середину XIX века.

Инвентарь:

- заступа - небольшая доска;
- бита - палка, не более 1 метра, шары.

Правила игры. На площадке роют лунку, водящий кладет в лунку шар. На расстоянии 3-6м проводят черту, откуда играющие поочередно бросают битой в шар. Около лунки кладут застuku. Как только один из играющих попадет в шар, все, кто бросил биты, бегут за ними, быстро возвращаются на свои места, постучав по пути битой в застuku. Водящий бежит в поле за шаром вместе со всеми и, прежде чем положить его в лунку, также стучит о доску. Тот из играющих, кто постучал о застuku сразу же после водящего, встает у ямки с шаром, а водящий идет в поле.

2. Музыкальное оформление. Эмоциональный настрой любому мероприятию предаст музыкальное оформление, можно использовать для игры русскую народную песню «В саду ли в огороде», русские народные частушки.

3. Книжные выставки. Во время мероприятия могут быть использованы книжные выставки, которые библиотеки часто используют в своей работе. Книжная выставка обеспечивает более близкое знакомство с литературой, позволяет детальнее познакомиться с отдельными традициями, текстами и т.д.

Такие выставки последовательно раскрывают весь круг вопросов, как связанных с историей игр, так и с традициями проведения игр. Например, выставка «Эх, забавы молодецкие!» может раскрыть все многообразие забытых русских народных игр, их историю, традиции, правила игры.

Народные игры – это та сфера жизни этноса, в которой выражена его история, ментальность и практически вся система ценностей.

В играх много юмора, шуток, соревновательного задора: движения часто сопровождаются считалками, потешками, веселыми моментами.

Народные игры являются неотъемлемой частью интернационального, художественного и физического воспитания подрастающего поколения. Радость движения сочетается с духовным обогащением. Игровая ситуация увлекает и воспитывает молодёжь, а действия требуют от детей умственной деятельности.

Поэтому нужно изучать старинные русские народные игры и знакомить с ними молодёжь и подрастающее поколение.

Подвижные игры вырабатывают командный дух.

В эти игры могут играть как взрослые, так и дети.

Игры улучшают здоровье;

Старинные народные игры не потеряли свою актуальность и в настоящее время.

Знание русских народных игр способствует сохранению традиций.

Данные методические рекомендации могут быть использованы для проведения тематических уроков, массовых мероприятий, классных часов и других мероприятий.

Список литературы

1. Григорьев, В.М. Народные игры и традиции в России / В.М. Григорьев. - М., 1991.
2. Былеева, Л.В. Русские народные игры / Л.В. Былеева. - М., 1988.
3. Забелин, И. Русский народ, его обычаи, предания, суеверия / И. Забелин. - М., 1992.
4. Куприянова, Л.Л. Русский фольклор / Л.Л. Куприянова. - М., 2002.
5. Лаврова, С. Русские игрушки, игры, забавы / С. Лаврова. - М., 2009.
6. Литвинова, М.Ф. Русские народные подвижные игры / М.Ф. Литвинова. - М., Просвещение, 2015.
7. Панкеев, И. Русские народные игры / И. Панкеев. - М., 1998.
8. Покровский, Е. Детские игры, преимущественно русские / Е. Покровский. - М., 1995.
9. Покровский, Е. Детские игры, преимущественно русские / Е. Покровский. - М., 1985.
10. Слепцова, И.С. Народные игры и их использование в воспитании: Русские народные традиции и современность / И.С. Слепцова. - М., 1995.
11. Шангина, И.И. Русские дети и их игры / И.И. Шангина. - СПб., 2006.
12. Якуб, С.К. Вспомним забытые игры / С.К. Якуб. - М., Просвещение, 2000.

2. О радость жизни, детская игра

или

Народные игры для самых маленьких

Народные игры и традиции в дошкольном воспитании

Палладина Е.В., Иванова А.В., воспитатели муниципального бюджетного дошкольного образовательного учреждения «Детский сад № 146 «Петушок», г. Чебоксары Чувашской Республики

В культуру каждого народа входят созданные им игры. На протяжении веков эти игры были тесно связаны с повседневной жизнью детей и взрослых, воспитывая такие важные качества, как выносливость, сила, ловкость и быстрота, а также честность, справедливость и достоинство.

Народная игра в России имеет историю в несколько тысяч лет.

Она передавалась с древних времен и вобрала в себя лучшие национальные традиции по сей день.

Помимо сохранения национальных традиций, народные игры также оказывают значительное влияние на формирование личности и силы воли, интерес молодежи к народному творчеству и развитие физической культуры.

Народная игра – игра, которая реализуется по принципу спонтанности при особых согласованных условиях, которая широко распространена в определенный исторический момент развития общества, отражая его особенности и изменяясь под различными влияниями:

- социально-политическим,
- экономическим,
- национальным.

Народная игра, как явление народной культуры, может служить одним из средств ознакомления дошкольников с народными традициями и, в свою очередь, является важным аспектом воспитания духовности и формирования общечеловеческой системы ценностей; в современной ситуации общественного развития обращение к народным истокам, к прошлому является весьма своевременным.

Народная игра способствует развитию нравственных качеств, всегда в соединении с качествами, которые касаются физических, умственных, трудовых и других культурных аспектов. Различные игры могут быть использованы для формирования культуры общения у дошкольников. Таким образом, включив народную игру в образовательный процесс, педагоги небрежно и сознательно знакомят детей с миром народной культуры и учат их культуре общения.

Особенность народной игры как средства воспитания заключается в том, что она вошла в народные традиции как мощный элемент: семейные, трудовые, празднично-игровые и прочие. Это позволяет взрослым небрежно и осознанно знакомить своих детей с миром национальной культуры, этики, человеческих отношений и т.д.

Неслучайно игровой опыт детей дошкольного возраста включает в себя воспроизведение различных народных песен, игровых представлений, народных движений, считалок, прибауток и т.д. со своими сверстниками и взрослыми.

Народные игры и забавы влияют на развитие воли ребенка, нравственности, приспособляемости, скорости реакции, физической силы. Через игру мы воспитываем чувство ответственности перед коллективом и способность действовать как команда. Вместе с тем, спонтанность игры, отсутствие дидактических задач делает эти игры привлекательными «свежими» для детей. По-видимому, такое широкое применение народных подвижных игр и обеспечивает их сохранность и передачу из поколения в поколение.

Методика проведения народных игр

Правила игры имеют большое воспитательное значение. Это помогает определить общий ход игры, скорректировать поведение, слова и поступки ребенка, человеческие отношения и развить силу воли. Народные игры требуют внимания, усидчивости, сообразительности и ловкости.

При организации и проведении народных подвижных игр необходимо придерживаться следующих правил:

Правила игры должны быть простыми, понятными и легко выполняемы детьми.

Игра должна способствовать развитию мышления и двигательной активности каждого ребенка.

Каждый ребенок – активный участник игры.

Во время игры должен быть устранен даже малейший риск для здоровья ребенка.

Инвентарь, используемый в игре, должен соответствовать требованиям безопасности.

При планировании проведения игр на занятии использовать принцип «от простого к сложному».

Иногда от вас потребуется сделать игру более доступной и понятной детям. Например, вы можете исключить из игры сложные этапы, а затем при последующем ее повторении, шаг за шагом добавлять их).

Чтобы все дети справились с заданием и получили положительные эмоции, следует снизить темп игры или дать дополнительное время.

С помощью естественного настроя на игру, интонации и жестов вы можете добиться тишины и сосредоточенности в группе играющих.

Повторите задание несколько раз (на первоначальном этапе проведения игры), пока дети не поймут идею игры.

Повторяйте игру через несколько дней, чтобы дети почувствовали, что они уже что-то умеют делать.

Способствовать сотрудничеству и командной работе внутри группы

Иногда необходимо усложнить игру для части детей, чтобы они имели возможность выполнять более сложные действия.

Игра должна способствовать развитию детей.

Используйте простой реквизит во время игры, это поможет вам раскрасить игру.

В зависимости от игры, может быть, уместно использовать музыку, но это может быть неуместно.

В народных играх много юмора, шуток, соревновательного задора; движения точны и образны, часто сопровождаются неожиданными веселыми моментами, заманчивыми и любимыми детьми считалками, жеребьевками, потешками. Они сохраняют свою художественную прелесть, эстетическое значение и составляют ценнейший, неповторимый игровой фольклор.

Сбор детей на игру

В младшей группе воспитатель начинает играть с 3-5 детьми, постепенно к ним присоединяются остальные. Иногда он звонит в колокольчик или берет в руки красивую игрушку (зайчика, мишку), привлекая внимание малышей и тут же вовлекая их в игру.

С детьми старших групп следует заранее, договориться, где они соберутся, в какую игру будут играть и по какому сигналу ее начнут (слово, удар в бубен, колокольчик, взмах флажком и т. д.).

В старшей группе воспитатель может поручить своим помощниками - наиболее активным детям собрать всех для игры.

Есть и другой прием: распределив детей по звеньям, предложить по сигналу собраться в установленных местах как можно быстрее (отметить, какое звено скорее собралось).

Собирать детей надо быстро (1-2 мин), потому что всякая задержка снижает интерес к игре.

Подготовка атрибутов и инвентаря для подвижных игр

Значительное внимание педагог уделяет подготовке атрибутов.

Педагог может изготавливать их вместе с детьми и родителями.

Основные требования к атрибутам игры и инвентарю

Инвентарь должен быть интересным, ярким, красивым, а его размер и масса - посильными для играющих.

Инвентарь хранится рядом с местом проведения игр.

Педагог планирует применение атрибут для игры заранее.

Участники расставляют инвентарь на площадке только после того, как педагог объяснит им правила игры.

Инвентарь и атрибуты должны соответствовать требованиям СанПин(а).

Таким образом, можно сделать вывод, что к обсуждению проведенной игры надо привлекать всех детей. Это приучает их к анализу своих поступков, вызывает более сознательное отношение к выполнению правил игры и движений.

Организация играющих, проведение игры и руководство ею

Объясняя игру, важно правильно разместить детей. Воспитатель должен стоять так, чтобы его видели все участники игры.

В младшей группе все объяснения делаются, как правило, в ходе самой игры.

В старших группах алгоритм объяснения игры может быть следующим:

- название игры;
- роли играющих и их расположение на площадке;
- содержание игры;

- цель игры;
- правила игры.

Объяснение содержания и правил игры должно быть кратким, точным и эмоциональным;

Успешное проведение игры во многом зависит от удачного распределения ролей;

В играх с детьми младшего возраста воспитатель берет на себя роль ведущего. В старшей группе это могут уже делать и дети.

Игру в основном проводит воспитатель, который руководствуется в своей деятельности на аудиалов, визуалов и кинестетиков, давая им задания, опираясь на ведущий канал восприятия, например подает команды или звуковые (для аудиалов) и зрительные сигналы (для визуалов) к началу игры.

Воспитатель, по возможности, также учитывает гендерные особенности детей при выполнении заданий.

Воспитатель обращает внимание детей на правильное выполнение заданий в игре, в основном использует поощрение, оценивает действия и поведение детей.

Указания лучше делать в доброжелательном тоне, поддерживая радостное настроение, поощряя решительность, ловкость, находчивость, инициативу — все это вызывает у детей желание точно выполнять правила игры.

Воспитатель следит за действиями детей и не допускает длительных статических поз.

Воспитатель регулирует физическую нагрузку, которая должна увеличиваться постепенно.

Игры большой подвижности повторяются 3-4 раза, более спокойные – 4-6 раз. Паузы между повторениями 0,3-0,5 мин. Во время паузы дети выполняют более легкие упражнения или произносят слова текста.

Список литературы

1. Аникеева, Н.П. Воспитание игрой [Текст]: кн. для учителя / Н.П. Аникеева. - Москва: Просвещение, 1987. – 144 с.
2. Вильчковский, Э.С. Физическое воспитание дошкольников в семье [Текст] / Э.С. Вильчковский. – Киев: Основы, 1987. - 126 с.
3. Теория и методика подвижных игр [Текст]: учебно-методический комплект / сост. Е.А. Домрачева. - Уфа: Академия ВЭГУ, 2012. - 67 с.
4. Хухлаева, Д.В. Методика физического воспитания в дошкольных учреждениях [Текст]: учебник / Д.В. Хухлаева. - Москва: Просвещение, 2008. - 208 с.

Народные календарные игры как средство приобщения дошкольников к традициям народной культуры

Козарина Е.И., воспитатель муниципального казённого дошкольного образовательного учреждения «Детский сад «Им. 1 Мая», п. Троицкий Талицкого района Свердловской области

Патриотическое и нравственное воспитание ребенка – одна из приоритетных задач дошкольной педагогики. Именно в этот период происходит приобщение ребенка к культуре, к общечеловеческим ценностям. Дошкольный возраст является благодатной порой для формирования любви к Родине, уважения к традициям предков, гордости за свою страну, свой народ.

Конспект-сценарий мероприятия «Традиционные игры осеннего народного календаря»

Цель: создание условий для актуализации знаний о традициях народной культуры посредством традиционных народных игр народного осеннего календаря.

Задачи:

- закрепить знания по теме: традиции и обряды русских народных осенних праздников;
- вспомнить забытые игры, русские традиции и обычаи народных осенних праздников;
- прикоснуться к русской культуре, сформировать чувство причастности к культурному наследию России.

Целевая группа: дети старшего дошкольного возраста.

Форма проведения: развлечение.

Методы и приемы: групповая работа, игры по правилам.

Планируемые результаты:

- дети знают традиции и обряды русских народных праздников;
- знают и играют в традиционные игры народных праздников.

Регламент работы и условия проведения: время проведения 30 минут.

Ведущие: воспитатель.

Музыкальное оформление: песня «К нам гости пришли!», хороводная игра «Пойду лук полоть», народные мелодии для игр.

Оборудование: красные кружки для игры «Рябина и птицы», маски для игр.

Ход мероприятия

Дети и взрослые под народную музыку входят в зал и садятся на места.

Ведущий. Добрый день, гости желанные!

Милости просим на наш праздник.

Ведь без гостей и праздник не праздник

А их на Руси большое количество!

Многие из них пришли из глубокой старины.

Самые веселые и щедрые были осенью.

Песня «К нам гости пришли!».

Ведущий. Есть у осени три месяца и все три не похожи друг на друга.

На дворе уже не жарко,

Но сентябрь – месяц ярких.

Он деревья, все подряд,

В золотой одел наряд.

Осень славилась праздниками. В народе говорили: «Неделя идет, за собой праздник ведет».

5 сентября – Лупп – Брусничник. В этот день рано утром спешили люди с коробами да корзинками в лес за ягодой брусничкой. Да как не спешить!? Красна ягода поспела – земле кланяться велит.

У брусники вкус особый:

То ли кислый, то ли нет.

Сколько ты ее ни пробуй,

Не найдешь на то ответ.

А зеленые листочки

Не желтеют и зимой.

Приносили мы из леса

Эту ягоду домой.

Игра «У медведя во бору».

Ведущий: По числу праздничных дней сентябрь мало кому уступит.

По старинному календарю начало осени приходилось на 14 сентября. С этого дня на Руси начинали праздновать Первые Осенины, которые приходились на Семенов-день.

С этого дня начинались работы в избах при огне. Гасили старый огонь, а утром добывали новый огонь. Начинали сушить и мять лен. К Семенову дню старались завершить старые дела и начать новые дела.

Во всех домах пекли пироги, замешанные на муке из недавно собранного урожая. Столы ломились от яств, нужно обязательно угостить всех родственников и соседей. Тогда Мать-Земля и на будущий год не обидит своими дарами.

Игра «Ленок».

В народе первые Осенины так же называли Луков день, поэтому очень важным на этом этапе было собрать и заготовить лук на зиму.

Хороводная игра «Пойду лук полоть».

Ведущий. Вторые Осенины — отмечают 21 сентября. С 21 сентября считалось, что «Всякому лету – «Аминь». Осень прочно вступила в свои права.

На Руси этот день всегда отмечался пирогами с капустой, брусникой и мясом, а также народными гуляниями.

Игра «Горелки».

Ведущий. Осенней порой у рябины

Есть праздничный день – именины.

23 сентября – день Петра и Павла Рябинников. В этот день рябина свои именины отмечает, созывая всех желающих ягодками полакомиться и впрок заготовиться. Вешали рябину и под крышей дома – на счастье. Верили в необыкновенную способность рябиновых ягод беду отводить, радость и благополучие в дом приносить.

Все рябиновые праздники сопровождались особым колокольным звоном, который назывался...

Дети: «рябиновый».

Ведущий. Собирая ягоды в лесу, люди оставляли на каждом дереве часть ягод на зимней прикорм птицам, так как птицы очень любят рябину. И я предлагаю поиграть в игру «Рябины и птицы».

Игра «Рябины и птицы».

Ведущий. Третьи Осенины 27 сентября. Начинались капустные вечерки да посиделки.

На таких вечерах парни себе невест присматривали. А девицы свое умение показывали: шили, пряли, вышивали. Да вместе с парнями хоромы водили.

Игра – хоромы «Царевна».

Ведущий. Вот и закончился первый осенний месяц. Пришел второй осенний месяц – октябрь (Позимник, листопадник, грустник).

14 октября – праздновали Покров – Зазимник. Свадебник. По тому, какая случалась в этот день погода, судили о предстоящей зиме. «Текло и замерзло, с крыш сосульки свисают – осень протянется долго, а если крупа падает (выпадает снег) – жди на неделе мороз». «На Покров до обеда осень, а после обеда – зима». Но главным событием этого праздничного дня были свадьбы. Готовились к ним всем миром, ждали с нетерпением.

Игра «Золотые ворота».

Ведущий. С этого дня во многих районах начинались Покровские ярмарки.

Ай да ярмарка и чего там только не найдешь!

Ведущий. Вот так репа у соседа. Ну, а у нас ещё лучше.

Игра «Репа».

Ведущий: А какая же ярмарка без карусели?

Карусели, карусели,

Закружился стар и млад.

Кто на ней не покатался,

Тот полжизни потерял.

Игра «Карусель».

Ведущий. А вот и последний месяц осени настал – ноябрь (полузимник, грудень).

14 ноября отмечали день Кузьмы и Демьяна. Называли этот день Кузьминки. «Кузьминки – об осени поминки». «Кузьминки – первая встреча зимы». А еще Кузьминки – праздник мастеров и умельцев. Кузницы считали Кузьму и Демьяна своими покровителями.

Игра «Кузнецы».

Ведущий. Вот и подходит наш праздник к концу. Щедра Осень-матушка на подарки.

Ведущий: Мы благодарны осени за праздники,

Но расставаться с ней пришла пора,

Мы скажем ей до скорой встречи,

До свиданья!

Ведь к нам идет холодная зима!

Под музыку все выходят из зала.

Описание традиционных игр осеннего народного календаря

ХОРОВОДНАЯ ИГРА «ПОЙДУ ЛУК ПОЛОТЬ»

Пойду лук полоть, зеленый полоть. Ой, калина моя, ой, малина моя.

Я полю, полю лучок, перепалываю. Ой, калина моя, ой, малина моя.
Через тын в огород перебрасываю. Ой, калина моя, ой, малина моя.

ИГРА О ВЫРАЩИВАНИИ ЛЬНА «ЛЕНОК»

На земле рисуют кружки - гнезда, которых на два-три меньше, чем игроков. Все становятся в круг, берутся за руки. Ведущий в кругу делает разные движения, все повторяют их. По команде «Сажай лен» игроки занимают гнезда, а кто не займет гнездо, считается «посаженным»: его сажают в гнездо до конца игры.

Правила игры. Побеждает тот, кто займет последнее свободное гнездо.

ИГРА «РЯБИНА И ПТИЦЫ»

Правила: дети делятся на две команды: одна команда – это «ягоды рябины» (красный кружок на веревочке вешается на шею, как медаль, а другая команда – «птицы». Команды детей выстраиваются в две шеренги и становятся напротив друг друга в разных частях комнаты или площадки для игры.

Команда птиц говорит такие слова:

«Ветер вдруг сильнее подул,
Ягоды с рябины сдул.
Ветер ягоды гоняет,
Будто с мячиком играет.»

Команда рябиновых ягод отвечает:

«Эти ягодки летят,
К птичкам в клювик не хотят.
Ягодки скорей, скорей,
Птичкам будет веселей.»

После этих слов команда птиц ловит команду ягод рябины. «Ягоды рябины» стараются убежать от «птиц» и достигнуть того места, где находились «птицы». В этом месте «ягоды рябины» находятся в безопасности и «птицы» не могут их поймать.

ИГРА «У МЕДВЕДЯ НА БОРУ»

Из всех участников игры выбирают одного водящего, которого назначают медведем. На площадке для игры очерчивают два круга. Круг первый — берлога медведя, второй — дом для всех остальных участников игры.

Начинается игра, и дети выходят из дома со словами:

У медведя во бору
Грибы, ягоды беру.
А медведь не спит
И на нас рычит.

После того как дети произносят эти слова, медведь выбегает из берлоги и старается поймать кого-либо из детей. Кто не успевает убежать в дом, становится медведем и идет в берлогу.

ИГРА – ХОРОВОД «ЦАРЕВНА»

Участники игры становятся в хоровод, за кругом находится девочка (царевна), выбранная с помощью считалки. Все поют хором:

По-за городу гуляет
Царевна – королевна,
Пожалуйте в городок,
Царевна – королевна (участники хоровода поднимают руки «арками»)
К кому хочешь подойди,
Царевна – королевна.
Да пониже поклонись,
Царевна – королевна.
Да по городу пройдишь,
Царевна – королевна.

В соответствии с текстом песни «царевна» подходит к выбранному мальчику, кланяется, идёт под руку с ним навстречу движению хоровода, затем выводит его за хоровод («за город»). Игра начинается снова, но со словами «царевич – королевич».

ИГРА «РЕПКА»

Изображающий репку (его выбирают с помощью считалки) крепко держится за неподвижный предмет: дерево, пенек, столб. Остальные обхватывают друг друга за талию. Один из игроков старается выдернуть репку, т.е. оттащить от дерева игрока, ее изображающего. Если это удастся, все играющие теряют равновесие и падают на землю, только самые ловкие могут удержаться на ногах. Если ряд оборвался, а репку не вытащили, все смеются: «Не поели репки».

ИГРА «КАРУСЕЛИ»

Дети выполняют движения в соответствии с текстом.

Еле, еле, еле, еле

Закружились карусели,

А потом, потом, потом

Все бегом, бегом, бегом.

Тише, тише, не спешите,

Карусель остановите.

Раз, два, раз, два,

Вот и кончилась игра.

ИГРА «ЗОЛОТЫЕ ВОРОТА»

Двое стоят лицом друг к другу, держатся за обе руки, подняв их вверх, образовав ворота. Остальные берутся за руки и проходят цепочкой через ворота по несколько раз, пока звучит песня.

Золотые ворота пропускают не всегда.

Первый раз прощается,

Второй раз разрешается,

А на третий раз не пропустим вас!

С последними словами двое игроков, изображающих ворота, резко опускают руки, пытаются поймать в свой круг кого-нибудь. Кого поймают — тот встает вместе с воротами. Теперь в цепочке меньше детей и больше дырок, куда можно проходить в ворота. Игра продолжается до тех пор, пока не поймают последнего.

ИГРА «КУЗНЕЦЫ»

По считалочке выбираются «кузнецы». Остальные дети- «жеребцы». Они подходят к «кузнецам» и говорят: Эй, кузнец- молодец!

Расковался жеребец.

Ты подкуй его опять.

Кузнецы. Отчего ж не подковать?

Вот – гвоздь, вот – подкова!

Раз, два – и готово!

«Жеребцы» при слове «готово» убегают, «кузнецы» их ловят.

Список литературы

1. Алёшина Н.В. Патриотическое воспитание дошкольников. – М.: ЦГЛ, 2005. – 205 с.
2. Детские народные подвижные игры: Кн. для воспитателей дет. сада и родителей / Сост. А.В. Кенеман, Т.И. Осокина. – М.: Просвещение; Владос, 1995. – 224 с.
3. Календарные обрядовые праздники для детей дошкольного возраста. Авторский коллектив: Пугачева Н.В., Есаулова Н.А., Потапова Н.Н. Учебное пособие. – М.: Педагогическое общество России, 2005. – 144 с.
4. Картушина М.Ю. Коммуникативные игры для дошкольников: методическое пособие / М.Ю. Картушина. – Москва: Скрипторий, 2013. – 174 с.
5. Качанова И.А., Лялина Л.А. Традиционные игры в детском саду. – М.: ТЦ Сфера, 2017. – 128 с.

6. Князева О.Л., Маханёва М.Д. Приобщение детей к истокам русской народной культуры // Программа СПб: АКЦИДЕНТ, 1997. - 300 стр.
7. Круглый год: Русский земледельческий календарь / Сост., вступ. ст. и примеч. в тексте А.Ф. Некрыловой. – М.: Правда, 1991. – 493 с.
8. Литвинова М.Ф. Русские народные подвижные игры: Пособие для воспитателя дет. сада / Под ред. Л.В. Русковой. – М.: Просвещение, 1986. – 79 с.
9. Лялина Л.А. Народные игры в детском саду: методические рекомендации – М.: ТЦ Сфера, 2008. – 96 с.
10. Попцова Р.В. Праздничная карусель. Сценарии праздников для дошкольников. - М.: ТЦ Сфера, 2017. – 128 с.
11. Хацкевич Ю.Г. Играем вместе с мамой и друзьями. М.: ООО «Издательство АСТ»; Минск: Харвест, 2001. -208 с.
12. Шангина И.И., Русские дети и их игры. Издательство «Искусство – СПб», 2000.

Народный календарь в пословицах, поговорках, приметах о временах года, праздниках и играх к ним приуроченных

*Петракова М.Ю., директор муниципального бюджетного учреждения культуры
«Дом культуры села Витязево» муниципального образования город-курорт Анапа;
Безбородов А.Н., директор муниципальное бюджетное учреждение культуры
«Творческо-методический центр» муниципального образования город-курорт Анапа*

Народный календарь (месяцеслов)

Народный календарь, называемый еще земледельческим, аграрным или крестьянским, складывался постепенно, в течение многих столетий, изустно передаваясь из поколения в поколение. В нем нашли свое отражение практический опыт крестьянина, всевозможные метеорологические, астрономические и агрономические знания.

Наряду с приметами – многие из них поражают своей точностью, в народный календарь вошли пословицы и поговорки, относящиеся как к году в целом, так и к отдельным сезонам, месяцам, дням, явлениям природы, животным, растениям, птицам.

Круг календарного цикла сопровождается обрядовыми действиями в зависимости от трудового уклада земледельца.

Зоркий глаз крестьянина подмечал все, улавливал закономерности и связи одних явлений с другими, что вылилось в целый свод примет, признаков, по которым можно было узнать наступление холодов, приход тепла, время начала посева, время уборки урожая, какие культуры можно вместе сеять и на какой почве и многое другое.

Обряды и обычаи играли в жизни предков первостепенную роль, поскольку должны были помогать природе, богам, повышать плодородие земли, людей, животных. Они даже повелевали природой, подчиняя ее желаниям людей. Календарные обряды помогали крестьянину выжить в этом мире.

Основные циклы обрядов распределялись по временам года – зимний цикл, весенний, летний и осенний циклы. Трудно не оценить и воспитательное значение старинных обрядов и обычаев. Способствовать развитию чувства единения человека с природой – такова их основная задача.

В праздниках календарного цикла обязательными участниками всегда были дети и подростки. Выполнение ими определенных обрядов было само собой разумеющимся делом. Самостоятельность, чувство ответственности, достоинства (никто другой не может сделать так, как обязан сделать я), не говоря уже о знании самого ритуала, - это формировалось в человеке с детства через участие в праздниках. Земледельческий праздник давал к тому же ощущение полного слияния с природой и вместе с тем утверждал власть человека над ней.

Таким образом, мировоззрение наших предков есть ключ к пониманию духовного и материального мира человека. Оно пронизывает насквозь их каждодневное бытие, будни и праздники, вещи, отношение к окружающему миру. В народе все стороны духовной и материальной культуры существовали в тесной взаимосвязи.

Все праздники на Руси всегда сопровождались различными играми и забавами, которые можно условно разделить на несколько видов игр: игры с движениями, игры с песнями и хороводами, игры с игрушками, игры домашние, игры ролевые, игры на улице и т.д.

Мы предлагаем несколько игр, различных видов для использования их в работе с детскими коллективом.

ИГРА «У ДЕДУШКИ ТРИФОНА...»

Дети образуют круг, в центре ведущий. Все говорят:

У дедушки Трифона было семеро детей,
Семеро, семеро, семеро сыновей.
Они пили, они ели,
Друг на друга все глядели,
Семеро, семеро, семеро сыновей.
Разом делали вот так!

Когда звучит последняя строка текста ведущий показывает какое-нибудь движение (подпрыгивает, приседает, поднимает руки и т.п.). Все должны подражая ему, быстро проделать то же самое. Самый ловкий становится ведущим.

ИГРА «ВОРОБЕЙ»

Воробей изображает хитрого лентяя. У остальных – несложные плясовые движения. Игру сопровождают слова:

- Дома ли, кума, воробей?
- Дома.
- Что он делает теперь?
- Болен лежит.
- Что у него, кума, болит?
- Головушка.
Дрына ему, кумушка,
Еще раз, голубушка.
Час работы настает, да
Лень работать не дает!

Слова повторяются, меняется название того, что болит у воробья: во 2-й строфе – плечики, в 3-й – животок, в 4-й – пяточки. Так же меняются и советы:

Поди, сходи в огород,
Сорви траву алоюшку,
Припарь ему головушку.
Парила кумушки, да
Парила голубушки, да
Жаром-паром не берет, да
Пуще к сердцу придает.
2-я строфа: Сорви траву гречку,
Припарь ему плечики.
3-я строфа: Сорви траву репеек,
Припарь ему животок.
4-я строфа: Сорви травы мяточки,
Припарь ему пяточки.

ИГРА «СИДИТ ДРЕМА»

Дети водят хоровод вокруг Дремы, который сидя «спит», «просыпается», выбирает нового ведущего и сажает его на свое место. Игра повторяется. Игру сопровождают словами:

Сидит Дрема, (2 раза)
Сидит Дрема, сама дремлет. (2 раза)
Вгляни, Дрема, (2 раза)

Взгляни, Дрема, на народ. (2 раза)
Бери, Дрема, (2 раза)
Бери, Дрема, кого хочешь. (2 раза)
Сажай, Дрема, (2 раза)
Сажай, Дрема, во кружок. (2 раза)

ИГРА «СНЕЖНАЯ БАБА»

Играющие ходят вокруг ведущего. После пения разбегаются. Пойманный становится ведущим, игра повторяется. Игру сопровождают словами:

Мороз, мороз,
Через тын перерос,
Бабу снежную принес.
Баба, баба, нос крючком,
Получай–ка снежный ком!

ИГРА «ПЧЁЛЫ»

Две равные команды: «пчелы» и «цветы». Пчелы собираются в тесный кружок, цветы ходят вокруг них. Поют:

Пчелки, пчелки,
Жальца – иголки,
Серые, малые,
Крылышки алые.
Поверху летают,
К цветам припадают,
Медок собирают,
В колоду таскают.
Ж-ж-ж-ж-ж-ж-ж...

Затем цветы разбегаются, а пчелы их ловят. Поймавший говорит: «Замри». Когда все пойманы, меняются ролями.

ИГРА «МЫШКА»

Играющие рассаживаются, образуя круг. «Мышка» стоит в центре. Поют:

Мышка, мышка,
Серая кубышка,
Продай теремок,
Продай невысок
За ложку, плошку,
Палку, мялку,
Горшечны покрышки,
Еловые шишки.

После пения все меняются местами. Кто останется без места, становится «мышкой». Игра повторяется.

Список литературы

1. Жарков С.Н. Народные приметы и предсказания погоды. - М., 1954.
2. Иллюстров И.И. Жизнь русского народа в его пословицах и поговорках. – М., 1916.
3. Некрылова А.Ф. «Круглый год» - русский земледельческий календарь. - М.: изд. Правда, 1989.
4. Петров В.М., Гришина Г.Н., Короткова Л.Д. Зимние, весенние, летние, осенние праздники, игры и забавы. – М., 2001.
5. Пропп В.Я. Русские аграрные праздники. – Л., 1963.
6. Рыженков Г.Д. Народный месяцеслав. - М.: Современник, 1991.
7. Стриженов А. Календарь русской природы. - М., 1972.

Подвижные и развивающие игры (к программе обучения детей чукотскому языку)

Кабанова Е.И., заведующий; Рутку А.Н., муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение «Детский сад «Солнышко» с. Лорино», Чукотский район Чукотского автономного округа

«...Народные подвижные игры являются традиционным средством педагогики. Испокон веков в них ярко отражался образ жизни людей, их быт, труд, национальные устои...»
А.В. Кенеман

Подвижные игры – наиболее доступный и эффективный метод воздействия на ребенка при его активной помощи. Игра – естественный спутник жизни ребенка и поэтому отвечает законам, заложенным самой природой в развивающемся организме ребенка – неумной потребности его в жизнерадостных движениях. Преимущество подвижных игр перед строго дозируемыми упражнениями в том, что игра всегда связана с инициативой, фантазией, творчеством, протекает эмоционально, стимулирует двигательную активность.

Современные дети мало двигаются из-за привязанности к телевизору. Родители и педагоги все более и более обеспокоены тем, как, где и когда можно предоставить детям возможность активно и творчески поиграть. Для того, чтобы поддержать интерес детей к таким играм, они должны их узнать. Задача педагогов помочь им в этом.

Чтобы заложить в ребенке основу народной культуры, понимание народных обычаев и традиций, нам необходимо было разработать систему занятий, подвижных игр, упражнений. Разработанная нами программа соответствует этим требованиям.

Национальные подвижные игры в комплексе с другими воспитательными средствами представляют собой основу начального этапа формирования гармонически развитой личности, сочетающей в себе духовное богатство, моральную чистоту и физическое совершенство. Их содержание понятно детям различного возраста. Ребенок быстрее, лучше осваивает окружающую действительность, что помогает ему духовно и физически развиваться.

В национальные подвижные игры можно играть без специальной спортивной подготовки в любом возрасте, так как в них нет сложной техники и тактики, а правила можно даже изменять в зависимости от ситуации. Они хороши еще и тем, что участник сам регулирует нагрузку в соответствии со своими возможностями. Именно отсутствие строго регламентированных правил обуславливает необязательность специальной спортивной подготовки, что позволяет привлекать к участию детей независимо от возрастных особенностей и уровня физической подготовки.

Национальные подвижные и развивающие игры, подготовленные нами, служат для укрепления здоровья детей. Они рождены самой жизнью на Чукотке, появились из окружающей природы. Они способны не только физически развивать детей, сделать из них сильных и выносливых взрослых, но и дать им возможность прикоснуться к родной культуре, быть ближе к природе. Комплекс игр разработан таким образом, что ознакомление с родным краем проводится комплексно – путем объединения разных групп деятельности, это обеспечивает решение таких дидактических задач, как возможность комплексного подхода к обучению, формирование у детей целостности теоретических понятий и практических навыков. Объединение различных видов деятельности способствует развитию творческого отношения и интереса дошкольников к обучению. Каждая игра включает в себя большой комплекс методов обучения: наблюдения, беседы, экскурсии.

Теория подвижных и развивающих игр

Подвижная игра относится к тем проявлениям игровой деятельности, в которых ярко выражена роль движений.

Содержание каждой игры составляют ее сюжет (тема, идея), правила и двигательные действия. Содержание исходит из опыта человека, передающегося от поколения к поколению.

Сюжет игры определяет цель действий играющих, характер развития игрового конфликта. Он заимствуется из окружающей действительности и образно отражает ее действия или создается специально, исходя из задач физического воспитания, в виде схемы противоборства при различных

взаимодействиях играющих. Сюжет игры не только оживляет целостные действия играющих, но и придает отдельным приемам техники и элементам тактики целеустремленность, делает игру увлекательной.

Правила – обязательные требования для участников игры. Они обуславливают расположение и перемещение игроков, уточняют характер поведения, права и обязанности играющих, определяют способы ведения игры, приемы и условия учета ее результатов. При этом не исключаются проявление творческой активности, а также инициативы играющих в рамках правил игры.

Двигательные действия в наших играх очень разнообразны. Они могут быть подражательными, образно-творческими, ритмическими; выполняться в виде двигательных задач, требующих проявления ловкости, быстроты, силы и других физических качеств. Все двигательные действия могут выполняться в самых различных комбинациях и сочетаниях.

Описание некоторых подвижных игр

«ВОРОН И МЫШКИ»

Вариант игры «Воробушки и автомобили».

Описание игры и приёмы его проведения.

Во время прогулки воспитатель обращает внимание детей на пролетающего ворона. Беседа о вороне, повадках, основных признаках, чем питается (подвести к тому, что часто в пищу им попадают полевые мыши, лемминги).

Воспитатель предлагает детям поиграть в игру «Ворон и мышки» (обязательно используя чукотское название игры «Вал’вин,ын ынк’ам пипик,ыл’гыт»).

Воспитатель очерчивает на земле место, где мышки могут бегать. Пространство должно быть достаточно большим. По краям площадки воспитатель рисует кружочки (норки), где мышки могут спрятаться. Воспитатель объясняет, что в своём домике мышкам нечего бояться, можно посмотреть в окошко и как только ворон улетит, опять можно побегать по тундре.

Воспитатель договаривается с детьми, что вначале он будет вороном и показывает, как он будет кричать «К,оок!»), как будет имитировать полёт ворона. Прodelав эти движения, взрослый говорит: «Тихо в тундре. Никого нет! Бегите мышки!» Дети выбегают на середину площадки, изображая писк мышек, имитируя движения. Вдруг раздаётся крик ворона «К,оок!» и ворон появляется на площадке. Мышки должны быстро спрятаться в норки.

Правила игры:

- мышкам и воронам действовать только по своему сигналу и вовремя возвращаться на место;
- запрещается мышкам попадаться воронам. Стараться увертываться;
- аналогично можно провести игру «Сова и мышки» («Тык,ыл’ ынк’ам пипик,ыл’гыт»), «Лиса и мышки» («Ят’ёл’ ынк’ам пипик,ыл’гыт»), обязательно в игре закрепляя названия животных на чукотском языке.

«МОРЖАТА»

Вариант народной игры «Пустое место».

Описание игры и приёмы его проведения.

«Давайте проверим, кто из вас умеет быстро бегать!» - обращается воспитатель к детям. Он предлагает всем взяться за руки и построится в красивый ровный круг. Дети опускают руки и садятся на пол, (если игра проводится в помещении) лицом внутрь круга. Воспитатель, находясь за кругом, обходит его, приговаривая:

Раз, два, три, четыре, пять,

Посмотри, - моржата спят.

Хорошо им спится,

Видно море снится.

Рядом умка показался

Морж ничуть не испугался.

Дети повторяют за ним слова. На последнем слове взрослый дотрагивается до кого-нибудь из ребят, просит его встать, повернуться к нему лицом, а затем говорит:

Раз, два, три - беги!!!

Воспитатель показывает, в каком направлении нужно бежать за кругом, чтобы первым занять освободившееся место. Воспитатель и ребёнок с разных сторон оббегают круг. Взрослый дает малышу возможность первому занять свободное место и снова становится водящим. Он еще раз обходит круг и повторяет слова, предоставляя детям возможность запомнить их и освоить правила игры. Выбрав другого ребёнка, взрослый на этот раз старается первым занять место в кругу. Теперь ребёнок становится водящим и сам выбирает себе партнёра по соревнованию. Победителя награждают аплодисментами. Так по очереди дети соревнуются друг с другом.

Правила игры:

- выбирать в партнёры того, кто ещё ни разу не бегал;
- бежать по кругу в противоположные стороны;
- тот, кто не успел занять место в кругу, становится водящим.

«НЕРПЫ И МЕДВЕДЬ»

Описание игры и приёмы его проведения.

Просмотр познавательного фильма о нерпах, при возможности наблюдение на лагуне за плывущей нерпой (летом). Проводится беседа о нерпе, её повадках, среде обитания, пище, внешнем виде. Особое внимание уделить любопытству нерпы. Для данной игры следует изготовить шапочки нерп и белого медведя.

Воспитатель предлагает детям поиграть в игру «Нерпы и медведь» («Мэмыл' ынкъам умк,ы»). Воспитатель рисует круги, объясняет, что это лунки, в которых прячутся от опасности нерпы, или вылезают на лёд, чтобы погреться на солнышке. Объяснить, что основную опасность для нерпы представляют белые медведи («умк,ы»). По считалке выбрать ребёнка на роль белого медведя, предложить спрятаться за торосом, остальным детям надеть шапочки нерп и присесть в круги. Переделанное под игру стихотворение В. Кеулькута «Нерпа и медведь»

В море - серые торосы

Нерпы вылезли на лёд

По ветру поводят носом

Зорко смотрят: кто идёт

Воспитатель читает стихотворение, дети имитируют движения, согласно тексту (Вылезают на лёд, отряхиваются от воды, чешут лапами свои бока, вытягивают шеи, передвигаются по льду от лунки к лунке).

К ним медведь крадётся белый

Но за ними не успеть

Только брызги полетели

«До свидания, медведь!..»

Правила игры:

- выполнять движения согласно тексту;
- нельзя убегать без сигнала;
- можно прятаться в любую близлежащую лунку.

«КТО ГДЕ ЖИВЁТ?»

Описание игры и приёмы его проведения.

Для этой игры необходимо сделать макет моря и тундры. С одной стороны помещения повесить макет моря, на противоположной стороне тундры. Детям на головы надеть шапочки животных моря и тундры. Дать детям установку на запоминание, закрепить названия животных на родном языке, среде обитания.

Звучит чукотская мелодия. Пока звучит мелодия, дети передвигаются по всему помещению, имитируя движения животных, шапочки которых надеты на голове. Как только музыка заканчивается, дети должны найти свой домик: животные тундры бегут к макету тундры, животные моря, к изображению моря.

Правила игры:

- запомнить название животного на родном языке, среде обитания;
- уметь подражать повадкам животных, знать характерные движения;
- внимательно слушать мелодию, двигаться к домику после окончания мелодии;

- воспитатель может предложить детям поменяться шапочками, или Воспитатель может поменять местами макеты.

«ЧЕЙ ДЕТЁНЫШ?»

Описание игры и приёмы её проведения.

Для проведения данной игры необходимо изготовить шапочки животных тундры и моря. Шапочки более крупного размера изображают взрослых животных, шапочки маленького размера соответственно детёнышей животных. Количество лисят, зайчат, оленят, волчат должно быть до 5 штук.

Воспитатель для роли мам выбирает детей с развитой речью. Надевает на головы шапочки. На полу (на земле) рисует круги. Предлагает мамам выбрать домик. Остальным детям на выбор предлагаются шапочки детёнышей. Мама с детёнышами устроились в домиках.

Воспитатель: «Наступила весна, у животных тундры появились детёныши. Когда они немного подросли, то стали выходить из своих домиков погреться на солнышке и поиграть. (Звучит звук ярара. Дети играют). Дети заигрались и не заметили, как наступило время обеда. (Дети бегают, прыгают, ищут ягель и т.д.). Помогите малышам. Потеряли дети мам!» Если дети не могут отыскать мам, то последние должны их позвать «К,ыет! Гым н,утку!» (предложить несколько словосочетаний для диалога).

Воспитатель предлагает детям поменяться шапочками, и игра начинается сначала.

Соревновательный вариант. Начало игры такое же, как и в сюжетном варианте. Под звуки ярара дети играют, резвятся. С прекращением звучания они останавливаются, закрывают глаза. Мама, стоящая в домиках, по указанию воспитателя меняются местами. По сигналу «Помогите малышам. Потеряли дети мам!». Дети открывают глаза и быстро занимают свой дом.

Правила игры:

- запомнить названия животных на родном языке;
- нельзя искать маму без сигнала.

«ЕВРАЖКИ И СОВА»

Описание игры и приёмы её проведения.

Экскурсия в тундру. Наблюдение за жизнью евражек. Проводится беседа о евражках, их повадках, среде обитания, пище, внешнем виде. Особое внимание уделить, тому, как они замирают стоя столбиком.

Для игры следует изготовить шапочки евражек и совы.

Воспитатель предлагает детям поиграть в игру «Евражки и сова» («Йильэт ынкьам тык,ыл»). Воспитатель рисует на полу круги (объясняет, что это норки евражек). По считалке выбрать ребёнка на роль совы. Надеть шапочку и предложить спрятаться за «сопкой». Остальные дети выполняют роли евражек. Евражки бегают, резвятся, играют, собирают грибы и коренья.

Воспитатель читает стихотворение:

Тык,ыл, Тык,ыл,
Нъэйн,эк,ин «Угу!»
Колё, Колё,
Нъэйн,эк,ин «Угу!»

Как только евражки услышали крик совы «Угу!» они должны:

- вариант: замереть стоя столбиком, как евражка, и не шевелиться. Если евражка пошевелилась, то сова её забирает и уносит за «сопку»;
- вариант: быстро спрятаться в норку.

«КТО БЫСТРЕЕ СОБЕРЁТСЯ НА ОХОТУ?»

Описание игры и приёмы её проведения.

Наблюдение за трудом охотника: как он собирается на охоту, что берёт с собой, для какой охоты надел снаряжение (весенней, летней, зимней, на кромке собрался охотиться, или на вельботе, поедет на нарте или пойдёт пешком). Беседы с детьми, рассматривание сюжетных картин, в вечернее время дидактическая игра: «Кому, что нужно для работы?»

Для игры подготовить снаряжение охотника: 2 камлейки, 2 пары варежек, 2 удочки, 2 ружья, 2 бинокля, 2 гарпуна, 2 палки, 2 рюкзака, 2 ремня с охотничьим ножом. Положить подготовленное снаряжение на 2 журнальных стола. Прочитать отрывок из стихотворения В. Кеулькута «Охотник»:

Уже немного рассвело
Заполыхали горы
И только солнышко взошло
Охотник начал сборы.

Воспитатель предлагает детям сыграть игру «Кто быстрее соберётся на охоту». Предлагает 2 детям собраться на охоту: быстро надеть камлейку, застегнуть ремень с охотничьим ножом, и т.д. Повторить игру несколько раз.

Правила игры:

- брать только те предметы, которые необходимы для охоты;
- знать чукотские названия снаряжения;
- усложнение: как только вы увидите, что дети хорошо справляются с заданием необходимо добавить другие предметы: например, игрушки или домашнюю утварь.

«ВАЖЕНКА И ОЛЕНЯТА»

Описание игры и приёмы её проведения.

Просмотр научных или любительских фильмов о жизни северных оленей. Рассматривание как предметных, так и сюжетных картин. Беседа о жизни северного оленя в тундре, о появлении весной телят.

Для игры следует изготовить шапочку волка, оленьи рожки (для важенки более крупные, для телят маленькие).

В углу помещения поставить макет яранги. По считалке выбрать ребёнка на роль оленевода и волка. Предложить разделится на пары. Распределить роли, надеть рожки: важенкам более крупные, оленятам маленькие. Объяснить, что важенки всегда защищают своих телят. Оленевод пасёт оленей, волк прячется за «сопкой».

Бродит в тундре важенка
С нею оленята
Объясняют каждому
Всё, что непонятно
Топают по лужам
Оленята малые
Терпеливо слушают
Наставленья мамины.

Воспитатель читает стихотворение, оленевод следит за стадом. Из-за сопки выбегает волк. Оленевод должен первым заметить волка и предупредить оленей: «Н,аргыночьын!» важенки должны защищать своих телят от волка, а оленевод отогнать стадо к яранге.

Правила игры:

- важенки и оленята после сигнала пастуха должны бежать к яранге;
- важенка должна при необходимости защищать своего телёнка;
- роль важенки может исполнять только девочка.

Совет воспитателю. Оленеводу предложить надеть камлейку, дать бинокль и ружьё. Если мальчик отказывается быть оленёнком, то ему можно предложить быть вожаком стада.

«ЧТО ЗА РЫБКА?»

Описание игры и приёмы её проведения.

Для игры следует изготовить из картона силуэты рыб, которые водятся на Чукотке (гольца, кеты, горбуши, бычка, наваги, корюшки и т.д.). Раскрасить соответственно их виду, закрепить у рта небольшой кусочек железной проволоки. Отдельно изготовить удочки, на леску привязать магнит.

Предложить детям поиграть в игру «Что за рыбка?»

На земле или на полу нарисовать несколько кружков (это лунки) на них положить макеты рыб. Предложить детям поймать рыбу, назвать на родном языке.

Правила игры:

- начинать ловить после сигнала воспитателя «Ловись рыбка: большая и маленькая!»;
- знать названия рыб.

Словарь слов на родном (чукотском) языке

Ин,ы – волк.
К,оран,ы – олени.
Ръэв – кит.
Вал'вин,ын – ворон.
Ынкъам – союз «и».
Пипик,ыл'гын – мышки.
К,оок, - крик ворона.
Тык,ыл' – сова.
Ятъёл' – лиса.
Ынныт – рыбы.

Мэмыл' – нерпа.
Умк,ы – белый медведь.
Ярар – чукотский бубен.
К,ыет! – подойди.
Гым – я.
Н,утк,у – вот.
Йил'ьэт – евражка.
Нъэйн,эк,ин – кричит.
Камлейка — глухая рубаха с капюшоном.
Н,аргыночьын – уличный.
Колё – много.

Подвижные и творческие игры, предложенные в программе, являются эффективным средством формирования положительных взаимоотношений сверстников в группах детского сада. Они ценны и в педагогическом отношении, так как оказывают большое влияние на воспитание ума, характера, воли, развивают нравственные чувства, создают определенный духовный настрой, интерес к родной природе, родному краю, физически укрепляют детей.

Список литературы

1. Богуславская З.М., Смирнова Е.О. Развивающие игры для детей младшего дошкольного возраста.
2. Сборник стихотворений «Пою тебя, Чукотка».

Рабочая программа дополнительного образования по физическому воспитанию с элементами северного многоборья «Эрмэчьын»

*Кееквут Л.В., инструктор по физической культуре муниципального бюджетного дошкольного образовательного учреждения «Детский сад «Солнышко» с. Лорино»,
Чукотский район Чукотского автономного округа*

Содержание программы включает перечень традиционно-народных физических упражнений, игр и национальных видов спорта, направленных на комплексное развитие физических качеств, при этом учитываются этнические особенности чукчей, эскимосов.

Программа кружка «Эрмэчьын» рассчитана на детей от 5 до 7 лет. Основной формой работы по программе является групповые учебно-тренировочные занятия. Занятия проводятся один раз в неделю. Группа 13 человек. 27 занятий в год.

Описание некоторых игр, используемых на учебных занятиях

ПОДВИЖНАЯ ИГРА «ДОБЕГИ И ПРЫГНИ»

Несколько детей стоят шеренгой. На расстоянии 10м от них начерчена полоса шириной 30-40см. По сигналу педагога дети быстро бегут вперед. Побеждает тот, кто первым, точно наступив на полосу, подпрыгнет вперед – вверх.

Правила: прыгать вверх только с полосы, толкаясь одной ногой.

ИГРА «МЯЧ СКВОЗЬ ОБРУЧ»

Шесть детей в вытянутых в стороны руках держат по обручу (всего пять обручей). Двое играющих проходят вдоль цепочки из обручей справа и слева и перебрасывают друг другу мяч через каждый обруч. При повторении сменить стоящих с обручами.

Правила: мяч должен пролетать в обруч, если пройдет мимо или игрок его не поймает, бросок следует повторить.

ПОДВИЖНАЯ ИГРА «ПРЫГУНЫ»

На пол кладут три палки. Трое детей встают так, чтобы палки находились между их ногами. Под текст песни дети прыгают по очереди над палками, то скрещивая, то разводя ноги, не задевая палку. На каждое четверостишие прыгает другой ребенок.

«Зайка беленький сидит
И ушами шевелит.
Вот так, вот так,
И ушами шевелит.
 Зайке холодно сидеть,
 Надо лапочки погреть.
 Хлоп – хлоп, хлоп – хлоп,
 Надо лапочки погреть.

Зайке холодно стоять,
Надо зайке поскакать.
Скок – скок, скок – скок,
Надо зайке поскакать».

Правила: прыгать, не задевая и не сдвигая палки с места; соблюдать ритм прыжков, начинать и заканчивать прыжки в соответствии с началом и окончанием чтения стихов.

Усложнение: во время прыжков выполнять хлопки перед собой, над головой, за спиной.

СОСТЯЗАНИЕ «ФИЗКУЛЬТ – УРА!»

Дети располагаются на одной стороне спортивного зала за линией старта. На противоположной стороне отмечен финиш. Ребята говорят:

«Спорт, ребята, очень нужен.
Мы со спортом крепко дружим.
Спорт – помощник!
Спорт – здоровье!
Спорт – игра!
Физкульт – Ура!»

С окончанием слов дети бегут наперегонки к финишу.

Правила: побеждает те, кто в числе первых трех пересек линию финиша.

Усложнение: победителей выстраивать на 1-2 шага дальше от линии старта.

ПОДВИЖНАЯ ИГРА «ЛЯГУШКА В БОЛОТЕ»

На полу выкладывают из скакалки большой прямоугольник, с двух сторон – берега, на них на расстоянии 50-60см друг от друга кочки (небольшие бугорки, нарисованные кружки), в стороне журавль в гнезде. Лягушки располагаются на кочки и говорят:

«Вот с насиженной гнилушки
В воду шлепнулись лягушки.
Стали квакать из воды:
Ква – ке – ке, ква – ке – ке,
Будет дождик на реке».

С окончанием слов журавль ловит лягушек, а они прыгают в воду, где их ловить нельзя. Как только журавль отходит подальше, лягушки прыгают на кочку. Пойманная лягушка идет в гнездо журавля. После того как журавль поймает несколько лягушек, выбирается новый журавль из тех, кто ни разу не пойман.

Правила: с кочки в болото прыгать одним прыжком, мягко приземляясь на обе ноги, ловить лягушек можно на кочке или за границами болото.

Усложнение: ввести второго журавля; увеличить расстояние от кочек до кочек.

СОСТЯЗАНИЕ «ПОПАДИ В ЦЕЛЬ»

Связываются четыре обруча (в виде цветка). Их кладут в центре круга, за четой которого встают дети. Каждый по очереди бросает в обруч мяч. Попадание в центр между связанными обручами дает три очка, а во все обручи – по одному. Выигрывает тот, кто первым наберет условленное количество очков.

Правила: бросать предметы по очереди любым способом – снизу, от плеча.

ПОДВИЖНАЯ ИГРА «СУМЕЙ ВСКОЧИТЬ»

Дети поочередно подходят к возвышению (устойчивой скамейке) и выполняют прыжок на препятствие разными способами: впрыгивают с места на обе ноги; то же с 3-5 шагов.

ИГРА «ЛОШАДКИ»

Дети распределяются на две равные подгруппы, одна из которых всадники, другая – лошади. Всадники располагаются на одной стороне зала, лошади – в конюшне. Педагог – сторож.

Всадники запрягают лошадей, используя скакалки, становятся друг за другом. На слова «шагом» всадники идут друг за другом обычной ходьбой, лошади – высоко поднимая ноги. На сигнал «бегом» бегут, на сигнал «галопом» скачут, на сигнал «врассыпную» бегут в разных направлениях по залу. Затем вновь идут друг за другом. На слова «тпру!» останавливаются. Дети меняются ролями. Игра повторяется.

Правила: менять движения по сигналу; при беге не сталкиваться.

Усложнение: добавить ходьбу по доске или бревну, в горку и с горки.

ПОДВИЖНАЯ ИГРА «ПИНГВИНЫ С МЯЧОМ»

Дети стоят в 4-5 звеньях. Напротив каждого звена (на расстоянии 4-5м) ориентир – высокий кубик. Первые в звеньях получают матерчатые мячи или мешочки с песком. Зажав их между коленями, прыгают к предмету, берут мяч или мешочек и, добежав ориентир, возвращаются каждый к своему звену и передают мяч или мешочек следующему. Когда все прибегут, прыгают другие 4-5 детей.

Правила: прыгать, не теряя мяча; потерявший должен снова зажать мяч ногами и начинать прыжки с того места, где был потерян мяч.

Усложнение: прыгать с мячом до ориентира и обратно; играть командой – выигрывает та, игроки которой быстрее сумели закончить дистанцию.

ИГРА «СБЕЙ ОБРУЧ»

Двое детей катают по дорожке друг другу обруч, переплетенный веревочками. Двое других, находящихся с противоположных сторон, бросают мягкий мяч, стараясь сбить обруч.

Правила: бросать обруч, не выходя за линию; сбившие обруч меняются ролями с теми, кто катал.

ПОДВИЖНАЯ ИГРА «ПРЫЖКОВАЯ ЭСТАФЕТА»

Вариант 1. Играющие встают колонны и продвигаются вперед прыжками с одной ноги на другой. В конце продвижения дать задание – выпрыгнув вверх, коснуться рукой отметки на стене баскетбольного кольца.

Вариант 2. Играющие встают колонны и продвигаются вперед прыжками на двух ногах с набивным мячом в руках. В конце продвижения дать задание – выпрыгнуть вверх с набивным мячом в руках.

Вариант 3. Играющие встают колонны и продвигаются вперед прыжками боком. В конце продвижения дать задание – выпрыгнув вверх, коснуться рукой отметки на стене баскетбольного кольца.

ИГРА «ГУСИ – ЛЕБЕДИ»

На одном конце зала отмечается дом, где находятся гуси, на противоположном конце стоит пастух. Сбоку от дома – логово волка. Остальное место зала – луг. Назначаются или выбираются пастух и волк, они занимают свои места. Гуси пасутся на лугу.

Пастух. Гуси, гуси!

Гуси. Га, га, га!

Пастух. Есть хотите?

Гуси. Да, да, да!

Пастух. Так летите!

Гуси. Нам нельзя,

Серый волк под горой

Не пускает нас домой...

Пастух. Так летите, как хотите,

Только крылья берегите!

Гуси, вытянув руки в стороны, летят домой, а волк выбегает и старается поймать (осалить) гусей.

Правила: пойманным считается тот, до кого дотронулся волк, подсчитываются пойманные гуси, назначается новый волк и пастух.

Усложнение: волк должен подлезть под дугу или в обруч.

ИГРА «БРОСЬ – ПОЙМАЙ!»

Играющие бросают мяч через натянутую веревку (высота 1,2-1,5м), пробегают под ней вперед и ловят мяч сразу или после отскока от земли.

ИГРА «МЫШЕЛОВКА»

Играющие делятся на две неравные подгруппы: меньшая (примерно одна треть играющих) образует круг – мышеловку, остальные – мыши находятся за кругом. Играющие – мышеловка – берутся за руки и ходят по кругу и говорят:

«Ах, как мыши надоели,

Все погрызли, все поели.

Берегитесь же, плутовки,

Доберемся мы до вас.

Вот поставим мышеловки,

Переловим всех сейчас!»

Дети останавливаются, поднимают сцепленные руки. Мыши вбегают в мышеловку и выбегают из нее. По сигналу «хлоп» дети опускают руки – мышеловка захлопнулась.

Правила: мыши не должны стоять в кругу или вне его; не успевшие выбежать по сигналу считаются пойманными и встают в круг – мышеловку.

ПОДВИЖНАЯ ИГРА «С КОЧКИ НА КОЧКУ»

На пол раскладывают две скакалки – два берега, между которыми болото (расстояние между линиями 30м). Играющие распределяются парами на одном и другом берегу. Педагог кладет на болоте кочки – кружки (можно использовать плоские обручи) на разном расстоянии друг от друга: 30, 40, 50, 60, 70, 80см. Двое детей по сигналу прыгают с кочки на кочку, стараясь перебраться на берег. Тот, кто оступился, остается в болоте. Выходит следующая пара. Когда все выполняют задание, воспитатель назначает, кому выводить детей из болота. Тот подает увязшему руку и показывает прыжками пути выхода из болота.

Правила: прыгать можно толчком одной или двух ног, выбирая маршрут по желанию; нельзя становиться ногой между кочками; тот, кто нарушил, остается в болоте, пока его не выручат; выручать можно после того, как все переправятся на берег.

ИГРА «МИШЕНЬ – КОРЗИНКА»

Небольшую корзину подвешивают над землей на 2,5м и раскачивают. 2-3 играющих встают за кругом, обозначенном на расстоянии 3-4 шагов от нее, стараются забросить в корзину какие-либо мелкие предметы. Когда корзина перестает раскачиваться, производится подсчет брошенных предметов. Выигрывает тот, чьих предметов оказалось в корзине больше.

Правила: при метании нельзя заходить в круг; бросать в корзину по одному предмету любым способом.

ПОДВИЖНАЯ ИГРА «ВОЛК ВО РВУ»

Посередине зала раскладывают две скакалки, на расстоянии 70-100см одна от другой, это ров. У одной из сторон площадки дом коз. Все играющие козы, один – волк. Козы располагаются в доме, волк во рву. По сигналу педагога «козы, на луг» козы бегут на противоположную сторону зала, перепрыгивая через ров (волк не трогает коз), по сигналу «козы, домой» перепрыгивая через ров. Волк, не выходя из рва, ловит коз, касаясь их рукой. Пойманные отходят в конец рва. После 2-3 перебежек всех пойманных возвращают в дом. Назначается другой волк из числа тех, кто не попался.

Правила: прыгать через ров.

Усложнение: ввести второго волка; сделать два рва, в каждом по одному волку.

ИГРА «ПЕРЕМЕНИ ПРЕДМЕТ»

На одной стороне зала выкладывают 4-5 кружков на расстоянии одного шага один от другого, в каждом по мешочку с песком. На противоположной стороне выстраиваются играющие в 4-5 колонн против каждого кружка. Каждый первый в колонне получает кубик. По сигналу дети бегут к кружкам, кладут в них кубик, берут мешочки с песком и возвращаются на места.

Правила: предмет нужно класть в кружок, не бросать; если предмет не точно положен в кружок, играющий должен вернуться и поправить предмет.

ПОДВИЖНАЯ ИГРА «ЛЕТУЧИЕ РЫБКИ»

Загадка: Он дыряв со всех сторон,

Даже если новый он.

Ловят рыбу им в реке,

И в пруду, и в озере. *(невод)*

Дети бегают по площадке, время от времени совершая прыжки. Это летучие рыбки. Два рыбака растягивают сеть (шнур длиной 2,5-3м, привязанный к концам двух гимнастических палок) и стараются поймать рыбок. Сеть скользит по поверхности воды (по земле). Летучие рыбки, когда к ним приближается сеть, выпрыгивают из воды и перелетают через нее. Через 1,5-2 минуты рыбаки подсчитывают улов. Назначают новых рыбаков из самых резвых рыбок, и игра продолжается. Игра повторяется 4-5 раз. Педагог следит, чтобы все дети активно двигались по площадке, не скапливались в одном месте, иначе трудно перепрыгивать через сеть.

Варианты: 1) сеть скользит на высоте 10-15 см от земли; 2) рыбаки продвигаются бегом.

ИГРА «БРОСЬ ТОЧНО В РУКИ»

Вариант 1. Бросать и ловить мяч парами, стоя на коленях.

Вариант 2. Бросать и ловить мяч парами, сидя скрестив ноги.

ПОДВИЖНАЯ ИГРА «НЕ ОСТУПИСЬ»

Соревнуются две команды (по 5-6 детей). Первые в каждой команде продвигаются вперед прыжками на одной ноге, остальные идут рядом. Как только прыгающий оступися, начинает прыгать второй ребенок из этой же команды. Выигрывает команда, сумевшая одолеть прыжками более длинную дистанцию.

Правила: прыгать на одной ноге, вставшего на обе ноги тут же сменяют; сменивший начинает с того места, где ошибся предыдущий играющий.

ЯКУТСКАЯ ИГРА «ЯСТРЕБ И УТКИ»

На полу зала выкладывают из скакалки 2 озера, между ними расстояние 5-10 шагов. С помощью считалки выбирают ястреба, он встает между озерами. Остальные дети – утки плавают в своих озерах. По сигналу дети – утки меняются местами. В это время ястреб ловит уток.

Правила: ястреб только дотрагивается до уток, когда они находятся вне озера, в озере уток ловить нельзя: пойманные утки выбывают из игры и возвращаются на места после подсчета и смены ястреба.

Для выбора ястреба можно использовать следующую считалку:

«Жил в реке один налим,
Два ерша дружили с ним.
Прилетали к ним три утки
По четыре раза в сутки
И учили их считать:
Раз – два – три – четыре – пять!»

ПОДВИЖНАЯ ИГРА «КТО СДЕЛАЕТ МЕНЬШЕ ПРЫЖКОВ»

В зале обозначают две линии на расстоянии 5-6м. Несколько детей встают к первой линии и по сигналу прыгают до второй линии, стараясь достичь ее за меньшее число прыжков. Для этого необходимо сильнее оттолкнуться, приземление выполнить мягко и тут же начинать отталкивание для следующего прыжка.

Правила: ноги сильно не расставлять, приземляться на обе ноги.

Усложнение: увеличить дистанцию до 10м (это требует в среднем 8-10 прыжков).

ПОДВИЖНАЯ ИГРА «ПРЫГНИ – ПРИСЯДЬ!»

Играющие стоят в колонне на расстоянии одного шага один от другого. Двое водящих с веревкой в руках (длина 1,5м) располагаются справа и слева от колонны. По сигналу дети проносят веревку перед колонной (на высоте 25-30см от пола). Играющие в колонне поочередно перепрыгивают через веревку. Затем, миновав колонну, водящие поворачиваются обратно, неся веревку на высоте 50-60см. Дети быстро приседают, принимая положение группировки (обхватывают колени руками, приближают голову к коленям), чтобы веревка их не задела. При повторении игры водящие меняются. Выигрывают те, кто, не задев веревки, сумел выполнить прыжки и приседание.

Правила: подпрыгивать вверх толчком двух ног, не перешагивать; тот, кто ошибся (при прыжке или приседе коснулся веревки), выходит из колонны на 2-3 повторения игры.

СОСТЯЗАНИЕ «ПОЛОСА ПРЕПЯТСТВИЙ»

В качестве препятствий могут быть различные скамейки, дуги, барьеры, цели для метания. Порядок преодоления препятствий может быть любым, например подлезть под несколько дугами (рейками), пройти по гимнастической скамейке (или бревну), обежать набивные мячи (четыре мяча, положенных на расстоянии 1м один от другого), перепрыгнуть с места через две линии, проползти по гимнастической скамейке, пробежать с маленьким мячом (или мешочком с песком) 6-7 м и метнуть его в цель. Оцениваются быстрота и точность выполнения задания.

Список литературы

1. Гаркушин В.В. Программа по национально-региональному компоненту на уроках физической культуры «Национальные виды спорта. Северное многоборье».
2. Литвинова О.М. Физкультурные занятия в детском саду. Изд. 2-е. – Ростов-на-Дону: Феникс, 2010.
3. Тыненеут Л.В. Дополнительная предпрофессиональная программа по виду спорта северное многоборье.

3. Игра – окно в мир взрослой жизни или Народные игры для детей и подростков

Игры народов Сибири

Корольчук О.А., учитель начальных классов муниципального казенного общеобразовательного учреждения «Специальная (коррекционная) школа № 1, г. Новосибирск

В современном мире, к сожалению, совершенно не осталось места для подвижных игр. В старину игры передавались из уст в уста, от взрослого к младшему. Дети в наше время стали мало двигаться, мало гулять. Если же они оказываются на прогулке, то зачастую не умеют взаимодействовать друг с другом, и просто не знают дворовых игр.

А последние 10 лет детей активно захватил интернет, здесь они и формируют свой игровой интерес, свойственный детям, но, к сожалению, эти игры не способствуют физическому развитию.

Огромное количество детей за последние десятилетие стали нуждаться в помощи лечебной физкультуры, так как имеют проблемы с осанкой, у детей стали разрушаться суставы, страдает зрение, имеются серьезные проблемы в поведении, пространственной ориентировке.

Воспитательные задачи, которые несут народные игры и их возрождение просто не заменимы. Игры учат коллективизму, взаимопомощи. Способствуют соревновательному задору. Формируют интерес к истории и культуре своего региона через традицию игры. Дети становятся более ловкими, сильными, выносливыми. Хорошо ориентируются в пространстве, формируя общую крупную моторику. Развивают память, творческое воображение, познавательную активность, фантазию.

Занимаясь обучением и воспитанием детей с особыми образовательными потребностями, мы ввели игровую деятельность в школе, как обязательную. Дети играют на переменах, на уроках, во внеурочной деятельности. Хорошие результаты этой деятельности видны почти сразу, дети уходят с уроков в положительном настроении, знакомят с играми других детей вне школы.

Описание работы: Игры народов Сибири.

Цель: Изучение этноса народов Сибири через народные игры.

Задачи:

- знакомство с народными играми населения Сибирского региона;
- способствовать формированию интереса к истории и культуре своего региона через традицию игры;
- развивать ловкость, силу, быстроту, выносливость, пространственную ориентировку;
- развивать память, творческое воображение, познавательную активность, фантазию;
- воспитывать смелость, честность, чувство коллективизма, взаимопомощи, соревновательный задор, характер, чувство ответственности.

Ход мероприятия

Картина 1

- Деда, сделай мне конька, хочу с ребятами на улице играть.
- Ваня, а меня с собой возьмешь. Посмотри, какая у меня кукла есть!
- Мала еще ты, Матрена! Дома сиди! Бабушке помогай!

Ведущий. В течение многих столетий, а то и тысячелетий игровые традиции передавались, как и сказки, «из уст в уста». В крестьянских семьях XIX-XX веков, игра, имела такое же важное значение, как работа. До христианства на Руси игры имели обрядовое значение (хороводы, чехарда и т.д.).

Игры детей разных стран Европы и Азиатской России имели большое сходство, но в тоже время имели отличия, связанное с национальным языком, менталитетом. Главное, что все игры были массовые, учили общению, способствовали воспитанию коллектива и личности ребенка.

Игра из поколения в поколение передавала определенный «код» традиционной культуры.

Сегодня мы с вами попадем в культуру переселившихся в Сибирь с разных территорий Европейской части России (Белоруссия, Украина, Поволжье). Дети, помимо игр с самодельными игрушками (у мальчиков – «конями», «коньками», у девочек – тряпичными куклами), все без исключения участвовали в активных, как их называли, «дворовых», «уличных» играх.

Картина 2

- Ребята, давайте в «курью играть» (заходят в дом). Давайте считаться.

Стоят дети в кружке и начинают считаться....

- На золотом крыльце сидели: Царь, царевич, король, королевич, сапожник, портной.

Кто ты будешь такой? Говори поскорей - Не задерживай добрых и честных людей!

Ведущий. Игра «Курья» жмурки. Водящему завязываются глаза, он должен вслепую поймать кого-либо из участников и угадать его имя, если угадал, то водил пойманный, если нет, то водящий оставался тот же.

Дети играют.

Ведущий. Популярной игрой была игра в «цирки», похожее название «цурки» было в игре народов Минской губернии, но немного отличалась по содержанию.

Картина 3

- Ребята, а ну давай в цирки играть, глянь, сколько фигурок принес.

Все подбегают, водящий подбрасывает фигурки, все их ловят, то одной, то двумя руками, то стоя на одной ноге и т.д.

Начинают подсчет очков, у кого больше фигурок.

Ведущий. Для игры в камешки обтачивали камешек кусочками кирпича, или другого камешка, чтобы они не были такими острыми. И правила здесь были разными. Один камешек подбрасывался, а другой одновременно надо было поднять с земли (показывает) Затем правила усложнялись, и надо было успеть поднять с земли 2, 3 камушка одновременно (показ игры ведущей). Эти же камешки можно было укладывать разными фигурами и выбивать их каким-нибудь другим камешком.

Картина 4

В центр круга выходит один человек, пытается бросить вверх и поднять с земли камушки одновременно, все остальные ждут своей очереди. Пишут результат на листочке (можно на земле, если на улице).

Ведущий. «Похараниваю я золото, спохораниваю. Мое золото пропало, в чистом полюшке запало...». Такими словами сопровождалось начало игры «Колечко». Играющие делали руки лодочкой, а водящий, чтобы никто не увидел, передавал кому-нибудь из играющих в ладошки колечко, пуговку или камешек.

Картина 5

- Колечко, колечко выйди на крылечко! Группа детей сидит на скамье, ведущая вызывает...

Ведущий. В этот момент тот, у кого колечко соскакивает с места и убегает, если сосед его не сможет удержать. Убежавший становится водящим.

Картина 6

- Ребята, а давайте в человека поиграем! (на земле рисуется палочкой или мелом по типу классиков фигура человека, дети бросают стекляшку и прыгают то на одной, то двумя ногами)

Ведущий. Участник, который не сбился и не упал, добравшись до самого высокого квадрата, выигрывал.

Похожей игрой была игра «в окошки»: фигура чертилась в виде парных квадратов. Прыгали на одной ноге, стараясь подтолкнуть стекляшку в следующий квадрат.

Ведущий. Много игр знали деревенские ребяташки играли и в лапту, и в догонялки, мячик, фантики, ножичек. Любили и поплясать под гармошку. Любили водить хороводы. Дети свои хороводы водили, молодежь другие, пожилые женщины пели иные по содержанию песни. Давайте посмотри один из хороводов того времени.

Картина 7

Играющие становятся в круг, в середину которого ставят «утку», а за кругом «селезня». Играющие запевают песню и хоровод начинает двигаться по кругу. Во время исполнения песни «селезень», как в игре «кошки-мышки», находясь за кругом старается поймать «утку». А для этого пытается проникнуть внутрь круга, но его всячески удерживают играющие. Игра продолжается до тех пор, пока «селезень» не поймает «утку»; далее на их место выбираются другие.

Селезень утку загонял.

Селезень утку загонял,

Молодой серу загонял,

Пойдём, утица, домой,

Пойдём, серая, домой,

У тя семеро детей,

Восьмой – селезень,

А девятая – сама,

Поцелуй разок меня.

Ведущий. При другой игре «Золотые ворота», попарно вставали в круг и брались за руки, образуя ворота. Ведущий с цепочкой играющих проходил под руками поющих. В конце припевок руки опускали и тот, кто оставался внутри, должен был вставать в ряд, и игра продолжалась, пока не оставалось никого из проходящих под «воротами».

Картина 8

Под музыку дети играют в игру.

Ведущий. Особый интерес представляют игры, зафиксированные у выходцев из Белоруссии, проживающих в Забайкалье. Любимой игрой семейских мальчишек была игра в «зоски». Зоска представляла собой шайбочку из свинца, из которой торчал пучок упругих конских волос. Игра заключалась в подбрасывании зоски боковой стороной стопы (щиколоткой) максимальное число раз. Старожилы Сибирских деревень вспоминали, что в детстве подбрасывали зоски до 500 раз без перерыва.

Картина 9

Ребенок подбрасывает щиколоткой ноги монетку (подобие зоски).

Ведущий. Да, игра для детей являлась еще в недалеком прошлом школой подготовки к взрослой жизни, способствовала вовлечению человека в жизнь социума. И сегодня мы попытались вернуться к своим истокам и показать вам всю значимость народной игры!

Участие в народных играх особенно важно для мальчиков. Доказано психологами, что формирование мужского характера без преодоления препятствий - невозможно. Психологи доказали, что без преодоления препятствий в игровой форме невозможно становление мужского характера.

Современным детям, которые привыкли к современным технологиям, трудно представить, что люди могли обходиться без этого. В современном мире дефицита живого общения, нам просто необходимо продолжать передавать из уст в уста наши игровые народные традиции. Только это поможет нам воспитать по-настоящему самодостаточного человека, знающего и уважающего традиции своего народа.

Список литературы

1. Богатырев П.Г. Народная культура славян. - М., 2007. - С. 43.
2. Довнар-Запольский М. Крестьянские игры в Минской губернии // Живая старина, 1891. - Вып.3. Отдел V. С. 203–208.
3. Довнар-Запольский М. Крестьянские игры в Минской губ. // Там же. С. 205.
4. Фурсова Е.Ф. Местные съезжие праздники в Приобье (конец XIX – начало XX века) // Обзорные результаты лабораторных исследований археологов и этнографов Сибири и Дальнего Востока в 1994–1996 годах. - Новосибирск, 2000. С. 206–211.

Муниципальная долгосрочная программа – творческий проект «Междуреченские дворики»

*Волкова А.В., зам. директора по культурно-просветительской работе
муниципального учреждения культуры «Районный Дворец культуры и искусств
«Конда», г.п. Междуреченский Кондинского района Тюменской области
Ханты-Мансийского автономного округа - Югра*

«Дети должны жить в мире красоты, игры, сказки, музыки, рисунка, фантазии, творчества...»
В.А. Сухомлинский

Летние каникулы составляют самую значительную часть годового объема свободного времени школьников, но, к сожалению, далеко не все родители могут предоставить своему ребенку в летнее время полноценный, правильно организованный отдых и возможности для развития. Давно известно, что важнейшие функции летних каникул учащихся – это разрядка накопившейся за год напряженности, восстановление израсходованных сил, здоровья, развитие творческого потенциала детей. В каникулярный период времени проблема организации занятости детей и молодежи по месту жительства становится особенно острой, причем дети, неохваченные организованными формами досуга – это, в основном, дети и подростки из неблагополучных семей, из семей «группы риска».

Поэтому по окончании учебного года перед коллективом МУК РДКИ «Конда» встает задача организации летнего отдыха и занятости детей. Каждый год хочется наиболее полное охватить детей организованным отдыхом. Нам представляется важным создать адекватные условия для развития и отдыха ребенка в летний период, используя для этого разнообразные формы организации деятельности и общения. Летом мы должны давать воспитанникам возможность добровольно выбирать занятия, развивать самодеятельность и самоуправление в организации жизни, пробуждать интерес к социально ценным видам деятельности.

Одной из форм работы в летний период мы выбрали реализацию муниципальной программы Творческий проект «Междуреченские дворики». Данная программа пользуется успехом и популярностью у детей, подростков и молодежи г.п. Междуреченский вот уже на протяжении 9 лет. Она позволяет более эффективно решать проблему занятости детей в свободное время. В 2016 году были разработаны методические рекомендации по организации игр на свежем воздухе для всей семьи.

Во время реализации творческого проекта «Междуреченские Дворики», к работникам культуры присоединяются специалисты и других структур (ОМВД РФ по Кондинскому району, Отдел по опеке и попечительству администрации Кондинского района, Комплексный центр социального обслуживания населения, Кондинская районная больница), которые проводят профилактические акции, такие как «Терроризм – угроза обществу», «Межнациональные отношения», «Здоровый образ жизни», «Безопасное лето», «Детский телефон доверия» и др.

Одной из самых приоритетных задач данной программы – знакомство с народными подвижными играми, которые на данный момент не пользуются большим спросом у подрастающего поколения, но с удовольствием вовлекают с игровой процесс старшее поколение, которые выросли на данных играх. В Год народного искусства и нематериального культурного наследия народов России, как никогда актуально проявления интереса к сохранению традиций народов, проживающих на территории Кондинского района. Мы хотели бы особое внимание уделить возрождению игр, в которые играли мы и наши родители, вспомнить давно забытые формы досуга.

Физическая культура и спорт играют огромную роль в жизни современного общества. Они не только укрепляют здоровье нации, но и воспитывают мужество, волю, упорство в достижении цели, умение не пасовать перед трудностями и с честью выходить из непростых ситуаций.

Дворовая площадка – специально оснащенное место во дворе, где работники культуры организуют отдых детей, подростков и молодежи. Основной целью деятельности дворовой площадки по месту жительства является проведение культурно – досуговой, спортивно – оздоровительной, воспитательной, социальной работы с детьми, подростками и молодежью.

На территории Междуреченского функционирует шесть дворовых площадок по месту жительства. Особое внимание специалисты МУК РДКИ «Конда» решили уделить пяти из них.

Дворовые площадки по ул. Первомайской, ул. Глиники - Луначарского, ул. Днепропетровская, станция Устье-Аха и детская площадка мкр. «Нефтяник». Наполняемость их различна. Примерный охват детей и подростков в дворовой площадке в день – 25-30 человек. Режим работы дворовых площадок по месту жительства в летний период с 18:00 до 22:00 часов.

Реализация Программы позволит усовершенствовать процесс организации плановых мероприятий летней кампании, что в свою очередь, обеспечит оптимальные условия для формирования здорового и социально-активного потенциала подрастающего поколения, наиболее полно охватить детей и подростков малозатратными формами отдыха.

Цель программы: организация содержательного и позитивного досуга неорганизованной молодежи и молодых семей с детьми на дворовых площадках по месту жительства в летний каникулярный период.

Задачи:

- вызвать интерес у детей, подростков и молодежи к подвижным играм народа, проживающих на территории Кондинского района;

- оживление интереса подрастающего поколения к дворовым играм, спортивным мероприятиям, культурно - творческой деятельности;

- развитие форм и методов организации досуга по месту жительства с учетом особенностей молодежной субкультуры;

- профилактика асоциальных проявлений в молодежной среде путем вовлечения молодежи в общественную культурную и спортивную жизнь двора.

Предлагаемая программа основывается на деятельности молодежи и молодых семей, занятых на дворовых площадках по месту жительства.

Во время реализации проекта специалистами Районного Дворца культуры и искусств был замечен востребованный интерес у подрастающего поколения к традиционным дворовым играм и забавам.

В современных условиях популяризация и сохранение общероссийской культурной идентичности, противодействие феномену «отмены культуры», является очень актуальным направлением в проведении культурно – массовых и спортивных мероприятиях. В летнем сезоне 2022 года набирает обороты работа по сохранению народных традиций финно-угорской группы, проживающих на территории Кондинского района. Хочется отметить, что творческий проект «Междуреченские дворики» не теряет свою аудиторию. Специалисты, после проведения, получают массу положительных отзывов и комментариев, не только от детей – участников, но и от родителей – наблюдателей.

Список литературы

1. Абраменкова В. Богатырева А. Дети и телевизионный экран. // Восп. шк. - 2006. - № 6.
2. Игры детей обско-угорских народов // Под ред. Е.А. Немысовой. - СПб., 1999.
3. Эстетическое воспитание и развитие детей дошкольного возраста: учеб. пособие / Под ред. Е.А. Дубровской, С.А. Козловой. - М.: Академия, 2002.
4. Шангина И.И. Русские дети и их игры. - СПб., 2006.

Приложение

к муниципальной долгосрочной программе – творческому проекту «Междуреченские дворики»

Методические рекомендации по организации игр на свежем воздухе для всей семьи

Составители: Е.Г. Яикова, А.В. Волкова, С.Л. Ситникова

Подвижные игры на любой вкус, для любого сезона и любой команды

Описание некоторых игр

БИТВА-ПЕРЕТЯЖКА

Чертится на земле или рисуется мелом на асфальте – две ровные полосы с расстоянием 4-5 метров одна от другой, друг напротив друга. Затем все участники делятся на две равные команды и желательнo с равной силой. То есть: поровну девочек и детей младшего возраста. Команды выстраиваются за линии – длина линии должна быть достаточной для размещения за ней в шеренгу игроков. Можно кинуть жребий или проговорить считалку – чья команда будет действовать первой. Команда определяется, кто из её игроков будет нападать первый и этот игрок со словами «я тяну» выходит к противоположной команде. Все участники вытягивают правую руку за линию, но сами не переступают её. Вышедший игрок выбирает любого протянувшего руку и тянет его к себе. Если вышедший игрок смог перетянуть соперника за линию, то он забирает его в свою шеренгу и ставит за собой как пленника, а если нет, то перетянувший с другой команды ставит его как пленника за собой. Команды тянут друг друга по очереди. Команда сама решает, кто тянет. Если игрока, у которого есть пленники, перетянули — то пленники возвращаются в свою команду на место. Выигрывает та команда – которая перетянет всех участников с противоположной шеренги. Тянуть можно только правой рукой за правую, помогать участнику запрещено. За нарушение правил – нарушивший переходит автоматически пленником. Делать уловки разрешается – потянуться к одному, а схватить за руку другого, но только до того как до кого-либо дотронулся. Игра, конечно, больше подходит для мальчишек от 10 лет. И не стоит забывать о разминке перед такой игрой – хорошенько размять запястье, пальцы, локтевой и плечевой сустав. Хорошая разминка, соблюдения правил и дисциплины – залог успешной и увлекательной игры.

ШТУРМ КРЕПОСТИ

Игроки делятся на две равные команды, для игры им понадобится мяч. Определяется игровое поле, затем на этом поле чертится квадрат пять на пять шагов. По жребию можно определить, кто будет штурмовать крепость, а кто оборонять (находится в квадрате).

Правила: группа обороняющих занимает место в квадрате – выходить за квадрат запрещено, тот кто, вышел за квадрат покидает игру. Группа атакующих подходит к крепости не ближе чем на пять шагов и кто то из них кидает мяч стараясь попасть в защитников, если попадает, то защитник в которого попали, берёт мяч и в ответ кидает по нападавшим – если он промахивается, то вылетает из игры, ну а если попадает – остаётся и теперь уже тот в кого попали из нападения должен тоже попасть в кого-то из крепости иначе он покинет игру. Кто выведет из игры всех участников противника — тот и победил. Важно соблюдать заранее оговоренную дистанцию и территорию игрового поля.

ПОВЕЛИТЕЛЬ МЯЧА

В центре игровой площадки выкапывается углубление для мяча – не особо глубокое, так что бы мяч стоял на месте. Вокруг углубления чертится круг радиусом не более метра. Затем с помощью считалки или по другой договорённости выбирается повелитель мяча. Повелитель остаётся в стороне от играющих на расстоянии пару метров. Играющие становятся вокруг мяча, на равное друг от друга расстояние. Расстояние от мяча не должно быть слишком малым – 3-5 метров будет достаточно. После того как все заняли свои места вокруг мяча, повелитель выкрикивает чьё-либо имя из игроков и тогда тот игрок, чьё имя было произнесено резко бежит к мячу и с одного броска должен попасть в кого ни будь. Тот, в кого он попал, вылетает из игры, но если был промах, то кидающий сам покидает игру. Кидающий не имеет права бегать за игроками, он кидает только из зоны, очерченной вокруг лунки. Но и те, в кого кидают, в свою очередь тоже не должны покидать заранее оговоренных или даже очерченных границ игрового пространства. Дальше, повелитель мяча, снова произносит имя, и тот чьё имя было сказано – бежит и кидает мяч. В итоге кто последний попал в последнего в круге, или кто оставшийся смог увернуться от последнего игрока становится повелителем мяча. и игра начинается заново. Заранее оговорите тонкости правил и размер игровой территории и такие нюансы как: считается ли рикошет от земли попаданием или нужно для вылета попасть с навеса. Каждая компания, может трансформировать условия игры под свои вкусы, предпочтения и понимания. Пробуйте новые игры – будьте счастливы!

ПЕРЕТЯГИВАНИЕ КАНАТА

Эту игру по праву можно назвать классикой, вряд ли есть человек на земле, который в нее хоть раз, да не играл. Вариант, который мы предлагаем вам, немного усложнен – двум игрокам придется стоять не на земле, а на невысоких ящиках или коробках. То есть, помимо того, что предстоит тянуть канат в свою сторону, еще надо будет контролировать равновесие, чтобы не упасть или не сойти с игрового поста. Тот, кто оказывается на земле, становится проигравшим.

ПЕРЕСТРЕЛКА

Ровную площадку делят мелом на четыре части: две пошире, две поуже. Широкие полосы – это «города». Здесь размещаются игроки. Узкие полосы являются местом для «плена».

Играющие делятся на две команды. Каждая команда размещается в своем городе. Один из играющих выходит на середину площадки и подбрасывает мяч. Игроки стараются, не покидая своих «городов», завладеть мячом, и между командами начинается «перестрелка». Игроки каждой команды бросают мяч в игроков противника, чтобы выбить их из «города» и взять в «плен». Игрок, задетый мячом, становится «пленником» и переходит на полосу, помещающуюся за «городом» другой команды. «Пленных» можно освобождать, для этого надо бросить любому из них мяч так, чтобы тот мог поймать его с лёта. Если «пленник» поймает мяч, то он возвращается в свой «город». Оттуда он может кинуть мяч в противника или прийти на выручку другому «пленнику», перебросив ему мяч. Выигрывает команда, сумевшая взять в «плен» всех игроков другой команды.

ПЕРЕДАЙ МЯЧ

По считалке выбирают водящего. Все остальные игроки становятся в круг. Расстояние от одного играющего до другого должно быть не более одного шага. Водящий находится за кругом. Играющие берут большой мяч и передают его друг другу. Водящий, бегая за кругом, старается коснуться мяча рукой. Если это ему удалось, он становится в круг, а водит тот, у кого в руках был запятнан мяч.

РЕЗИНОЧКА

Играют в эту игру и девочки, и мальчики. В «резиночку» можно играть втроем, а можно и двое на двое; в этом случае, если играющий совершит ошибку при прыжке, его может выручить партнер. Можно играть даже одному, натянув резиночку на что-нибудь, например, на два стула. Для игры вам понадобится обыкновенная бельевая резинка длиной приблизительно два метра. Концы ее надо связать. Двое играющих, стоя «ноги врозь», растягивают резинку на высоте щиколоток, третий прыгает. В игре используются разные фигуры, все их нужно повторить. Допустивший ошибку меняется местом с тем, кто держит резинку.

КЛАССИКИ

В классики могут играть и один человек, и большая команда. Для игры потребуются мел и бита. В качестве биты можно использовать обычную жестяную коробочку из-под леденцов или, за неимением ее, простой камешек. На асфальте мелом расчерчивается прямоугольник и делится на восемь равных частей. Каждый квадрат прямоугольника называется классом.

Играющие решают, кто начинает игру первым, кто вторым и т. д. Для этого можно использовать считалку. Первый играющий бросает битку в первый класс, встает на одну ногу, перепрыгивает через черту в класс. Затем ударом ноги выбивает битку в следующий класс. Если бита улетела не в тот класс или игрок наступил на черту, он уступает место следующему игроку. Если играющий прошел через все классы, его ждет экзамен. Он кладет камешек на носок ноги и идет на каблучке через все классы. Нужно пройти осторожно, чтобы не уронить камешек и не наступить на черту. После экзамена участник заканчивает игру. Играя в классики, можно добавлять и придумывать новые правила, способы прыжков, очертания самих классиков.

ПРЯТКИ

С помощью считалки выбирается водящий. Водящий отворачивается к стенке и громко считает до нужной цифры, а в конце счета громко добавляет: «Я иду искать! Кто не спрятался – я не виноват!» После этого водящий ищет игроков. Когда он кого-то нашел, то его задача быстрее этого

игрока «застукать» – т. е. водящий подбегает к месту, где он считал, стучит ладошкой по этому месту и приговаривает: «Стуки-стуки, Вася!» Если водящий обозначился с именем игрока, то весь кон начинается заново – сопровождается это криками игроков: «Обознатушки-перепрытушки!».

Игроки должны «застукаться» за себя, до того как их «застукает» водящий – подбежать к месту, где считал водящий, постучать и проговорить: «Стуки-стуки за себя». «Застуканные» игроки могут давать подсказки другим игрокам, когда стоит бежать застукиваться, а когда стоит сидеть: «Топор-топор, сиди, как вор, и не выглядывай во двор!» – значит не высовываться, или «Пила-пила – лети, как стрела!» – значит нужно быстрее бежать «застукиваться».

КАЗАКИ-РАЗБОЙНИКИ

Играющим предварительно надо обговорить границы, в которых можно перемещаться и прятаться – двор, квартал, микрорайон. Затем играющие разбиваются на команды, одна из которых – «казаки», а другая – «разбойники».

«Разбойники» разбегаются прятаться, а «казаки» выбирают место для «темницы», куда будут отводить пойманных «разбойников». «Темницей» может быть лавочка, угол двора, песочница или просто место под деревом. «Казаки» будут охранять «темницу», поэтому она должна быть не слишком большой, но и не тесной. Если игра происходит на сравнительно большом пространстве, «разбойники» должны пометать свой путь мелом на асфальте метками-стрелками.

«Казаки» выходят на поиск и ловят «разбойников». Задача: найти, догнать, «запятнать» и отвести в темницу, держа «разбойника» за руку или рукав. Пойманный «разбойник» не должен вырываться. Но если «казак» случайно разжал руку, «разбойник» может убежать. «Разбойники» могут выручать своих товарищей по дороге в «темницу» – неожиданно подбежать и «осалить» «казака», – тогда «казак» должен отпустить пленного, и оба «разбойника» убегают. «Казак», в свою очередь, может первым запятнать «разбойника», пытавшегося освободить пленного. Если ему это удастся, то он приведет уже двух пленных.

Кроме того, «разбойники» могут освобождать своих товарищей из «темницы». Но для этого им надо, миновав сторожа, «запятнать» самого пленного в «темнице». Сторож в это время может запятнать самих освободителей. Игра заканчивается, когда все разбойники пойманы и находятся в «темнице».

УГОЛКИ

Помните «Сказку об умном мышонке» Маршака? Там хорек предлагал мышонку поиграть в «Уголки». Для игры необходимо пять человек. Размечаем квадратную площадку. Четыре игрока занимают каждый свой угол, а один водит. По его команде игроки меняются местами, перебегая из угла в угол. Водящий должен успеть занять освободившееся место. Тот игрок, который остался без угла, становится водящим.

КАРТОШКА

Все игроки становятся в круг и перекидывают мяч друг другу. Тот, кто роняет мяч, садится на корточки в центр.

Игроки, сидящие в центре «картошки», стараются поймать мяч. Если хотя бы один игрок внутри круга ловит мяч, все сидящие возвращаются к игре, а тот, кто упустил мяч, занимает их место в центре, и игра продолжается.

ВЫШИБАЛЫ

Для игры требуется как минимум три человека. Из них двое вышибающие (вышибалы) и один водящий. Вышибалы встают с двух сторон площадки, а водящий между ними. Суть игры: попасть по водящему с помощью мяча (вышибить его).

Игроки договариваются о расстоянии между вышибалами и чертят линии, ближе которых вышибалам нельзя подходить друг к другу – чем больше расстояние, тем труднее вышибать и легче уворачиваться от мяча. Тот, кто вышиб водящего, встает на его место, а бывший водящий становится вышибалой. Водящий может ловить мяч до того, как тот ударится о землю. Пойманный мяч называют свечкой. Пойманная свечка используется как дополнительная жизнь (необходимо попасть в водящего еще раз, чтобы снять свечку).

ИСПОРЧЕННЫЙ ТЕЛЕФОН

Ведущий очень тихо говорит слово или фразу одному игроку на ухо, а тот точно так же передает услышанное другому игроку, и так по цепочке. Последний игрок говорит вслух то, что у него получилось, а ведущий свой вариант.

Зачастую получается очень неожиданный и смешной результат!

ЛЯГУШКА

Играющие становятся друг за дружкой перед стенкой. Первый играющий кидает мяч руками об стену. Когда тот летит обратно – надо перепрыгнуть через него и при этом ничем не задеть летящий мяч. Следующий игрок ловит мяч после того, как первый игрок перепрыгнет. Если мяч не был задет, то первый игрок становится в конец очереди. Если мяч был задет, то этому игроку присваивается одна из букв из слова ЛЯГУШКА. Сначала «Л», потом «Я» если «Л» уже была присвоена. И так до тех пор, пока полностью не наберется слово ЛЯГУШКА. После присваивания очередной буквы игрок также становится в конец очереди.

Когда игрок полностью набирает слово ЛЯГУШКА, то он становится у стены и мешает другим попасть по стене. Если он успешно помешал кому-то, то с него снимается одна буква из слова ЛЯГУШКА с конца. Когда у игрока снимаются все буквы, он возвращается обратно в очередь.

МОРЕ ВОЛНУЕТСЯ

Перед началом игры выбирается водящий. Водящий отворачивается от остальных участников, а они начинают двигаться: махать руками, танцевать или просто кривляться. Водящий громко говорит: «Море волнуется – раз, море волнуется – два, море волнуется – три, морская фигура, на месте замри!» В этот момент игроки должны замереть в той позе, в которой оказались.

Водящий поворачивается, обходит всех играющих и осматривает получившиеся фигуры. Кто первый пошевелится, тот становится на место ведущего. При этом запрещается использовать дополнительные предметы для устойчивости (деревья, лавочки и т. д.).

Ведущий же не имеет права смешить игроков, чтобы расшевелить их. Не обязательно каждый раз повторять «морская фигура на месте замри», можно вместо морской называть что угодно, например, «лесная», «садовая», хоть «транспортная».

ПУТАНИЦА

Выбирается ведущий и отворачивается от остальных игроков. Остальные игроки становятся в круг и берутся за руки. После этого стараются запутаться как можно сильнее, не разрывая рук. Когда игроки достаточно запутались, они сообщают об этом ведущему. Ведущий пытается распутать запутанных игроков. Первый распутанный игрок будет ведущим в следующем кону. Игра тем интереснее, чем больше человек в нее играет!

ПРЫГАЛКИ

Двое игроков держат за концы связанные прыгалки и равномерно крутят их. Игроки поочередно прыгают через них, не задевая. Кто заденет, меняется местами с одним из крутящих.

САЛОЧКИ-ДОГОНЯЛОЧКИ

В этой игре участвуют как мальчики, так и девочки вне зависимости от возраста: от самых маленьких (уже умеющих бегать) детей, до самых больших (еще умеющих бегать) людей! Водящий должен догнать любого другого игрока и осалить его.

Игрок, которого осалили, становится водящим и должен догнать следующего игрока.

ФАНТИКИ

Фантики – игра простая, для нее нужен только стол, широкая скамейка или подоконник и фантики (обертки от конфет, сложенные квадратиком). Играют, стоя у стола. Первый игрок кладет на правую ладонь фантик и бьет ею по крышке стола так, чтобы фантик подскакивал и летел вперед, падая на стол. Следующий игрок делает то же самое, стремясь накрыть хотя бы чуть-чуть фантик соперника своим. В этом случае он забирает себе оба фантика и продолжает играть. Если он промахивается, его фантик остается на столе и ход переходит к другому игроку.

Кто больше фантиков возьмет себе, тот и выиграл.

СЪЕДОБНОЕ-НЕСЪЕДОБНОЕ

Выбирается ведущий, остальные участники садятся на скамеечку. Ведущий по очереди бросает каждому игроку мячик и одновременно называет какой-нибудь предмет. Если предмет съедобный – мячик нужно поймать, если нет – отбить. Кто ошибся, становится на место ведущего.

ПЯТНАШКИ

Очень активная подвижная игра – принцип тот же, что и у жмурок, только догоняющему (его называют Пятнашкой) не завязывают глаза. Он должен поймать одного из участников... После этого сам убегает, а новый Пятнашка догоняет.

ЛАДУШКИ

Участников должно быть двое. Они садятся друг напротив друга. Первый игрок дает свои руки ладонями вверх, второй держит руки ладонями вниз. Вторым игроком быстрым движением пытается хлопнуть сверху по ладоням своего соперника. Если ему это удалось, то игроки меняются ролями.

ЧЕТЫРЕ УГЛА

Играют пять человек; четыре становятся по углам, а пятый (иногда его зовут мышкой) посередине. Он водит. По его слову (например, так: «Из угла в угол железным прутком вон!») стоящие по углам меняются местами, перебегая из угла в угол. А водящий в это время старается занять какой-нибудь на несколько мгновений освободившийся угол. Тот, кто в конце концов остался без угла, сам теперь водит.

Во Владимирской губернии игра (именно там звалась она «кумушкой») проходила так: водящий подходит к кому-нибудь из стоящих в углу и говорит: «Кумушка, дай ключи!» Тот отвечает: «Поди вон там постучи!».

ГЛУХОЙ ТЕЛЕФОН

Играть в эту игру лучше компанией от 5 человек. Чем больше человек в цепочке, тем веселее и непредсказуемо получается результат. Все игроки садятся в ряд на скамейку или бревно так, чтобы удобно было шептать на ушко друг другу. Ведущий загадывает слово и шепчет его первому игроку так, чтобы не услышали остальные. Первый шепчет на ухо второму игроку то, что удалось услышать. Второй передает слово шепотом третьему и так далее по цепочке. Последний игрок громко вслух называет то, что услышал. Обычно это сильно отличается от слова, загаданного ведущим, и вызывает всеобщее веселье.

ЦЕПИ – КОВАНЫ

Равные по числу игроков команды выстраиваются на противоположных концах площадки, крепко держась за руки. Первая команда кричит хором: «Цепи, цепи кованы, кованы, раскованы, раскуйте нас!» Вторая команда спрашивает: «Кем из нас?» Первая отвечает, например: «Катей!» Катя бежит к первой команде, стараясь «разбить» соединенные руки любых двух игроков. Если ей это удастся, она забирает одного игрока из «порванного звена цепи» и уводит его в свою команду. Если Катя не сможет разъединить сцепленные руки ребят, она остается в первой команде, встав с края «цепи». Затем игра продолжается, только просят «расковать их» уже игроки второй команды. Игра продолжается до тех пор, пока в одной из «цепей» останется один игрок.

КРАСКИ

Для игры в краски выбираются двое ведущих: продавец и монах. Остальные игроки загадывают цвета красок, монах при этом не должен знать, кто какая краска, это знает только продавец. Монах приходит в магазин красок, стучится и говорит: «Я монах в зеленых штанах, пришел за краской. Продавец спрашивает: «За какой?» Монах отвечает: «За оранжевой!» Если среди игроков нет такой краски, то продавец отвечает: «Иди по оранжевой дорожке, найдешь оранжевые сапожки, поноси и назад приноси!» Монаху приходится начинать игру сначала. Как только он выбирает краску, которая есть, игрок, загадавший выбранный монахом цвет, начинает убегать от него, а тот пытается его

догнать. Если он догнал краску, то монах становится новой краской, а бывшая краска - монахом. Для того чтобы игра не затянулась, необходимо определить зону, которую должна пробежать краска, например, добежать до лавочки, обогнуть ее и вернуться на место.

ВЫШЕ НОГИ ОТ ЗЕМЛИ

Выбирают водящего. Остальные разбегаются.

Спасаясь от «салки», играющие должны оторвать ноги от земли. С этой целью они залезают на какой-либо предмет или дерево, садятся, ложатся на спину, подняв ноги вверх. В таком положении «салка» не имеет права их салить. Если же ноги игрока оказываются на земле, его можно осалить.

Осаленный начинает ловить играющих, а бывший «салка» убегает со всеми.

БЕЗДОМНЫЙ ЗАЯЦ

Из числа детей выбирается игрок, который будет охотником и игрок, который будет бездомным зайцем. Все оставшиеся игроки зайцы. Каждый заяц должен начертить себе круг и встать во внутрь. После этого бездомный заяц убегает от охотника. Он может спастись от охотника, забежав в любой круг. В этом случае заяц, который стоял в кругу становится бездомным зайцем и теперь он должен убегать от охотника. Если охотник поймает зайца, он становится зайцем, а бывший заяц охотником.

ТРЕТИЙ ЛИШНИЙ

Выбирают двух водящих. Остальные участники становятся по кругу парами, один сзади другого, лицом к центру. Расстояние между парами один-два шага. Водящие находятся за кругом. По выбору один из них убегает, другой — догоняет. Задача ловящего запятнать убегающего, который, в свою очередь, стремится вбежать в круг и встать впереди какой-нибудь пары. В этой ситуации спасается от ловящего участник, оказавшийся третьим. Если догоняющему удастся запятнать убегающего, то они должны меняться ролями. Правила игры таковы, что бегать можно только по кругу, не пересекая его, и нельзя хвататься за детей, стоящих в кругу.

Подвижные игры народа ханты

Сорокина И.П., заведующий филиалом муниципального бюджетного учреждения «Шурышкарская централизованная клубная система «Сельский клуб д. Казым-Мыс» Шурышкарского района Ямало-Ненецкого автономного округа

Традиционные подвижные игры детей ханты не только развивают ум ребенка, но и закаляют его нравственно и физически, укрепляют здоровье. Весь уклад хантской семьи определялся основным занятием отца – охотой, рыболовством и оленеводством. Одним из главных средств воспитания детей является игра, она отражает действительность. Игры детей ханты направлены на познание окружающей действительности, усвоения обычаев, традиций и обрядов, а также на овладение необходимыми для жизни умениями и навыками.

Игры детям открывают красоту и богатство природы, воспитывают бережное отношение к лесам, водоемам, живым существам. Игры детей в основном проходят на природе. Игра практически всегда имитирует промысловую и бытовую деятельность взрослых. Например, для игры в охотников используются старые ловушки, капканы, черканы, небольшие слопцы, петли, лук для стрельбы в цель. Младшие дети играют в прятки, зимой роют ходы в снегу и прячутся в них. Такие игры развивают ловкость, находчивость, быстроту реакции. Дети активно принимают участие в состязаниях со взрослыми: в беге на лыжах, скоростной езде на обласах, разных видах борьбы, перетягивание веревки или палки, стрельбы из лука и ружья.

Цели:

1. Ознакомление, приобщение детей к традиционной культуре, быту народа ханты.
2. Развитие, совершенствование физических качеств.
3. Укрепление здоровья, повышение двигательной активности детей.

Задачи:

1. Вызвать у детей чувство уважения к ханты культуре.
2. Познакомить ребят с обычаями и традициями через знание и понимание истории родного края.
3. Пробуждать в сердцах детей чувство любви к родному краю.

Предварительная подготовка:

1. Подготовить национальные костюмы (участникам и ведущим).
2. Для спортивных конкурсов подготовить лыжи, канат, гири, лук со стрелами, мягкие игрушки.
3. Для интеллектуальных конкурсов подготовить листочки с заданиями, простые карандаши.

Ход мероприятия

Звучат песни на ханты языке Л.П. Лонгортова.

Ведущий. Вуца улаты! Здравствуйте, дорогие друзья! Коренные жители Ямала испокон веков передавали своим детям не только традиционные ремёсла: охоту, рыбную ловлю, оленеводство, но и национальные игры, которые давали людям не только заряд бодрости и здоровья, но и профессиональное мастерство, необходимое для выживания в северном краю.

Сегодня мы с вами отправимся в увлекательное путешествие по родному краю с помощью игр народов Севера.

ЗАЯЧЬИ СЛЕДЫ

(летом – на песке, зимой – на снегу)

Перед игрой на снегу или на песке сделать отметки, обозначающие следы зайца, расстояние между которыми зависит от пола, возраста и физической подготовки играющих.

Один из игроков становится в первый «след зайца», т.е. принимает исходное положение – стоя, ноги врозь. Затем он, оттолкнувшись двумя ногами, должен точно приземлиться в следующий след, но уже на одну ногу, далее надо было оттолкнуться этой ногой и приземлиться на обе ноги в следующий след и т.д. Победителем становится тот, кто точнее всех прыгал по «заячьим» следам.

Часто эту игру усложняли: увеличивали расстояние между следами, запутывали их, изменяя направление и т.д. Игра способствовала развитию силы ног, прыгучести, координации движений, ловкости.

ИГРА С КОЛЬЦАМИ – «КУСАНГЮХ»

Для игры каждый ее участник из веток тальника толщиной примерно 1 см. делал 5-6 колец диаметров 15 см. и палку-кол длиной 90 см., толщиной 2-3 см (для нее использовались ветки сухостоя). Игроки вбивали свои кольца на расстоянии 2-3 м. от общей линии броска.

Затем они становились у линии напротив своих колец, держа в руках кольца, и начинали набрасывать их по одному на кольца. Кто больше набросил колец на свой кол, тот становился победителем и считался самым метким и ловким игроком. В игре вырабатывались глазомер, точность броска, ловкость.

БОРЬБА «ХОН»

Вариант 1. Выбрать самого ловкого и сильного, которого называли «хон» - «князь».

Борцы разбивались попарно и становились напротив друг друга. Первыми начинались бороться самые младшие и слабые. Чтобы победить соперника необходимо было прижать его спиной к земле. Тот, кто выигрывал поединок, получал одно очко. Далее таким же образом боролись следующие пары, и в самую последнюю очередь – «князья». В конце подсчитывались очки. Во время борьбы запрещалось ставить подножки.

Вариант 2. Перед состязанием выбирали самого сильного, ловкого, которого называли «князь»-«хон». Две команды. Один из борцов обращался к князю со словами: «Хон нянь вохас, хон сол вохас» (Князь хлеб просил, князь соль просил). «Князь отвечает: «Нянь вуя, сол вуя» (Хлеб бери, соль бери). После этого начиналась борьба. Правила были такие: боролись в охотничьих поясах, можно было применять подножки и броски. Цель поединка – свалить противника на землю так, чтобы он коснулся ее лопатками.

СТРЕЛЬБА ИЗ ЛУКА

Дерево с широкой кроной (сосна). Один из игроков стрелял в крону дерева так, чтобы стрела застряла в ветвях. После этого участники игры по очереди старались выстрелами сбить эту стрелу на землю. Побеждал тот игрок, который первым сбивал стрелу.

Игра развивает силу рук, ловкость, глазомер, воспитывает выдержку и настойчивость.

ПЕРЕТЯГИВАНИЕ ПАЛКИ «ТАЛТЫЮХ»

Два игрока садились на пол или землю напротив друг друга и, вытянув ноги вперед, упирались друг в друга ступнями ног, а руками брались за палку. По команде судьи игроки начинали тянуть на себя палку, стараясь оторвать соперника от земли (пола). При этом нельзя было сгибать ноги в коленях. Если кто-то из игроков не выдерживал борьбы и расцеплял пальцы, то он считался побежденным. Победитель состязался со следующим игроком. Состязание продолжалось до выявления победителя среди всех его участников.

«ВЫДРА» – ПЕРЕТЯГИВАНИЕ РЕМНЯ, НАДЕТОГО НА ШЕЮ

Два соперника вставали друг против друга на четвереньки. Им на шею надевали ремень, и они пытались сдвинуть друг друга с места.

Другой вариант. Для игры брали ремень из оленьей упряжки длиной 2 метра. Два игрока садились и упирались друг в друга ступнями выпрямленных ног, надевали на шею ремень и по команде начинали тянуть ремень каждый на себя, стараясь оторвать соперника от земли (пола). Если удавалось это сделать, на место побежденного садился другой игрок. Побеждал тот, кто поочередно перетянул всех участников игры.

Следующий вариант. Игроки вставали на четвереньки напротив друг друга и старались перетянуть соперника за черту, проведенную между ними.

ПЕРЕТЯГИВАНИЕ ПАЛЬЦАМИ

Доска длиной 1,5-2 метра, шириной 35-40 см., толщиной 2-3 см.

Два игрока садились напротив друг друга, упирались ступнями выпрямленных ног в доску и сцеплялись большими пальцами рук. По команде они начинали тянуть друг на друга так, что соперник оторвался от пола (земли). Если кто-то из игроков не выдерживал и отцеплял палец, он считался побежденным. Затем победитель состязался со следующим из участников игры. (можно поочередно всеми пальцами)

Другой вариант (Казым). Веревоочная петля длиной 50-70 см.

Два игрока садились и упирались друг в друга прямыми ногами, ступня в ступню. Затем они брались за веревочную петлю, натягивали ее и по сигналу начинали тянуть петлю на себя, стараясь поднять соперника с пола (земли). Игрок, выпустивший петлю, проигрывал, а с победителем состязался следующий игрок.

ИГРА В ПАЛОЧКИ «ЩЁЛ»

Игра «щёл» рассчитана на людей разного возраста. В нее могут играть как дети (от 2-3 лет), так и взрослые. Есть несколько вариантов этой игры, которые формируют те или иные способности.

Для самых маленьких два варианта игры «Щёл».

ИГРА «ХОТАНГ» (ЛЕБЕДЬ).

В неё играют дети дошкольного возраста. Ведущий – взрослый из палочек выкладывает фигуру лебедя: две палочки – голова, одна – шея, три – туловище, по пять – крылья, четыре – хвост. Дети должны запечатлеть эту фигуру. Затем они отворачиваются, в это время ведущий убирает одну из палочек. Дети должны увидеть, какой из палочек не достаёт, и назвать эту часть тела птицы. В зависимости от возраста и способностей детей, ведущий может усложнять игру. Так, из фигуры лебедя убирается палочка, например, на крыле из пяти изымается одна, оставшиеся четыре раздвигаются так, чтобы расстояние между ними было одинаковым. Данная игра направлена на развитие внимательности, кроме того, обучает детей счёту.

ИГРА В «ЩЁЛ» НА ЛОВКОСТЬ

В неё играют несколько детей по очереди. Ребёнок, за которым в настоящее время ход игры, все палочки кладёт на ладонь, затем движением руки снизу вверх он их подбрасывает, за период времени пока палочки находятся в воздухе, игрок должен перевернуть руку тыльной стороной вверх и поймать палочки этой стороной руки. Затем движением снизу вверх палочки вновь подбрасываются, но уже с тыльной стороны руки, снова рука переворачивается, и ребёнок должен поймать их в ладонь. Если игрок ловит нечётное количество палочек, то одну забирает себе и ход остаётся за ним. Если в ладони оказалось чётное количество – ход переходит другому. Цель игры заключается в том, кто из игроков наберёт наибольшее количество палочек. Когда остаётся последняя палочка вначале ребенок, за которым ход игры, должен проиграть с неё так же, как описано ранее.

Затем характер игры меняется. Поочередно палочка кладётся на два соседних пальца. После этого подкидывается и ловится между этими же пальцами. Первоначально играют большой и указательный пальцы, затем указательный и средний и т.д. В случае, если ребенок справился с этой задачей, то он должен то же самое выполнить в обратном направлении. Сначала играют мизинец и безымянный пальцы, затем безымянный и средний и т.д. Цикл этапа игры с одной палочкой должен быть проведен от начала до конца. Как правило, мало кому удается выполнить описанное выше требование игры с первого раза. Тогда ход игры переходит к следующему играющему.

ИГРА В «ЩЁЛ» НА ОСТОРОЖНОСТЬ

В неё так же играют несколько детей по очереди. Один из игроков берёт все палочки в руку, ставит их вертикально на какое-либо основание. Нижнюю часть пучка несколько раздвигает, получается фигура в форме чума. После этого ведущий игрок резко разжимает руку, палочки в беспорядке падают одна на другую. Ребёнок, за которым ход игры, должен из этого вороха, очень осторожно, вытянуть одну палочку, но так, чтобы не потревожить остальные. Другие дети внимательно наблюдают за ним. Если игроку удалось соблюсти правила игры, то ход остаётся за ним. В случае, если какая-либо палочка, кроме той, которую вытягивает игрок, была потревожена, то ход игры переходит к другому. Конечная цель игры – набрать максимальное количество палочек.

Игра в «щёл» на осторожность и игра в «щёл» на ловкость имеют одинаковое окончание. У каждого игрока набиралось определенное количество палочек. Согласно традиции, пересчет их количества не ведется, тем не менее имеется способ выявления наиболее ловкого или осторожного. Это выполняется следующим образом. Каждый игрок по очереди кладет по одной палочке на игральную площадку, при этом выстраивается фигура чума. Когда у одного из игравших заканчиваются палочки, остальные игроки пересчитывают оставшиеся у себя палочки. Затем, в зависимости от их количества ставятся соответствующее число щелчков проигравшему.

ИГРА «ТОРХ» (ЖУРАВЛЬ).

Количество игроков от 2 до 6 человек. Палочки раскладываются в виде птицы – журавля. 3 палочки – голова, 2 палочки – туловище, 5 палочек – крылья, по 3 палочки – ноги, 4 палочки – хвост. Игроки сидят спиной к выложенной фигуре, ведущий убирает палочку из какой-либо части «журавля» и задает игрокам вопрос: «Я убрал 1 палочку из головы (с шеи, из хвоста, с туловища и т.д.), сколько там осталось палочек?».

«ЛАРЫНЦУП» – «ЮЛА», «ТОХЛАНЛАРЫНЦУП» – «ЛЕТАЮЩАЯ ВЕРТУШКА»

Эти игры сделаны по типу лучкового сверла или самострела. Это традиционные орудия промысла народа ханты, только в уменьшенном виде, как и все игрушки северных детей. Играя в разнообразные ветряные игрушки, ребёнок развивал мышцы пальцев, смекалку, навыки традиционного промысла.

Игра в «Юлу» проводится на ровной поверхности – на столе или на полу. Количество игроков – произвольное. Задача игры – вращая, перемещать юлу вдоль лежащей иглы – туда и обратно – или двигаться зигзагом. Выигрывает тот, кто двигался больше всех.

Включение народных игр краеведческой направленности в воспитательную работу позволит сформировать у ребенка крепкий духовный стержень, который поможет ему, будучи современным человеком, оставаться человеком своей этнической культуры. Система календарных праздников

поможет сформировать стойкое убеждение, внутреннюю потребность и необходимость в их ежегодном повторении, что по сути является процессом сохранения традиции. Традиционные игры народа ханты с лёгкостью могут быть использованы в практике работы других учреждений, причём они дают возможность работать с любым содержанием и с любым уровнем знания языка, культуры; возрастными особенностями.

Список литературы

1. Богун П.Н. Игра как основа национальных видов спорта: Пособие для учителей физического воспитания, воспитателей школ-интернатов. - СПб.: филиал изд-ва «Просвещение», 2004. – 95 с.
2. Игры – обучение, тренинг, досуг... / Под ред. В.В. Петрусинского. – В 4-х книгах. – М.: Новая школа, 1994.

Час народной игры «Так играли в старину»

Шитова Н.В., библиотекарь муниципального бюджетного учреждения культуры «Библиотечно-информационный центр» г. Омутнинска Кировской области, Детская библиотека «Маяк»

В наше время высоких технологий, мы все реже возвращаемся к традициям и обычаям русского народа. Поэтому данная методическая разработка направлена на знакомство детей с народными традициями и народными играми. Как жили русские люди? Как работали и как отдыхали? Какие игры были у детей?

Методическая разработка способствует развитию познавательных способностей, включает в себя ознакомление школьников с обычаями и традициями.

Цель мероприятия: формирование у детей младшего школьного возраста интереса и уважения к культуре, быту и национальным народным играм русского народа.

Задачи мероприятия:

- расширение и обобщение знаний детей о красоте и разнообразии народных игр;
- формирование культуры межличностного взаимодействия детей в группе;
- воспитание у детей чувства патриотизма и сопричастности к историческому наследию нашего народа;
- развитие у детей двигательных, скоростно-силовых качеств, координации и ловкости.

Целевая аудитория: дети 7-12 лет.

Оборудование: предметы старины, атрибуты для игр (канат, колпак, палка, ленты), мешок, картошка, мягкие игрушки мелкого размера.

Ход мероприятия

Звучит русская народная музыка, под которую дети входят в зал и садятся на места.

Выходит, ведущий в русском народном костюме.

Ведущий. Пожалуйте, гости дорогие, пожалуйста! Веселья вам, да радости. Давно мы вас ждём-пождём, праздник не начинаем! У нас для каждого найдётся местечко и словечко. Припасли мы для вас забавушек на всякий вкус, кому - сказку, кому - правду, кому - песенку, а кому игры да забавы!

Рада я вас сегодня встречать!

Будем друг друга потешать,

Веселиться да играть!

Добро пожаловать в русую старину!

В костюмы обрядились,

Вокруг себя оборотились.

Можно сказ наш начинать...

Про старину далёкую хочу вам рассказать. Как в те времена люди жили. Что пили-ели, трудились, как праздники праздновали, в какие игры играли.

На тысячи километров раскинулись просторы России, могучие леса, быстрые реки, голубые озёра, высокие горы, большие города, да маленькие деревни.

Что такое для человека Родина? Страна, где он родился и живёт, где его дом, место, где жили его предки. Родина - это родное место. Бережно из поколения в поколение передавал наш народ обычаи и традиции.

Умели русские люди работать. На селе день крестьянский начинался, когда ещё солнышко не взошло, а заканчивался затемно. Тяжёл крестьянский хлеб. Но умели люди и отдыхать. Следуя принципу: «Делу - время потехе - час», крестьяне отдыхали только в праздничные дни.

Ребята, а что такое праздник? *(ответы детей)*

Русское слово «праздник» происходит от древнеславянского «праздь», означающего «отдых, безделье». Праздники на Руси разделяли на природные, земледельческие, связанные со сменой времён года и с явлениями природы – Ивана Купала, Троица, Новый год. Позднее появились ещё и христианские - Рождество, Крещение, Пасха.

Собиралась молодёжь да ребетня на завалинке и начиналось веселье! А вы знаете, что такое завалинка? *(ответы)*

Это насыпь вдоль стен под окнами, порой выполнена в виде приступка, ступеньки, на котором можно сидеть.

Так всегда у нас ведётся,

Так уж исстари идёт

Всех гостей я приглашаю на весёлый хоровод!

Звучит музыка. Гости встают в круг, берутся за руки и водят хоровод.

Ведущий. Разогрелись? Разогрелись! Начинается игра.

Самый первый на черёд уж бежит, не отстаёт.

Он весёлый и смешной, с шуткой, с песней озорной
и, конечно же, с колядкой. Угадали? Это... Святки!

С колядою все ходили, и гадания чудили – развесёлая пора!

Вот вам первая игра! Ну, чего же вы сидите?

Во все стороны глядите? Во что будем мы играть?

Нам б горелочки позвать!

Играют в народную игру «Горелки».

НАРОДНАЯ ИГРА «ГОРЕЛКИ»

Дети делятся на две команды, каждая команда строится в колонну по одному друг за другом. Команды находятся параллельно друг другу на расстоянии 1 метра. Выбранный заранее водящий становится впереди команд на расстоянии 5-10 метров (зависит от ширины помещения) спиной к командам. Команды хором произносят слова: «Гари – гари ясно, чтобы не погасло!», первые два игрока бегут мимо водящего на другую сторону зала. Задача водящего задеть игроков. Если это удаётся, то тот, кого задели становится водящим.

Ведущий. Гость доволен? Всё в порядке?

Выше счастья не желать!

И народные загадки предлагаю отгадать!

Знаю - знаю наперёд - вы смекалистый народ!

Вот предметы старины. Для чего они нужны?

Детям показывают старинные предметы быта и предлагают отгадать для каких целей они использовались нашими предками. Например: коромысло, бурак, катало и валяло, мутовка и др.

Ведущий. Вот и Святки пролетели,

закружили нас метели,

замела совсем зима.

Но всему приходит срок.

И зиме конец истёк.

Солнце светит веселее,

ярче, ласковей, добрее.

Новый праздник настанёт!

И народ его уж ждёт.

С ним весна на двор идёт

и подружку к нам ведёт.
Приглядитесь-ка к подружке.
На лице её веснушки,
ярко-красный сарафан.
Вот уж к нам она идёт, а с собою-то несёт...
Вороха блинов румяных,
мёд, сметану и варенье, то-то будет объеденье.
Нашу гостью все узнали? *(ответы детей)*

Ведущий. Верно! Её Масленицей звали!

На пороге весны в деревнях отмечали весёлый праздник – Масленицу. Масленица - это проводы зимы и встреча весны. Праздник широкий, весёлый, шумный. С играми да угощениями, песнями да шутками.

Масленица честная, весёлая, широкая. Так величали её в народе. Так называлась неделя перед великим постом на Руси. И празднуют Масленицу уже более 500 лет. Длилась Масленица неделю и каждый день имел своё значение.

Понедельник - «Встреча», вторник - «Заигрыш», среда - «Лакомка», Четверг – «Разгуляй», пятница - «Тёщины вечерки», суббота - «Золовкины посиделки», воскресенье - «Прощённое».

Ох, и весело было!

Да и нам не свет скучать,

Вы согласны поиграть?

Я не слышу! Все согласны? *(Дети громко отвечают «Да!»)*

Таёт уж вокруг снежок, поиграем в «Ручеёк»!

Играют в игру «Ручеёк».

ИГРА «РУЧЕЁК»

Количество игроков нечётное. Игроки делятся на две команды и выстраиваются в колонны по одному друг за другом параллельно на расстоянии вытянутой руки. Затем берут стоящего в соседней команде ребёнка за руку и поднимают руки вверх, образуя коридор. Таким образом, у каждого участника есть пара. Без пары только выбранный заранее водящий. Как только зазвучит музыка, водящий бежит в конец колонны, проходит по коридору и выбирает одного из играющих себе в пару. Вместе они занимают место впереди и тоже поднимают сцепленные руки вверх. Оставшийся без пары в свою очередь бежит в конец колонны и тоже, проходя по коридору, выбирает себе пару. Таким образом, «Ручеёк» движется.

Ведущий. Вы на место не садитесь, а в кружочек становитесь!

Проводится игра «Колпачок и палочка».

ИГРА «КОЛПАЧОК И ПАЛОЧКА»

Участники становятся в круг. Выбирается водящий, на голову которого до самого носа натягивается шапка – колпак, а в руки даётся короткая палочка. Водящий произносит слова: «Раз, два, три, четыре, пять, будет палочка стучать». Стучит палочкой об пол. Потом оборачивается вокруг себя и показывает на одного из стоящих в круге. Тот должен взяться за палочку и сказать какое-то слово. Если водящий угадает, кто перед ним, то они меняются местами, а если нет - снова водит.

Ведущий. Широка Масленица, да щедра на угощение. Блины да сметана, пряники да мёд.

А я желающих ребят приглашаю на канат!

По три слева, по три справа, только мускулы трещат!

Проводится игра «Перетягивание каната».

Ведущий. Ой, ты Масленица, погостила бы ты не семь деньков, а семь годков. Закончился весёлый праздник, а следующий уж не за горами.

Солнышко играет, и щебечут птички.

На столе у нас сегодня красные... яички!

И праздник на дворе? Пасха!

Пасха тоже длилась семь дней и называлась светлая пасхальная седмица. Празднуется она всегда в воскресенье.

Ликующий колокольный звон, который назывался благовест возвещал народу ликующую весть: «Христос воскрес!» И начиналось великое веселье. Самым любимым развлечением на Пасху были игры с крашенными яйцами. Их можно было катать ложкой, считать с закрытыми глазами, находить на ощупь.

Проводится игра «Найди яйцо с закрытыми глазами».

ИГРА «НАЙДИ ЯЙЦО С ЗАКРЫТЫМИ ГЛАЗАМИ»

На стол выкладывается расписное яйцо. Игроку завязывают глаза, он становится спиной к столу и делает 10 шагов вперёд. Затем он три раза оборачивается вокруг себя. Его задача - вернуться к столу и на ощупь найти яйцо.

Ведущий. Отзвенели ручейки, отцвели подснежники.

Солнышко лучистое по небу идёт лето красное за собой ведёт.

Вместе с ним загадочный праздник настаёт.

7 июля - день летнего солнцестояния. В ночь с 6 на 7 июля встречали наши предки праздник Ивана Купала. В эту ночь нужно было обязательно в речке искупаться, чтобы здоровым да красивым быть. А ещё наши предки верили, что в эту волшебную ночь можно увидеть живущих в воде русалок и водяных, если притаиться на берегу реки или пруда. А самым главным растением на этом празднике является папоротник. Люди придумали волшебную сказку, что только в эту ночь расцветает цветок у папоротника и цветёт до рассвета, а кто его увидит, тому он укажет дорогу к сокровищам. Именно в эти мгновения из земли появляется клад, загораясь зелёными огоньками.

В этот праздник хороводы водили, песни пели, через костры прыгали да в игры играли.

Снова хочется играть? Значит можно начинать?

Снова в круг все становитесь крепко за руки возьмитесь.

Проводится игра «Раз- два не воронь, а беги как огонь!».

ИГРА «РАЗ- ДВА НЕ ВОРОНЬ, А БЕГИ КАК ОГОНЬ!»

Игроки становятся в круг. Выбирается водящий, он идёт по кругу за спинами игроков, произнося слова: «Раз – два не воронь, а беги как огонь!»! Хлопает одного из стоящих в круге по плечу и оба игрока оббегают круг, двигаясь в разные стороны, возвращаются на исходную точку. Кто первый займёт место игрока в круге, тот победил. Проигравший водит.

Ведущий. Лето быстро пролетело, оглянуться не успели,

как уж первый лист упал, с неба дождик сыпать стал.

Грустно стало в сентябре - это... Осень на дворе.

А праздник наш называется Осенины - славной осени именины.

В старину на Руси наши предки справляли Осенины 21 сентября, в день осеннего равноденствия, когда день равен ночи. Убрав урожай, крестьяне устраивали праздник, выставляли на стол все самое вкусное, внуки на несколько дней оставались у бабушки с дедушкой.

Вот уж убран урожай, ну-ка, гости, не зевай. Вот опять пришла пора поиграть нам, детвора!

Раннею весной сажают,

Вторым хлебом называют,

Из неё салат готовят,

Вкусные оладушки,

А ещё окрошку, что это? (*картошка*)

Картофель у нашего народа в большом почёте. Появился на русской земле благодаря царю Петру I. Прислал он из Голландии графу Шереметьеву мешок картошки с приказом разослать по губерниям с целью посева. Вторым хлебом его на Руси величают, потому, как очень уважают.

Спряталась в мешке картошка. Поищи её немножко!

Проводится игра «Найди в мешке картошку».

ИГРА «НАЙДИ В МЕШКЕ КАРТОШКУ»

В большой мешок набираются в большом количестве маленькие мягкие игрушки. Среди них прячется одна большая картошка. Вызываются два игрока, по сигналу ведущего игроки одной рукой на ощупь стараются найти картошку. Побеждает тот, кому это удаётся.

Ведущий. Сегодня вы узнали, какие праздники праздновались на Руси. В какие игры играли наши предки. Запомните их. Это наша национальная культура, традиции, история.

Мы сегодня всё успели: веселились, как хотели.

Хоть не хочется прощаться, но пора нам расставаться,

Веселитесь и играйте в каждый праздник без забот,

Но запомните сейчас, что потехе – только час!

Вы про труд не забывайте, школу дружно посещайте,

Пусть отличные оценки будут вашими друзьями

С тем расстанемся мы с вами.

До новых встреч!

Под музыку дети покидают зал.

Таким образом, расширяя знания детей о традициях, быте и играх наших предков мы способствуем сохранению культурного наследия нашего народа.

Список литературы

1. Пономарев В. Народные игры, забавы, ристания
2. <https://nsportal.ru/shkola/raznoe/library/2017/06/09/metodicheskaya-razrabotka-po-teme-russkie-narodnye-podvizhnye-igry>
3. <https://multiurok.ru/index.php/files/mietodichieskaia-razrabotka-narodnyie-ighry.html>
4. https://kopilkaurokov.ru/doshkolnoeObrazovanie/prochee/russkie_narodnye_igry_sredstvo_priobshcheniia_rebenka_k_traditsiam_russkogo_nar

Игры-единоборства как дополнительный инструмент педагога

Герасимчук С.М., учитель физической культуры, преподаватель-организатор ОБЖ муниципального бюджетного общеобразовательного учреждения «Средняя общеобразовательная школа № 29», г. Чебоксары Чувашской Республики

Сфера применения игр-единоборств очень обширна. Их можно использовать как дополнительный инструмент при формировании знаний и умений всех основных разделов школьного курса «Физическая культура». Использовать в отдельном блоке программы «Элементы единоборств». Включать в программу внеурочных занятий. А также использовать в чрезвычайно напряженных тренировках спортсменов самых разных видов спорта.

Игры-единоборства можно использовать в качестве состязаний и аттракционов во время массовых физкультурно-оздоровительных, этнографических, спортивных и т.п. мероприятиях. В качестве простых развлекательных игр в походах выходного дня, длительных путешествиях, на переменах и пр. Для организации занятий спортом в детском саду. Проведения занятий ЛФК с детьми, имеющими ограниченные возможности здоровья.

Краткое описание некоторых игр-единоборств

Здесь представлена лишь малая часть игр-единоборств, которые я активно использую в своей работе на уроках физической культуры младшего, среднего, старшего звена, в кружковой работе (секция «Рукопашный бой» для учеников кадетских классов), в организации спортивных праздников и мероприятий.

Организационная часть

ВЕСЁЛЫЙ ПЕРЕСЧЁТ

Очень может оказаться, что часть детей ещё не умеет считать, или ещё недостаточно хорошо знают цифры и числа. В этом случае можно использовать «весёлый пересчёт»:

«Зебра» - пересчёт идёт не на первый-второй, а на чёрный-белый.

«Светофор» - пересчёт не на первый-третий, а на красный-жёлтый-зелёный.

Для детей с нарушением цветоощущения можно использовать «звериный пересчёт»: «гав-мяу», «собачка-кошка», «собачка-киса-мышка» и т.п.

«ПОМЕНЯТЬСЯ МЕСТАМИ»

Дети пересчитываются на «первый-второй». Учитель объясняет, что «первый» и «второй» теперь образуют пару, команду из двух человек. Далее следует команда «в две шеренги становись». Теперь по команде педагога «поменяться местами» «первый» должен встать на место «второго», а «второй» - на место «первого». Перестроение должно выполняться быстро, но без суеты и не мешая друг другу. Команда «поменяться местами» повторяется несколько раз через неравномерные промежутки времени. Побеждает та пара, которая быстрее других выполнит все перестроения.

ДВАДЦАТЬ ДВА ЕГОРКИ

Это простая детская игра была раньше очень широко распространена. Она сочетает в себе и соревнование, и дыхательную гимнастику, и упражнение для развития речевого аппарата. Данный вариант был записан этнографами в Великоустюгском районе.

Описание игры: Сделав глубокий вдох, на выдохе произносят:

- Как на горке, на пригорке

Стоит двадцать два Егорки.

Раз Егорка, два Егорка, три Егорка...

Считать надо до названного педагогом числа на одном дыхании, стараясь при этом не сбиться, иначе счет приходилось начинать сначала. Можно соревноваться, стараясь считать пока хватает дыхания, побеждает тот, у кого будет больше Егорок.

Подготовительная часть

ИГРА «МУШКЕТЁРЫ»

Описание игры. Исходное положение: соперники встают лицом друг к другу в фехтовальную стойку. Одна рука отведена назад-вверх и немного в сторону. Говорят, что во времена запрета дуэлей соперники дрались ночью и в этой руке держали фонарь. Вторая полусогнута и направлена вперёд. Кисти соперников соединены тыльными сторонами. Задача первого: максимально быстро хлопнуть ладонью по ладони соперника. Задача второго: успеть убрать руку, чтобы противник промахнулся.

ИГРА «САМОЛЁТИКИ»

Описание игры. Дети, разведя руки в стороны (это «самолётики»), свободно бегают по площадке в произвольных направлениях. Необходимо двигаться так, чтобы не сталкиваться и не задевать рукой-«крылом» другие «самолётики». По сигналу ведущего (хлопок, свисток и пр.), который должен быть неожиданным, все должны присесть («приземлиться»).

Примечание: Игра помогает развить чувство дистанции, навык быстрой смены направлений, внимательность. При изучении навыков самостраховки можно менять «способы приземления». По сигналу дети должны правильно упасть на грудь, на спину в положение страховки и пр.

СОСТЯЗАНИЕ НА РАВНОВЕСИЕ «ТУРЛЯН»

Турлян (от фр. *tour lent* - медленный поворот) - элемент в художественной гимнастике и в классическом танце. Это медленный поворот вокруг себя на одной ноге без касания пола другой ногой.

Дети встают на одну ногу в положение «Ласточка». Сперва делается полный оборот на 360° в одну сторону, потом в обратную. Затем меняют ногу и повторяют упражнение. Можно проводить упражнение в виде соревнования «кто сделает больше турлянов в одном направлении и не потеряет равновесия».

Основная часть

ПЕРЕТЯГИВАНИЯ

Существует огромное количество вариантов перетягиваний в различных положениях (стоя, сидя, лёжа) сцепившись пальцами, кистями, локтями, подколенными сгибами... Большое разнообразие народных состязаний в перетягивании предметов (палка, пояс/верёвка, подкова, мяч...). Все они, несомненно, развивают силу, способствуют созданию «мышечного каркаса» для выполнения ряда технических элементов единоборств, тренируют силу воли.

«ЧА́ВАШ ПАТТӀР» («БОГАТЫРЬ ЧУВАШИИ»)

«Чаваш паттӀр» - силовой конкурс по перетягиванию на поясах среди мальчиков.

Место проведения: площадка приблизительно 3 на 6 м, разделённая посередине линией.

Инвентарь: 2 пояса шириной 1-12 см и длиной около 2 м (писиххи с чувашского – пояс).

Описание состязания: Соперники встают на площадке, каждый со своей стороны. Берут пояс двумя руками ближе к концам и накидывают на поясицу соперника. По команде судьи начинают тянуть пояс, стараясь обеими ногами заступить за линию, обозначающую край площадки.

Запрещается:

- наматывать пояс на кулак;
- начинать тянуть до команды судьи;
- отпускать пояс.

НА ПЕРЕТЯЖКУ

Данное состязание описано этнографами. Например, на Русском Севере, в д. Дмитриево Нюксенского района соперники вставали спиной друг к другу и, пропустив палку между ног, старались сдвинуть друг друга с места.

Этот способ перетягивания (на перетяжку) мог служить для разрешения спора, например, о найденной вещи: если ни один из нашедших не успевал раньше другого крикнуть: «Чур, моя!» - то они перетягивались на палке и победивший забирал ее себе.

Описание игры. Игроки становятся спиной друг другу на одинаковое расстоянии, перед каждым игроком ставят конус (для спортивных занятий), мяч, кеглю и т.п. Двухметровую прочную палку пропускают между ног и согнувшись упершись друг в друга пытались палкой сбить конус со своей стороны.

«СИДОРА КОЛОТЬ»

Это состязание было широко распространено в Сибири, на Русском север, в Финляндии и других регионах.

Описание игры. Игроки становятся спиной друг другу на одинаковое расстоянии, перед каждым игроком ставят конус, мяч, кеглю... У русских крестьян ставилось полено среднего размера, у финнов – два веника. Двухметровую прочную палку пропускают между ног и согнувшись упершись друг в друга пытаются палкой сбить полено со стороны противника. Здесь нужны и сила, и ловкость, и меткость.

ИГРА «УКАЗКА»

Описание игры. Двое участников встают лицом друг к другу, берутся за руки как при рукопожатии. Указательный палец выпрямлен и направлен на соперника.

По команде оба стараются прикоснуться друг к другу указательным пальцем до живота соперника и не дать прикоснуться к себе. Вторую руку использовать запрещено, поэтому её можно заложить за поясицу. Игра развивает ловкость, быстроту, точность, тайминг и пр.

БОРЬБА «ТОРМОХА»

Тормоха - это разновидность праздничной народной борьбы, бытовавшей на Верхневолжье. Название происходит от глагола «тормошить» - теребить, дергать, трясти, таскать. Особенность этой борьбы - это обусловленный обоюдный захват рук накрест (правой за правую, левой - за левую руку соперника за запястья (как при рукопожатии), который нельзя отпускать во время поединка.

Описание игры: Борьба проводится сидя на коленях, на гимнастических матах. Соперники берут обоюдный захват за запястья, который запрещено самовольно разрывать в ходе поединка. Вся работа - руками. Задача: вывести соперника из равновесия и распластать (на груди, на боку или на спине - не важно). Любые грубые действия категорически запрещены.

БОРЬБА ЗА ПРИЩЕПКУ

В отдельных учебниках и методических пособиях по борьбе описана игра с лентами. Суть которой - сдёрнуть ленту, закреплённую на одежде противника. Закрепление лент вызывает определённые трудности. Для этих же целей можно использовать обычные бельевые прищепки крупного размера, как правило они делаются из прочной разноцветной пластмассы. Закрепить прищепку можно практически на любом месте одежды. Для подготовки к борьбе - в основных точках захватов, для РБ - в наиболее уязвимых для ударов зонах. Начинать можно с двух прищепок у каждого. Сняли одну - ранен, сняли вторую - убит.

Внимание! Игра не должна превращаться в догонялки!

Примечание: С прищепками можно придумать огромное количество игр. От парных игр на быстроту, до группового подвоя Зарницы образца советских пионерских лагерей. Может кто помнит, как на полянах и лесных чащах сходились отряд на отряд стараясь сорвать бумажные погоны?

Заключительная часть

СНЕГОВИК

Исходное положение - стоя. Детям предлагается представить, что они - только что слепленный снеговик. Тело должно быть сильно напряжено, как замерзший снег. Ведущий может попробовать «снеговика» на прочность, слегка подталкивая его с разных сторон. Потом снеговик должен постепенно растаять, превратившись в лужицу. Сначала «тает» голова, затем плечи, руки, спина, ноги. Затем предлагается вариант «растаять», начиная с ног. При этом ребёнок может перейти из стойки в положение лёжа или положение страховки и полежать так 10-20 секунд (снеговик превращается в лужу).

ЛАСКОВЫЙ МЕЛОК

Дети делятся на пары. Один ложится на живот в удобное положение. Другой – пальчиком на его спине рисует цифры или буквы. Первый должен догадаться, что нарисовано. После окончания рисования – нежным жестом руки «стереть» все нарисованное. Затем дети меняются ролями.

Методическая разработка по проведению культурно-массового мероприятия «Открытое мероприятие в рамках Года культурного наследия народов России «Традиционные игры казаков-некрасовцев»

*Лясковская В.С., специалист муниципального бюджетного учреждения
Левокумского муниципального округа Ставропольского края «Центр
традиционной русской культуры казаков-некрасовцев и духовных молокан»*

Игры казаков-некрасовцев обладают многовековой историей и позитивно воздействуют на детей. Эти игры универсальны и подходят детям самого разного возраста. Они не требуют специального спортивного инвентаря, для них достаточно подручного материала. Это различные веревки, камешки, тряпичные мячи или палки. Играть в некрасовские игры можно как на лужайке, так и в спортивном зале.

В большинстве игр требуется водящий. Один из игроков - зазывала, должен вытянуть вперед камышину. Желаящие играть должны схватиться за камышину выше кисти водящего. Чья рука окажется на самом верху камышины, тому водить. В тех случаях, когда невозможно определить

водящего или такового не было в самой игре (например, в командных играх), использовали коротенькие стишки - считалки.

Цель мероприятия: приобщение к культуре казаков-некрасовцев в процессе знакомства с малыми формами фольклора, традиционными играми, считалками, обычаями казаков-некрасовцев.

Задачи мероприятия:

- познакомить участников мероприятия с культурой, традициями, фольклором старообрядцев казаков-некрасовцев;

- развивать двигательную активность участников мероприятия, ловкость, быстроту движений, коммуникативные навыки;

- воспитывать дружеские отношения и уважение к традициям народов, через традиционные народные игры, доставить участникам мероприятия радость.

Оборудование и материалы: платочек, пасхальный мешик, разноцветные пенопластовые яйца, камышина.

Музыкальное сопровождение: губная гармошка.

Ход мероприятия

Бабушка казачка в традиционном женском некрасовском костюме встречает гостей.

Бабушка (*говор в диалекте казаков-некрасовцев*). Здорово сабе днявали, люди добрые! Я казачка-некрасовка, мои потомки донские казаки. Жили некрасовцы 250 годов на чужбинушке, да во туретшине и вярнулися в Рассею матушку. Сохранили свои традиции и культуру. Сегодня у нас праздник некрасовских игр. Мы с вами отправимся в путешествие в далекое прошлое. Поиграем в игры, в которые играли наши предки некрасовцы ишо два века назад.

Пришла я на ваш праздник не одна, а с внученькой, Аксиньей и внуком Иванюшкой. Ванюша, ну-ка беги скорей сюда.

Мальчик в некрасовской одежде подбегает к бабушке.

Бабушка. Соколик мой ясный, а иде жа сястрица твоя?

Иванюшка. Аксиньюшка немного задержалась, платочек выбирает, чтобы со всеми в «Подкладень» поиграть.

Бабушка. Мы ее трошки подождем, да некрасовские загадки позагадываем.

Загадаю загадочку.

Закину за грядочку.

Ходи, моя загадочка.

Год годовать

Годовиночку справлять!

Что это такое? (*хлеб*)

Четыре четыреки,

Две растопырки,

Восемь щелок,

Девятая дырка!

Что это такое? (*мельница*)

В маленьком горшочке

Сладенькая кашка!

Что это такое? (*Орех*)

На площадку выходит внучка.

Бабушка. Ох Аксинья, заждались мы уже тебя!

Аксинья. Здорово днявали, люди добрые! Подходите скорей, да в кружочек становитесь, будем в «Подкладень» играть.

Все становятся в круг.

Аксинья. Для начала мы выберем водящего. Некрасовская считалка:

Села баба на баран,

Поехала по горам.

Встретились гости,

Мягкие кости.

Постой баба, не беги,
Поешь наши пироги.
С луком, с перцем,
С собачьим сердцем.
Девка татарка
Побегала по лавкам,
Там, там пироги пекут
Не по-нашему, колобашему.
Шишел-вышел!

Аксинья объясняет правила игры.

ИГРА «ПОДКЛАДЕНЬ»

Все играющие становятся в круг. Присаживаются. Водящий ходит за кругом, руки за спиной, в руках держит платочек.

Задача водящего - незаметно оставить «подкладень» за спиной одного из сидящих и оббежать круг, вернувшись на место «подкладеня». Игрок, которому оставили «подкладень» должен как можно быстрее это заметить, в другую сторону оббежать круг быстрее водящего и вернуться на свое место. Если игрок не успевает добежать до своего места быстрее водящего, то он становится водящим.

Пока водящий ходит за кругом, играющие говорят: «Пошел, пошел».

Как только водящий останавливается, чтобы оставить «подкладень», играющие говорят: «Стоит, стоит». Это служит сигналом для тех, у кого водящий находится за спиной.

Все играют в традиционную некрасовскую игру «Подкладень»

Аксинья берет в руки подкладень.

Аксинья. Ай и молодец, я, Аксиньюшка, какой веселый подкладень выбрала!

Иванюшка вырывает из рук Аксиньи платочек, отбегает и дразнится.

Иванюшка. Кря, кря, кря. Кря, кря, кря.

Бабушка. Тиша будья! Чего Иванюшка озорничаешь?

Иванюшка. А я тоже хочу гостям игру показать! «Крякалка» называется!

Бабушка. Ну что ж, соколик, показывай и ты!

Иванюшка рассказывает правила игры.

ИГРА «КРЯКАЛКА»

Сначала конаются (меряются на палке или на кулаке): чья рука наверху, тому быть водящим.

Перед водящим выстраиваются в ряд все играющие. Они стоят друг за другом, лицом к водящему и смотрят друг другу в затылок. Играющие крепче цепляются за пояс впереди стоящего. И начинают дразнить водящего: «Кря, кря, кря...».

Задача водящего - отцепить самого последнего играющего. При этом играющие не должны отцепляться друг от друга.

Так до последнего играющего.

Гости рассаживаются по лавкам.

Иванюшка. Бабушка, я так устал, как будто в поле работал!

Бабушка. В далекие времена казаки-некрасовцы много трудились. Дети выходили в поле вместе со взрослыми уже с восьми лет, поэтому праздники некрасовцы всегда любили. Праздники в основном были церковные. Самый яркий и красивый церковный праздник – это Пасха. В этот день все одевались в традиционные некрасовские костюмы: мужчины и мальчики надевали праздничные вышитые рубахи и шаровары, а женщины и девушки украшали наряд бусами, монетами, бисерными украшениями и цветами. В этот день, после долгого Поста некрасовцы пели песни, танцевали, водили карагоды и играли в веселые игры.

Выходит казачка-некрасовка, играет на гармошке.

Девушки и дети, наряженные в некрасовские костюмы приплясывая выходят на площадку. Танцуют.

Казачка. Девки, не наплясались еще?! Айда ящички катать!

Девушка 1. А мешик есть?

Девушка 2. Есть, есть мешик, моя бабка сшила!

Девушка 3. Складывайте у кого яишки есть, сюда, на кон кладите.

Складывают яйца в одну линию на некотором расстоянии.

Девушка 3. Аринка, носи камышину, канаться будем!

Девушка 1 приносит камышину, канаются: хватаются за камышину снизу-вверх.

Кто наверху, тот самый первый и далее по очереди.

Девушка 1. Я первая, мой верх!

Девушка 2. Я - вторая!

Девушка 3. Я - третья!

Девушка 1 берет мешик, крестится и начинает выбивать яйца пасхальным мешиком.

Далее Девушка 2 и Девушка 3.

Девушка 1. Смотрите, смотрите, молодые идут!

Девушка 2. Вы где так долго были, кичку надявали?!

Девушка 3. Нет, они деньги считали! *(все смеются)*

Казачка. Ну-ка молодой князь, поиграй с нами, выбей яишко для молодой княгинюшки!

Жених выбивает пасхальное яйцо для невесты.

Молодые приглашают выбивать яйца всех присутствующих.

Игра продолжается.

В исполнении фольклорного ансамбля «Туханушки» звучит некрасовская свадебная песня казаков-некрасовцев «Редьку сею».

Гости танцуют вместе с некрасовцами.

Жених, невеста, девушки и дети в некрасовских костюмах удаляются.

Остается Бабушка.

Бабушка. И так, в песнях, плясках и играх каждый праздник!

Друзья, храните народные традиции, справляйте праздники, пойте песни, играйте в традиционные игры. Наши-то старинные народные игры полядита, какая вяселые, и интересные. Некрасовцы придумали игры с заботой и любовью для своих детёх. Хотели, чтобы детушкам весело было и полезно для здоровья. Будут играть и станут быстрыми, ловкими и сильными, научатся гутарить друг с другом, дружбу ценить. А мы с вами прощаемся – праздник наш завершается!

В исполнении фольклорного коллектива «Туханушки»

звучит некрасовская песня «Провожала матери сына».

Испокон веков в казачьих играх отражался образ жизни людей, их представления о смелости и чести, желание обладать ловкостью, силой, быстротой и выносливостью, проявлять смекалку, волю и стремление к победе. Именно поэтому традиционные игры вызывают много положительных эмоций. В некрасовские игры с удовольствием играют и взрослые, и дети. Во время игры часто возникают неожиданные, нестандартные ситуации, в которых необходимо самостоятельно решить, как действовать, чтобы достичь цели, тем самым развивается самостоятельность, активность, творческое мышление и сообразительность. Игроки, увлеченные сюжетом игры, могут много раз выполнять одни и те же движения, забывая об усталости. Так развивается выносливость.

Традиционные загадки очень хорошо развивают воображение. Каждая загадка символична, и чтобы ее разгадать нужно обратиться к корням, заглянуть в прошлое. Отгадка всегда кроется в представлении художественного образа. Таким образом некрасовские загадки всегда вызывают радость и интерес.

Традиционные игры по сей день остаются любимыми забавами людей всех возрастов. История казаков-некрасовцев рассказывает о том, что игры были так же интересны и 200 лет назад. В них много юмора, шуток, соревновательного задора: движения часто сопровождаются считалками, веселыми моментами.

Традиционные народные игры являются неотъемлемой частью интернационального, художественного и физического воспитания. Игровая ситуация увлекает и воспитывает, а движение заставляет ум действовать.

Список литературы

1. Абрамова Т. Бытовая культура казаков-некрасовцев конца XIX-начала XX в. Известия Ростовского областного музея краеведения. – Ростов-на-Дону, 2018.

2. Абрамова Т. Традиционный комплекс женской одежды в свадебном обряде казаков-некрасовцев. Известия Ростовского областного музея краеведения. – Ростов-на-Дону, 2018.
3. Кокович А.А. Театрализованные праздники и обряды. - М.: «Высшая школа, 2020.
4. Семантический словарь говора казаков-некрасовцев с лингвокультурологическим комментарием / ред., сост. В.М. Грязнова. - Ставрополь: Ставропольсервисшкола, 2020.
5. Тихомиров Д.В. Беседы о режиссуре театрализованных представлений. - М., 2017.
6. Тумилевич Ф.В. Песни казаков-некрасовцев. – Ростов-на-Дону, 2017.
7. Тумилевич Ф.В. Фольклор - казаков-некрасовцев. - Краснодар, 2018.
8. Чечётин А.И. Драматургия театрализованных представлений. - М., 2019.
9. Шароев И.Г. Театр народных масс. - М., 2018.
10. Шароев И. Режиссер эстрады и массовых представлений. - М., 2015.
11. Якоби Л.А. Песни казаков-некрасовцев: Учебное пособие. - Ставрополь, 2020.

4. Эх, вы игры молодецкие

или

Молодёжные состязания и забавы

Образовательный проект «Молодецкие игры народов России»

Фарафонов А.В., педагог дополнительного образования муниципального автономного образовательного учреждения дополнительного образования «Центр дополнительно образования» г. Искитима Новосибирской области, руководитель опорной площадки проекта «Молодецкие игры народов России»

Проблема физического воспитания и повышения двигательной активности подростков является одной из актуальных проблем нашего времени. Несмотря на многочисленные спортивные секции, действующие в учреждениях спорта, культуры и дополнительного образования, большая часть подростков в возрасте 11-14 лет не вовлечена в спорт. Кроме того, ребята часто отказываются также от занятий на уроках физической культуры и участия в спортивно-массовых мероприятиях, аргументируя своё нежелание скукой, отсутствием интереса, состоянием здоровья. В связи с этим многие дети вырастают физически слабыми, с различными заболеваниями и ограничениями по здоровью.

В последние годы в России и на территории стран постсоветского пространства отмечается активизация экстремистских движений. По статистике, членами неформальных молодежных организаций экстремистско-националистической направленности в основном являются молодые люди в возрасте от 14 до 30 лет. Результаты опросов среди молодежи показали, что до 40% молодых людей в той или иной степени испытывают антипатию к представителям других национальностей, 12% объясняют своё терпимое отношение к экстремистским организациям политическими мотивами, 4-5% опрошенных говорят при этом о религиозных убеждениях.

Россия – многонациональная страна, единство народов в которой основано на общности культуры, традиций, общей истории и общих морально-этических ценностях. Рост межнациональных конфликтов в молодежной среде и разобщение на основе национальных, политических или религиозных мотивов представляет серьезную угрозу национальной безопасности государства.

Одним из методов профилактики экстремистских настроений среди молодежи может стать внедрение и широкое использование национальных игр народов России с изучением культуры и традиций этих народов. Возможность использования народных игр и сведений о традициях населяющих Россию людей разных национальностей на школьных уроках физкультуры, в детских оздоровительных лагерях, на площадках массовых мероприятий, в спортивных школах и учреждениях дополнительного образования может повысить уровень и вовлеченности детей и подростков в занятия физической культурой, уровень уважения к культурам разных народов нашей страны.

Привлечение педагогов к деятельности в рамках проекта и повышение уровня методической грамотности дает им инструменты для реализации новых подходов к физическому и гражданско-патриотическому воспитанию подростков и молодежи, пополняет их методический кейс методами и приемами проведения занятий и мероприятий.

Включение в массовые культурные и спортивные мероприятия с молодежью молодецких игр народов России дает возможность их организаторам провести не просто очередное мероприятие, а эмоционально насыщенный и интересный для молодежи праздник на основе традиционного национального и исторического колорита, организовать новое по содержанию состязание на любом мероприятии с участие молодежи.

Молодецкие игры – это исторический опыт, основанный на культурных, национальных традициях, духовные ценности и историческая память нашего народа. Использование этих игр на молодежных мероприятиях всегда вызывает большой интерес и отклик как зрителей, так и участников и несомненно расширяет их духовный опыт, развивает физически, и влияет на становление и укрепление правильной гражданской позиции.

Организаторы проекта

Образовательный проект «Молодецкие игры народов России» разработан Муниципальным автономным образовательным учреждением дополнительного образования «Центр дополнительного образования» города Искитима Новосибирской области (МАОУ ДО ЦДО) на основе областного проекта «Молодецкие игры народов России» Межрегиональной общественной организации «Центр русского боевого искусства «Русский щит».

Соорганизаторы проекта:

- муниципальное казенное учреждение «Управление образования и молодёжной политики» города Искитима Новосибирской области;
- Региональная общественная организация «Ассоциация патриотических организаций Новосибирской области «ПАТРИОТ».

Основные направления проекта

Проект «Молодецкие игры народов России» направлен на системную работу по духовно-нравственному, патриотическому воспитанию и оздоровлению подрастающего поколения на основе использования традиционных народных игр и молодецких соревнований.

В рамках проекта:

- анализируется и корректируется деятельность опорной площадки по реализации проекта «Молодецкие игры народов России» в городе Искитиме Новосибирской области;
- разрабатывается методическое обеспечение для организаторов деятельности по проекту в образовательных организациях города Искитима;
- проводятся учебно-практические семинары для организаторов и участников проекта;
- оказывается содействие руководителям школьных команд в плановой работе и проведении мероприятий проекта на школьном и муниципальном уровне;
- проводятся занятия с учащимися школ на основе Краткосрочной дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы социально-гуманитарной и физкультурно-спортивной направленности «Молодецкие игры народов России», разработанной педагогом дополнительного образования МАОУ ДО ЦДО Фараоновым А.В.;
- проводятся игры и состязания на школьном, муниципальном и далее - районном, областном и региональном уровнях;
- проводятся культурно-массовые мероприятия в соответствии с планом реализации проекта на муниципальном уровне.

Цели и задачи проекта

Целью образовательного проекта «Молодецкие игры народов России» является традиционно-культурное, патриотическое и духовно-нравственное воспитание подростков на основе национальных игр и традиций народов России, профилактика межнациональных конфликтов в молодежной среде.

Задачи проекта:

- разработка и внедрение методического обеспечения воспитательной и физкультурно-массовой работы на основе традиционных народных игр и состязаний в образовательных и патриотических организациях;

- обучение и вовлечение в Проект педагогов и организаторов воспитательной и физкультурно-массовой работы образовательных организаций города Искитима;
- активизация работы по выявлению, обобщению, распространению передового педагогического опыта руководителей проекта на базах образовательных учреждений;
- создание условий для самореализации учащихся в образовательной деятельности и развития ключевых компетенций учащихся;
- развитие и совершенствование системы работы с учащимися, направленной на выявление заинтересованности и одаренности детей в выбранном виде деятельности;
- популяризация воспитательной работы с детьми и подростками на основе национальных игр и традиций народов России;
- внедрение народных игр и молодецких забав в спортивно-массовую работу образовательных организаций и учреждений культуры и спорта города Искитима;
- привлечение общественных организаций для участия в проекте;
- активизация совместной деятельности опорных площадок по реализации проекта «Молодецкие игры народов России», действующих на территории Новосибирской области;
- проведение спортивно-массовых мероприятий, фестивалей, праздников, гуляний и соревнований, в том числе на открытых площадках в дни государственных и народных праздников.

Целевые группы проекта «Молодецкие игры народов России»

1. Дети, подростки и их родители, а также молодежь и жители города Искитима Новосибирской области.
2. Учителя физической культуры, работники учреждений культуры и спорта, педагоги дополнительного образования, педагог-организаторы, руководители патриотических объединений образовательных учреждений города.
3. Образовательные организации всех видов и типов, учреждения культуры, творческие коллективы, патриотические клубы и объединения, общественные организации, действующие на территории города Искитима.

География проекта «Молодецкие игры народов России»: Новосибирская область, г. Искитим.

Этапы и план реализации проекта

Подготовительный этап. Мероприятия:

- изучение потребности образовательных учреждений в реализации проекта;
- разработка проекта с учетом результата мониторинга интереса к тематическому содержанию;
- подготовка методического материала по презентации проекта;
- трансляция информации о проекте: публикации в СМИ и социальных сетях по старту проекта, контактная информация, пресс-релизы и статьи о предстоящих мероприятиях;
- организационные встречи с представителями СОШ, планирование деятельности по реализации проекта.

Основной этап. На каждое образовательное учреждение отводится 3 недели - подготовка и непосредственное проведение мероприятий (встреч) с учащимися на территории школы.

Аналитический этап:

- анализ результатов мониторинга, проведенного в ходе мероприятий (ежемесячно по итогам мероприятий);
- анализ и оценка эффективности проекта, размещение информации об итогах реализации проекта на информационных ресурсах учреждения (май текущего учебного года);
- оценка целесообразности продолжения работы по проекту (май текущего учебного года);
- анализ отзывов о проекте со стороны партнеров (СОШ района) и общественных организаций (май текущего учебного года).

План реализации проекта «Молодецкие игры народов России» в городе Искитиме Новосибирской области на 2022 г. (рекомендуемые мероприятия):

- проведение занятий с учащимися школ на основе Краткосрочной дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы социально-гуманитарной и физкультурно-спортивной направленности «Молодецкие игры народов России» (сентябрь 2021-май 2022);

- проведение школьных этапов областной спартакиады «Молодецкие игры народов России» (сентябрь 2021-май 2022);
- проведение «Молодецких игр», посвященных Дню защитника Отечества (февраль);
- организация площадок в рамках народных гуляний «Широкая масленица» (март);
- организация площадки в рамках мероприятий, посвященных 77-ой годовщине Великой Победы (9 мая);
- проведение муниципального этапа областной спартакиады «Молодецкие игры народов России», отбор команды для участия в зональных этапах и финале спартакиады (июнь);
- организация площадки «Молодецкие игры народов России» в рамках мероприятий, посвященных Дню России (12 июня);
- организация площадок народных игр и состязаний на пришкольных площадках и в детских оздоровительных лагерях (июнь-август);
- городская спартакиада «Отцы-молодцы» в рамках реализации проекта «Молодецкие игры народов России» в городе Искитим, приуроченная ко Дню России (12 июня);
- организация площадок «Молодецкие игры народов России» в рамках мероприятий, посвященных Дню народного единства (4 ноября);
- участие педагогов и организаторов мероприятий в учебно-методических семинарах и мастер-классах по Проекту (в течение года);
- участие в зональных этапах и финале областной спартакиады «Молодецкие игры народов России» (октябрь-ноябрь).

Ожидаемые результаты. Продукт проектной деятельности

Количественные показатели:

- охват каждым мероприятием не менее 100 человек;
- частота проведения с одной группой – 1 раз в неделю в течение всего срока проекта;
- организация с каждой группой не менее 3 встреч в период работы в образовательном учреждении;
- проведение не менее 15 мероприятий – встреч в период работы в образовательном учреждении;
- привлечение к участию в проекте не менее 900-1000 человек за учебный год.

Показатели социального развития личности:

- вовлечение представителей молодежи города Искитима в социально-полезную деятельность;
- разработка методического информационного материала, доступного для восприятия молодежи без участия в проекте;
- проявление желания к активной социально значимой деятельности у молодежи – активных участников проекта.

Показатели общественного мнения:

- наличие публикаций с положительными отзывами о проекте в СМИ;
- заинтересованность проектом социальных партнеров – положительные отзывы;
- динамика увеличения количества участников в ходе развития проекта.

Экономические показатели:

- установление постоянного партнерства по работе в данном направлении;
- увеличение количества участников объединений и проектов МАОУ ДО ЦДО за счет информирования и привлечения участников проекта.

По итогам работы проекта будет сформирован альбом с отзывами участников проекта, фотоотчетом, публикациями в соцсетях и СМИ.

Риски проекта

Внешние риски: низкая степень заинтересованности проектом предполагаемыми партнерами.

Внутренние риски:

- отказ от участия в мероприятиях социальными партнерами;
- отсутствие интереса к тематике мероприятий у участников проекта;
- потеря интереса потребителей услуг к данной проблематике;
- невысокий уровень мотивированности у представителей целевой аудитории к участию в проекте, по причине неверно сформированного представления о его задачах и возможностях;

- недостаточное техническое обеспечение деятельности проекта.

Способы и средства мониторинга эффективности проекта

Управление и контроль над реализацией проекта осуществляется руководителем проекта.

Мониторинг эффективности проекта оценивается руководителем при помощи:

- сбора, обработки, анализа статистической, справочной и аналитической информации о результатах реализации мероприятий и оценки достигнутых результатов;
- экспресс-опросов в ходе мероприятий и по их окончании;
- отзывов по проекту партнерами и общественностью;
- количества публикаций в СМИ и информационных поводов на интернет – ресурсах.

При проведении мониторинга проекта используется информация, содержащаяся в анкетах участников мероприятий, рефлексии в процессе мероприятия, аналитических справках о проведении мероприятий, а также другая статистическая информация.

Результаты мониторинга проекта используются при принятии управленческих решений в процессе организации мероприятий проекта.

Публичность (открытость) информации о результатах мониторинга мероприятий проекта обеспечивается размещением оперативной информации в сети Интернет, на сайте учреждения.

Приложение
к образовательному проекту
«Молодецкие игры народов России»

Молодецкие игры и состязания

«САМЫЙ СИЛЬНЫЙ»

Игровая площадка: ковер с кругом.

Количество участников: от 4 до 10.

Количество судей: 1.

Ход игры:

На ровной площадке чертится круг диаметром 6-8 метров.

Группа произвольно размещается в кругу.

Руководитель, стоящий за пределами круга, подает сигнал, по которому играющие начинают выталкивать друг друга из круга.

Каждый переступивший за линию круга выходит из игры. Самым сильным и самым ловким в группе будет тот, кто останется в кругу.

Памятка для ведущего. Запрещается применять резкие толчки, болевые приемы, удары, тычки.

«КТО КОГО»

Перетягивание в кругу с помощью палок.

Игровая площадка: борцовский ковер или ровная безопасная площадка с очерченным кругом.

Количество участников: 2 (игра парная). Реквизит: 2 прочные гладкие палки длиной по 2 метра.

Количество судей: 1.

Ход игры:

Очерчивается круг диаметром 4 метра.

Двое участников становятся спиной друг к другу, держась руками за концы двух палок. Каждый игрок тянет палки в свою сторону, стараясь перетянуть противника за границы серединной линии круга, обозначенные на расстоянии 2 м от каждого игрока.

Выигрывает тот, кто сумел вытянуть соперника за границы круга. Тот, кто будет перетянут за линию, проиграл.

«БОИ С МЕШКАМИ»

Игровая площадка: ковер.

Реквизит: 2 мешка, набитых мягкой тканью; низкая, устойчивая спортивная скамья.

Количество участников: 2.

Количество судей: 1.

Ход игры:

Игроки встают на низкую, крепко стоящую скамью или другую надежную возвышенность, в руках у них мешки, набитые тканью либо другим мягким материалом.

Задача: сбить соперника со скамьи на землю. Оставшийся на скамье становится победителем.

Памятка для ведущего. Перед началом состязания обязателен инструктаж игроков. Внимательно контролировать соблюдение мер безопасности. Игра развивает внимание, скорость реакции на внезапные события, точность.

«КТО БЫСТРЕЕ»

Игровая площадка: ковер с очерченным кругом либо ровная безопасная площадка с нарисованным кругом.

Количество участников: от 8 до 12.

Количество судей: 1.

Ход игры:

Вариант 1. Играющие стоят парами по кругу вдоль линии, очерчивающей круг.

Между парами дистанция в одного человека.

Водящий ходит внутри круга и внезапно останавливается перед какой-нибудь парой. Играющие этой пары разбегаются в разные стороны, обегают круг с наружной стороны в разных направлениях и стараются встать рядом с водящим, который занял их место.

Задача водящего: занять пустующее место в паре и ожидать, кто прибежит первым. Прибежавший вторым становится водящим.

Игра «Кто быстрее» обычно очень положительно воспринимается участниками всех возрастов, дает возможность игрокам проявить себя и узнать лучше товарищей по команде, создает на игровой площадке атмосферу непринужденности и веселья.

Вариант 2. Игроки стоят парами по кругу, каждая пара встает лицом внутрь круга. Отличие от предыдущего варианта в том, что вторые номера в паре участников стоят, глядя в затылок первому номеру (в колонну).

Водящий идет по кругу и внезапно останавливается напротив какой-нибудь пары. Задача водящего: занять пустующее место, так же как в варианте 1.

Задача игроков: как можно быстрее обежать круг с наружной стороны и занять место позади водящего.

Игрок, не успевший занять место, становится водящим.

«БОРЬБА НОГАМИ»

Игра записана в Новосибирской области в селе Северное.

Известна также под названием «Цыганская борьба». Играющие ложатся на пол параллельно друг другу и взявшись за руки. Свободная рука вытянута вдоль тела либо подкладывается под поясницу. Ноги, находящиеся «во внутреннем» положении, поднимают кверху и сцепляются пятками. По команде играющие начинают давить друг друга пяткой и внутренней стороной голени, стараясь перевернуть соперника, пытаются довести его ногу до земли.

Игра развивает мышцы ног и брюшного пресса, развивает смекалку и упорство.

«КОРШУН»

Игра в «Коршуна» (или в «Ворона») довольно проста, и правила её почти везде одинаковы, различаются в основном тексты, сопровождающие игру. По жребью выбирали «коршуна», он стоял и делал вид, что роет ямку. К нему подходили игроки, встав в цепочку и придерживая друг друга за пояс. Первым шёл самый ловкий играющий – «матка». Он обращался к «коршуну» со словами:

- Коршун-коршун, чего делаешь?
- Ямку рою.
- На что тебе ямка?
- Камешки класть.
- Зачем камешки?
- Твоих детей бить.

Тут «коршун» бросался на играющих, стараясь оторвать от цепочки последнего, а «матка» мешал ему, расставив руки и делая неожиданные движения, вслед за ним перемещалась вся цепочка. Оторвавшиеся от цепочки либо выходили из игры, либо становились за «коршуна», и игра продолжалась на две партии.

«КИТОВРАСЫ»

Играющие делятся попарно. Один упирается руками в землю, а ногами обхватывает напарника за талию, скрестив за его спиной свои ступни. Второй обхватывает первого за пояс таким образом, чтобы было удобно его поддерживать. Китоврасы изображают сказочных животных, они встают «на дыбы», рычат, «хрюкают», ржут, стараясь напугать противника, и, наконец, по команде бросаются друг на друга.

Борются в основном первые из пары – «руки», «ноги» же стараются неожиданно приподнять их повыше, подтолкнуть на противника, изменить тактику ведения боя.

Игра эмоционально ярко окрашена и вызывает живой интерес у зрителей. Играющие могут импровизировать по ходу действия.

Сборник татарских подвижных игр и состязаний

Басырова Д.Х., культорганизатор, Бакиев И.Ф., специалист муниципального автономного учреждения «Центр культуры и досуга Ялutorовского района» Асланинский центр татарской культуры, Передвижной культурный комплекс № 2, с. Аслана Ялutorовского района Тюменской области

Возрождение традиционных народных праздников, обрядов, ритуалов с применением игр стало характерным явлением в России последние десятилетия.

Всю свою творческую жизнь работники сельской культуры Асланинского центра татарской культуры посвятили собиранию и популяризации богатейшего фольклорного пласта, куда относятся и народные игры.

В результате собирательской деятельности нами был накоплен богатый игровой материал одного из древних аборигенных народов Западной Сибири. На протяжении многих лет собирали и описывали народные игры, чтобы донести до потомков национальный колорит обычаев, оригинальность самовыражения своих соплеменников, своеобразие языка, формы содержания разговорных текстов. Некоторые представители старшего поколения помнят старинные игры наших предков, так мы смогли возратить к жизни замечательные образцы многонационального народного творчества сибирских татар.

Татарские состязания и игры взаимосвязаны с историей татарского народа, его обычаями, вероисповеданием, бытом. Народные игры – одна из существенных областей культуры татарского народа.

Одна из ярких отличительных черт татарских народных игр – состязательность. В ходе соревнования игроки эмоционально реагируют на промахи и удачи, могут импровизировать для достижения успеха. Также в татарских народных играх участники проявляют дух коллективизма, товарищества.

Обязательно нужно пропагандировать язык, обычаи, народные игры для следующих поколений. Нужно не только помнить традиции своих предков, но и пытаться как можно лучше сохранить их, продолжать жить ими. Нужно гордиться тем, что ты являешься представителем того или иного народа и стараться, во что бы то ни стало продолжить традиции предков и развивать созданную ими культуру.

Собранный нами обширный игровой репертуар систематизировали и собрали их как сборник татарских подвижных игр и состязаний. В этом сборнике также собрано десятки национальных игр, отражающие яркость и самобытность народностей, проживающих в Ялutorовском районе Тюменской области. Надеемся, этот ценный фольклорный материал будет интересен как специалистам, так и широкому кругу читателей.

В сборнике собраны материалы по традициям празднования татарских народных праздников с описанием обрядов, ритуалов, состязаний, игр, характерных для каждого из них:

- Эмэл; Эмэл (Тюменская область): Сатака, Көлцән; - древний новый год по солнечному календарю у иранских и тюркских народов. После холодной зимы приближение весны встречают как праздник возрождения природы и новой жизни;

- Пос карау, Пос осатыу – праздник «Проводы льда». Ранней весной, когда вскрывались сибирские реки ото льда, всей деревней ходили смотреть ледоход (боз озату);

- Карга путка, Карға путка - древний весенний праздник сибирских татар. Проводится он в начале марта во время прилёта птиц. Этот праздник широко известен как «Карға путка» – грачиная каша, однако в некоторых поселениях его именуют «Пакцар путка», что означает «Каша скворца»;

- Сабантуй (татарский сабан – «плуг», туй – «свадьба», «праздник»; буквально «праздник плуга») проходил в начале - конце июня, после окончания посевной.

Расскажем о первых двух праздниках и об играх для них характерных.

Эмэл; Эмэл (Тюменская область): Сатака, Көлцән; - древний новый год по солнечному календарю у иранских и тюркских народов. После холодной зимы приближение весны встречают как праздник возрождения природы и новой жизни. Накануне праздника в домах наводят порядок, а вечером за праздничным столом провожают старый год. Утром 21 (22,23) марта наступает настоящий праздник – Новый год – Эмэл.

В древности важной частью праздника был обряд жертвоприношения духам предков. Каждый совершал эти жертвоприношения соответственно своему положению и состоянию. Каждая семья старалась как можно лучше угостить духов своих предков. После жертвоприношения начинались новогодние застолья, а также полные особого смысла и магического значения игры, хождения из дома в дом и взаимные поздравления, благожелания старших и младших старшим, обмен подарками, что имело особую важность в системе тюркской культуры.

Эмэл отмечают особенно дружно и весело, так как считается, каким будет первый день Нового года, таким будет и весь год. С раннего утра жители поселения ходят от дома к дому, желая всем радости, здоровья, достатка. В ответ хозяева дома выносят праздничные блюда, приготовленные на основе теста (тукац, паурсак), конфеты, мелкие деньги и иные подарки. Каждый хозяин старается показать свою щедрость, чтобы в Новом году дом был полной чашей, чтобы год был урожайным, чтобы счастье не отвернулось от семьи.

После угощения начинались игры, различные состязания и диапазон видов татарских народных игр на празднование Эмэл довольно широк и разнообразен.

С празднованием этого весеннего торжества связаны следующие образцы народных игр. В среде сибирских татар известны игры с монетами, в которые играли после народного праздника. Обычно в них участвовали мальчики. Также существуют игры только для мальчиков. Обе эти категории игр распространены и в русской культуре и, скорее всего, заимствованы из неё. Общие игры есть и с тюркскими народами, среди них: «Малика», «Йозек салыш», «Ак тирэк», игры в кости и другие.

ТАТАРСКАЯ НАРОДНАЯ ИГРА «БАКЫР БУКЭН» («МЕДНЫЙ ПЕНЬ»)

Правила игры. Игроки парами располагаются по кругу. Дети, изображающие медные пни, сидят на стульях. Дети хозяева становятся за стульями. На татарскую народную мелодию водящий покупатель двигается по кругу переменным шагом, смотрит внимательно на детей, сидящих на стульях, как бы выбирая себе пень. С окончанием музыки останавливается около пары и спрашивает у хозяина: Я хочу у вас спросить, Медный пень тот будет твой.

После этих слов хозяин и покупатель выходят за круг, встают за выбранным пнем друг к другу спиной и на слова: «Раз, два, три – беги» – разбегаются в разные стороны. Добежавший игрок первым встает за медным пнем.

Примечание. Бежать только по сигналу. Победитель становится хозяином.

ТАТАРСКАЯ НАРОДНАЯ ИГРА «БУШ УРЫН» («ЗАЙМИ МЕСТО»)

Правила игры. Делается заранее круг. Участники встают в круг. Бежать разрешается только по кругу, не пересекая его. Во время бега нельзя касаться стоящих в кругу.

Одного из участников выбирают водящим, а остальные играющие, образуя круг, ходят взявшись за руки. Водящий идет за кругом в противоположную сторону и говорит:

Как сорока пощечочу
Никого в дом не пушу.
Как гусыня я гогочу,
Тебя хлопну по плечу –
Беги!

Сказав «беги», водящий слегка ударяет по спине одного из игроков, круг останавливается, а тот, кого ударили, устремляется со своего места по кругу навстречу водящему. Обезавший круг раньше занимает свободное место, а оставший становится водящим.

ТАТАРСКАЯ НАРОДНАЯ ИГРА «ТОЛКЕ ХЭМ ТАВЫКЛАР» («ЛИСИЧКА И КУРОЧКИ»)

Правила игры. На одном конце площадки находятся в курятнике куры и петухи. На противоположной стороне – стоит лисичка. Курочки и петухи (от трех до пяти игроков) ходят по площадке, делая вид, что клюют различных насекомых, зерна.

Когда к ним подкрадывается лисичка, петухи кричат: «Кукареку!», по этому сигналу все бегут в курятник, за ними бросается лисичка, которая старается запятнать любого из игроков.

Примечание. Если водящему не удастся запятнать кого-либо из игроков, то он снова водит.

ТАТАРСКАЯ НАРОДНАЯ ИГРА «КУЫП ТОТ» («УГАДАЙ И ДОГОНИ»)

Правила игры. Играющие садятся на скамейку или на траву в один ряд. Впереди – водящий. Ему завязывают глаза. Один из игроков подходит к водящему, кладёт руку на плечо и называет его по имени. Водящий должен угадать, кто это. Если водящий назвал имя игрока правильно, то быстро снимает повязку и догоняет убегающего. Если водящий не угадал имя игрока, тогда подходит другой игрок. Как только водящий поймает игрока, он садится в конец колонны, а пойманный игрок становится водящим.

ТАТАРСКАЯ НАРОДНАЯ ИГРА «ТОТЫШ УЕНЫ» («ЛОВИШКИ»)

Правила игры. По сигналу все играющие разбегаются по площадке. Водящий старается запятнать любого из игроков.

Каждый, кого он поймает, становится его помощником.

Взявшись за руки, вдвоем, затем втроем, вчетвером и т. д. они ловят бегающих, пока не поймут всех.

Примечание: Пойманным считается тот, кого водящий коснулся рукой. Пойманные игроки ловят всех остальных, только взявшись за руки.

Пос карау, Пос осатыу – праздник «Проводы льда». Ранней весной, когда вскрывались сибирские реки ото льда, всей деревней ходили смотреть ледоход (боз озату). Провожая суровую зиму и встречая весну, сибиряки поют песни под гармонь, пляшут, играют в народные игры, устраивают вечерние игры, очищаются, прыгая через костёр, и готовят себя к новому жизненному циклу. Также в дни ледохода сибирские татары бросали в воду монеты. Этот ритуал проводился с целью задобрить духа воды «сыу ийэ» для того, чтобы люди не тонули в реках. Также монеты кидали для реализации своих желаний.

Молодежь же, пользуясь теплом, проводила вечера в играх и плясках, где молодые люди испытывали силу, ловкость и артистичность. Среди сибирских татар были распространены такие игры, как «Тугэрэк уен» (Игра в кругу), танцевальная игра «Биш пар» (Пять пар), общая пляска «Кабтырмак» (Сцепление), «Каеш сугышмак» (Игра с ремнем). Особенностью этих являлось то, что в них принимали участие не только молодые, но и женатые пары.

ТАНЦЕВАЛЬНАЯ ИГРА «БИШ ПАР» («ПЯТЬ ПАР»)

Это танцевальная игра на территории Сибири получила распространение в середине прошлого века. В ней участвуют пять разнополых пар. Четыре пары стоят по четырем сторонам, взявшись за руки и приподняв их вверх, пятая пара – в центре. Пока звучит плясовая мелодия, под гармонь, центральная пара проходит через одну из пар, следующая пара попадает в центр и передвигается к другой паре. Все передвижения происходит в припляс. В тот момент, когда музыка останавливалась,

центральная пара выполняет задание: исполняет танец, поет такмаки, рассказывает стихотворение и т.п.

ТОЙТЕРЕП АЯК УЕН (ДРОБУШКИ)

Все участники сидят на полу по кругу, в центре которого один из смельчаков исполняет дробушки на деревянных досках, показывая всё своё мастерство под живое звучание гармошки. Далее плясун передаёт право следующему участнику. Возможен и соревновательный момент. Игра заканчивается, когда все спляшут. Одна из известных мелодий для этой танцевальной игры носила название «Сербиянка».

НОМЕРГА ЦЫГУ (НА СОВЕТ)

Девочкам присуждаются чётные номера, мальчикам нечётные. Первым выходит, например, мальчик и называет чётный номер, затем девочка выходит, они пожимают друг другу руки. Мальчик уходит на своё место, а девочка вызывает нечётный номер. Так постепенно ребята узнают, у кого какой номер. Если на приветствие вышел один и тот же человек дважды, молодые люди уходят на совет.

БУЯНУ – БУЯНУ (МАЛЯР И КРАСКИ)

В игре «Маляр и краски» (Буяну - буяну) участвуют, в основном дети. На расстоянии 20 -30 метров чертят две параллельные линии, сбоку, между линиями, чертят круг диаметром 3 -4 метра – это «дом маляра».

Перед началом игры выбирают водящего («маляра») и «хозяйку красок». Остальные дети становятся «красками», каждый ребенок выбирает себе собственный цвет, но так, чтобы «маляр» не услышал его названия.

По сигналу руководителя к водящему (он стоит рядом с красками). Водящий маляр подходит, обращается к «хозяйке красок»: «Бабушка, бабушка, я пришел за краской. Разрешите взять?»

- «У меня дружочек красок много, - отвечает «хозяйка красок», - какую тебе?».

Все «краски» сидят рядышком на лавке и ждут, какой цвет назовет «маляр». Названная «краска» должна вскочить с места и успеть добежать до противоположного конца площадки, где можно будет укрыться за специально начерченной линией.

«Маляр», называя «краску», не знает, есть ли она у «хозяйки» и какой это игрок. Он должен постараться угадать нужный цвет, а затем или успеть поймать убегающую «краску», или хотя бы «осалить» ее. Обычно «маляр» по условиям игры должен собрать не менее пяти красок. Тогда можно выбирать другого «маляра», «хозяйку красок», присвоить «краскам» новые имена и начинать игру снова.

Правила:

1. Маляр не должен ловить «краску», когда она еще только поднимается с места.
2. Нельзя двум игрокам выбирать название одной «краски».
3. Не добежав до второй линии, «краска» не имеет права вернуться обратно и сесть на скамейку.

ИГРА В КРУГУ «УЗЕЛОК»

Для этой игры можно использовать мяч средних размеров, но лучше играть так, как играли в старину: платком или шарфом, завязанным в узелок.

Водящий должен отойти на несколько шагов от остальных детей, которые стоят или усаживаются в кружок. Расстояние между детьми должно быть примерно 1,5-2 м.

Игроки перекидывают узелок (или мяч) по кругу, своим соседям слева или справа, а водящий бежит за кругом и пытается его поймать. Если ему удастся хотя бы коснуться узелка на лету или в руках у одного из игроков, то игрок, не сумевший защитить узелок, становится водящим. Игра продолжается.

Правила:

1. Водящий может находиться только вне круга и оттуда пытаться поймать мяч.
2. Нельзя прятать узелок от водящего, надо как можно быстрее перебрасывать его своему соседу.

3. Нельзя перебрасывать узелок не соседям, а, например, ребенку напротив, если это не было специально обговорено до начала игры.

ТАТАРСКАЯ НАРОДНАЯ ИГРА «ТЮБЕТЕЙКА»

Дети становятся в круг. Под национальную музыку они по очереди надевают тюбетейку на голову рядом стоящего ребёнка. Музыка прекращается, на ком останется тюбетейка, тот выполняет задание.

Игры татарского народа для детей

ЙАРКАНАТ – ЛЕТУЧАЯ МЫШЬ

Игра походит на «Прятки». Играют в вечернее время. Участники делятся на две команды. Первая команда прячется в тёмных углах, вторая команда отправляется на поиски. Найденные собираются на центре площадки. Далее прячется вторая команда, первая идёт на поиски.

ЙӘШЕМПӘК – ПРЯТКИ

В начале игры все собираются вместе, затем голящий, встав лицом к стене (в углу), громко считает до определённого числа. Другие в это время прячутся. Досчитав до нужного числа, голящий идёт искать. Увидев спрятавшегося, он должен первым добежать до места, откуда он начал поиски, и коснуться рукой стены, произнеся условленные слова и имя человека, которого он нашёл. Каждый найденный старается первым сделать то же самое. Следующим голящим является тот из спрятавшихся, кого нашли первым. Прятаться за спиной или рядом с голящим нельзя. Для придания динамики игре, условившись, голящим становится последний «застуканный».

КУС ПАСЫШМАК / КУС ПӘЙЛӘУ – ЖМУРКИ

Для начала нужно выбрать ведущего, например, с помощью считалочки. Участники ставят ведущего в центр, завязывают шарфом глаза и раскручивают вокруг своей оси. Затем ребята убегают и «дразнят» ведущего. Они могут хлопать в ладоши, топтать ногами и всячески намекать, где находятся. Важно сразу договориться, чтобы игроки предупреждали ведущего, когда рядом есть препятствия. Например, опасные углы, яма, ступеньки. Ведущий ориентируется на звуки, чтобы найти игроков. Когда ему это удаётся, на ощупь он угадывает, кто это и говорит имя. Если получилось угадать, то теперь этот ребенок становится ведущим. Не угадал? Тогда продолжают дальше.

КОРОК – КРУГ

Для игры в земле или в снегу подкапывают круг. В зависимости от количества участников его диаметр может составлять от двух до трёх метров. Игроки делятся на две команды с равным количеством участников. Одна команда спускается в подкопанный круг, вторая стоит по периметру круга. Задача внутреннего круга – затащить в круг ребят из внешнего круга, задача команды во внешнем кругу – вытащить ребят из круга.

КОШ КЕРТМӘУЕЦ – ЛОВУШКА ДЛЯ ПТИЦ

Участники стоят парами, взявшись за руки, в колонне. Один стоит перед ними и хлопает в ладоши, произнося «кош, кош» – «птица, птица». Последняя пара обегает колонну с двух сторон и стремится ухватить друг друга за руки. Тот, кто стоит один, должен схватить одного из бегущих. Если не поймал, пара становится впереди колонны и вперёд бежит новая пара.

Если поймал, с новой парой становится впереди колонны, а тот, кто остался один, становится догоняющим.

КЫУЫШМАК / ЛӘПӘ – ДОГОНЯЛКИ / ЛОВИШКИ

По сигналу все играющие разбегаются по площадке. Ведущий старается «запятнать» любого из игроков. Каждый, кого он поймает, становится его помощником. Взявшись за руки, вдвоем, затем втроем, вчетвером и т.д., они ловят бегущих, пока не поймают всех. Пойманным считается тот, кого ведущий коснулся рукой и произнёс слово «ләпә». Пойманные ловят всех остальных, только взявшись за руки.

МАМАЙ

Действо походит на игру «Коршун и наседка», только вместо коршуна чужая бабушка Мамай. Играющие сидят друг за другом и обхватывают за пояс впереди сидящих. Первый в цепи – самый старший, он несёт ответственность за всех младших детей. Один из играющих «Мамай» – чужая бабушка, которая не любит детей. Исходя из текста, который произносят дети, пожилая женщина закрыла детей в доме и не пускает их на улицу. Ребята произносят текст: «Мамай, мамай, ишекне ац» (Мамай, мамай, дверь открывай). Затем встают и убегают от бабушки. Та старается схватить последнего ребёнка в цепочке, а первый в цепи всячески мешает этому, перемещаясь по площадке так, чтобы конец цепи находился как можно дальше от бабушки.

Тюменская область расположена в самом центре нашей страны. Исторически здесь переплетены культуры народов Поволжья, Урала, Алтая, Средней Азии и русской культуры. Народные игры органически связаны с историей народа, его трудовой деятельностью, бытом, обычаями, традициями, верованиями. В своей совокупности они синтезируют элементы народного театра, народной песни, танцев, детских видов фольклора и трудовой деятельности.

На народных играх дети усваивают родной язык. Национальные игры имеют большую роль в физическом развитии: они воспитывают волю, мужество, стремление к победе. Своя функция и у молодежных игр, которые способствуют знакомству, сплочению молодежи и формированию будущих семейных пар.

Разработанное нами данное методическое пособие, призвано напомнить о забытых национальных играх, с целью возвращения их в жизнь.

Список литературы

1. Татарское народное музыкальное творчество (Традиционный фольклор). – Казань: Татарское кн. изд-во, 1997. – 264 с.
2. Ташкалова В.С. Празднично-обрядовая культура народов Тюменской области: монография: в 2 ч. II ч. – Тюмень: «Вектор Бук», 2014. – 352 с.
3. Шарипова Земфира. Сибирская сокровищница. Фольклор и народные знания сибирских татар. – Тобольск, 2020.

Городские молодежные соревнования по старинным народным играм

Смирнова М.В., руководитель народного фольклорного самодеятельного коллектива «Царёв город» муниципального бюджетного учреждения культуры «Музей истории города Йошкар-Олы», Республика Марий Эл

В Республике Марий Эл центром, ведущим активную работу по сохранению и популяризации русской традиционной культуры, является фольклорное объединение «Царёв город». Коллектив работает на базе МБУК «Музей истории города Йошкар-Олы» с 2007 года. Участники коллектива занимаются изучением духовной и материальной культуры русского народа, ведут научно-исследовательскую и просветительскую работу по сбору, обработке и усвоению традиционной культуры русских переселенцев на территории Республики Марий Эл. Своей миссией «Царёв город» видит сохранение элементов традиции и их возвращение в современную жизнь.

Именно поэтому столь разнообразна работа коллектива. Это и детская этнопедагогическая студия «Теремок», и музейно-образовательные программы для детей и родителей. Для молодежи – танцевальные и игровые вечорки, для семейного отдыха – народные праздники (Рождество и Святки, Масленица, Пасха, Троица и другие).

Участники коллектива ежегодно ездят в фольклорно-этнографические экспедиции по Республике Марий Эл и соседним областям. В течение 15-летней работы были исследованы многие районы Республики Марий Эл, а также некоторые территории Республики Татарстан и Нижегородской, Кировской областей. Результатом экспедиций является наличие богатого видео-, фото-, аудиоархива записей традиционной русской культуры Поволжья.

Одежда участников коллектива создана собственноручно в соответствии с этнографическими образцами старинной одежды русских крестьян Поволжья, найденными в результате фольклорно-этнографических экспедиций по республике и пограничным территориям.

В 2010 году участниками коллектива начался активный поиск новых форм и методов трансляции традиционной культуры в городской среде, ибо накопился богатый этнографический материал по русской традиционной культуре. Более того, искренне хотелось приобщить городскую молодежь к ценностям народной культуры. Но серьезный песенный или обрядовый репертуар требует пристального и длительного изучения, он сложен для понимания неподготовленными людьми. Поэтому в поле зрения участников «Царёва города» попала народная игра. С одной стороны, игра понятна, интересна всем, она не требует долгих подготовительных этапов. С другой стороны, через призму игры можно естественно и органично развивать чувство патриотизма, любви к своим традициям. Игра также способна развить и укрепить лучшие качества человеческого характера.

Так родилась идея организовать Городские молодежные соревнования по старинным народным играм (Далее - Соревнования).

Соревнования существуют уже 12 лет. За это время сложились определенные традиции, были решены многие организационные проблемы, исправлялись недочеты и ошибки. В результате были сформулированы главные составляющие проекта.

Цели проекта: знакомство с традиционными народными играми своего региона, развитие заинтересованности в изучении традиционной культуры с возможностью дальнейшей трансляции ее в городской среде.

Определенные условия проведения соревнований

Только открытая площадка, стадион или другая территория, где есть ровная площадка без асфальта. Играем только на земле.

Временные рамки подготовки и Соревнований – апрель-май, когда вскрывается от снега земля и завершается учебный год. Соревнования должны пройти до того, как учебные заведения уйдут на каникулы.

Возраст участников 16-20 лет, в основном, приглашаются команды ссузов города, так как в школах более жесткие условия участия детей. Так же могут участвовать сборные команды общественных организаций, дворовые команды.

Поиск команд проходит исключительно «снизу». Организаторы изначально ищут увлеченных учителей и педагогов, родителей, которые способны зажечь детей. В соревнованиях участвуют только те ребята, которые искренне желают попробовать себя в игре. Это дает свои положительные плоды. Когда команда набирается, контакт налажен, администрации учебного заведения высылается положение о соревнованиях, с просьбой направить на соревнования команду.

Победитель в соревнованиях всегда только один. Именно он и получает главный приз победителя. Подарок для победителей подбирается согласно молодежным потребностям – наушники, флешки, пауэрбанки и проч.

Этапы подготовки к соревнованиям

1. Поиск, сбор, расшифровка и апробирование народных игр.

За время существования соревнований пробовались различные игры. Всего было использовано семь игр. Это «Клёк», «9 камушков», «Лапта», «Знамя», «Полено», «Рыбу ловить», «Подковырка». Не все игры, записанные в экспедициях, подходили под формат соревнований, поэтому методом проб и ошибок были отобраны четыре игры, наиболее популярные и удобные для проекта.

Отбор игр осуществляется согласно следующим критериям:

- только подлинные игры данной местности;
- игра подходит и мальчишкам, и девчонкам;
- игра должна иметь возможность соревноваться по командам;
- игра должна иметь возможность начислять очки командам;
- игра должна быть ограничена во времени и пространстве;
- отсутствие инвентаря, сложного в изготовлении и освоении участниками.

Важным этапом подготовки стало освоение игр самими организаторами, в частности, участниками «Царёва города». Только прекрасное знание правил, умение с достоинством выходить

из спорных ситуаций является залогом успеха Соревнований, так как участники коллектива в момент состязаний становились судьями на игровых площадках.

Приспособление игр к соревновательным условиям

Не все игры, вошедшие в проект, предполагали командные соревнования, не во всех играх в живом бытовании начислялись очки, поэтому важным этапом становится создание системы начисления баллов без ущерба для концепции народной игры.

Подготовка игрового инвентаря

Все игры предполагают наличие определенных приспособлений для игры. В нашем случае это биты для «Клёка», сам клёк (чурбачок), мяч резиновый и бита для «Лапты», мяч тряпичный для игры в Камушки, девять камней, палка-подковырка. Изначально весь игровой инвентарь был сделан в экспедициях местными жителями, от которых записывались игры. В дальнейшем, по этим образцам заказывается новый инвентарь для Соревнований.

Обучающие тренировки с командами

К самим тренировкам необходимо приступать во второй половине апреля, когда земля немного подсыхает и появляется первая травка. Для тренировок выбирается удобное время для команды, тренировки не должны нарушать учебный процесс. На момент начала тренировок уже были сформированы команды по 10 человек (пять парней и пять девушек).

Для каждой команды предполагалось две основных обучающих тренировки. Игры распределяются по степени сложности (по две игры на каждую тренировку). Первая тренировка – «Клёк» и «Лапта», вторая тренировка – «9 камушков» и «Подковырка». Длительность тренировки составляет в среднем 1,5 часа. Безусловно, для полноценного вхождения в игру этого недостаточно, но понять игру, ее правила вполне возможно. Главное для команды начинается потом, когда она тренируется самостоятельно. Именно тут и оттачивается мастерство, идет работа на сплочение команды и проч. Если команда сталкивается с определенными сложностями в освоении игры, то возможна дополнительная встреча.

Проведение Соревнований

За длительный период времени был выработан определенный формат Соревнований. В него входят следующие основополагающие элементы:

- площадка-стадион с ровной поверхностью (земля, трава). Должна быть достаточно большая территория, чтобы на ней разместились площадки для 4-х игр;

- предварительная разметка всех площадок до начала соревнований, обозначение границ поля для «Лапты», прорисовка квадратов, очерчивание линий бросков, выкапывание ямки для других игр. Здесь можно использовать песок, опилки, веревки. Главное, чтобы границы игр не стерлись во время соревнований;

- все команды должны отличаться друг от друга. В нашем случае – это разноцветные футболки. Различия позволяют четко отслеживать передвижение игроков, не путать команды друг с другом. По окончании соревнований футболка обязательно отдается в подарок игроку;

- наличие медицинского работника на стадионе, так как не исключены травмы, растяжения, ссадины;

- наличие питьевой воды для каждой команды;

- для каждой команды печатается путевой лист, в который судьи вносят количество баллов за каждую игру;

- соперники определяются при помощи жеребьевки. Варианты жеребьевки самые разнообразные – подкидывание монеты «орёл-решка», использование считалок, вытягивание бумажек из мешочка и проч.;

- на каждой игровой площадке находятся судьи, их должно быть не менее двух: один руководит игрой, другой записывает очки. На площадке «Лапты» их необходимо больше, чтобы также контролировать заступы и ошибки игроков;

- все игры проводятся по времени. Средняя продолжительность игры – 20 минут. Таким образом, чистое игровое время каждой команды составляет 1 час 20 минут. Между играми делается небольшой перерыв 5-10 минут, чтобы команды отдохнули. Общее время соревнований 2-2,5 часа;

- в случае появления спорных ситуаций назначается переигровка. Главный принцип игры – избегать негативных моментов, конфликтов, ссор. Призыв к участникам: «Играем для радости!»

Если учесть все вышесказанные особенности, то суть Соревнований можно описать несколькими словами.

В начале Соревнований команды надевают футболки, выбирают капитанов (если они еще не выбраны), выстраиваются для приветствия. Далее проходит жеребьевка, какие команды будут соревноваться в первой игре. И начинается настоящее действие, событие, праздник! Команды играют и зарабатывают очки. Команда, заработавшая большее количество очков, становится победителем.

В конце соревнований происходит награждение победителей. Если позволяют возможности, можно наградить подарками лучших игроков в каждой команде.

Финансирование проекта

Уникальность проекта заключается в том, что он не требует больших финансовых вложений. Основные статьи расхода – приобретение футболок, приобретение подарков, изготовление инвентаря. При отсутствии финансирования футболки могут быть заменены на разноцветные галстуки, подарки можно собрать согласно ситуации, инвентарь изготовить, привлекая родителей и заинтересованных людей.

В рамках деятельности фольклорного объединения «Царёв город» использовались различные формы финансирования: грантовые средства местного конкурса, спонсорская помощь, внебюджетные средства МБУК «Музей истории города Йошкар-Олы». Каждый год данная задача решалась заново.

Многолетнее развитие проекта позволяет подвести некоторые итоги, отметить положительные результаты, выявить самобытные особенности Соревнований.

Проект существует уже 12 лет. За годы реализации в нем приняли участие 50 команд, 27 учебных заведений города, 445 игроков.

Проект транслирует уникальный местный краеведческий материал, ибо все игры записаны участниками объединения «Царёв город» в фольклорно-этнографических экспедициях по Республике Марий Эл.

Игровой материал проекта, в основном, соответствует возрасту участников соревнований.

Проект показал, что в Соревнованиях могут участвовать люди разных национальностей и религиозных конфессий. Для нашего поликультурного региона это очень важная особенность. За период существования Соревнований в нем приняли участие русские, марийцы, татары, чуваша, таджики и др. национальности.

Проект получил живой отклик и интерес среди молодежи. В 2022 году в соревнованиях уже участвуют 14 команд. На начальном этапе было только 4.

В легкой и доступной форме проходит знакомство с русской традиционной культурой, через игру постигаются знаковые особенности русского менталитета – сплоченность, терпение, принцип «сам погибай, а товарища выручай» и другие.

Важным достижением проекта можно считать тот факт, что игры «ушли в народ». Многие участники соревнований стали использовать их в своей дальнейшей деятельности, в вожатской практике, в воспитании детей в своих семьях, на всевозможных слетах молодежи и подростков различных уровней.

По примеру данных Соревнований подобные спортивные праздники начали проводить и в других местах республики, например, Сернурском и Килемарском районах.

Потенциал подобных соревнований неоспорим. Интерес участников не ослабевает, а многолетние наработки фольклорного объединения «Царёв город» позволяют с каждым годом улучшать этапы проекта.

Приложение
к городским молодежным соревнованиям
по старинным народным играм

Описание игр для соревнований

ИГРА «ДЕВЯТЬ КАМУШКОВ»

Записана в с. Зашижемье Сернурского района Республики Марий Эл в 2010 году.

Инвентарь. Для игры понадобятся 9 камушков или плиточек средней величины (5-6 см в длину), тряпичный мяч (диаметр 12-13 см).

Описание. Игра командная. Количество игроков от 3 до 6. Желательно, чтобы было чётное количество игроков, тогда их можно разделить на две равные команды.

Игра происходит на улице, на ровной площадке размером примерно 10 на 10 (или 15 на 15) метров. В центре игрового поля чертят квадрат, внутри которого размещается 9 маленьких квадратов (как в игре «крестики-нолики»). Размер стороны внешнего квадрата примерно 1,5 метра. В центральном квадратице башенкой укладываются 9 камушков. На расстоянии 3-х метров от большого квадрата рисуется черта. За ней должна находиться команда 1. Команда 2 находится за камушками около квадрата.

Правила игры.

Команда 1 (та, что за чертой) должна сбить башенку с камушками. У каждого игрока в команде есть один удар. Команда 2 не может препятствовать мячу до тех пор, пока он не попадет в камушки. Если никто из команды 1 не смог попасть в башенку, участники команды 1 меняются местами с командой 2 и идут охранять камушки.

Как только игрок команды 1 попал в башенку, все остальные разбегаются, а команда 2 ловит мяч и пытается им кого-либо осалить. Тот, которого заденут мячом, временно выбывает из игры и не может уже помогать своей команде.

Задача команды 1: разложить камушки по квадратам, чтобы остался неосаленным хотя бы один игрок команды.

Задача команды 2: не только осалить всех игроков противоположной команды, но и не дать ей разложить сбитые камушки по квадратам.

Побеждает та команда, которая быстрее выполнила свою задачу.

Особенности:

- при раскладке камней следует смотреть, чтобы камни не лежали на черте;
- осаленный игрок сразу выбывает и не мешает другим игрокам;
- команда, раскладывающая камни, не имеет право трогать мяч, после того как попадет им в камушки;
- команда, которая осаливает, не имеет права трогать камни и входить в квадрат;
- салить можно только мячом (не рукой), кинув его в противника, т.е. выпустив из рук.

Комментарии к соревнованиям:

- для создания равных условий для команд на расстоянии 3-х метров от квадрата с 2-х сторон (напротив друг друга) чертятся 2 черты. Команды стоят за своей чертой и бьют по башенке по очереди. Кто первый попал, тот и раскладывает камни. Если никто из команд не попал в камни, команды меняются местами. И начинают играть заново;

- очко начисляется в случае победы команды (либо за разложенные камни, либо за выбитых из игры игроков). В итоге за один кон команда может заработать 1 очко;

- играют обычно 5 на 5 человек. Потом меняются. В противном случае, большее количество игроков создает суматоху, и невозможно определить победителя. В идеале соревноваться 3 на 3.

ИГРА «КЛЁК»

Записана в с. Васильевское Юринского района Республики Марий Эл в 2008 году.

Инвентарь:

- клёк – деревянная чурка в виде городка, имеющая в сечении круг диаметром 5 см и длиной 20 см;

- биты (по числу участников) изготавливаются из деревянной палки (можно использовать черенки от лопаты), длина - 60 см, диаметр – 3-4 см.

Правила игры.

Играют не менее 3 человек («вдвоем не интересно, надо минимум втроем»).

На земле чертится линия, за которой должны находиться игроки.

На расстоянии 6 взрослых шагов от линии нарисован квадрат размером 60 см на 60 см. На внешней стороне квадрата (ближней к игрокам) посередине устанавливается «клёк». Водящий стоит рядом с клёком, «только чтоб не попали, надо отойти». Игроки с битами становятся за чертой. По очереди они бросают биты, стараясь выбить клёк за пределы квадрата.

Если клёк не сбит броском, игрок дожидается, пока остальные игроки не кинут свои биты. Если никто из играющих за кон так и не смог попасть в клёк, водящий встает в квадрат, берет клёк и кидает его в любую биту. Игрок, в чью биту он попал, становится водящим. Если же водящий не попал в биту, он остается водящим на следующий кон.

Если клёк сбит, но не выбит из квадрата, то игрок дожидается следующих игроков. Если они так и не выбьют клёк из квадрата, он становится водящим.

Если клёк выбит из квадрата, водящий тут же бежит за ним: нужно успеть быстро схватить клёк, поставить на место, крикнуть «Клёк!» и перебежать за черту. В это же время игрок, выбивший клёк, должен быстро добежать до своей биты, схватить ее и вернуться за черту. Вместе с ним за своими битами должны сбегать вернуться за черту предыдущие игроки, кидавшие биты до него и не попавшие. Последний перебежавший за черту игрок становится водящим.

Комментарии к соревнованиям:

- выбирается водящий методом жеребьевки. Команды бьют по очереди. Начинает бить команда противоположная команде водящего;

- очки начисляются так. 1 очко команде – за каждый выбитый клёк, 1 очко команде, прибежавшей НЕ последней. В итоге, за один кон команда может заработать 2 очка. Если никто не сбил клёк, никто не выбил его из квадрата, очки не начисляются;

- играют обычно 5 на 5 человек. Потом меняются.

ИГРА «ЛАПТА»

Записана в с. Зашижемье Сернурского района Республики Марий Эл в 2010 году.

Инвентарь:

- лапта – деревянная бита для удара по мячу, длиной 65-70 см, толщиной 4 см;

- мяч резиновый, диаметром 12 см;

- разметка для поля – веревка или другие приспособления.

Описание игры.

Игра проводится на ровной прямоугольной земляной площадке, размеры площадки зависят от возраста игроков, но не превышают размеры 60 м на 35 м. Сама площадка называется деревней, а территория за боковыми короткими линиями – городом 1 и городом 2.

Игра командная, обычно играют 2 команды по 5-10 человек. Одна команда является бьющей, другая водящей. Бьющая команда находится в городе (Команда Г), водящая команда находится в деревне (Команда Д). Игра может длиться бесконечно, пока не надоест.

Действия команды Г:

У каждого игрока команды Г есть один удар по мячу. Он использует удар для того, чтобы совершить перебежку из города 1 в город 2 и обратно. В этом случае игрок получает новый удар. Игроки бьют по очереди по одному разу.

Удар по мячу считается правильным:

- если мяч вышел за пределы города, но не пересек боковых линий по воздуху;

- если после удара мяч коснулся земли на территории деревни.

Право на перебежку игрок получает только после правильного удара.

Перебежка – это действия игрока после удара, когда он перебегает по территории деревни из одного города в другой и обратно.

Игрок, делая перебежку, может оставаться и за линией города 2, и возвращаться обратно после одного из следующих ударов товарищей. Игроку не обязательно бежать сразу после своего удара, он может дожидаться другого, более удачного, по его мнению, удара.

Игроки, начавшие перебежку, то есть шагнувшие хотя бы одной ногой за линию города, должны бежать обязательно, возвращаться не разрешается.

Действия команды Д:

Игроки водящей команды до удара игрока команды Г находятся в деревне. После удара они могут находиться в любом месте площадки и вне ее, передвигаться с мячом и без мяча в любом направлении, не пересекая линию города 1, передавать мяч друг другу.

Главная задача игроков команды Д – осалить мячом хотя бы одного игрока противоположной команды, когда он совершает перебежку по территории деревни.

Команды меняются местами, если:

- игрок команды Д осалил (попал мячом) игрока команды Г;
- игрок команды Д поймал «свечку», то есть поймал мяч после удара сразу, по воздуху, без касания земли;
- игрок команды Г во время перебежки пересек боковые линии, заступил за черту;
- игрок команды Г после удара бросил битку на территорию деревни;
- у команды Г не остается игрока с правом на удар.

Комментарии к соревнованиям:

- в соревнованиях используется самый простой вариант Лапты, без сложных правил, дополнительных ударов, без «пригородов», без подбрасываний мяча для удара другим игроком. Даже в таком упрощенном варианте (именно такой был записан в экспедиции) «Лапта» занимает лидирующее положение среди любимых игр участников соревнований;

- очки начисляются так: за каждого игрока команды Г, совершившего перебежку, - 1 очко; команда Д получает 1 очко в случае выхода из деревни (при любом варианте выхода).

ИГРА «ПОДКОВЫРКА»

Записана в с. Косолапово Мари-Турекского района Республики Марий Эл в 2014 году.

Инвентарь:

- битка изготавливается из деревянной палки (можно использовать черенки от лопаты), длина - 60 см, диаметр – 3-4 см;

- «Подковырка» - небольшая деревянная палочка, желательна сделанная из березы, длиной 15 см, диаметром 1.5 см.

Описание игры.

В этой игре каждый игрок сам зарабатывает себе очки.

Главная палочка названа «подковыркой» потому, что игроки должны как бы подковыривать ее, то есть бить по ней, чтобы она улетела как можно дальше.

В земле вырывается небольшая ямка, примерно 20*20 см. Глубина – не более 10 см. Это точка отсчета игры. Именно отсюда производятся удары, именно здесь подсчитываются очки.

В игре есть 3 способа подковыривания или удара по «подковырке»:

- удар из ямки. «Подковырка» кладется на ямку, и игрок, подцепляя ее битой, бьет по ней;
- удар перед собой. Одной рукой держим «подковырку» перед собой, на уровне пояса, а другой бьем по ней;
- удар сверху. Одной рукой держим «подковырку» сверху над головой, другой бьем по ней.

Главные условия удара:

- «Подковырка» при ударе всегда держится горизонтально;
- подбрасывать «подковырку» нельзя.

В каждом коне участвуют 2 человека. Один бьет «подковырку», другой ловит ее. Задача бьющего игрока – запустить «подковырку» как можно дальше. Задача ловящего игрока – поймать ее слёту.

Если «подковырка» поймана слёту, прямо в руки, то поймавший игрок сразу зарабатывает себе 5 очков.

Самое интересное начинается тогда, когда «подковырка» не была поймана. Бьющий игрок кладет свою битку на ямку, а другой игрок встает на место, куда упала «подковырка», берет ее и кидает в битку. Если он слёту попал в нее, то так же зарабатывает 5 очков. Если не попал, то очки начисляются уже бьющему игроку. Он берет битку и измеряет ей расстояние от края ямки до «подковырки». Сколько целых бит уместилось, столько очков начисляется бьющему игроку.

Комментарии к соревнованиям:

- во время соревнований устраивается определенная очередность. Игроки одной команды бьют по очереди, игроки противоположной команды ловят, потом меняются местами. Каждый игрок команды бывает и ловцом, и бьющим;

- в данной игре участники получают самое большое количество очков. Чтобы как-то уравнять шансы всех команд, количество баллов, заработанное в игре, делится пополам. То есть вносится в путевой лист только половина баллов. В противном случае, получается, что можно не зарабатывать очки в других играх, очков в «Подковырке» хватает для победы.

Мастер-класс «Мордовские национальные игры «Тяштянь налксемат»

*Мигунов П.В., педагог дополнительного образования муниципального учреждения
дополнительного образования «Центр эстетического воспитания детей»,
г. Саранск Республики Мордовия*

Мастер-класс «Мордовские национальные игры «Тяштянь налксемат» является частью Программы «Мордовские национальные игры «Тяштянь налксемат» - часть патриотического и этнокультурного воспитания». Слово «игры» здесь используется по аналогии с «Олимпийскими играми», т.е. это набор состязаний. Слово «налксемат» на мордовском языке означает «игры». Тяштя – это герой мордовского эпоса «Масторава» (мать земля). «Тюштянь налксемат» - игры Тюшти или игры, посвященные Тюште.

Цель программы – погружение в национальную культуру мордовского народа через двигательную активность; стимуляция двигательной активности.

Целевая аудитория – это дети 5-10 лет; подростки и юноши (девушки) 11-15 лет.

Особенности этих возрастных групп состоит в естественной тяге к движению. С другой стороны, набор предполагаемых состязаний является новым и необычным, что также стимулирует к участию в мастер-классе.

Актуальность программы заключается в противодействии негативному влиянию глобализации, урбанизации и цифровизации. Следствием этих процессов является гиподинамия и маргинализация сознания, что особенно пагубно влияет на растущий организм. Противодействовать этому возможно только стимулируя двигательную активность и приобщая подрастающее поколение к традиционной культуре с самого раннего возраста.

Этнокультурная составляющая мастер класса реализуется через оформление площадки (баннер), переодевание в мордовские рубахи (организаторы и участники) и вводную часть – рассказ о Тюште.

Состязания, входящие в мастер-класс

ДВА ВЕРЕТЕНА (НАКРУЧИВАНИЕ ВЕРЕВОЧКИ)

Две палки (черенок от грабли, длиной 50-55 см) соединены веревочкой с узелком посередине. Выигрывает тот, кто, накручивая веревочку на палку дойдет быстрее до узелка. Состязание развивает мелкую кистевую моторику, ловкость и выносливость мышц кисти и предплечья.

ПЕРЕТЯГИВАНИЕ ПАЛКИ

Соперники садятся на пол напротив друг друга упираясь ногами в доску (70-80 см, ширина 20-25 см, толщина 4-5 см), берутся за палку (черенок от грабли, длиной 50-55 см) симметрично (один узко, другой широко). По команде начинают тянуть каждый в свою сторону. Побеждает тот, кто перетянет палку на свою сторону (либо противник отпускает палку). Состязание развивает (и показывает) силу мышц рук, спины и ног.

ПРЫЖКИ ЧЕРЕЗ КАНАТ

Канат пеньковый (длина 10 м, толщина 10-20 см) крутят двое взрослых (преподаватели, родители) или старших школьников (волонтеры). Прыгать может один участник или несколько (двое, трое и т.д.). Состязание развивает выносливость мышц ног, сердечно-сосудистую систему, чувство равновесия, глазомер.

БОЙ МЕШКАМИ

Мешки (наполненные синтепоном) участники берут двумя руками (руки отпускать нельзя) и по команде начинают наносить удары (мешками). Выигрывает тот, кто попадет сопернику по голове или ударами заставит коснуться пола третьей точкой (колени и т.п.) или ударами вытеснит противника за пределы площадки. Состязание развивает смелость, ловкость, силу и выносливость мышц плечевого пояса, координацию в пространстве.

Содержание мастер-класса

Вводная часть (10-20 минут):

- построение участников мастер-класса (20-200 учащихся), часть участников предварительно переодеты в мордовские рубахи (5-20 учащихся) и повешен баннер (2 м высота, 3 м ширина) – «Мордовские национальные игры «Тюштянь налксемат», так, чтобы участники (в т.ч. взрослые) его не загораживали;

- после приветственных слов (ведущие от школы, руководители) устанавливается контакт с участниками посредством диалога о русских богатырях (Илье Муромце, Добрыне Никитиче, Алеше Поповиче). Участникам объясняется, что сегодняшнее мероприятие посвящено мордовскому богатырю Тюште. Переводится слово «налксемат». Далее следует короткий рассказ о Тюште: герой мордовского эпоса (древние сказания) «Масторава» (мать-земля), такой же, как и древнегреческий Геракл, т.е. совершает множество подвигов. Один из них – это защита родного края от нашествия врагов, когда Тюштя собирает и обучает войско;

- далее с помощью костюмированных участников, производится показ состязаний с объяснением элементов техники.

Основная (30-40 минут). Площадка мастер-класса делится условно на четыре сектора, в каждом из которых проводится одно из состязаний. Руководят состязаниями преподаватели или приглашенные старшие учащиеся (волонтеры). Участники мастер-класса свободно переходят от одного состязания к другому.

Заключительная часть (5-10 минут). Участники мастер-класса строятся в том же порядке, как и в начале. Подводя итоги, задаем вопрос: «Понравились ли мордовские игры и как зовут мордовского богатыря?»

Познавательная игровая программа «Забавы по-Вятски»

Смирнова В.А., зав. отделом методического обеспечения, программного развития и стратегического планирования муниципального бюджетного учреждения культуры «Централизованная клубная система» Омутнинского района Кировской области

Фольклор – одна из форм познавательной работы с детьми в области художественного воспитания. В основе этой работы лежит интересный, увлекательный вид зрелища с его выразительными сценическими образами. Занятия фольклором выполняют важную роль в формировании гармонического развития личности. Программа апробирована на массовых уличных городских мероприятиях, успешно принята как детьми, так и разновозрастным населением.

Особенность программы состоит в том, что игровой фольклор - игры, потешки, заклички, считалки, пестушки, попевки, скороговорки, исполняются с применением технологии ментального обучения, демонстрации.

Данная программа в МБУК ЦКС проведена более 20 раз посетителями стали 840 человек, программу полюбили как дети, так и молодежь образовательных учреждений района.

Музыка. Выход Любушки (женщина старшего возраста – рассказчица).

Голос за кадром:

В суете обычных дней

Старины своей не помним,

Забываем мы о ней.

И хоть более привычны нам полеты на луну

Вспомним старые забавы,

Вспомним русскую игру...

Любушка. Здравствуйте, люди добрые, молодцы ясные, девицы прекрасные! Кличут меня люди не иначе, как Любавушка. А теперь, честной народ,

Отвечай-ка наперед:

Девицы и богатыри,

Готовы ли вы играть до зари?

Девицы, ответьте звонко,

Чтоб неслось на все сторонки *(девочки отвечают)*

Парни, удаль покажите

Еще громче закричите *(мальчики отвечают)*

С чувством, с толком и без спешки
Организуем забавы, покажем потешки!
Смотрите, на шум прибежали скоренько
Подружки мои - Веселинка и Задоринка.
Музыка. Выход ведущих. Выходят Веселинка и Задоринка

Любушка. Здравствуйте, девицы!

Давно мы вас тут поджидаем,
Праздник без вас не начинаем.

Веселинка. Добрый день поклон вам всем,
Гости дорогие!
Собрались со всех сторон
Наши все, родные.

Задоринка. Я смотрю на ваши лица –
Хорошо, отрадно мне,
Словно я в огромной, дружной
И приветливой семье!

Веселинка. Удобно ли вам?
Всем ли видно?
Всем ли слышно?
Всем ли места хватило?
Не тесновато ли вам?

Задоринка. Мы рассказ поведем
Про дела старинные,
Про старые, про бывалые.

Веселинка. Чтобы всё чин по чину -
Игры будут для зачину!

Задоринка. Какой же русский праздник без веселья!

Веселинка. А какое же веселье без настоящей игры!

Любушка. Расскажу вам девицы про игры старинные, народные.

Задоринка. Мы и сами все знаем.

Веселинка. Нас ничем не удивишь.

Любушка. Ну, какие игры вы знаете?

Задоринка. Цепи кованые.

Веселинка. Кто дальше с горы съедет...

Любушка. А вы уважаемые зрители какие наши народные игры знаете?

*Манок на сцену – участники перечисляют, ведущие выбирают,
приглашают четырёх участников – мальчиков.*

Любушка. Ну что, вот вам задание.

ИГРА «СОРВИ ШАПКУ»

Игра проводится под музыку. Реквизит: 4 русских колпака.

Это парная игра. Участникам на головы надеваются русские колпаки. Участники убирают левую руку за спину. По команде ведущего правой рукой стараются сорвать шапку с головы «соперника». Первый сорвавший шапку считается победителем. Если пар несколько, устраиваются состязания лучших на выбывание.

Задоринка. Вот это игра....

Веселинка. А мы с тобой для девиц что-нибудь придумаем! (*шепчутся*)

Задоринка. Я буду начало пословицы говорить – а вы мне окончание...

Манок на сцену. Приглашаются 6 девочек.

Пословицы:

Играть играй – (*да дело знай.*)

Игрушки да смешки – (*шутки да потешки.*)

Делу время – (*потехе час.*)

Хорош отдых – *(когда работа сделана.)*
В игре, что в поле – *(в каждой избушке свои игрушки.)*
Без отдыха и конь – *(не скачет.)*

ИГРА «ЗАПЛЕТИ КОСУ»

Игра проводится под музыку. Реквизит: 2 заготовки косы.

Это командная игра. Набираются две (можно и больше) команды по три человека. Участницам выдается реквизит: гигантские косы. Ведущие держат за основание косы, участницы за концы кос. По команде ведущих участницы, не отпуская свою «прядь» должны методом переходов заплести косу. У кого быстрее и качественнее коса – тот и победил.

Любушка. Хорошо девицы играют, прилежно косы заплетают, а мне более по душе молодецкие забавы. А ну, молодцы, кто смелый, выходи, свою удаль покажи.

ИГРА «ПЫРИКИ»

Игра проводится под музыку. Участвуют четыре человека.

Это парная игра. Набираются две (можно и больше) команды по два человека. Участники сцепляются большими пальцами правых рук, оставшиеся пальцы руки формируют в виде клинка ножа и силой пытаются задеть тело противника «запырить». Тот, кто первым коснется соперника, считается победившим.

Веселинка. Каждый первый удалец получает леденец! А победители, наши богатыри, на финальную битву приглашаются!

ИГРА «БОЙ МЕШКАМИ»

Игра проводится под музыку. Участвуют два финалиста. Реквизит: два фанерных круга диаметром 60-70 см, два мешка с соломой).

Это парная игра. Победители предыдущей игры «Пырики» встают на круги с изображением петухов. Задача игроков - вышибить мешком соперника из круга. Кто первый сделает «заступ», считается проигравшим.

Веселинка. Да, молодцы нечего сказать!

Задоринка. Удальцы! А дети в старину тоже так забавлялись.

Веселинка. Так, да не так.

Задоринка. Так – не так: запутала ты меня. А ну, объясни...

Веселинка. А чтобы объяснить, двух хлопцев – смельчаков надо сюда пригласить.

ИГРА «БОЙ МЕШКАМИ НА ТЮЛЬКАХ «МАХАЧИ!»

Игра проводится под музыку. Реквизит: две тюльки (спилы дерева высотой 30 см, шириной не более 25 см), две тканевые «дубинки», набитые соломой).

Это парная игра. Участники, стоя на тюльках, стараются сбить противника. Кто первый собьет противника, считается победителем.

Любушка. Молодцы ребята – ловкачи махачи! Смелые да умелые.

А вот я хочу девиц спросить: умеют ли они прилежными быть? Знают ли о мастерстве девичьем? Манок: Какими работными (домашними) делами занимались вечерами женщины? *(вышивали, пряли, вязали, шили, ткали...)*

ИГРА «ВЕРЕТЕНЦА»

Игра проводится под музыку. Реквизит: веретенца - 4 шт.

Это игра на выбывание. Участвуют от 2 игроков. Участники перематывают «пряж» (тесьма, узкая лента) с одного веретена на другое. Кто первый перемотал, считается победителем.

Задоринка *(выкатывает колесо на палке).* Смотрите, что нашла!

Веселинка (*увидела*). О... Едут вятские, на телеге сидят. Лесные люди вышли, разбойники. Лошадь выпрягают - вятчи молчат, сидят. Разбойники лошадей забрали и увезли. Вятчи и говорят «Хорошо, что, они оглобли не взяли, а то бы мы им дали!». От вятский народ простодырый такой.

Задоринка. Вятский слепень наехал на пень и кричит: «Отворачивай!»

Любушка. Так, наверное, колесо худое было... Вот – как ваше...

Задоринка. Зато нашим играть можно!

Веселинка. Хвастать - не колеса мазать. Ты лучше покажи!

КАТАНИЕ ОБРУЧА ИЛИ «С ГОРКИ НА ГОРКУ»

Игра проводится под музыку. Реквизит: два колеса на палке.

Играть в эту игру можно парно на победителя и командно. Участники на скорость катят колесо одной рукой от точки старта до точки финиша, огибая ведущих. Первый прибежавший и не уронивший колесо, считается победителем.

Задоринка. Да, хороши Вани – вятчане!

Веселинка. Мы, вятские - хватские: с пола не падаем!

Любава. Ой-ли не падаете, а вот я вас проверю, а ну кто смелый выходи!

ЗАБАВА «ДЕТСКИЕ ХОДУЛИ»

Забава проводится под музыку. Реквизит: две пары детских ходуль (деревянные кубики 10х10 см по центру выпилено отверстие для веревок, за которые держат участники).

Играть в эту игру можно парно на победителя и командно. Участники встают на ходули. Их задача первыми прийти по заданному маршруту.

Веселинка. Ну что, скучаете? Загадку мою отгадаете?

Прыгать чтоб, нужна сноровка,

Прыгучесть, ум и тренировка.

Вы попрыгайте - не жалко.

Натренирует всех ... (*скакалка*)

Задоринка. А какие вы знаете синонимы к слову скакать? Может мы и старинные слова вспомним? (*прыгать, сигать, батинать, подпрыгивать...*)

«СКАКАЛКА» ИЛИ ЗАБАВА «ВЕРЕВОЧКА»

Забава проводится под музыку. Реквизит: джутовый канат длиной от 5 метров.

Финальная забава на выбывание. Двое крутят канат, остальные синхронно перепрыгивают. Первый «посевший» выходит. Пока не останется победитель.

Любушка. Вот спасибо - потешили! Настоящий народный Праздник у нас получился. Соблюли обычаи и игры наши любимые вспомнили. А это непременно прибавит нам сил, здоровья и радости. До встречи, до нового праздника, дорогие друзья!

Веселинка. Спасибо вам, честной народ, что пришли к нам сегодня в гости! Поклон вам земной! Не обходите нашего порога, коли мимо будет дорога!

Звучит музыка.

Задоринка. А чтоб счастье вам было, у нас подкова – отпала от кобылы. Под нею пройдите – счастья себе нагребите! Ну и до свиданья!

Все участники встают в хоровод ведущие заводят его под подковой.

Список литературы

1. Андреева В.В. Жанровая система русского фольклора. - М.: Искусство, 1976. – С. 37-57.
2. Горский В.А. Примерные программы внеурочной деятельности. - М.: «Просвещение», 2010. – с. 22 – 46 с. Материалы из опыта работы народного самодеятельного коллектива фольклорного ансамбля «Слобода» г. Кирова.
3. Устные рассказы собирательницы фольклора Омутнинского района Галины Акбировой.
4. Энциклопедия фольклора Вятского края.

5. Играют все

или

Традиции, игры и забавы на народных праздниках и праздниках русского аграрного календаря

Сценарий «Фольклорный час «Васильевский вечер»

Пупей О.А., заведующая муниципального бюджетного учреждения культуры «Централизованная библиотечная система» Уссурийского городского округа Библиотека № 27, г. Уссурийск

Цель мероприятия: приобщение пользователей к народным традициям – праздникам, обрядам, играм.

Задачи:

1. Пробудить интерес участников к истории возникновения народного праздника «Васильевский вечер» и духовно-нравственным традициям этого праздника.
2. Сформировать нравственные и духовные качества, воспитать чувство национальной гордости и этнокультурной толерантности.
3. Разучить соответствующие теме праздника народные игры.

Форма мероприятия: фольклорный час (посиделки)

Возраст участников: 15-17 лет;

Количество: 15 человек

Подготовительный период: приглашения в виде новогодней открытки в форме елочки.

Оборудование и материалы: стол и стулья; стенд для книжной выставки; призы, жетоны; проектор, экран, ноутбук (или телевизор).

Инвентарь для игр: Кольцо, монета, пуговица, зеркало, щепка, поднос, платок, валенок, матрешка, деревянные ложки, деревянные палочки.

Оформление помещения библиотеки: новогодние снежинки, стол накрыт скатертью. На столе букет из еловых веток, свечи, рушник с подносом, на котором лежит угощение. Лавка. Свечи, предметы старой избы (горшки, ухваты, печь из картона).

Персонажи: хозяин с хозяйкой одеты в русскую народную одежду.

Сценарный план:

Введение: рассказ ведущих об истории праздника, об обычаях, традициях.

Гадания: гадания на кольце, гадания на иглах, гадания на клубках ниток, гадания на кутье.

Игры: «Ведьмина метелка», «Кульки – снежки», «Накорми матрешку», «Метание валенка».

Книжная выставка «Святки»:

- цитата к выставке: «Страна, забывшая свою историю, культуру, традиции и национальных героев - обречена на вымирание» Л. Толстой;
- раздел «Из истории праздника»;
- раздел «Главные дни на святках»;
- цитата: «Дело было о святках, накануне Васильева вечера» Лесков Н. «Запечатленный ангел»;
- раздел «Обряды, Гадания. Игры».

Сценарий: Фольклорный час «Васильев вечер»

На середину помещения выходят ведущие.

Хозяин. Добрый вечер тому, кто в этом дому!

Здравствуйте, гости дорогие, люди свойские, простые.

Хозяйка. Собрались мы с вами для беседушки,

Собрались мы с вами для забавушки.

Как когда-то наши прадедушки,

Ну, а с ними наши прабабушки

Ведущая. Россия - удивительная страна, ну разве где-нибудь ещё отмечают два Новых года подряд? Сначала традиционный Новый год, а через две недели - старый Новый год?! Кто может рассказать, как в России появился этот праздник - старый Новый год.

Показ ролика «История праздника».

Ведущая. В народе Новый год чаще называли «Василь-день», отмечался не только сам Васильев день, но и его канун – Васильев вечер. Этот вечер перед Новым годом назывался ещё «щедрым» или «добрым» вечером. Васильев вечер был весьма важным днём.

Стук в дверь.

Заходит толпа ряженых (только мальчики)

Ряженный 1. Вас со старым Новым годом!

Вместе с ряженым народом
Спойте песенку-колядку,
Чай устали пить вприглядку,
Дайте нам конфет и сластей,
Обойдут вас все напасти,
Дайте пряников заморских,
Денег щедро бросьте горстку.
Хорошо поколядуем,
Всем богатство наколдуем,
Счастье с нами в дом придет,
Не скупитесь в Новый год!

Ряженный 2. Добрый вечер, щедрый вечер,

Добрым людям на здоровье.
Что ты тётка, наварила,
Что ты тётка, напекла?
Неси скорей до окна.
Не кусай и не ломай,
А по целому давай.

Ряженный 3. Щедривочка щедровала,

Под окошком ночевала,
Чи баран, чи овца,
Подавайте блинца,
Не кусайте, не ломайте,
А по целому давайте!
Щедрый вечер, добрый вечер!

Ряженный 4. Старый добрый Новый год

Счастье пусть вам в дом несет,
Дайте ряженым конфетку,
Денег звонкую монетку,
Не скупитесь на гроши,
Угостите от души,
И за щедрость вам воздастся,
Будет радость и богатство!

Ряженный 5. Тяпу-ляпу,

Скорей дайте коляду!
Ножки зябнут,
Я домой побегу.
Кто даст,
Тот - князь,
Кто не даст -
Того в грязь.

Раздают «ряженным» сладости.

Ведущая. На Васильев день дети-ряженные рассыпали зерна (Овсеня) на пол в доме, как символ богатства, достатка и будущего урожая, а самая старшая женщина в доме собирала рассыпанные по полу зёрна и хранила до посева.

Хозяйка. Чтобы понять, какой сегодня праздник, следует вспомнить историю. Святой Василий Великий был богословом, проповедником. Кроме того, он изобрел иконостас. Василий долгое время проповедовал в Иерусалиме, но через некоторое время вернулся в родную Кесарию, где и стал епископом. После смерти его канонизировали. 13 января Православная церковь почитает преподобную Меланию – богатую и знатную римлянку, жившую в V веке.

У матери богов Лады была дочь по имени Миланка. С ней любил поохотиться Князь Луна. В одну из таких охот девушку похитил злой змей, спрятав ее глубоко в подземном царстве. Нашел и подарил свободу Миланке богатырь Васильчик. Они и сыграли после своей свадьбы. А вечер торжества называли или Васильевым вечером, или просто Миланка.

Меланина свадьба – это символическая встреча старого и нового года, с пожеланиями урожая и счастья в наступающем году. Часто разыгрывали шуточную свадьбу Меланки и Васыля. Имя жениха Мелании было выбрано не случайно, ведь следом за её днем наступал день памяти Василия Кесарийского, открывавшего Новый год.

Разыгрывают сценку свадьбы.

Ведущая. Народное свое прозвище – Василий Свинятник - этот святитель получил за то, что почитался как покровитель свиней, и как раз к новому году крестьяне заготавливали свежее свиное мясо, так что на столе было множество блюд из него – от жареного поросенка до вареных окороков, жирных щей и много другого...

Интересным был обычай разделки жареного поросенка за семейным ужином. Бытовало поверье, что нельзя резать мясо ножом - его отрывал руками хозяин дома (кесаретского ломал). В это время младший ребенок сидел под столом и хрюкал. Косточки от съеденного поросенка не выбрасывали, а хранили в свинарнике: это был оберег на приплод.

Хозяин. В Васильев вечер зазывали на трапезу мороза, чтобы угостить его ритуальной пищей. Мороза в период Святков кликали на Рождество, в Васильев вечер и в Крещенский сочельник. Исполнял обряд хозяин или хозяйка дома, вынося для мороза угощения (кутью, овсяный кисель, блины). Мороза зазывали в полночь (перед сочельническими трапезами), утром (после приготовления пищи в Чистый четверг; после пасхального разговения) или днем (во время праздничного пасхального обеда). Зазывали мороз в открытое окно или выходили на крыльцо дома: «Дед-Мороз, приходи есть блины и кутью. А летом не приходи, росу не убивай, огурцы не съедай, ребятишек не гоняй».

Если обряд проводили до еды, то Деду Морозу выносили первую ложку киселя или кутьи. Если же по окончании трапезы, то отдавали остатки обрядового блюда. Кисель или кутью иногда оставляли снаружи на окне, относили в подпол и ставили на подпольное окошко или выливали через порог на улицу. Иногда оставляли или выливали в огороде. Смысл обряда заключается в задабривании «Мороза».

Хозяйка. В предновогодней суете особо некогда было наблюдать за погодой, но люди все равно обращали внимание на яркость звезд, силу мороза, ветер и т.п.

Участники называют приметы.

- ❖ Если небо ясное и звездное, будет хороший урожай гороха и чечевицы. Если же звезды к утру померкнут, то горох благополучно не созреет.
- ❖ Вьюга накануне Васильева дня – к большому урожаю орехов.
- ❖ Если ночью ветер с юга дует, год будет жарким и благополучным, с востока – к урожаю фруктов, с запада – к изобилию рыбы и молока.
- ❖ Если падает мягкий снег, то год будет урожайным.
- ❖ Теплый день – к дождливому лету.
- ❖ На деревьях много пушистого инея – к хорошему медосбору и урожаю зерновых.
- ❖ На деревьях гололед – урожат овощи и плоды.

Хозяин. В Васильев вечер гадали о замужестве и погоде, а ещё ворожили по кутье (выносят горшок с кашей).

Если горшок с кашей в печи треснул или только что приготовленное блюдо вылезло из него, если кутья оказалась мелкой и белой, то все это было предвестником беды в доме. Если же кутья во

время приготовления покраснела, а горшок с ней был полон, то в семье ждали счастья и удачи. Чтобы определить, какая погода будет в наступающем году, старший мужчина в доме разрезал напополам луковицу, выбирал по числу месяцев в году чашечки из половинок чешуек и расставлял их в ряд, засыпая в них до половины соль. Потом слева направо давал чашечкам названия месяцев года, начиная с первого, и загадывал, какой месяц в году будет самым дождливым, а какой, наоборот, засушливым. Чашечки помещали на подоконнике, а утром смотрели, где соли больше растаяло, а где меньше. Это указывала, какие месяцы будут дождливые, а какие сухие.

Хозяйка. Мать завязывала незамужней дочери глаза и водила её по комнатам дома, потом отпускала и говорила, чтобы девушка шла туда, куда ей хочется. Если дочка подходила к двери – значит, она скоро выйдет замуж. Обычно сватовством занимались сваты: они и подыскивали женихов девушкам. Также благословение на брак зависело и от родителей. Поэтому все девушки на Руси с нетерпением ждали Святки, чтобы узнать свою судьбу. Только на Святки открывались небеса, а граница между миром людей и миром духов практически исчезала. Люди верили, что нечисть бродит по свету свободно, поэтому пытались узнать у чертей свою судьбу.

Проводят обряды гаданий.

Гадания на кольце, гадания на иглах, гадания на клубках ниток, гадания на кутье.

Хозяин. Ещё гадали на кольце. Для этого брали обручальное кольцо бабушки или матери, опускали его в стакан с водой. В полночь в кольцо должен был показаться будущий супруг. Если же девушка увидит холмик, то замуж она не выйдет.

В блюдце наливали воду и опускали две иглы. Если иголки в воде сойдутся, то гадающая выйдет замуж за любимого.

Хозяйка. Чтобы узнать имя суженого девушки в Васильев вечер выходили на улицу, спрятав ложку кутьи под фартуком, и у первого проходящего мужчины спрашивали имя. С помощью кутьи узнавали, какие деловые качества будут присущи будущему жениху. С этой целью готовую кутью выставляли на колодец и ждали, кто прилетит её клевать: если сорока, жених будет проворным и болтливым, ворона – непутевым, голубь – добрым и заботливым, воробей – работающим.

Хозяин. Из середины поленицы доставали полено. Если оно гладкое, то муж будет красивым и добрым. Если сучковатое – вспыльчивым и злым. Сколько на полене сучков, столько детей будет.

Хозяйка. Погадайте на клубках ниток. Возьмите белый и черный клубок, одного размера. Подумайте о своей судьбе. Толкните два клубка, придерживая кончики нитей. Посмотрите на длину нити. Если белая длиннее, значит, хороших событий будет больше. И наоборот.

Ведущий. В народе верили, что гадания, проведенные в этот день, обязательно сбудутся.

Игры издавна служили средством самопознания, здесь проявляли свои лучшие качества: доброту, благородство, взаимовыручку, самопожертвование ради других.

Хозяйка проводит игры.

ИГРА «МЕТАНИЕ ВАЛЕНКА»

Суть этого развлечения очень проста. Все участники игры по очереди метают валенок. Побеждает тот, кому удастся забросить его на самое дальнее расстояние. В качестве подарка ему можно вручить валенок со смешным оформлением или конфетами внутри.

ИГРА «ВЕДЬМИНА МЕТЕЛКА»

Вызываются команды, становятся в круг и передают веник, украшенный бантом, пока играет музыка. У кого после окончания музыки веник остался в руках, тому загадку про зиму разгадывать.

Хозяин проводит игры.

ИГРА «КУЛЬКИ И СНЕЖКИ»

Перед командами складывают гору снежков. Задача игроков – перенести все снежки на конечную точку. Но сложность в том, что перенести снежки нужно 2 палочками, а не руками.

КОНКУРС «НАКОРМИ МАТРЕШКУ»

В конкурсе участвуют 2 команды по 2 человека. Кто быстрее перенесет горох из одной тары в другую деревянной ложкой, тот и выигрывает.

Звучит Песня «Кто двору, кто двору» (плясовая, Калужской области).

Ведущая. Не забывайте об этих обычаях, когда в новогоднюю и рождественскую ночь к вам домой, возможно, придут с колядками. Заранее приготовьте что-нибудь вкусненькое, мелкие деньги, чтобы поблагодарить колядовальщиков. В старину в эти дни люди старались как – то помочь бедным, жертвовали на благотворительность. Сегодня эта традиция возрождается. Опыт жизни наших предков помогает нам создавать будущее, делает нас богачи и красивее. Я хочу закончить нашу беседу добрыми пожеланиями всем нам:

А дай Бог тому,
Кто в этом дому:
Скота, живота,
Корову с телёночком,
Овцу с ягнёночком,
Лошадь с жеребёночком,
Свинью с поросёночком!
Чтобы рожь родилась,
Сама в гумно свалилась,
Из колоса - осьмина,
Из полузерна – пирог,
С топориче длины,
С рукавицу ширины!

«Уроди, Боже, всякого жита по закрому, чтоб по закрому, да по великому, на весь крещёный мир».

Список литературы

1. Грушко Е.А., Медведев Ю.М. Энциклопедия русских преданий / Е.А. Грушко, Ю.М. Медведев. – М.: издательство «Эксмо», 2002. – 672 с., ил.
2. Домострой / Составитель, вступительная статья, переводы и комментарии В.В. Колесова; Подготовка текстов В.В. Рождественской, В.В. Колесова и М.В. Пименовой; Художник А.Г. Тюрин. – М.: Советская Россия, 1990. – 304 с., ил.
3. Кашук Ю. Месяцеслов: Слово о русской зиме / Ю. Кашук. - Владивосток: Дальневосточное книжное издательство, 1987. – 141 с.
4. Костомаров Н.И., Забелин И.Е. О жизни, быте и нравах русского народа / Н.И. Костомаров, И.Е. Забелин; Составитель А.И. Уткин; Автор очерка о Н.И. Костомарове и И.Е. Забелине С.О. Шмидт. – М.: Просвещение, 1996. – 576 с.
5. Кравченко Е. Васильев вечер — что за праздник, традиции и обычаи в этот день: Новый год / Е. Кравченко. – Сила –Знания, 2022. [электронный ресурс]. - URL: <https://silaznaniya8.ru/vasilev-vecher/>. - (дата обращения 09.01.22) - Текст электронный.
6. Круглый год. Русский земледельческий календарь / Составитель вступительной статьи и примечаний А.Ф. Некрылова; Иллюстрации. Е.М. Белоусовой. – М.: Правда, 1989. – 496 с., ил.
7. Миронов В.А. Двенадцать месяцев года / В.А. Миронова. – М.: Советская Россия, 1991. – 176 с., ил.
8. Мудрое слово Древней Руси (XI – XVII в.в.) / Составители, вступительная статья, подготовил древнерусских текстов перевод и комментарии В.В. Колесова; Художник Б.А. Соловьев. – М.: Советская Россия, 1989. – 464 с., ил.- (Сокровища древнерусской литературы).
9. Некрылова А.Ф. Русские народные городские праздники, увеселения и зрелища. Конец XVIII - начало XX века. / А.Ф. Некрылова. – Л.: Искусство, 1984. – 191 с.
10. Полякова И. Как правильно загадывать желания в Новогоднюю ночь: рубрика Развлечения / Ильяна Полякова [электронный ресурс]. - URL: <https://womans.ws/2018/12/26/kak-pravilno-zagadyvat-zhelanie-v-novogodnyuyu-noch/>- (дата обращения 16.12.2021)- Текст электронный.
11. Рождественская елка / Составитель и предисловие Г.Е. Левкодимова; Художник А.Б. Романова. – М.: Молодая гвардия, 1993. – 95 с.
12. Семенова М. Мы – славяне! Популярная энциклопедия / М. Семенова. - СПб: Издательский дом «Азбука - классики», 2008. – 560 с.
13. Терещенко А.В. История культуры русского народа / А.В. Терещенко. – М.а: Эксмо, 2007. – 736 с, ил.

14. Шмелев И.С. Лето Господне: повесть / Иван Шмелев; предисловие и комментарии О. Михайлова; художник В. Бритвин. – М.: Детская литература, 2015. – 526 с., ил.- (Школьная библиотека)
15. Энциклопедия обрядов и обычаев / Сост. Брудная Л.И., Гуревич З.М., Дмитриева О.Л. – СПб.: «РЕСПЕКТ», 1996. – 560 с.
16. Якуб С.К. Вспомним забытые игры / С.К. Якуб: Художник Л.И. Ионова. -М.: Детская литература, 1990. – 159 с.

Широкая Масленица

*Сырьева Е.А., специалист по методике клубной работы
муниципального автономного учреждения культуры
Абатского района «Централизованное культурно-досуговое
объединение «Исток», с. Абатское Тюменской области*

В общественном представлении праздник - это остановка будничного течения дел, отдых и развлечения. Весь год христианина заполнен церковными праздниками. Очередность проведения данных праздников обуславливалась временами года, земледелием, рукоделием, народными промыслами, солнечными и лунными календарями.

В настоящее время эти праздники больше похожи на фольклорные фестивали и народные гуляния, но и при проведении данных мероприятий населению предоставляется возможность окунуться в народную культуру: услышать народную музыку, приобрести поделки местных мастеров, попробовать традиционные национальные блюда, стать свидетелями обрядовых действий.

В данной методической разработке будет предложен материал по проведению народного праздника «Широкая Масленица».

Цель написания методического пособия – оказать помощь работникам сферы культуры и образования при организации и проведение народного праздника.

Задачи:

- предоставить для использования в работе методических разработок (положений, сценариев, протоколов);
- предоставить на выбор рекомендации по проведению различных элементов народного праздника;
- популяризировать и внедрить лучшие практики работы по укреплению межнационального и межрелигиозного согласия на основе игр и состязаний народов России, связанных с их историей, традиционными праздниками и народным календарем.

Пособие рассчитано на руководителей фольклорных коллективов, для клубных работников, а также для всех интересующихся народными традициями.

Методическая разработка представляет собой – методическое пособие по проведению народного праздника, которое может быть применено при проведении мероприятий работниками культуры в различных регионах страны.

2022 год объявлен Годом народного искусства и нематериального культурного наследия народов России. Важно помнить о нашем наследии, ведь Россия - огромная многонациональная страна, каждый из народов которой богат своими искусством, традициями и обычаями. Народные промыслы многих регионов известны по всей стране и за ее пределами, а многие являются негласными символами России. Учреждениям культуры рекомендовано обратить особое внимание на организацию и проведение массовых культурно-досуговых мероприятий, с применением местных традиций, обычаев и обрядов. Проведение данных мероприятий с применением новейших технических технологий позволит населению страны увидеть традиционные мероприятия в «новом цвете».

Массовый праздник представляет собой не что иное, как праздник, выраженный в виде зрелищно-массового искусства. Его ключевая задача состоит в вызове определенного настроения за счет праздничной атмосферы.

Говоря простым языком, это целый перечень мероприятий, соотносящихся с различными видами и жанрами, для обеспечения населению хорошего времяпрепровождения и запоминания эмоций.

Под термином массовый праздник, принято понимать обширный комплекс мероприятий разной направленности и масштаба, они имеют зрелищность и многофункциональность, направлены на отражение жизни, исторических предпосылок и культуры социума, гарантируют возможность привлечения различных коммуникаций.

При подготовке к массовому мероприятию изначально собирается оргкомитет, распределяются полномочия, назначаются ответственные за конкретные моменты мероприятия, составляется расходно-сметная документация. Данное мероприятие проводится на районном уровне, на протяжении пяти последних лет. Ежегодное проведение данного мероприятия позволяет усовершенствовать качество проводимых конкурсных моментов праздника.

Для проведения мероприятия утверждается Положение и все желающие, вправе принять участие в различных фестивальных и конкурсных моментах праздника.

Цели проведения мероприятия: - повышения интереса жителей района к народной культуре, расширения знаний о народных традициях, праздниках.

Задачами мероприятия являются:

- возрождение традиций и создание атмосферы народного масленичного гуляния;
- изучение и сохранение самобытного народного творчества;
- ознакомление населения района с русским традиционным фольклором путем вовлечения его в участие на празднике;
- популяризация различных видов декоративно-прикладного творчества и ремёсел;
- стимулирование творческой инициативы жителей района.

Для организации проведения народного праздника привлекаются различные учреждения и организации района: - образовательные учреждения, учреждения социального обслуживания, учреждения розничной торговли, краеведческий музей, учреждения сферы культуры района, мастера - декоративники и т.д.

Основным местом проведения народного культурно-массового мероприятия является парк отдыха структурного подразделения МАУК Абатского района «ЦКДО «Исток» Абатский Районный Дом культуры, находящийся по адресу: Тюменская область, Абатский район, с. Абатское, ул. Ленина, д.14.

При проведении народного массового мероприятия Масленица задействуются несколько различных площадок, причем они начинают свою работу одновременно, либо поочередно. На них проходят всевозможные события – выступают хоры, оркестры, танцевальные коллективы, спортивные группы, игровые площадки для детей и взрослых. Центральная площадь перед зданием Районного Дома культуры (крыльцо) празднично украшена: баннер с названием праздника, большие воздушные фигуры: самовар и матрешка, напротив крыльца – большое чучело Масленицы, здесь же располагается аллея выставочных работ «Масленица - красавица» или «Проказы Петрушки», размещены дегустационные столы с конкурсными блюдами «Блинная фантазия». Территория парка позволяет размещение торгово-розничной площадки, двух развлекательных площадок – для детей «Масленичные забавы» и площадки для состязаний – «Молодецкие игры», аллея (от сельских поселений) – с размещением различных подворий и фотозон. Абатский краеведческий музей готовит выставочную экспозицию по народной тематике и сувенирную продукцию, относящуюся к местному колориту. Кроме этого, обязательно проводятся мастер-классы (местными мастерами ДПИ) по изготовлению тематических поделок из ткани и дерева.

Художественный руководитель и режиссер массовых мероприятий в рамках организации праздника принимают во внимание его сверхзадачу, место проведения, масштабность и возможности. В ходе написания сценария предполагается выявление жанровых моментов, ключевых идей, ходов в плане драматургии, объединение нескольких действий в одно. Главное действие происходит на сцене (в нашем случае – крыльце), где обязательно разыгрывается театральное действие, плавно перетекающее в конкурсное выступление «Сударыня Масленица», выступление творческих коллективов района, включающих в себя игровые моменты (обрядовые действия), подведение итогов иных конкурсов, в заключение праздника проводятся хороводные песнопения и обряд сожжения чучела.

Районное мероприятие народного плана собирает массу людей для отдыха, творчества, самовыражения и самоутверждения, дегустации, знакомству с историческими канонами. Простому обывателю не видна слаженная работа коллективов, ответственных за проведение.

Ключевые опции, применяемые в работе в культурно-массовом направлении представлены следующим образом:

- гедонистическая роль – забава для отвлечения от повседневных проблем;
- образовательная роль – осваивание чего-то нового в рамках самообразования;
- воспитательная и развивающая роль – направленность на воспитание эстетического вкуса и развитие способностей к творчеству;
- социализация личности, или стимулирование активности с ее стороны в социальном плане;
- активность в художественно-творческом плане, или стимулирование личности в вовлечение.

В рамках организации массового праздника можно выделить следующие действия:

- оценка общей обстановки;
- разработка сценария;
- репетиция программы;
- внесение корректировок в случае необходимости;
- организация комплекса мероприятий;
- анализ прошедших событий.

То есть сначала идет этап подготовки, далее наступает стадия реализации, а затем происходит комплексная оценка.

Массовый праздник – зрелище, как способ этнокультурной идентификации, специфическими характеристиками которой являются:

- игровой, активный, всеобщий характер, снятие моральных и нравственных регулятивов, разгул, ощущение полной свободы;
- организующее начало смеха, инверсии, гротеск, пародии;
- формирование особого «перевернутого мира», являющегося отражением мира реального; при этом второй мир не отрицает, а наоборот, утверждает первый, вскрывая его негативные аспекты.

Современная праздничная культура представляет собой оригинальный сплав, симбиоз различных типов, форм, интерпретаций праздника.

В данной методической разработке представлены документы, сценарии, положения – все то, чем могут руководствоваться все, кто готовят культурно-досуговые массовые мероприятия.

Список литературы

1. Снегирев И.М. Русские простанародные праздники и суеверные обряды // Библиотечка «В помощь клубному работнику». - М.: СР., 1990.
2. Былеева Л.В. Русские народные игры. - М., 1988.
3. Баукова, Е.И. Феномен популяризации торгово-развлекательных центров, как основной формы досуга современной молодежи / Е.И. Баукова. – М.: КиберЛенинка – научная электронная библиотека. – 2019.
4. Бережная, А.В. Культурно-досуговая деятельность как фактор социализации детей и молодежи / А.В. Бережная – Текст: электронный // Научная палитра. – 2016.
5. Грибкова, Г.И. Некоторые особенности управления проектами в социально-культурной сфере / Г.И. Грибкова // Международный академический вестник. – 2017.
6. Калинин, А.С. Роль культурно-досуговой деятельности в социально- культурной сфере / А.С. Калинин – Текст: электронный // КиберЛенинка – научная электронная библиотека. – 2018.
7. Клименко, А. Влияние средств массовой информации на социально-культурную деятельность / А. Клименко // Культура и время перемен. – 2017.
8. Жаркова, А.А. Теория становления социально-культурной деятельности / А.А. Жаркова // Мир науки, культуры, образования. – 2017.
9. Никитин Д.Н. Анализ культурно-массового мероприятия / Д.Н. Жаркова, 2013.
10. Гагин, В.Н. Культура России. Государственность как феномен культуры. / В.Н. Гагин.: Уч. пособ. Вып. 2. - М.: Институт переподготовки работников искусства, культуры и туризма, 1997.

Приложение
к методической разработке
«Широкая Масленица»

Сценарий районного праздника «Широкая Масленица 2022»
(извлечения с игровыми моментами)

Визитная карточка «Масленица пришла»

...

Петрушка. А вот и третья небылица. Третий день недели назывался «Дегустация». Шеф-повара со всей деревни готовили свои фирменные блюда, угощали ими туда-сюда.

Болгушка. А блюда эти блинами называют и пекут их в среду-«лакомку»! А вот я вам расскажу, что со мной в прошлую «лакомку» приключилось. Шла с кумой домой, глядь, сам черт идет за мной.

Петрушка. Ну и как, отбились?

Болгушка. Кто же от нас с кумой отбиться-то сможет!

Петрушка. А может, это и не черт был?

Болгушка. Может... А сейчас, народ, расскажите нам с какими начинками блины в Абатском районе готовят? (*четверых, ответивших правильно приглашают на сцену*)

Петрушка. Ох, сейчас мы полакомимся блинчиками!

ПРОВОДИТСЯ ИГРА «БЛИНОМЁТ»

Реквизит: блины, сковородки.

Этапы: кто дальше метнет блин, кто удачно перевернет, кто точнее попадет и т.д. - 4 приза.

Болгушка. Ох и мастер ты по небылицам! Пятый день — это «Тещины вечерки». Угощали тещи зятьев своих блинами. Ведь не зря в народе говорится: «У хорошей тещи зять не будет тощим!».

Петрушка. А правда то иль нет, мы сейчас и узнаем!

ПРОВОДИТСЯ ИГРА «ЗАПЛЕТИ КОСИЧКУ»

Реквизит: матрешки, с прикрепленными к ним атласными лентами (6 лент по 1,5 метра длиной).

Выбираем команду тещ и команду зятьев, задавая вопросы:

- назвать начинки блинов (*три «зятя» на сцену, три «тещи» на сцену*).

Условия игры. Игроки плетут косы, не выпуская ленты из рук, то есть подлезая под ленты или перешагивая через них. Заплетают не до конца, а пару минут. Затем меряем у кого лента ровнее и длиннее. Награждаем победившую команду.

Болгушка. На счет «раз», «два», «три» начинай косу плести!

Заданное происходит. Награждаем команду победительницу.

Игру можно провести два раза, если будут желающие (6 призов – победившим, 6 поощрительных).

Болгушка. Поздравляем победителей!

Болгушка. Это раньше было, а сейчас гости так гости - все бояре знатные да богатые! Таких и в горницу пригласить, и попотчевать за радость, а кому и подарочек ценный подарить.

Петрушка. А подарочек-то заслужить надо!

Проводится игровой блок.

«МАСЛЕНИЧНЫЙ КЕРЛИНГ»

Реквизит: швабра – 2 шт., шайба - 2шт.

«КТО СИЛЬНЕЕ»

В четырех углах площадки на равном расстоянии от центра, ставятся стулья. На каждом стуле – цветной платочек. Две крепкие веревки по три метра каждая, связываются узлом так, чтобы от узла отходили четыре разных конца. Этот узел кладется в центре площадки, а концы протягиваются по направлению к стульям. Расстояние от веревки до стула должно быть равно 2-3 метрам. В игре участвуют четыре человека. Они выходят на середину площадки. Каждый из них берет за конец веревки и, по сигналу, начинает тянуть веревку к себе, стараясь схватить платочек, лежащий на

стуле. Победителем в игре считается тот, кто перетянет в свою сторону троих товарищей и первым схватит платочек.

Молодецкие игры

Ведущий. Сегодня да в селе Абатском
Собралися добры молодцы,
Добры молодцы – рати воины,
Добры молодцы, силы полные,
Добры молодцы – богатыри!

А собрались они неспроста: а удалью похвастаться, да силою богатырскою померяться
Обычно перед боем богатыри называли себя, говорили, какого они роду-племени, так и мы традиций менять не будем, а прямо сейчас и познакомимся.

Вам необходимо сказать, как вас зовут и с каких вы мест прибыли. (*знакомство*)

Ну, и прежде, чем начать, проверим вашу реакцию:

Настоящие богатыри должны обладать хорошей реакцией:

- если я говорю цифру 1 – повернуться вправо, 2 - влево, 3 - хлопнуть в ладоши, 4 – присесть;
- «Блин комом» - все подпрыгивают, «Блин с маслом» - все приседают, «Блин с мясом» - покружиться, «Блин со сметаной – хлопнуть в ладоши, «Блин» – в ответ крикнуть громко «Блин!».

Как же громко Вы кричали, вот блины и прибежали. следующее состязание называется...

ИГРА «СЪЕШЬ БЛИН»

Вам необходимо как можно быстрее съесть блины (у каждого на тарелке 10 блинов, по сигналу вы начинаете, есть, и как только съели, поднимаете тарелку вверх).

Ну вот подкрепились пора и размяться,

На конях резвых промчаться.

ИГРА «ОСЕДЛАЙ КОНЯ»

Необходимо набросить лассо на импровизированного коня.

ТЯНУЧКА

Взявшись за руки (одной рукой) попытаться вытянуть соперника из круга.

САМЫЙ УМНЫЙ

Необходимо отгадать как можно больше загадок.

Загадки

1. Составной частью чего является карбюратор? (Мотора)
2. Капот на автомобиле располагается спереди или сзади? (Спереди)
3. Что такое буллит? (Пенальти в хоккее)
4. При вдевании нитки в иголку, что должно быть неподвижно: иголка или нитка? (Иголлка)
5. Что такое мелирование? (Окраска отдельных прядок волос)
6. Для чего женщине может понадобиться ацетон? (Смыть старый лак с ногтей)
7. Как называют небольшую сумочку, в которой хранятся предметы, необходимые для того, чтобы сделать макияж? (Косметичка)
8. Как называлось старинное защитное приспособление русского воина, состоящее из железных колец? (Кольчуга.)
9. Как называется богатырское оружие в виде тяжелого, с шипами шара на рукоятке? (Булава.)
10. Как назывался металлический головной убор воина на Руси? (Шлем.)
11. Две головы, шесть ног, две руки, один хвост. Кто это? (Всадник.)
12. Сколько лет «сидел сиднем» Илья Муромец? (30 лет и 3 года.)
13. Откуда родом Илья Муромец? (из г. Мурома)
14. С кем сражался Алеша Попович? (С Тугарином Змеем)
15. Что такое оборка, рюща? (ткань по краю платья или юбки)
16. На каких местах делают шуга ринг? (на теле, везде, где растут волосы)

17. Для чего используется дроссельная заслонка? (для регулирования количества воздуха, поступающего в двигатель)

18. Для чего в автомобиле мясорубка? (ключ для откручивания колесных болтов)

19. Что такое биткоин? (крипто валюта, используется для онлайн платежей)

20. Как другим словом назвать «сотейник» (глубокая сковорода).

21. Что такое кюлоты? (широкие брюки)

ИГРА «САМЫЙ СИЛЬНЫЙ»

Нужно за одну минуту поднять одной рукой как можно больше раз мешок с сахаром (или мукой) (10 кг).

ИГРА-ВИКТОРИНА «ПЕСНЬ О КОНЕ»

Необходимо отгадать и продолжить петь песню:

- Кони в яблоках

- Кони мне попались привередливые

- Есаул, есаул, что ж ты бросил коня

- Выйду ночью в поле с конем

- Ой то не вечер, (...мне во сне привиделось будто конь мой вороной...)

- Облака (а облака мои белые лошадки...)

- Любимый мой

- Широка река

- Ой, при лужке

- Ой, мороз, мороз

- Три белых коня

- Далеко, далеко ускакала молодая лошадь

- Рыжий конь

БЕГ С БЛИНАМИ

На больших воздушных сковородках перенести из одного места в другое (старт - финиш) большие пластиковые блины.

ИГРА «САМЫЙ БЫСТРЫЙ»

Необходимо всем одновременно найти (добыть, попросить, принести и т.д.).

Кто выполнил быстрее всех, тот и победитель.

- белый платок;

- автограф красной девицы;

- что-то красное;

- а теперь что-то синее;

- а теперь нечто круглое;

- а теперь что-то мягкое;

- огонь (предполагается, что парни принесут зажигалку);

- принести воду;

- а напоследок принести красну девицу, что приглянулась.

ПРОКАТИ ДЕВИЦУ

На больших тубингах прокатить девушек от старта до финиша.

ВАЛЕНКОВЫЙ БОУЛИНГ

Необходимо с черенка метлы запустить валенок и сбить выставленные кегли (кто больше собьет, тот и победитель) – 2 попытки.

СТОЛБ

На столбе размещены 5 призов (коробочки с паспортами призов: пылесос, дрель, туристический набор, электро-шашлычница, УШМ).

Русский праздник у ворот. Весенние праздники

Дёмина Н.В., сотрудник муниципального бюджетного учреждения культуры «Сахалинский областной центр народного творчества», г. Южно-Сахалинск

Когда-то русские народные праздники, традиции и обряды хранились столетиями и передавались из поколения в поколения – «из уст в уста» и «от сердца к сердцу». В них – знания наших предков о жизни, которые призывают нас быть внимательнее к людям и к природе. Народ всегда считал важным и необходимым знать о добре, красоте и радости. А для этого ему нужны были народные песни, танцы, игры, приметы, заклички. Долгое время эта естественная связь была прервана.

В настоящий момент, в России благодаря большой работе по изучению русских обрядов и обычаев, собиранию фольклорных и этнографических материалов о русских народных традициях, создается богатейший культурный опыт русского народа. Областной центр народного творчества решил выпустить цикл методических пособий «Русский праздник у ворот»

Идеей создания цикла предшествовал Областной фестиваль русских народных обрядов «Так бывало в старину», проводимый в 2016 году в городе Южно-Сахалинске, в рамках смотра – конкурса «Кладовая праздников».

В методическом пособии «Русский праздник у ворот» представлены материалы необходимые для проведения народных праздников русского годового календаря. Цикл состоит из четырёх сборников по временам года.

Первый сборник (выпуск 2017 года) посвящён русским праздникам летнего периода. Во втором сборнике (выпуск 2018 года) представлены теоретические и практические материалы, необходимые для проведения русских традиционных осенних праздников. Третий сборник (выпуск 2020 года) содержит праздники, игры и забавы, проводимые на Руси в зимний период. В данном, четвертом пособии материалы посвящены обрядам и праздникам весны и отличаются от предыдущих тем, что в нем представлены образцы нотного материала песен, хороводов, закличек с текстами. Некоторые из них приводим ниже.

ХОРОВОДНАЯ ИГРА «ТЕТЁРА»

Все водят хоровод. поют: Тетёра шла,

Моховая шла

Да по ельничку,

По берёзничку.

Отворяйте хоровод,

Пропускайте весь народ!

Мне б самой пройти,

Всех детей провести!

Сама прошла,

Всех детей провела...

Самого лучшего оставила!

Через ворота (два человека, взявшись за руки и подняв их кверху) проходят Тетёра с птенцами. Движение под руками – воротами должно быть непрерывным – Тетёра следит за этим. Когда все восклицают «Самого лучшего оставила!» - «ворота» опускаются и ловят птенца. Пойманный сменяет одного стоящего в «воротах». Тот, в свою очередь, становится Тетёркой. Игра возобновляется.

КАЛЕНДАРНАЯ НАРОДНАЯ ИГРА «ИДЕТ МАТУШКА ВЕСНА»

Двое ребят берут друг друга за обе руки и поднимают их вверх. Это – «ворота». Остальные дети берутся за руки, как в хороводе. Все играющие проходят под воротами и говорят такие слова:

Отворяйте ворота

Идет матушка Весна!

Первым март прошел,

Всех детей провел!

А за ним апрель

Отворил нам дверь!

А за ним и май, сколько хошь гуляй,

Сколько хошь гуляй, только не зевай!

С последним словом «ворота» опускают руки, «захлопываются» и ловят тех детей, которые оказались в это время под «воротами». Пойманные тоже становятся «воротами». Игра продолжается, пока все дети не будут пойманы. Потом можно выбрать новые «ворота» и начать игру сначала.

КАЛЕНДАРНАЯ НАРОДНАЯ ИГРА «ГРАЧИ ЛЕТЯТ»

Дети встают в круг или произвольно располагаются на площадке, но обязательно так, чтобы видеть и слышать взрослого ведущего. Взрослый ведущий говорит: «Грачи летят,

На всю Русь трубят:

Гу-гу-гу,

Мы несем весну!»

Все дети кричат хором: «Летят! Летят!»

Ведущий продолжает: «Журавли летят,

На всю Русь трубят:

Гу-гу-гу,

Мы несем весну!»

Дети опять кричат: «Летят! Летят!» и размахивают руками.

Так же летят пчелы, комары и т.д.

А потом водящий говорит: Поросята летят,

На всю Русь трубят:

Гу-гу-гу,

Мы несем весну!

Кто из детей ошибется и закричит «Летят!» или замашет руками - выбывает из игры. Побеждает самый внимательный.

КАЛЕНДАРНАЯ НАРОДНАЯ ИГРА «ПЕРЕПРЫГНИ РУЧЕЙ»

Дети приходят на берег «ручейка» и встают вдоль берега в затылок друг другу. Поют песенку:

Побежал родничок,

Золотой рожок!

Побежал ключевой,

Побежал снеговой,

По мхам, по болотам,

По гнилым колодам! У-ух!

На слове «У-ух!» дети перепрыгивают через ручей боком. Вернее, пытаются перепрыгнуть, ведь соседи стараются друг другу помешать. Кто оказался на другом берегу – молодец, а кто промочил ноги – проиграл. Эту календарную народную игру можно провести и в помещении или на площадке отметив «ручей» мелом, двумя лентами или положив кусок ткани.

ИГРА «А МЫ ПРОСО СЕЯЛИ»

Мальчики и девочки стоят напротив друг друга в линию. Расстояние между ними не более 6-8 шагов. До начала игры обе стороны договариваются о границе, куда нельзя забегать. Так же нельзя рвать одежду, тянуть за руки. Кого поймают – не сопротивляться. На слова «А мы просо сеяли, сеяли» - девочки подходят к середине, на слова: «Раз, два» топают правой и левой ногами, а на слова «Сеяли, сеяли» отходят назад. То же делают мальчики. После окончания песни мальчики догоняют девочек. Поймав, отводят на прежнее место. Когда всех переловили, игра начинается сначала. Теперь первыми выходят мальчики, и девочки их ловят.

А мы просу сеяли, сеяли,

Раз, два сеяли, сеяли.

А мы просу вытопчим, вытопчим

Раз, два, вытопчим, вытопчим

А зачем вам вытоптать, вытоптать?

Раз, два, вытоптать, вытоптать?

А мы коней выпустим, выпустим.
Раз, два, выпустим, выпустим.
А мы коней перемнем, перемнем.
Раз, два, перемнем, перемнем.
А мы коней выловим, выловим
Раз, два выловим, выловим.
Игра повторяется несколько раз.

ИГРА «ВЕРБОЧКА»

Дети идут по кругу, взявшись за руки. Внутри хоровода, в сторону, противоположную общему движению, идет Вербочка. При слове «лей» все подпрыгивают и направляются в обратную сторону. В конце песенки, тот, к кому Вербочка повернулась лицом, становится новой Вербочкой. Игра возобновляется.

Вербочка, вербочка,
Кудрявая веточка.
О ли, лёли, лей!
Вербочка- в городе!
Молодая – в золоте.
Ой ли, лёли, лей!
Вербочка, вербочка,
Обернись- ка, вербочка!
Ой ли, лёли, лей!

Календарные народные игры на Пасху

Самыми важными на Пасху были игры с яйцами. Наши далекие предки считали, что, катая яйцо по земле можно увеличить плодородие, обеспечить обильный урожай. До наших дней дошла в почти неизменном виде только одна игра – разбивание яиц. Вообще, игр с пасхальными яйцами достаточно много. Девушки и девочки играли в игру «Кучка». А мальчишки предпочитали яйца катать со специальной горки-желоба.

ИГРА «РАЗБИВАНИЕ ЯИЦ»

Два противника зажимают яйцо в руке и «стукаются». Тот чье яйцо разбилось – проиграл, он отдает яйцо победителю, а в некоторых районах с помощью такой игры определяется кто в доме хозяин.

ИГРА «КУЧКА»

Из песка делали кучки (по две на каждого участника). Выбирали одного водящего и отдавали ему по одному яйцу. Все игроки отворачивались, а водящий закапывал яйца в кучки песка. Половина кучек были «призовые», а половина – пустые обманки. Затем игроки по очереди указывали на кучку, где, по их мнению, спрятано яйцо. Если угадывали, то забирали его себе.

ИГРА «КАТАНИЕ ЯИЦ С ГОРКИ-ЖЕЛОБА»

Желобок изготавливали из дерева. Длина его не менее 1м, ширина около 20 см, края невысокие по 3-5 см. Обычно желобок поднимают от земли на 10-20 см. Подставкой для него может служить пень и ведро, опрокинутое вверх дном.

ЧЬИ ЯЙЦА ДОЛЬШЕ ПОКРУТЯТСЯ

В эту игру могут играть двое, трое и четверо. Раскручивают яйца: чье яйцо дольше покрутиться, тот и победитель – он забирает яйцо проигравшего.

ЧЬЕ ЯЙЦО ВСТАНЕТ «НА ПОПА»

Яйца раскручивают так, чтобы оно встало вертикально (могут играть двое, трое и т.д.).

КАТАНИЕ ЯИЦ С ГОРКИ

Чье яйцо дальше укатится, тот и победитель. Он забирает яйцо проигравшего.

ВОРОТЦА

Устанавливаются 2 прутика (2 кегли, 2 стакана) на расстоянии чуть шире яйца. Лоток или желобок ставят недалеко за один шаг от прутиков. Все, кто хочет играть, ставят яйца на кон, затем эти же яйца пускают в воротца. У кого яйцо прокатится, тот все яйца забирает.

КОНО

Яйца раскладывают вертикально полукругом в небольшие углубления в земле. При помощи лотка нужно постараться выбить яйцо из углубления. Если выбил, забираешь выбитое яйцо себе, не выбил – оставляешь яйцо.

КАТАНИЕ ЯИЦ НАВСТРЕЧУ

Двое играющих становятся у разных стенок и катают яйца навстречу друг другу. Один приговаривает: «Христос воскрес!», другой отвечает: «Воистину воскрес!». Нужно постараться, чтобы яйца столкнулись. У кого яйцо разобьется, тот проиграл. Он отдает свое яйцо выигравшему.

КАТАНИЕ ЯИЦ ПО ЖЕЛОБКУ, ЛЕЖАЩЕМУ РОВНО

Яйца катят навстречу друг другу по желобку со словами: «Христос воскрес!» - «Воистину воскрес!» до тех пор, пока они не столкнутся. Если яйца столкнулись, их хозяева христосуются. Так же могут играть несколько человек без желобка: линия на линию. Чертят две линии на расстоянии 2 метров. Становятся по 5 человек возле каждой линии. Задача та же: чтобы яйца не столкнулись.

БИТА

Играют свыше 5 человек. Каждый ставит яйцо в линии горизонтально (расстояние между ними может быть 5 см и более, в зависимости от возраста игроков). Задача: выбить любое яйцо из линии. Если не выбил, оставляешь своё яйцо, если выбил – забираешь. Можно играть как без желобка, так и с желобком.

СТОЙ, НЕ БЕРИ!

Участников должно быть не менее 10 человек. Все яйца должны быть разные. Выбирается водящий. Он отворачивается, а остальные загадывают какое-нибудь яйцо из десяти. Затем водящий подходит и по очереди берет себе яйца. Когда он дотрагивается до того, которое загадали, ему кричат: «Стой, не бери!». Считают, сколько он яиц набрал. Водящий отдает яйца назад, затем выбирается другой водящий. Победителем считается тот, кто наберет большее количество яиц до слов «Стой, не бери!».

Народные обычаи и традиции празднования Троицы

Шутко Ю.А., заведующий сектором народного творчества муниципального казенного учреждения культуры «Районный организационно-методический центр» муниципального образования Гулькевичский район, г. Гулькевичи Краснодарского края

Мы так уже привыкли к слову «праздник», которое ассоциируется у каждого с чем-то светлым и запоминающимся... А ведь праздники, торжества, складываются исторически, неслучайно, их истоки в культуре народа, в его верованиях. Предлагая начать беседу о различных традициях народных гуляний с православно-христианских летних торжеств, мы собираемся продолжить это занимательное путешествие по всему миру.

Лето - лучшая пора! Дыхание его неотразимо чувствуется в природе. Стоит только посмотреть на уже пробившуюся травку, полюбоваться на порхающих бабочек, на цветущие луга и сады.

Такое раздолье, такой свет и простор повсюду!

Сколько сил принесла с собой волшебница весна! Это улыбка просыпающейся красавицы природы! Сколько ласки, неги вдохнула она в душу человека! А теперь вступает в силу лето.

И как-то веселее дышится под покровом его, сильнее хочется верить и надеяться, сердце учащённее бьется в ожидании чего-то радостного и светлого...

Праздник цветения жизни наступает в природе, и все поддается его очарованию, все словно молодеет и готовится опять вступить в свои права, готовится с новой энергией взяться за дело.

Откуда пришло к нам название самого теплого и щедрого времени года! В новогреческом «лето» означает «прекрасное время». Быть может, корни слова «лето» - в античной культуре? Латинское прилагательное *letups* изначально имело смысл «прекрасный», а впоследствии - «роскошный, изобильный, исполненный радости». Нет, не случайно столь прекрасное время года названо словом «лето». И такие же прекрасные, колоритные, как само лето, наступают летние христианские праздники: Семик, Троица, Иван Купала, Петров день, Спас.

Игры для празднования Троицы на улице и в помещении

В давние времена игры и конкурсы проводили скоморохи, которые считались умелыми организаторами забав. На современных празднествах эти персонажи придадут народного колорита.

Ведущая. А как белую березу в народе прозвали? Правильно! Веселкой! Значит, пора нам к играм и забавам переходить. А ну-ка, где наши скоморохи? Сыпьте как горохи!

ИГРА «НАЙДИ СЕБЕ ПАРУ»

Все участники становятся по парам, образуя круг: впереди - девушки, сзади - парни. В центре образовавшегося круга становятся два человека разного пола, которые будут водящими.

Один водящий подает команду: «Мальчики, направо за мной!» и все мальчики двигаются вслед за ним.

Другой – кричит: «Девочки, за мной!» и все девочки следуют вслед за ним.

Под ритмичную музыку водящие исполняют свои движения, которые должны повторять движущиеся мальчики и девочки.

Как только стихает мелодия, все должны стать на свое место – каждый к своей паре. Водящие стараются стать в пару с кем-нибудь.

Те, кто остался без пары, становятся водящими.

ИГРА «ОБЖИМАЛКИ»

Звучит музыка, участники кружатся, танцуют.

Музыка обрывается, скоморох называет любое число, например «Четыре!».

Все «обжимаются» - обхватывают друг друга, группируясь по четыре человека.

Участники берутся за руки и кружатся в хороводе по четыре человека под музыку.

ИГРА «КОРОЛЬ-КОРОЛЬ, ПОДАЙ СОЛДАТА»

Играющие делятся на две команды, равные по силам.

Обе команды держась за руки становятся в шеренгу, на расстоянии 4-5 метров друг от друга.

Одна команда кричит: «Король-король, подай солдата!»

Вторая отвечает: «Кого?».

Участники первой выбирают одного участника второй команды. Задача выбранного «солдата» - «разбить замок из рук» двоих участников второй команды с разбегу.

Если «солдату» удалось «разбить замок», значит, он забирает одного из участников разбитого «замка» в свою команду.

Если солдат попался в «замок», значит, он становится одним из участников этой команды.

Победит та команда, которая «переманит» к себе всех участников «вражеской» команды.

ИГРА «ТАНЦЕВАЛЬНЫЙ КАЛЕЙДОСКОП»

Участников делят на три группы, каждой из которых назначают свою мелодию и дну общую для всех команд.

Задача участников – взявшись за руки двигаться только тогда, когда звучит общая или своя мелодия и «застывать» при звучании чужого мотива.

Во время звучания своей и общей песни нужно танцевать, смешиваясь с другими командами.

Игры на Троицу для детей

Для деток на Троицу можно организовать целый калейдоскоп подвижных игр. Веселые забавы устраиваются как во время проведения концерта, так и отдельно с участием скоморохов.

ИГРА «ЗАЙЦЫ И ПЛЕТЕНЬ»

Дети делятся на две команды: одни – зайцы, вторые – плетень.

Участники-плетень становятся в шеренгу взявшись за руки, образуя живую оградку, через которую должны пронырнуть другие участники-зайцы.

Дети плетень говорят: «Заяц-заяц не войдет в наш зеленый огород!

Плетень заплетайся, зайцы лезут, спасайся!»

После этого зайцы бегут на плетень и стараются перебраться на другую сторону.

Те участники, которые проскочили, собираются от плетня с другой стороны.

Зайцы, которых поймали – выбывают из игры.

Дети-плетень поворачиваются лицом к зайцам и говорят: «Не войдет второй раз! Нас плетень от зайцев спас!»

Игра ведется пока участники-плетень не переловят игроков зайцев. После этого команды меняются ролями.

ИГРА «РУССКАЯ БАНЯ»

Желающих участников делят по парам.

Ведущий дает игрокам веник из сухих листьев или бумаги.

Задача участников – парить другу друга по ногам, чтобы в старости не было ревматизма.

Кто первым веник обобьет, тот и выиграл.

ИГРА «ГОРИ, ГОРИ ЯСНО»

Игроки становятся парами, друг за другом. Впереди колонны стоит водящий, который держит в руке, поднятой над головой, платочек.

Все хором говорят: «Гори, гори ясно,

Чтобы не погасло.

Глянь на небо – птички летят,

Колокольчики звенят!»

Дети, стоящие в самом конце колонны, с разных сторон бегут к водящему.

Ребенок, добравшийся первым, встает в паре с водящим впереди колонны.

Опоздавший участник – «горит», т.е. водит.

ИГРА-КОНКУРС «ЯРМАРКА СЛАДОСТЕЙ»

Ведущий делит участников на несколько команд и каждой дает вкусное название (например, мармеладки, шоколадки, чупа-чупсы) Можно сделать специальные значки или медали для каждой команды.

Под музыку все детки колонной двигаются вслед за ведущим, копируя его движения.

Как только музыка стихнет, сладким командам нужно собраться вместе.

Побеждает команда, которая быстрее всех соберется.

ВЕСЕЛАЯ ИГРА «ПТИЦЫ В КЛЕТКЕ»

Дети делятся на две команды: одна – изображает клетку, вторая — птичек.

Первая команда, взявшись за руки, образует круг.

Вторая – находится за пределами круга.

По сигналу ведущего, «клетка открывается», т.е. участники поднимают вверх соединенные руки. В это время «птички» легко залетают в клетку и вылетают из нее.

По второму сигналу – клетка закрывается, т.е. дети первой команды опускают соединенные руки, а не успевшие улететь «птички», остаются в клетке.

Пойманные детки-птички, образуют внутренний круг.

Игра продолжается, пока все птички не окажутся пойманными. После этого команды меняются ролями.

Конкурсы для празднования Троицы

На Троицу принято весело проводить время, поэтому без подвижных конкурсов не обходится это празднество. В подвижных играх принимает участие и молодежь, и люди постарше. Это праздник народного единения, когда каждый старец обретает вторую молодость.

КОНКУРС «СТЕНКА НА СТЕНКУ»

Участников делят на две команды, по 10-15 человек.

Место для игры разделено линией ровно пополам. От нее, по обе стороны, на расстоянии, 5-8 шагов, проводится еще по одной линии.

Обе команды, взявшись за руки, становятся на средней черте, напротив друг друга.

Суть конкурса - без помощи рук оттеснить команду противника за крайнюю черту.

Команда, цепь которой разорвалась – проигрывает.

ВЕСЕЛЫЙ КОНКУРС «МЕТАНИЕ КАНАТА»

Из каждой команды ведущий выбирает по одному игроку.

Каждому играющему вручается канат с петлей.

Задача игроков: за три попытки накинуть на вбитый в землю колышек петлю и затянуть ее.

КОНКУРС «СЛЕПЫЕ ВОРОТА»

Из каждой команды ведущий приглашает по одному игроку.

На площадке формируют ворота: вбивают две палки, соединяют вверху лентой.

Играющим завязывают глаза.

Задача каждого игрока, перейти через ворота на другую сторону.

Командам разрешается подсказывать своим участникам куда идти.

КОНКУРС «КТО СИЛЬНЕЕ?»

Для конкурса ведущий выбирает четыре человека.

В четырех углах игровой площадки, на одинаковом расстоянии от центра, ставится по стулу, на каждый из них ложится платочек.

Две толстых веревки, по три метра каждая, соединяются в центре узлом, а концы вытягиваются по направлению к стульям.

Четыре участника, расходятся по углам и берут в руки конец веревки.

По сигналу ведущего, каждый участвующий должен тянуть веревку в свою сторону, стараясь достать платочек, лежащий на стуле.

Тот, кто силой перетянет соперников на свою сторону и первым схватит платочек – побеждает.

ВЕСЕЛЫЙ КОНКУРС «ХОРОВОДНЫЕ САЛКИ»

Участники распределяются на три команды.

По жребию определяется команда, которая водит.

Играющие других команд становятся в круг и вытягивают руки, согнутые в локтях ладонями вверх.

Команда водящих образует внутренний круг. Участники ходят по кругу, одну руку держа на талии ладонью вверх, а другой стараются ударить по вытянутым рукам игроков других команд.

Участники других команд, в свою очередь, должны, не сходя со своих мест, хлопать по ладоням («салить») водящих, которые игроки держат за спиной. Водящие могут уклоняться от хлопков, только наклонами корпуса.

Та команда, которая больше всех «осалила» человек, становится водящей.

ПОДВИЖНЫЙ КОНКУРС «ИЗБАВЬСЯ ОТ МЯЧЕЙ!»

Играющие формируются в две команды.

Игровая площадка визуально делится на две равные части.

Каждой команде выдается равное количество мячей или воздушных шаров.

Задача каждой из команд – выбросить все имеющиеся мячи на территорию противника.

Выигрывают та команда, которая избавится от своих мячей.

Список литературы

1. Соколов А.В. Сценарии православных праздников. Кн. 3. - М.: Школьная Пресса, 2015.
2. Соколов А.В. Сценарии православных праздников. Кн. 4. - М.: Школьная Пресса, 2016.
3. Юдина Н.А. Русские обряды и обычаи. - М.: Вече, 2015.

Народные игры и забавы на Вятке. Методическая разработка

Братухина Т.Ю., библиотекарь Рябиновской сельской библиотеки – филиала муниципального казённого учреждения культуры Быковская сельская библиотека Кумёнского района Кировской области

Многогранна и многолика народная жизнь, в которой своё место имеет и игра – подлинная сокровищница человеческой культуры. Нет человека, который бы никогда не играл в какую-нибудь игру. Народная игра доступна всем, так как не требует особой подготовки, сложного инвентаря.

На Руси существовало множество различных игр, забав, которым в свободное время предавались и взрослые, и дети. Большинство из них, к сожалению, сейчас забыты. В ходе проведения мероприятий дети познакомятся с подвижными играми, забавами, бытовавшими на вятской земле. «Что, на Вятке какие-то особые игры, отличные от других?» - спросите вы. Нет, конечно. Вятская земля – часть Российского государства. И всё полезное от соседей вятчане охотно брали на заметку, как и соседи у них. Так и распространялись игры по земле.

Игра, как правило, групповое действие, в ней ставится конкретная цель, есть победители и побеждённые. Забавы – это развлечения; развлекающиеся обычно не ставят задачу выполнить что-то непременно лучше других. Люди просто получают удовольствие от упражнения (скакание на доске, катание с гор, качели).

Мероприятия, основанные на народных играх, можно проводить как с детьми, так и со взрослыми. Так как существовало немало игр, в которые охотно играли и взрослые, и дети.

Конечно, в ходе одного мероприятия невозможно познакомить со всеми играми и забавами вятского края. Мир игр настолько богат, разнообразен, что пытаться охватить его весь – это все равно, что пробовать объять необъятное. Но возможно познакомить с некоторыми из них.

Детские игры не забываются. Игры, забавы, проказы запоминаются на всю жизнь. Знать, помнить свои корни должен каждый культурный человек. Надо по возможности восстанавливать народные сокровища.

Игры

Большинство игр начинается с определения водящего или деления играющих на две равные группы. Для этого существует несколько способов. Самый распространенный – считалка.

Знакомая всем с детства картина – ребята становятся в кружок, кто-нибудь один начинает произносить считалку, с каждым словом касаясь груди товарища, не забывая и себя. Обычно малопонятные, порой бессмысленные слова, но всегда сложенные в рифму, сразу задают весёлый тон игре. Тот, на кого выпало последнее слово, фраза или слог, считается освобожденным от вожделения. А может быть и наоборот, становится водящим.

Многие считалки отличаются довольно сложным сюжетом, в них происходят различные события, при этом люди, предметы почти всегда движутся:

Ехал мужик по дороге,
Сломал колесо на пороге,
Сколько надо гвоздей?
Говори поскорей,
Не за-ду-мы-вай-ся!

Если водящего нужно выбрать из двух-трех человек, то играющие по очереди брались рукой за палку, начиная с нижнего конца. Чья рука захватит верхний конец, тот и водит.

НЕЗАТЕЙЛИВАЯ ИГРА МАЛЕНЬКИХ ДЕВОЧЕК «БАБА СЕЯЛА ГОРОХ»

Игроки встают в круг, в центре которого «баба». Все вместе поют и делают то, что и «баба» в песенке:

Баба сеяла горох.
Прыг - скок,
Прыг - скок,
Обвалился потолок.
Прыг - скок,
Прыг - скок,
Баба шла, шла, шла
Пирожок нашла.
Села, поела,
Опять пошла.
Баба стала на носок,
А потом на пятку.
Стала русского плясать,
А потом вприсядку.

САЛО

На земле чертят большой круг, это сало. Играющие становятся на черте сала и затем начинают перебегать с места на место, увертываясь от водящего. Добежав до черты, игрок объявляет: «Я на сале» - здесь его ловить нельзя. Но и перебегать за черту сала он не может, если хоть на шагок переступит, не сможет с разгону остановиться на черте – ему водить.

ПРОРЫВАТЫ

Ребята двумя равными шеренгами выстраиваются друг против друга на расстоянии 10-15 метров и крепко сцепляются руками. Потом из каждой шеренги по очереди выкликают какого-нибудь игрока. Названный бежит к противоположной шеренге и старается корпусом прорвать живую цепь. Если это ему удастся, он уводит в свою команду любого на выбор игрока, если нет – сам остается в чужой команде. Игра продолжается до тех пор, пока в какой-либо шеренге не останется только один человек.

УЖИЩЕ

Еще одна девичья игра – так в старину в наших краях называли обычные прыжки через веревочку. Обычно две девочки крутили веревку, третья прыгала – кто дольше проскачет. Прыгали и каждая через свою веревочку, как прыгают и сейчас.

ПРЫЖКИ СО СВЯЗАННЫМИ НОГАМИ

Это скорее не игра, а говоря современным языком, шуточный аттракцион. Все становятся в одну линию, связывают ноги платком или веревкой и по сигналу прыгают до определенного места. Кто первый прискачет, тот и победил.

КОШКИ-МЫШКИ

Популярная по всей Европе игра, сохранившаяся и по сей день. Играющие становятся в круг, взявшись за руки. Один из игроков – кошка, встает вне круга, другой – мышка, стоит внутри круга. Кошка пытается прорваться в круг за мышкой, играющие всячески этому препятствуют – опускают сцепленные руки, загораживают дорогу. Но вот кошке удастся найти слабое звено в цепи и проникнуть в круг. Сейчас же игроки с другой стороны поднимают руки, выпуская мышку из круга, а кошку, наоборот, удерживают там. Когда, наконец, кошка ловит мышку, они встают в круг, а их роли по жребию переходят к другим игрокам.

ИГРА «ХВАТКИ»

Надо подбросить мяч и поймать его.

Дети соревнуются, кто самый хваткий, у кого дольше мяч на пол не упадет.

ИГРА «ЛЯПКИ»

Беговая игра. Ведущий старается дотронуться до кого-нибудь (заляпать): «На тебе ляпку, отдай другому!». Остальные или убегающие говорят: «Не дашь лепок, не вырастешь с вершок».

Тот, кого – «заляпали» становится ведущим.

Забавы

В ряду многочисленных русских праздников особое место занимает масленица. В старину масленичные празднества продолжались неделю. Только немощные старики да тяжелобольные оставались дома в эту пору.

Самая любимая и массовая забава – катание с гор. В наших краях на масленицу устраивали так называемые шесты. Это сооружение вроде современных деревянных горок, только вместо досок под уклон устанавливали тонкие обтесанные брёвна – шесты, которые поливали водой. Катались парами, взявшись за руки. Устоять на такой узкой и скользкой опоре было нелегко. В конце ледяной дорожки иногда делали в снегу углубление, туда наваливали соломы – в такое ложе падать одно удовольствие.

Наиболее красивой и впечатляющей масленичной забавой было катание на лошадях. Лошадей накануне тщательно чистили, расчесывали им гривы, вплетали разноцветные ленты.

Проходила зима. Кончался длинный великий пост. Ну вот, наконец, долгожданная пасха. Главное физическое занятие в пасхальные дни – качели. Забава эта очень древняя существует и сегодня. При множестве разновидностей можно выделить два главных типа качелей: обычные и круговые. В деревнях устраивались самые простые – из жердей связывали два треножника, поверх обоих клали перекладину, к ней привязывали две веревки, которые закреплялись на концах широкой доски. На эту доску становились двое и раскачивались.

СКАКАНЬЕ НА ДОСКЕ

Брали довольно толстую, но гибкую доску, клали ее на лежащий чурбан. Девушки становились на концы доски и начинали по очереди подпрыгивать. Вначале невысоко, потом входили в азарт, старались в момент приземления посильней спружинить ногами, повыше подкинуть свою товарку. Это упражнение требует большой ловкости и внимания.

ХОЖДЕНИЕ НА ХОДУЛЯХ

Сделать ходули несложно. В деревнях дети вырубали в лесу два длинных кола, обтесывали их, оставляя в нижней части по одному крепкому суку. На них и становились. При соответствующей тренировке на ходулях можно было не просто расхаживать по двору, но и бегать.

Это, конечно, не все игры и забавы. Люди более старшего поколения могут вспомнить десятки развлечений. Мир игр настолько богат, разнообразен, что пытаться охватить его весь – это все равно, что пробовать объять необъятное. На основе приведенных игр и забав можно подготовить и провести массовое мероприятие для участников разных возрастов.

Список литературы

1. Пономарев В.Ф. Народные игры, забавы, ристания на Вятке. – Киров: Вятское литературно-художественное издательство, 1991.
2. <https://infourok.ru/scenarij-konkursno-igrovoj-programmy-my-luchshe-vseh-4069731.html>

6. Игра – это праздник

или

Национальные праздники, состязания и игры народов России

Познавательный-просветительский проект «В каждой избушке - свои игрушки»

Баканова О.А., зав. сектором по работе с детьми, подростками и молодежью Муниципальное учреждение культуры «Районный Дворец культуры и искусств «Конда», г.п. Междуреченский Кондинского района Тюменской области Ханты – Мансийского автономного округа – Югра

«Самым высоким видом искусства, самым талантливым, самым гениальным является народное искусство, то есть то, что народом сохранено, что запечатлено народом, что народ пронёс через столетия...

В народе не сможет сохраниться то искусство, которое не представляет ценности...»

Б.М. Немецкий

Народная культура – одно из средств нравственного, познавательного и эстетического воспитания человека.

Кондинский район – многонациональная территория, на которой проживает более пяти тысяч жителей коренной национальности, в том числе ханты, манси, ненцы, что составляет около 14 % от общей численности населения, а также русские, татары, башкиры и люди других национальностей. Рядом друг с другом проживают семьи со своими национальными традициями и обычаями, которые их объединяют, делая семьи сильными и крепкими, из которых складывается многообразие культуры нашего края. Хранителями народной культуры и традиций являются представители старшего поколения, обладающие большим запасом знаний и творческим потенциалом.

В первую очередь организация досуговой деятельности Районного Дворца культуры и искусств «Конда» проста и понятна и направлена на сохранение и развитие духовного богатства и многообразия культур различных народов, установление гармоничных межнациональных и международных связей, единство всех народов, проживающих на территории огромной страны, через игровые методы работы для массовых мероприятий.

Русские народные игры имеют многовековую историю, они сохранились и дошли до наших дней из глубокой старины, передавались из поколения в поколение, вбирая в себя лучшие национальные традиции. Собирались мальчишки и девчонки вечером на деревенской улице или за околицей, водили хороводы, пели песни, без усталости бегали, играя в горелки, салочки, состязались в ловкости, играя в лапту. Зимой развлечения носили иной характер: устраивались катания с гор, игры в снежки; на лошадях катались по деревням с песнями и плясками. Для всех народных игр характерна любовь русского человека к веселью, удалству.

Игры ценны в педагогическом отношении, оказывают большое влияние на воспитание ума, характера, воли, развивают нравственные чувства, физически укрепляют ребёнка, создают определённый духовный настрой, интерес к народному творчеству.

Мониторинг увеличения участников и большой спрос мероприятий показал, что все программы традиционных игр народов России, пользуются большой популярностью и имеют положительные отзывы и динамику досуговой деятельности.

В рамках объявленного Года народного искусства и нематериального культурного наследия народов России, было принято решение соединить воедино все тематические мероприятия в данном направлении и переименовать все программы в единое целое под названием познавательный – просветительский проект «В каждой избушке - свои игрушки», куда входят:

- массовые уличные праздники, конкурсы, игровые программы; «Широкая масленица», «День семьи, любви и верности», «День балалайки», «Лыжня России», «День хоровода», «День валенка», «День балалайки» и др.;

- выездные творческие, интеллектуально-спортивные, развлекательные, познавательные программы и проекты на территории Кондинского района, а также поселковые мероприятия;

- передвижной творческий проект «Каждый день лета как праздник», который включает в себя цикл интерактивных выездных мероприятий в период летних каникул (июнь - август 2022 года), для

неорганизованных детей, в том числе из малообеспеченных, многодетных и замещающих семей; из семей членов первичных профсоюзных организаций культуры, проживающие в поселениях Кондинского района с круглогодичным автомобильным сообщением: г.п. Мортка, д. Юмас, с. Ямки, г.п. Куминский, с.п. Половинка, с. Леуши, п. Лиственичный, п. Ягодный, п. Дальний, п. Мулымья, с. Шаим, г.п. Междуреченский.

- интеллектуально-спортивный проект «Три сезона»;
- спортивно-зрелищная шоу игра «13 этаж»;
- познавательно-патриотический проект «3Д – Думай! Действуй! Дерзай!», для детей, подростков, молодежи и людей серебряного возраста;
- семейный клуб выходного дня «ДОБРОДОМ» - цикл досуговых мероприятий по традициям народов России и многое другое.

Народные игры и их варианты, данные в проекте, доступны всем возрастам. Их можно с успехом использовать в работе в досуговой деятельности.

Описание проекта

Районный дворец культуры и искусств «Конда» предлагает насыщенный познавательно-просветительский проект «В каждой избушке - свои игрушки», для детей, подростков, молодежи, семейным командам и людей серебряного возраста.

Проект представляет собой увлекательные, командные, интересные, яркие забавы и конкурсы на ловкость, смекалку, взаимовыручку, сплоченность и быстроту реакции. Это прекрасная возможность весело провести свои каникулы, повеселиться, получить незабываемые впечатления и найти новых друзей. Программа проекта состоит из 4 конкурсно-тематических блоков, где команды примут участие в путешествии по национальному игровому сюжету народов, проживающих на территории России.

В каждом конкурсном блоке ребят будет ждать «Национальная матрешка», которая олицетворяет дружескую встречу с духовным богатством и многообразием культуры. В каждом задании будут проведены познавательно-развлекательные игры, которые входят в национальные праздники, обряды, определенного национального народа.

После прохождения конкурсного блока участников или команды ждет призовой бонус в виде «жетона», где изображена «Национальная матрешка». По окончании программы самые активные ребята, те, кто набрал наибольшее количество призовых бонусов, смогут обменять свои «жетоны» на сюрпризы от: мастер - класса «АРТ – ВИЗАЖ» - творческая лаборатория (аквагрим); мастер – класса по изготовлению фигур из воздушных шаров «Шаромания»; сладкие призы или подарки в национальном стиле (матрешки, обереги и др.). В финальной встрече всех участников и гостей праздника ждут: «Большой хоровод», танцевальный батл «Национальные напевы», фото с ростовыми куклами на память.

Описание конкурсных блоков

Перед каждой игрой, обязательно ознакомьте участников с традициями, обрядами, играми данной национальности. Гостей и участников встречают национальными песнями, танцами и угощениями.

Первый конкурсный блок «По соседству мы живём! Дружим! Пляшем! И поём!»

«Встреча и обряды по русскому гостеприимству»: встречает участников «Русская матрешка» с блинами и самоваром. Самовар давно стал национальным символом России. Это неотъемлемая часть русской самобытности с богатой историей.

Праздники народного календаря тесно переплетаются с православными праздниками, что позволяет укрепить духовно-нравственные устои, повысить интерес к институту семьи. Коллективная работа помогает детям обогащаться знаниями и умениями, чувствовать себя единым целым.

Обязательно соблюдайте тематику мероприятия и учитывайте: оформление программы и конкурсных блоков, сценические костюмы, музыкальное оформление, игровой реквизит.

В разгар пандемии «COVID – 19» мероприятия проходили в онлайн формате: викторины, конкурсы, фото – конкурсы, игры, флэш-мобы, арт-мобы, акции и др. Мероприятия можно

посмотреть, перейдя по ссылке Сообщество Дворца культуры и искусств «Конда» <https://vk.com/club202158211>

ИГРА «ПЕКИСЬ БЛИНЧИК»

Вариант 1. Для проведения игры используется аттракцион «Лови блины на сковородку» («блины» - круги большого размера, «сковорода» - надувная под размер «блина») и «Командный аттракцион Барыня». Участникам нужно приготовить, как можно быстрее блины для угощения сказочных героев и гостей.

По команде первые участники команды одевают: сарафаны, кокошники, лапти. Затем бегут за одним блином, который лежит возле «Матрешки», берут его и бегут к команде. Кладут блин в свою сковороду. И так нужно задание выполнить по очереди каждому участнику команды. Кто быстрее перенесет все блины в свою сковороду, тот и победит.

Самые быстрые участники получают призовой бонус - жетоны «Русская матрешка». В это время звучит русская народная музыка. Игру можно упростить в зависимости от возраста участников.

Вариант 2. Для проведения игры используется аттракцион «Лови блины на сковородку», привлекаем гостей и болельщиков мероприятия.

На одной из сковородок пожарились блинчики. Участникам нужно угостить всех гостей жареными блинами. А какая начинка будет у вас, спросите у участников. Они хором вам ответят.

По команде первые участники перекладывают блины на сковороду, затем берут дружно сковороду уже с блинами и несут, как можно быстрее по определенному маршруту гостям праздника. За ранее придумайте кричалки болельщикам. Кто быстрее перенесет все блины в свою сковороду, тот и победит. Самые быстрые участники получают призовой бонус - жетоны «Русская матрешка». В это время звучит русская народная музыка.

Вариант 3. Для проведения игры используется аттракцион «Лови блины на сковородку», ограничители 6 - штук, стол - 1 штука.

Блины лежат на одной из сковородок, через расстояние 5-10 метров (в зависимости от количества участников).

Задание: перед началом ведущий раздает зазывалку. Строит команды в цепочку на расстоянии друг от друга 1 метр. По команде участники кричат зазывалку и начинают на время выполнять задание.

«Зазывалка» (кричат хором):

Подходи честной народ!

Весна красная идет!

Всех блинами угощает!

Счастья, радости желает!

Подходи сюда скорей!

Приводи своих друзей!

Время пошло!

Первый участник берет один блин и начинает передавать соседу и так друг – другу по цепочке все блины. Последний выкладывает блины на пустую сковороду. После чего вся команда бежит к полной сковороде с блинами, берет ее и несет вокруг ограничителей змейкой до стола, где нужно угостить гостей или жюри. Кто затратит наименьшее количество времени в игре, тот и победит. В это время звучит русская народная музыка.

Самые быстрые участники получают призовой бонус - жетоны «Русская матрешка».

ИГРА «ПРИЯТНОГО АППЕТИТА»

Для проведения игры используется: русские печки 1 штука, стол со скатертью 1 штука, бутафорские большие яйца 2 штуки, бутафорские пироги 2 штуки, пирожки их ДВП – 5 штук, сковорода 2 штуки, лопатка 1 штука, ограничители в виде пеньков или берез 6 штук.

По команде первый участник команды берет сковороду, кладет из печи один предмет (пирог, пасху или яйцо) и со сковородой или лопаткой, оббегает или перескакивает пеньки, добегаем до стола, выкладывает угощения и возвращается быстрее в команду. Передает реквизит следующему

участнику. И так по очереди. Игра выполняется на время. Кто затратит наименьшее количество времени, тот и победит.

Самые быстрые участники получают призовой бонус - жетоны «Русская матрешка». В это время звучит русская народная музыка.

Второй конкурсный блок «Чай, чай – выручай!»

Участников встречает «Узбекская матрешка» с угощениями.

Традиции узбекского народа требуют уважительного отношения к путешественнику и заботы о нем. Принося чай дорогому гостю, они прикладывают правую руку к сердцу – в знак уважения. Чай и плов - национальное угощение узбекского народа. Все праздники проходят с национальными: играми, танцами, обрядами и др. Мы предлагаем яркие конкурсы для команд (или участникам), не отходя от их культуры.

ИГРА «ЧАЙ, ЧАЙ – ВЫРУЧАЙ!»

Для проведения игры используется: большая чашка с блюдцем 1 штука (аттракцион «Надувные чашки кружки»), пакетики чая (размер 60 на 60 из изолона) – 20 штук (чашки и блюдца можно сделать из изолона или ДВП, ограничители 12 штук.), ограничители в виде риса, кусочек большого сахара (из паралона – размер 30 на 45).

Возле матрешки стоит большая кружка, в ней лежат большие пакетики чая, разделенные по двум сторонам чашки. На расстоянии 10 метров стоит большое блюдо, посередине лежит кусочек сахара. Ограничители в виде риса (на выбор) расставлены по двум сторонам команд – по 5 штук.

Перед началом игры ведущий спрашивает, какие виды чая вы знаете? А с какими угощениями можно попить чай? Участники обязательно хором ответят вам. Прибавляйте призовые баллы командам.

Задание выполняется на быстроту и внимательность.

На русской кухне мы угостились блинами. Теперь пришло время угоститься горячим чаем!

По команде, первый участник берет из чашки один пакетик чая и под национальную музыку, танцуя, обходит змейкой рис, кладет пакетик на блюдо со своей стороны (сторона ограничила сахаром), и, танцуя уже в присядочку, возвращается в свою команду. И так задание выполняется по очереди под узбекскую музыку.

Победит тот, кто быстрее перенесет все пакетики чая в свое блюдо.

Самые быстрые участники получают призовой бонус - жетоны «Узбекская матрешка».

ИГРА «КЕДРОВАЯ БОЧКА»

Для проведения игры используется: аттракцион «Бочка – трансформер» - 2 штуки.

Задание. Предлагаем добавить в наш вкусный чай сладкого меда, но для этого нужно собрать правильно бочку с медом, как можно быстрее. Кто быстрее справится, тот победит в нашей игре. Время засекаем. Самые быстрые участники получают призовой бонус - жетоны «Узбекская матрешка».

По желанию вы можете усложнить задание. Например: прежде чем собрать бочку, перенесите или передайте по цепочке все фигуры от бочки. Затем складывайте ее.

Третий конкурсный блок «Праздник вместе мы встречаем»

Всех встречает «Татарская матрешка».

Татарские праздники бывают: народные традиционные (сложившиеся с древнейших доисламских времён), религиозные мусульманские (появившиеся после принятия ислама татарами) и международные (отмечаемые не только татарами, но и другими народами).

Один из главных традиционных народных праздников у татарского народа Сабантуй (Праздник плуга) – уходящий в глубокую древность, посвященный труду на земле, отмечает окончание весенних полевых работ и красиво раскрывает все традиции, обряды и обычаи татарского народа. Сабантуй способствует сохранению древних традиций татар, передавая их из поколения в поколение. Праздник через века сохранил лучшие образцы культурного наследия татар – традиционные самобытные состязания в силе, ловкости, уме, смекалке и талантах. Традиционные состязания Сабантуя с древних времён практически не изменились. Состязания джигитов Сабантуя: борьба на

поясах “Корэш”, конные состязания, поднятие камней, перетягивание каната (аркан тартыш), борьба на руках, стрельба из лука по мишеням. Традиционные шуточные состязания Сабантуя: прыжки в мешках наперегонки, бои набитыми мешками верхом на бревне, разбивание горшков палкой с завязанными глазами, бег с коромыслом, бег с яйцом в ложке наперегонки и многое другое.

ИГРА «КОННЫЕ СОСТЯЗАНИЯ»

Для проведения игры используется аттракционы: «Бомбандиры», надувные «Лошадки» (лошадей можно изготовить самим из ДВП – плоские или из досок на колесиках), ограничители 1 штука или ворота для лошадей.

На линии старта стоят Лошади. Через 6 метров от старта находится аттракцион «Бомбардир» - это надувная конструкция для попадания в цель и ракеты (можно заменить ракеты мячами, кеглями или вообще убрать, если возраст детей очень маленький, чтобы упростить конкурс).

Задание (*звучит татарская музыка*). Для начала спросите, на чем можно прокатиться с ветерком? Мы предлагаем устроить конные состязания. Победит участник или команда, которая выполнит задание, как можно быстрее. По команде участник «садиться» на Коня, прыгает до бомбардира, берет там одну ракету, встает с лошади и старается попасть в цель. Затем берет Коня и несет его галопом назад в команду. И так задание выполняется по очереди. Ведущий учитывает попадания в цель и время прохождения. За призовые броски команде – минус 1 секунда из общего времени.

Самые быстрые команды или участники получают призовой бонус - жетоны «Татарская матрешка». Можете упростить или усложнить игру, в зависимости от возраста участников.

ИГРА «АРКАН ТАРТЫШ» - ПЕРЕТЯГИВАНИЕ КАНАТА

Игру можно проводить в любое время года.

Для проведения игры используется аттракцион «Канат-сосиска» или простой веревочный канат. Ни одно мероприятие по тимбилдингу, праздник или массовое гуляние не проходит без перетягивания каната. Выявить, чья все-таки команда сильнее - дело первостепенное, а выявить, кто сильнее в перетягивании сосиски это еще и весело.

Участники команд берутся за вставки между сосисками, становятся на позицию, после чего судья дает старт состязанию (кроме того, если нанести на гигантскую сосиску логотипы, надписи или изображения, то она станет отличной рекламой одноименного продукта на мероприятии, на выставке или промо акции).

Кто больше перетянет на свою сторону соперников, тот получает призовой бонус - жетоны «Татарская матрешка». Можете упростить или усложнить игру, в зависимости от возраста участников. По опыту скажем, что эта игра вызывает массу положительных эмоций у детей и у взрослых. А канат – сосиска еще и не травмоопасна.

Четвертый конкурсный блок «Мансийские забавы»

Всех встречает «Мансийская матрешка».

Кондинская земля богата дикоросами и рыбой, особое место в этом перечне занимает карась, его так и называют – кондинский карась, который стал «вкусным» символом Кондинского района.

В 2020 году был утвержден бренд Кондинского района, основанный на элементе орнамента народов ханты «Турхул Нелм» - «Язык Карася», оригинальность и неповторимость формы которого обеспечивает исключительность и запоминаемость стиля, подчеркивает индивидуальность Кондинского края.

В преддверии Дня рождения Кондинского района, Дворец культуры создает инновационные программы в данном проекте с использованием персонажей, игровых аттракционов, отражающие культуру, быт, традиции народов ханты и манси, а также бренда Кондинского района.

В настоящее время идет активный процесс возрождения национальной культуры ханты и манси. У этих народов сохраняется преемственность традиционного природопользования, ориентированного на сохранение традиционных промыслов и занятий, возрождение обычаев и обрядов.

Игры детей ханты и манси, направлены на познание окружающей действительности, усвоения обычаев, традиций и обрядов. Традиционные игры детей не только развивают ум ребенка, но и

закаляют его нравственно и физически, укрепляют здоровье. Игры детям открывают красоту и богатство природы, воспитывают бережное отношение к ней.

Мы предлагаем участникам окунуться в национальные обряды и побывать меткими «охотниками» и ловкими «рыболовами» в наших играх.

Не забывайте музыкальное сопровождение национальной мансийской музыкой.

ИГРА «ТУРХУЛ НЕЛМ» - ЯЗЫК КАРАСЯ (НАЦИОНАЛЬНАЯ РЫБАЛКА)

Для проведения игры используется: надувные лодки 2 штуки, лодка железная 1 штука, удочка 1 штука, рыба Караси (из ДВП) – 10 штук, ограничители 7 штук, ведро 1 штука.

Задание выполняется на время. Один из участников стоит в железной лодке. По команде участник в лодке ловит рыбку с помощью удочки, кладет улов в сочок участникам, которые стоят в надувной лодке по 3 человека. Затем участники в лодке бегут вокруг ограничителей, выкладывают улов в ведро и возвращаются по прямой назад в команду. И так нужно выловить всю рыбку и выполнить задание.

Победит команда, которая пройдет все испытание с наименьшим количеством времени.

Участники получают призовой бонус - жетоны «Мансийская матрешка».

Можете упростить или усложнить игру, в зависимости от возраста участников.

ИГРА «ВОРАЯН ХУМ» - ОХОТНИК (НАЦИОНАЛЬНАЯ ИГРА)

Для проведения игры используется: обруч с лентой 1 штука, голова Лося, ограничитель 2 штуки.

Задание. По команде охотник старается забросить обруч на голову Лося – поймать Лося (добычу). За каждое попадание, команда получает призовой балл. Победит участник или команда, которая заработает наибольшее количество попаданий.

Участники получают призовой бонус - жетоны «Мансийская матрешка».

Можете упростить или усложнить игру, в зависимости от возраста участников.

ИГРА «ВОРОНИЙ ПЕРЕПОЛОХ»

Для проведения игры используется: нарты 5 штук, гнездо 1 штука, мячики 10 штук, мансийский разнос.

Задание. По команде участник кладет мяч в разнос, перепрыгивает с ним через нарты, выкладывает мяч (яйцо Вороны) в гнездо и по прямой возвращается назад в команду. Если вылетает мяч из разноса + штрафные баллы команде. Нужно все мячи перенести по очереди на время в гнездо.

Победит участник или команда, которая пройдет задание с наименьшим количеством времени. Штрафные баллы превращаются в секунды и прибавляются к общему времени команды.

Участники получают призовой бонус - жетоны «Мансийская матрешка».

Можете упростить или усложнить игру, в зависимости от возраста участников.

Используя современные игровые технологии в проведении мероприятий, направленных на популяризацию и сохранение национальных игр и традиций народов России для разновозрастной аудитории, с уверенностью можно сделать заключение, что работа в данном направлении досуговой деятельности, на современном этапе актуальна и своевременна русской идентичности.

В реализации программ учитывался личностный подход к разработке каждой традиционной игры проекта, изучение разной литературы, тематика, музыкальное оформление и художественное оформление мероприятий.

При проведении проекта с использованием национальных игр и праздников, большое внимание уделялось возрасту участников для комфортного участия в творческом процессе.

Уличные гуляния и забавы, народные песнопения и танцы, яркие образы героев, обряды и встречи гостей, угощения традиционной кухней в нашем проекте, на основе национальной традиционной игры и обычаев народов России, можно воспитать молодое поколение, которое будет гордиться своим народом, любить свою Родину, научиться сохранять и уважать духовные ценности России.

Программы, подготовленные специалистами Районного Дворца культуры и искусств «Конда», пользуются большой популярностью и имеют положительные отзывы, а также большой охват участников творческого процесса.

Жители Кондинского района активно и с удовольствием принимают участие в творческих проектах, неотъемлемой частью которой являются: игры, народные забавы, обряды и праздники народной культуры.

Финальным мероприятием проекта в октябре - 2022 года, станет массовый праздник «Живые традиции народов России», приуроченный ко «Дню русской матрёшки».

Список литературы

1. Аникин В.П. Теория фольклора. - М.,1996.
2. Богданова Н.И. Альманах «Вереск»: Юбилею Кондинского района посвящается.
3. Бугаева А.Л. Традиционная педагогическая культура хантов и манси. - М., 1994.
4. Былеева Л.В. Русские народные игры. - М.,1988.
5. Детали жизни // «Югра», 2010. - № 3. - С. 69.
6. Игры детей обско-угорских народов // Под ред. Е.А. Немысовой. - СПб., 1999.
7. Овчиникова О., Сидельникова М. Региональные особенности процессов сохранения и развития Казачьей культуры: Научно-популярное издание, 2020.
8. Синявский Н.И., Власов В.В., Фынтынэ О.А. Игры, состязания и самобытные физические упражнения народов Севера: Учебно-методическое пособие. – Ханты-Мансийск: ИПКИРО, 2003. – 83 с.
9. Тимофей А.М., Верстка С.Д. «Медвежья игра». Второй день: Научно-методическое издание.
10. Чичеров В.И. Русское народное творчество. - М.,1959.
11. Шангина И.И. Русские дети и их игры. - СПб., 2006.

Карельские народные игры

Зайцева М.С., преподаватель по классу «Музыкальный фольклор» муниципального бюджетного учреждения дополнительного образования Национальная школа искусств им. В.Л. Калаберды, п.г.т. Пряжа Республики Карелия

Игры в традиционной культуре Карел

Традиционные игры народов Карелии не были предметом специального исследования. Большая их часть (как отмечает С.М. Лойтер), опубликованных в периодических изданиях XIX-начала XX века, находится либо в архивах, либо в коллекциях и потому не введена в научный оборот. Тем не менее, традиционная культура детства содержит богатый фольклорно-этнографический, культурологический и лингвистический материал.

Начало собирания фольклора в Карелии началось в 60-е годы XIX века, когда в России усилилось внимание к «крестьянскому вопросу», к народной поэзии, к которым обратилась передовая педагогическая мысль. Именно в это время петрозаводский учитель К. Петров, он же член Олонецкого статистического комитета, записал и дал подробное описание 18 детских игр, которые опубликовал центральный российский журнал «Учитель». Авторизованная рукопись К. Петрова хранится в Научном архиве Карельского филиала АН СССР. Дословно материал К. Петрова поместили «Олонецкие губернские ведомости» (ОГВ. 1897. № 70, 74, 77). В этой же газете, ее специальном разделе, посвященном изучению этнографии и фольклора края, опубликованы записи детского фольклора двух других народных учителей – Д.И. Лебедева и П. Левина, содержащие колыбельные песни и рассказы об играх с сопровождающими их считалками, стихотворными припевками.

В 80-е годы XIX века известный этнограф и лингвист Г.И. Куликовский, сам уроженец Олонецкой губернии, собирая материал для будущего «Словаря Олонецкого края», обратил внимание на детские игры – и не только описал их, но предпослал небольшое исследование об их роли в истории человеческой культуры, в котором высказана такая мысль: «Если бы мы лучше знали эти игры, если бы больше было записано их в разных захолустьях, хотя бы и нашей Олонецкой

губернии, то, наверное, мы узнали бы из жизни прадедов некоторые подробности, которых теперь не знаем».

В 1887 г. Н.Н. Харузина и В.Н. Харузину по заданию Этнографического Императорского общества любителей естествознания, антропологии и этнографии при Московском университете были направлены в Олонецкую Губернию. На основе личных наблюдений Н.Н. Харузина была написана статья «Из материалов собранных среди крестьян Пудожского уезда Олонецкой губернии». В.Н. Харузиной была подготовлена большая иллюстрированная работа «Игры и игрушки у малокультурных народов». В этой работе она поставила совершенно новые вопросы о связи игрушки с человеческой психикой, верованиями и спецификой быта народов. Например, игры в кости, в мяч, различные виды погремушек, волчок, ходули она рассматривала как обязательную часть обрядовых действий религиозного характера. В Олонецкой губернии она записала игры холостых парней с девушками, детские забавы с такими названиями как «В оленя», «Бабушку и её барашков».

В традиционной системе воспитания уход за младенцем и общение с ребёнком младшего возраста происходили в игровой форме. Известно, что в детстве игра является ведущей деятельностью, в которой ребёнок овладевает необходимыми движениями и навыками и получает первые представления об окружающем мире. Эта деятельность проходит при непосредственном участии взрослого. В дневное время, у карел, грудных детей и детей младшего детского возраста пестовали старшие сёстры или родственницы. На девочек в крестьянских семьях с ранних лет ложилась забота о маленьких братьях и сестрах, при этом они не освобождались от другой работы по дому. Одним из активных развлечений было качание на ноге, малолетние няньки деток этого возраста развлекали также, играя в ладушки, пересчитывая детям пальцы под стихи и т.д.

До 5-6 летнего возраста ребенок был предоставлен собственным играм и забавам. Поскольку игрушек было мало, часто дневное время детей заполнялось подвижными играми. В них дети активно вовлекались примерно с пяти лет. До этого их водили за ручку, или же они просто бегали друг за другом по дому в догонялки. В младшем детском возрасте, не имея зимней одежды, всю зиму дети играли в избе. Первыми настоящими подвижными играми становились «Вавкаһ», «Шарту», «Kivuyine», «Крууккаһ», «Kui peittoh olimmo», «Skocimmo bobaizet». С приходом летнего времени дети выходили играть на улицу. Практически все игры, в которые дети играли зимой, с приходом тепла, перемещались на улицу. Пребывая в детском возрасте, мальчики и девочки играли обычно вместе, в отличии от подростков.

Дети рано привлекались к труду и уже в подростковом возрасте овладевали практически всем спектром трудовых навыков. Игра в этом процессе играла подчинённую, но, тем не менее, очень важную роль. В некоторых играх, зафиксированных у русских и карел Карелии – «Мак», «Лен» – имитировался цикл работ по выращиванию различных сельскохозяйственных культур и дальнейшей их обработке.

Трёхлетних детей уже брали на рыбную ловлю на ближайšie водоемы, для безопасности привязывая в лодке веревкой. С 5-6 лет дети постигали умение ориентироваться в лесу, правильно себя в нем вести. Мальчики к 7-8 годам обычно уже могли вязать невод, им позволяли косить маленькой косой, грести сено, вязать веники. Мальчикам указанного возраста уже поручали пасти скот в качестве подпасков.

Тем не менее, в крестьянских представлениях XIX-начала XX века игра была так же богоугодна, как и работа, и была способом выйти из круга каждодневных забот, подняться над повседневностью жизни, окунуться в мир радости и веселья. В дохристианскую эпоху детские игры входили составной частью в обрядовый комплекс, выполняя важные для крестьянской общины функции. Многие из того, что было в древности характерно для всего народа и являлось достоянием взрослых людей, с веками стало воспроизводиться в детской игре.

Обычно вхождение в компанию старших происходило постепенно: сначала младшие наблюдали за игрой старших, выполняли их поручения (подать мяч, принести палки), потом их принимали на вспомогательные роли в игре. Когда же они полностью осваивались, их включали на равных. Игра со старшими поднимала престиж ребенка в глазах его сверстников.

Временем, когда игровое поведение актуализировалось, являлись народные праздники. Если в будни игра была занятием преимущественно детей и подростков, то в праздники играли все, включая стариков. Участие подростков в игре взрослой молодёжи зависело не столько от возраста, сколько от их качеств: более ловкий и смелый имел преимущество перед старшим, но неуклюжим. Праздники

позволяли включать детей в обрядовую жизнь, причём это происходило естественным путём: дети плясали, глядя на взрослых: присутствуя на свадьбе и на игрищах, усваивали стереотипы «взрослого» поведения.

Игры в фольклорном ансамбле

На уроках фольклорного ансамбля разучивание игр происходит соответственно возрасту детей. Во все представленные игры можно играть в любом классе, в более старшем игры становятся «более взрослым». Такие игры устраивались во время молодёжных вечеринок, так называемые «бесёдные игры». Они давали возможность парням и девочкам приглядеться к друг другу.

Музыкально-фольклорные игры выполняют не только игровые функции, в этих играх отражаются различные виды музыкальной деятельности детей: слух, пение, народная хореография.

ИГРА «ИДИ СО МНОЙ ИГРАТЬ» (записана в Кондопожском районе Карелии)

Все играющие встают в круг. Звучит музыка, выходит юноша или девушка и приглашают кого-нибудь в круг. Они кружатся под руку, затем расходятся и приглашают других. Теперь кружатся две пары. Опять все расходятся и приглашают следующих. Кружатся четыре пары. Игра продолжается до тех пор, пока все не выйдут в танцевальный круг.

ИГРА «ПОШЛА МАМА НА БАЗАР» (записана в Кондопожском районе Карелии)

Играют только девочки. Собираются в круг, из них одна выходит в центр. Все поют:

Mamma se lähti torille, torille, torille (Мама пошла на базар, базар, базар).

Mamma se lähti torille, torille (Мама пошла на базар, базар, базар).

В это время девочка, стоящая внутри круга, движется по часовой стрелке, а круг идет против.

Jääkää te lapset kiltisti, kiltisti, kiltisti (Будьте девочки послушны).

Jääkää te lapset kiltisti, kiltisti (Будьте девочки послушны).

Круг останавливается. девочка, стоящая в центре, грозит указательным пальцем.

Tämän otan mukaani, mukaani, mukaani (Эту я с собой возьму).

Tämän otan mukaani, mukaani (Эту я с собой возьму).

Девочка выбирает одну из стоящих в круге, ведущая прогуливается с ней внутри круга.

Siellä me sitten leikitään, leikitään, leikitään (Там мы с нею поиграем).

Siellä me sitten leikitään, leikitään (Там мы с нею поиграем).

Девочки поворачиваются лицом друг к другу, кружатся, взявшись за руки, то в правую, то в левую сторону. Затем они снова становятся в круг, в центр выходит другая девочка. Игра продолжается.

Подвижные игры

Данные игры носят соревновательный характер, выполняет следующие функции: развлекательную, коммуникативную, игро-терапевтическую, воспитательную.

ИГРА «СЕТЬ И РЫБЫ» (записана в Пряжинском районе Карелии)

Участники игры делятся на две команды: «рыбы» и «сеть». Сначала «сплетают сеть» - встают в круг и берутся за руки и поднимают их вверх. «Рыбы плавают» - заходят в круг, выходят из круга. Во время игры дети произносят слова: Плавай, рыбка! Плавай, рыбка!

Ты в водице, ай-яй-яй!

Видишь ты большие сети?

Рыбка, рыбка, уплывай!

Когда слова заканчиваются и «рыбы» в «сети» много, ловцы кричат: «Веркко» (сеть). Поднятые вверх руки опускаются, ловцы сужают круг, стараясь удержать пойманную «рыбу». Можно усложнить игру заданием – ловить определённую рыбу.

ИГРА «РУКАВИЦА» (записана в Калевальском районе Карелии)

Играют в эту игру зимой, на улице. Участники выстраиваются в круг. Один игрок заходит в круг, другой за круг. Круг начинает двигаться по часовой стрелке, то против. Играющий бежит по внешнему кругу, выбирая удобный момент, чтобы, бросить рукавицу, «запятнать» девушку. Если

бросок не запялнул второго игрока, он выбрасывает рукавицу обратно, и так до тех пор, пока не произведен меткий бросок. Далее игроки меняются.

Сюжетно-ролевые игры

Такие игры выполняют следующие функции: социальную - решение определенных задач по взаимодействию играющих, коммуникативную - отличная терапия для замкнутых детей, воспитательную, мотивационно-побудительную, развлекательную.

ИГРА «ЗАЯЦ И ВОЛК» (записана в Пряжинском районе Карелии)

Все играющие на время становятся «зайцами». И лишь один из них превращается в «волка». Каждый «заяц» делает себе домик, защиту от «серого» - чертит вокруг себя круг. Если играют на улице зимой, то круг чертят палкой на снегу, а если в зале - мелом.

Один «заяц» обязательно остается без домика. И вот «волк-охотник» хлопает в ладоши. Перепуганный «зайчишка» старается удрать от него, но если «волк» его все же нагоняет, то быстро заскакивает в чей-нибудь домик. Вдвоем там оставаться никак нельзя. Хозяин обязан выскочить «на улицу». «Волк» продолжает погоню уже за ним. И так, пока кто-нибудь не попадет «волку» в лапы. Тогда «заяц» и «волк» меняются ролями - и веселая шумная игра продолжается.

ИГРА «КОЗЁЛ» (записана в Муезерском районе Карелия)

Все играющие образуют большой круг. В середину круга выходит один из играющих, пританцовывая, приближается к кому-нибудь из стоящих в кругу. Руки подняты к вискам, большие пальцы изображают «рожки». Перед одним из стоящих прыгает на две ноги, одновременно наставляет на него рога и выкрикивает «Пу!». Игрок тоже прыгает на обе ноги и направляет на приглашившего рога и в свою очередь выкрикивает «Пу!». Приглашивший прыжком разворачивается. Теперь они вдвоем, пританцовывая, двигаются в кругу. Вновь первый играющий подскакивает к кому-нибудь - приглашение повторяется. Далее разворот и теперь они уже втроем движутся в кругу. Так в игру вовлекаются все стоящие в кругу. Когда все вовлечены в игру и двигаются змейкой в разные стороны. Один из играющих выкрикивает «Пукки». Каждый из играющих ищет себе пару, кому пары не досталось его объявляют «Пукки» - он танцует импровизированный танец.

Соревновательные игры

Эти выполняют такие функции как коммуникативная, игро-терапевтическая, социальная, воспитательная.

ИГРА «ПЕТУХИ» (записана в Кондопожском районе Карелии)

Выбираются двое мальчишек. Условия игры таковы: соперники встают в круг и плечом толкают друг друга, прыгая на одной ноге и сблизившись. Руки спрятаны за спину. Кого вытолкнули за круг, кто потерял равновесие, не выдержал натиска соперника, поставил вторую ногу или упал, тот проиграл и должен прокричать громко «Кукареку». К выигравшему подходит следующий «петух».

ИГРА «СТУК» (записана в Калевальском районе Карелии)

Участники игры встают в круг. До этого по более широкому кругу, на одинаковом расстоянии друг от друга, располагаются чурки, обязательно на одну меньше играющих. Ведущий стоит с палкой в руках, отдельно от всех. Он ударяет палкой о землю, и все бросаются в разные стороны, стараясь занять свободную чурку. На нее надо не только быстро сесть, но и удержаться, потому как оставшийся без чурки будет пытаться столкнуть сидящего, завладеть его местом. Того, кто всё же стался без чурки, ждут наказание. Ведущий заставляет его выполнить любое задание.

ИГРА «УГОЛОК» (записана в Калевальском районе Карелии)

В игре участвуют пять человек. Водящий становится в центре. Остальные четверо располагаются по углам от водящего. Водящий говорит слова: Yksi, kaksi, kolme, nelli (раз, два, три, четыре)

Yhtes pertes elämmö (мы живем в одной квартире).
Yksi, kaksi, kolme, nelli (раз, два, три, четыре)

Как только произнесено последнее слово, играющие быстро меняются местами. Кто останется без угла, тому и водить.

ИГРА «ГУЛИ, ГУЛИ – РАЗ...» (записана в Питкярантском районе Карелии)

Юноша и девушка встают спинами друг к другу. Ведущий встает сбоку и произносит: «Гли, гули – раз!». Одновременно на счёт раз стоящие поворачивают головы направо и налево. Если лица не встретились, ведущий опять говорит слова: «Гли, гули – два!». Если в это раз лица встретились, юноша и девушка целуются, если нет – уступают место другой паре.

Обязательным условием в работе по обучению карельским традиционным играми стоит уделить не просто знакомством с играми, но и с историей возникновения каждой игры. Тем самым мы расширяем историко-культурный кругозор детей и способствуем повышению уровня национального самосознания.

Игра в фольклорном ансамбле позволяет создавать для детей ситуации, которые способны выявить собственные способности ребенка, выносливость, правильную самооценку, способствует физическому развитию. Ребята в коллективе, играя в игры от урока к уроку очень сближаются, стараются работать слаженно, командой. Учатся уважительно, без издевок относиться к промахам других ребят.

Список литературы

1. Верещагин Г.Е. Вотяки Сосновского края. – СПб.: Типография Министерства Внутренних Дел, 1886. – IV, 219 с.; ил. (Записки Имераторского Русского Общества по Отделению Этнографии. Том XIV, выпуск 2).
2. Голикова Н.В. Воспитание детей в крестьянской семье Олонецкой губернии второй половины XIX-начала XX века / Учебно-методическое пособие. – Петрозаводск: КГПА. 2010. – С. 62-65.
3. Илюха О.П. Дети и подростки в сфере экономических интересов карельской семьи в конце XIX-начале XX вв. // Вестник Самарского государственного университета. Гуманитарная серия, 2009. - № 5 (71). – С. 152-158.
4. Илюха О.П. Отцы и деды: роль мужчины в социализации ребенка в традиционной карельской семье // Карельская семья во второй половине XIX-начале XXI в.: этнокультурная традиция в контексте социальных трансформаций. – Петрозаводск: КаНЦ РАН. 2013. – С. 160-180.
5. Илюха О.П. Повседневная жизнь сельских учителей и школьников Карелии в конце XIX-начале XX века / Очерки. Документы. Материалы. – Петрозаводск: Карельский научный центр РАН, 2010. – С. 145-167.
6. Илюха О.П. Семейные ценности и особенности воспитания детей в карельской традиционной культуре // Вопросы воспитания, 2010. - № 2 (3). – С. 22-28.
7. Керимова М.М. Жизнь, отданная науке. Семья этнографов Харузиных. – М.: Восточная литература, 2011. – С. 35-67.
8. Куликовский Г. Описание игрушек, игр и детских забав в деревнях Пудожгорских, Повенецкого уезда // Олонецкие губернские ведомости, 1886. - № №71, 72, 73, 74, 75.
9. Логинов К.К. Этнография детства на Водлозере // Этническая музыка и XX век. – Петрозаводск: ПетрГУ, 2007. – С. 15-23.
10. Лойтер С.М. Детский фольклор Заонежья (Великогубская коллекция Т.В. Андреевой) // Кижский вестник Вып. 9. – Петрозаводск.: Музей-заповедник «Киж», 2004. – С. 249-277.
11. Лойтер С.М. Севернорусские варианты старинных детских игр // Локальные традиции в народной культуре Русского Севера: Материалы IV Международной научной конференции «Рябининские чтения-2003» / отв. ред. Т. Г. Иванова. – Петрозаводск: Музей-заповедник «Киж», 2003. – С. 89-93.
12. Мальми В.В. Народные игры Карелии / лит. Зап. В.А. Панкова. - Петрозаводск: «Карелия», 1987. – 135 с.
13. Морозов И.А. Слепцова И.С. Круг игры. Праздник и игра в жизни севернорусского крестьянина – М.: Индрик, 2004. – С.41-46.

14. Певин П. Очерк Горского прихода, Петрозаводского уезда, Олонецкой губернии // Олонецкие губернские ведомости, 1894. - № 51. – С. 7-9.
15. Приклонский С.А. Народная жизнь на севере // Прибалтийско-финские народы России / Отв. ред. Е.И. Клементьев, Н.В. Шлыгина. – М.: Наука, 2003. – С. 328-349.
16. Рассыхаев А.Н. «Свой» и «Чужой» в игровом пространстве (по материалам коми народных игр.) // Рябининские чтения 2011. – Петрозаводск: Музей-заповедник «Киж», 2011. – С. 375-377.
17. Сурхаско Ю.Ю. Семейные обряды и верования карел (конец XIX-начало XX в.). – Л.: Наука, 1985. – 170 с.
18. Цейтлин Г. Народные игры в Поморье // Известия Архангельского Общества изучения Русского севера, 1911. - № 13. – С. 7-11.

Детский праздник хакасской культуры «Тун-пайрам» как педагогическая система

Сагалаков Н.У., специалист Управления образования администрации Аскизского района Республики Хакасия

Национальная культура входит в наше сознание буквально с момента рождения. С культурой других народов мы знакомимся уже с позиции родной культуры. Исторический опыт показывает, что живёт и развивается тот народ, который спланивается вокруг своей культуры. Эти простые истины особенно актуальны в нынешние непростые времена социальных и экономических преобразований, сопровождающихся зачастую расшатыванием идеалов, падением духовности, нравственных принципов, морали, ценностных приоритетов, особенно в среде молодёжи. Задача педагогов в этот период – найти новые направления, формы, методы, которые помогут сберечь детей от бездуховности, безнравственности, внутренней пустоты.

В современном обществе, к сожалению, утрачена система наследования традиционной культуры «от отца к сыну», включающая в себя разнообразные формы этнопедагогического воздействия (советы, наставления, запреты и разрешения). В этих условиях начальное этнографическое образование (передача этнокультурных знаний и сохранение детей как представителей своего народа) всё чаще становится функцией образовательных учреждений. При этом важно, чтобы традиции народного воспитания органично дополняли современный воспитательный процесс.

Однако опыт по использованию воспитательного потенциала народной педагогики достаточно противоречив. Фольклор, календарные, народные праздники, обряды рассматриваются как формы досуга и используются порой как зрелищные, развлекательные элементы, а не как часть семейной и общественной жизни.

В связи с этим сегодня является актуальным использование средств педагогической культуры народа в воспитании молодого поколения. По определению Г. Волкова, «педагогическая культура народа – это та сфера его материальной и духовной культуры, которая непосредственно связана с воспитанием детей. Она проявляется в колыбельных и игровых песнях, игрушках и детской одежде, в подвижных играх, детских орудиях труда, в детском питании и правилах кормления детей, в детском фольклоре, традиционных детских праздниках и во многих других элементах народной жизни».

Национально-культурная основа воспитания создаётся систематическим приобщением подрастающего поколения к культурным и духовно-нравственным традициям, базовым национальным ценностям народа. Традиции не переходят автоматически от одного поколения к другому, их необходимо поддерживать, соотносить с действительностью, только тогда они превращаются в эффективное средство формирования личности.

Одним из таких воспитательных мероприятий, имеющих широкие возможности реализации регионального и этнокультурного содержания образования, способствующего овладению духовными ценностями и культурой народов, проживающих в Республике Хакасия, является хакасский детский праздник «Тун Пайрам».

Первый детский праздник «Тун Пайрам» был проведён в 1996 году в с. Аскиз и в 1997 году в с. Полтаково Аскизского района. В настоящее время праздник отмечается раз в два года в с. Аскиз. Особенностью данного праздника является то, что он задуман как национальный праздник для детей.

Традиции проведения детского национального праздника, где главными участниками и зрителями являются дети, ранее не существовало. Праздник ориентирован, прежде всего, на ученические и педагогические коллективы образовательных организаций. В данном случае предпринята попытка использования и реализации средств педагогической культуры народа в воспитании детей через специально организованное воспитательное мероприятие. Основная цель праздника – приобщение молодого поколения к национальной культуре, традициям и обычаям хакасского народа, пропаганда здорового образа жизни. Средствами достижения этой цели стали различные конкурсы культурной программы и соревнования по 11 хакасским играм и состязаниям.

Выбор формы проведения праздника как системы конкурсов связан с тем, что здесь реализуется сформулированная психологом В. Франклом идея о том, что духовным ценностям нельзя научиться, их надо пережить. Кроме того, Г. Волков подчеркивал, что «народной педагогике присуще воспитание делом, в деле, поэтому лучшими воспитателями обычно оказывались люди, наиболее способные к какому-то конкретному виду деятельности: мастера-ремесленники, певцы, сказочники и др.». На празднике «Тун Пайрам» от участников конкурсов требуются глубокие знания, широкий кругозор, практические умения и навыки в различных областях. Так, участники конкурса «Ай сілии» должны ответить на вопросы, связанные с хакасским эпосом, фольклором, историей, уметь исполнять народный танец, песню, подготовить национальный костюм. Участники конкурса «Чайлаг» должны знать внутреннее убранство юрты, гостевой этикет, показать народные обряды и ритуалы и т.д.

Описание работы

Тематически праздник включает материалы, отражающие важнейшие элементы культуры народа: традиционное жилище, обряды жизненного цикла, питание, одежду, фольклор, трудовое, эстетическое, физическое воспитание детей. Культурная программа состоит из следующих конкурсов: «ЧайлаҒ» (летник, хакасская юрта), «Тадар кибірлері» (гостевой этикет и обряды жизненного цикла), исполнителей тахпахов «Айтыс» (музыкальный фольклор), красоты «Ай сілии» (традиционные представления о женской красоте), эстрадной детской хакасской песни «Кумус уннер», «Аал – «Чиитерн!н узы» (город мастеров – мастер классы по традиционным ремеслам), выставок декоративно-прикладного искусства «Ус холлар» (народные мастера) и национальных блюд «Алтын стол» (золотой стол). Спортивная программа включает соревнования по хакасским народным играм и состязаниям: тобиту (традиционная настольная игра хакасов), перетягиванию палкой (агаснан, тартыс), перетягиванию ремнем (хурнан, тартызары, борьбе на поясах (курес), рукоборью на земле (хол пазыс), метанию камня (тас тастааны), метанию аркана (аргамчы тастааны), стрельбе из лука (охчаадан, атыс), бегу с шестом (сыргайлыг чарыс), игре в кости (хазых), игре в бабки (пакпа ойнааны).

Структура праздника состоит из трёх частей: подготовительной, основной, заключительной. Каждая часть включает постановку задач, организацию совместной деятельности участников праздника, определение средств для реализации поставленных задач. Также в каждой части проводятся мероприятия на школьном и муниципальном уровнях.

В подготовительной части праздника в образовательных организациях организовано изучение учащимися истории, культуры, традиций и обычаев народа, сбор предметов материальной культуры для участия в конкурсах. Используются учебники, методические пособия предметов регионального компонента, дополнительная литература по краеведению. Проводятся школьные конкурсы, соревнования для выявления лучших учащихся и комплектования делегации школы для участия в районном празднике. В проведении школьного праздника активное участие принимают родители, представители родов хакасского народа и национальных диаспор, общественных организаций, органов местного самоуправления. И, как правило, школьный праздник одновременно является праздником всего села. Школа координирует совместную работу по организации праздника. Совместная деятельность школы, семьи и общественности требует единого планирования, единой программы культурно-воспитательной работы в селе.

Проведение таких праздников помогает организовать внеклассную работу учащихся, объединяет детей разных возрастов, учителей и родителей. Такие культурные практики, совмещающие результаты всех видов образовательной (предметно-урочной, внеурочной, самостоятельной, дополнительной) деятельности, включающие опыт общения и группового

взаимодействия со сверстниками и взрослыми, являются одним из условий эффективности воспитательного процесса.

На муниципальном уровне организационная часть включает следующие мероприятия: определение состава организационного комитета, членов жюри, сметы расходов, разработка и утверждение сценария, Положения, плана мероприятий по подготовке и проведению праздника, критериев оценки конкурсов. Организаторами праздника являются Администрация Аскизского района, управление образования, управление культуры, МБУ «Аскизская районная спортивная школа им. С.З. Карамчакова». Праздник проводится при поддержке Совета старейшин родов хакасского народа, Министерства образования и науки и Министерства национальной и территориальной политики Республики Хакасия.

Основная часть праздника состоит из нескольких этапов: 1) прибытие делегаций школ к месту проведения праздника и оформление своих площадок. Юрты на площадках устанавливаются в соответствии с утвержденным планом-схемой; 2) парад-смотр участников праздника; 3) приветствие участников праздника; 4) театрализованное открытие праздника; 5) проведение конкурсов культурной программы и соревнований по хакасским народным играм; 6) работа жюри конкурсов и соревнований.

В заключительной части подводятся итоги работы жюри конкурсов и спортивных соревнований, проводится торжественная церемония награждения призёров конкурсов и церемония закрытия праздника.

Планирование, организация, проведение праздника регламентируется соответствующим Положением.

Приложение
к методической разработке Детский праздник
хакасской культуры «Тун-пайрам»
как педагогическая система

Положение о проведении детского праздника хакасской культуры «Тун – Пайрам-2022»

1. Цели и задачи:

- воспитание учащихся и молодежи на традициях национальной культуры;
- развитие народных игр и видов спорта;
- организация досуга учащихся, приобщение к здоровому образу жизни.

2. Место и время проведения

Праздник проводится 20 мая 2022 г. в спортивном комплексе с. Аскиз.

Начало в 10 ч. 30 мин.

3. Руководство и организация

Общее руководство подготовкой и проведением праздника осуществляют Управление образования администрации Аскизского района (далее - Управление образования), Управление культуры администрации Аскизского района (далее - Управление культуры), МБУ «Аскизская районная спортивная школа им. С.З. Карамчакова» (далее – Аскизская РСШ). Составы жюри, судейские бригады формируются организационным комитетом. В составы жюри входят специалисты Управления культуры, Управления образования, тренеры-преподаватели Аскизской РСШ, представители Совета старейшин хакасских родов Аскизского района.

4. Участники:

В празднике принимают участие делегации образовательных организаций района, ПУ-18, приглашенные делегации из других районов Республики Хакасия, общественных организаций.

5. Программа праздника:

5.1. Культурная программа

1. Театрализованное открытие праздника (элементы театрализации главных персонажей народного эпоса, сказаний, фольклора).
2. Конкурс «Лучшее оформление колонны».
3. Смотр-конкурс «Чайлағ».
4. Конкурс «Тадар кибірлері» (регламент - не более 10 мин).
5. Конкурс хакасских национальных блюд «Алтын стол».

6. Выставка хакасского декоративно-прикладного искусства «Ус холлар».
7. Конкурс исполнителей тахпахов «Айтыс» (возрастные категории: 10-14 лет; 15-17 лет).
8. Конкурс красоты «Ай сілии» (возрастные категории: 10-14 лет; 15-17 лет).
9. Конкурс эстрадной детской хакасской песни «Кўмўс ўннер» (возрастные категории: 7-11 лет, 12-17 лет)
10. Конкурс «Аал - «Чииттерниң узы» («Город мастеров», мастер-классы по традиционным хакасским ремеслам).

11. Выступление приглашенных делегаций, фольклорных групп.

5.2. Спортивная программа. Хакасские народные игры и состязания

1. Борьба «Кўрес» - весовые категории: 48, 55, 62, 70, свыше 70 кг.
2. «Тобит» - настольная игра (юн.+дев.).
3. «Хазых» - игра в кости (юн.+ дев.).
4. «Хол пазыс» - рукоборье на земле (юн.+дев.).
5. «Хурнаң тартызары»- перетягивание ремня на шее (юн.).
6. «Тас хапханы» - бросок камня через плечо на расстояние (юн.).
7. «Аргамчы тастааны» - метание аркана (юн.).
8. «Охчадаң атыс» - стрельба из лука (юн. + дев.). Стрелы с тупым наконечником диаметром 2см. и более.
9. «Ағаснаң тартыс» - перетягивание палкой (юн.+ дев.).
10. «Пакпа ойнааны»- игра в бабки (юн.+ дев.).
11. «Сырғайлығ чарыс» - бег с шестом с преодолением препятствий (юн. - 3 км., дев. - 1,5 км).

Примечания.

1. Все конкурсы и соревнования начинаются одновременно после церемонии открытия праздника.

2. Участник имеет право выступать не более чем в одном виде спортивной программы.

6. Определение победителей

На празднике разыгрывается личное первенство в каждой номинации культурной и спортивной программ. В конкурсах «Чайлаг», «Тадар кибірлері», «Алтын стол», «Ус холлар», «Лучшее оформление колонн» призеры определяются среди делегаций образовательных организаций.

Спортивные соревнования проводятся по действующим правилам видов спорта, включенным в программу праздника.

Оценка выступления участников конкурсов культурной программы осуществляется в соответствии с утвержденными критериями.

7. Финансовые расходы

- 7.1. Проезд и питание делегаций за счет командирующих организаций.
- 7.2. Расходы, связанные с проведением праздника, награждением участников конкурсов культурной программы, выставок – за счет Управления образования, Управления культуры.
- 7.3. Награждение призеров спортивных состязаний – за счет МБУ «Аскизская РСШ».

8. Награждение

8.1. Участники, занявшие призовые места, награждаются ценными призами, дипломами Управления образования, Управления культуры, МБУ «Аскизская РСШ».

9. Заявки

Заявки на участие в конкурсах направляются до 22 апреля 2022 г.:

- в Управление культуры на эл.адрес: ykaskizmo@mail.ru в конкурсах «Айтыс», «Ай сілии», «Кўмўс ўннер»;

- в Управление образования на эл.адрес: metodaskiz@mail.ru – «Чайлаг», «Тадар кибірлері» (с названием обряда), «Алтын стол», «Ус холлар», «Аал – «Чииттерниң узы».

Заявки на участие в спортивных состязаниях, заверенные директором образовательной организации и врачом, предоставляются в судейскую коллегияю в день приезда.

Критерии оценки конкурсов культурной программы детского праздника хакасской культуры «Тун- Пайрам-2022»

I. Конкурс «Чайлаг»

1. Экстерьер (внешний облик, форма) юрты соответствует традиционным архитектурным нормам.

2. Структура интерьера юрты предусматривает ее деление на: верхнюю (мужскую), нижнюю (женскую) части, очаг, дымоход, хозяйская кровать.

3. Элементы интерьера (утварь, предметы быта) являются объектами хакасской этнографической культуры.

4. Пространство юрты содержит элементы магического оформления (тёси, обереги).

5. «Хозяева» юрты обладают знаниями об основах гостевого этикета и хозяйственно-бытовых традиций хакасов.

6. Презентация интерьеров юрт заключается в объяснении «хозяевами» исторического, культурного, хозяйственного значений элементов интерьера. Включение локальных (местных) сведений об истории создания и архитектуре юрт оценивается дополнительными баллами.

7. Презентация объектов конкурса «Чайлаг» проводится на хакасском языке с возможным (в случае необходимости) переводом на русский язык.

II. Конкурс «Тадар кибірлері»

1. Последовательность действий участников при исполнении обрядов соответствует разработанному сценарию.

2. Участники обряда должны обладать основами знаний о традиционной культуре хакасов.

3. Инсценируемый обряд содержит элементы локальных (местных) традиций.

4. Содержание обрядов формируется на основе источников (материалы фольклора, научные публикации).

5. Тексты обрядов произносятся участниками на хакасском языке.

6. Презентация обряда осуществляется ведущим через разъяснение сути и назначения как отдельных элементов, так и всего обряда в целом.

7. Презентация обряда осуществляется на хакасском языке с возможным (в случае необходимости) переводом на русский язык.

Примечание. Соблюдение регламента – обязательное условие конкурса.

III. Конкурс исполнителей тахпахов «Айтыс»

1. Визитка.

2. Самостоятельность сочинения.

3. Глубина раскрытия темы.

4. Грамотность исполнения.

5. Артистизм.

IV. Конкурс хакасского декоративно-прикладного искусства «Ус холлар»

1. Соответствие национальным традициям.

2. Оригинальность.

3. Эстетичность.

4. Качество выполнения.

V. Конкурс хакасских национальных блюд «Алтын стол»

Оцениваются молочные, мясные, мучные блюда, напитки по следующим критериям: количество блюд, качество блюд, оформление.

VI. Конкурс красоты «Ай сіліи»

1. Приветствие-знакомство (краткий рассказ о себе, диалог с ведущим). В день приезда представить оргкомитету портфолио на участниц конкурса (ФИО, фото, генеалогическое древо, возраст, хобби, любимое блюдо, любимый предмет в школе, рассказ о своей малой родине).

2. Интеллектуальный (вопросы на знание хакасского фольклора, истории) оценивается по 5-ти балльной системе, за неправильный ответ балл понижается.

3. Творческий конкурс (хореография или вокал по выбору - не более двух минут) оценивается по 5-ти балльной системе:

- хореография:

а) оригинальность постановки танца;

б) качество исполнения;

в) подача характера танца (пластика, ритмика, артистизм);

- вокальное пение: оцениваются вокальные данные, обаяние, шарм.

4. «Национальный костюм» (традиционный или стилизованный). Дефиле не более 1 минуты. Фонограмма оператора. Оценивается дизайн костюма, личное обаяние, дефиле.

VII. Конкурс детской эстрадной хакасской песни «Күмүс үннер»

1. Исполнительское мастерство.
2. Актерское мастерство.
3. Новизна репертуара.
4. Культура сцены.
5. Высокий уровень музыкального сопровождения.
6. Чистота и качество фонограммы.

VIII. Конкурс «Аал – «Чиигтерниң узу» (город мастеров - народные промыслы)

1. Соответствие национальным традициям.
2. Знание традиционных технологий хакасских ремесел.
3. Практический показ этапов изготовления изделия.
4. Эстетичность.
5. Качество выполнения.

IX. Конкурс оформления колонн

1. Наличие головного баннера с названием организации.
2. Тематическая выдержанность оформления.
3. Национальный стиль оформления (костюмы, их элементы, элементы украшения).
4. Эстетичность и оригинальность оформления.
5. Массовость, организованность шествия.

Праздники существовали всегда, во все времена, трансформируясь по содержанию и форме, сообразуясь с духовным и эстетическим развитием общества. Они несут большую эмоциональную и воспитательную нагрузку, обеспечивая передачу традиций из поколения в поколение.

Организаторы народных праздников нередко сетуют на то, что они не всегда интересны современной молодежи. Практика показывает, что это зависит от степени их сопричастности к данному событию. Если они являются просто зрителями, то организаторам надо приложить значительные усилия, чтобы привлечь внимание учащихся. Другое отношение, когда учащиеся являются активными участниками праздника. В ходе подготовки к празднику идет активный процесс изучения народной культуры, практической подготовки к конкурсам и соревнованиям. Участие непосредственно в конкурсах и соревнованиях вызывает эмоциональные переживания.

Такое проведение детских праздников, когда учащиеся являются не сторонними наблюдателями, а заинтересованными исследователями, вырабатывает у них позиции созидания, формирует эмоционально-личностное отношение ребенка к ценностям культурного наследия. При этом расширяется образовательное и культурологическое пространство школы, реализуется культурно-исторический, системно-деятельностный подход в обучении и воспитании, формируются ключевые компетенции учащихся.

С каждым годом растёт популярность детского праздника «Тун Пайрам». На первом празднике приняли участие делегации из 13 образовательных организаций района, в последующие годы их число возросло до 19.

В 2010, 2012 г.г. организаторами праздника стали Международная кафедра ЮНЕСКО / НГУ (Новосибирский госуниверситет) по устойчивому развитию, наукам об окружающей среде и социальным проблемам, Хакасский Центр образовательной деятельности НГУ по расширению доступа к локальным культурам, администрация Аскизского района Республики Хакасия при поддержке Бюро ЮНЕСКО в Москве по Азербайджану, Армении, Беларусь, Республике Молдова и Российской Федерации.

В 2010 г. в празднике приняли участие делегации 22 общеобразовательных школ района, Аскизского районного центра детского творчества и РГОУ Хакасская национальная гимназия, МОУ Бековская СОШ Беловского района Кемеровской области представители шорской, татарской, немецкой диаспор. Праздник был посвящён Международному Году сближения культур и Всемирному Дню культурного разнообразия.

В 2012 г. на празднике уже участвовали делегации всех районов и городов Республики Хакасия, а также делегации 12 краев и областей Российской Федерации. Таким образом, начавшись как

небольшое внутриведомственное мероприятие, детский праздник «Тун пайрам» вырос в событие межрегионального значения.

Проведение детского праздника «Тун Пайрам» способствует расширению доступа к хакасской культуре, содействует сохранению и развитию культурного многообразия и воспитанию учащихся и молодёжи на традициях национальной культуры.

Такая современная практика проведения массового детского праздника сформировалась в педагогическую систему, которая органически связана со всей воспитательной работой в образовательной организации, данной социальной общности. Являясь своеобразной формой творческого отчета педагогических коллективов, праздник превращается в целенаправленную воспитательную программу, служит формированию национальной гордости, патриотизма, единства народа. Именно такая педагогическая функция праздников определяет их место в современной системе воспитательной работы.

Список литературы

1. Волков Г.Н. Этнопедагогика: Учебник для студентов средних и высших педагогических учебных заведений. - М.: Издательский центр «Академия», 1999.
2. Еремин Л.В. Сагалаков Н.У.: Этнопедагогика в современной школе. Абакан: Хакасское книжное издательство, 2010.-208с.
3. Сагалаков Н.У., Еремин Л.В., Мишакова И.Е. Хакасский детский праздник Тун пайрам: Пособие для учителя. - Абакан: Хакасское книжное издательство, 2011. – 192 с.
4. Сагалаков Н.У., Еремин Л.В., Мишакова И.Е., Новак О.Ю. Детский праздник «Тун Пайрам»: Празднование Всемирного дня культурного разнообразия в Хакасии. – Новосибирск: НГУ, 2011. – 56 с.
5. Сагалаков Н.У., Еремин Л.В. Организация краеведческой учебно-исследовательской деятельности в школе. – Абакан: Хакасское книжное издательство, 2008. – 240 с.
6. Сагалаков Н.У., Еремин Л.В. Этническая и экологическая культура хакасов в исследованиях учащихся Аскизского района Республики Хакасия: Сборник статей и рефератов. – Новосибирск: НГУ, 2012. – 168 с.

Детская познавательльно-игровая программа на базе передвижной выставки «Казачий курень»

Филицина Н.А., методист муниципального бюджетного учреждения «Губкинский музей освоения Севера», г. Губкинский Тюменской области Ямало-Ненецкого автономного округа

Цель программы: создание системы патриотического воспитания, через проведение экскурсионных и игровых программ на основе возрождающейся казачьей культуры и этноса, духовности, нравственности и патриотизма.

Задачи программы:

- формирование у школьников гражданского самосознания, ответственности за судьбу Родины;
- формирование основ здорового образа жизни, посредством проведения игровых спортивных состязаний;
- воспитать детей на духовных и нравственных основах казачества;
- возрождение духовных, исторических и военно-патриотических традиций казачества.

Игровая программа расширяет кругозор ребят, знакомит их с историей возникновения казачества, условиями быта, материально-духовными ценностями. Способствует духовно-нравственному развитию ребенка посредством его участия в образовательных экскурсиях и игровых программах традиционных игр казаков.

Метод реализации. Экскурсовод приветствует посетителей на выставке. Рассказывает коротко о том, кто такие казаки, об основных типах казачьих поселений, о форменной одежде и оружии казаков на основе фондовых предметов, представленных в экспозиции.

После знакомства с традициями и особенностями культуры посетители делятся на две команды, чтобы принять участие в традиционных казачьих играх. Выбирают капитанов (атаманов) команд.

Задание 1. «Герпи казак, атаманом будешь»

Наверняка вам известна эта пословица. Атаман - предводитель казаков, начальник казачьего войска, пословица призывает терпеливо переносить трудности, испытания, и лишь, пройдя все тяготы и трудности, добьешься многого. Атаманы у нас определены, так давайте, проверим, насколько сильны и ловки наши атаманы. Устроим соревнование по перетягиванию каната.

ПЕРЕТЯГИВАНИЕ КАНАТА

По обе стороны стоят капитаны команд, за ними члены их команд. По команде тянут канат на себя.

Задание 2. «Казачья смелость порушит любую крепость»

Казака с детства готовили к военной жизни. Буквально с пеленок проводились ритуалы в посвящение воина-казака. Не только умение обращаться с шашкой владение верховой ездой, считалось казачьим мастерством. Необходимо было так же, работать совместно с дружиной, а именно перестраиваться во время военных маневров. Сейчас мы проверим, как быстро вы перестраиваетесь.

ПЕРЕСТРОЕНИЕ

Члены команды стоят за капитаном в шеренге (не вплотную, а через шаг примерно), у капитана в руке красная палка.

По сигналу последние игроки в шеренге устремляется к ее началу, обегая «змейкой» стоящих перед ними. Добежав до начала шеренги, становится вперед, сохраняя тот же интервал. Как добежал первый, бежит второй и т.д. бегут до тех пор, пока капитан не окажется позади, и команда, чей капитан первый поднял красную палку – побеждает.

Задание 3. «Веселы привалы, где казаки запеваля»

Во время привала казаки могли отдохнуть, не только телом, но и душой. Как правило, казаки пели песни и плясали. Непростое было перестроение. Давайте сделаем привал. Во время перевала, как правило, подкрепляли силы. Одним из самых сытных и полезных блюд считалась уха. В каждой станице уху варили по-своему. Особенно вкусной была уха с помидорами и «с дымком», сваренная на костре.

А еще уху часто готовят двойную, а то и тройную. Это когда в один и тот же бульон закладывают по очереди партии рыбы, начиная с мелкой. Как и сейчас, приготовление ухи – удел мужчин. Тут они признанные кулинары. Давайте и мы с вами подкрепимся, сварив уху! Но для начала рыбку нужно поймать! Сыграем в игру «Рыбалка».

ИГРА «РЫБАЛКА»

Каждой команде выдается удочка, за определенное время необходимо поймать больше рыбок, чем команда соперников.

Задание 4. «Казак без коня, что воин без ружья»

Казаки – лихие наездники, так как верховой езде казачат обучали самого детства. Первый раз на коня отец сажал сына, когда ему исполнилось три года. Конь для казака – это символ воинского ремесла и неразрывно связанных с ним силы, свободы. У казаков было особое отношение к коню, его почитание. Конь находился в тесной связи со своим хозяином. С рождения и до смерти конь сопутствовал казаку во всех земных делах.

Ну, а как вы сумеете удержаться в седле, сейчас проверим. Устраиваем СКАЧКИ НА КОНЯХ.

Задание 5. «Сопоставить начало и конец пословиц и объяснить их значение»

Существует еще много пословиц и поговорок о казаках, их силе и смелости. Хорошо ли вы их знаете, сейчас мы вас и проверим.

Задание 6.

ИГРА «ПЕРЕПРАВА НА ДРУГОЙ БЕРЕГ С ОБРУЧАМИ»

В руках у направляющих по три гимнастических обруча. По сигналу они кладут на пол один обруч и становятся в него, а также несколько игроков заходят в обруч с ним, затем на расстоянии вытянутой руки направляющий кладет второй и перепрыгивает в него с членами команды,

оставшиеся члены команды заходят с берега в первый обруч, когда первый обруч будет свободный, последний игрок передают его направляющему, чтоб тот смог выстроить переправу до другого берега. И так, раскладывая обручи и перепрыгивая из одного в другой, достигают указателя – ориентира, обозначающего противоположный берег.

Выигрывает команда, первой закончившая эстафету (место определяется по последнему финиширующему игроку).

Задание 7

ИГРА «БЕГ В ОДНОЙ СВЯЗКЕ С ДРУГОМ»

Казаки в бою всегда прикрывали спину товарищу.

Дети становятся парами спина к спине и захватывают друг друга локтями. Созданной парой они бегут к указанному месту. На пути оббегают вокруг препятствий и возвращаются назад тем же путём. На бегу нельзя расцепляться, если упали, встать и продолжить бег с того же места.

Задание 8

ИГРА «ПЕТУШИНЫЕ БОИ»

Этот конкурс начинают капитаны команд. Капитаны по жребию выбирают себе противника. Они встают в центр обруча, встают на одну ногу, а руки держат за спиной. По команде они начинают толкать друг друга. Цель – вытолкнуть противника из обруча или заставить его встать на обе ноги. Если это удалось, то команда получает призовое очко. Затем все желающие участвуют.

Завершается игровая программа определением победителя игровой программы и награждением.

Тюркские игры в игровой культуре башкир (извлечение из работы «Башкирские народные игры»)

Шагапова Г.Р., канд. ист. наук, доцент кафедры башкирского языка и литературы факультета башкирской филологии Башкирского государственного педагогического университета им. М. Акмуллы, г. Уфа, Республика Башкортостан

... можно выделить время формирования игровой культуры башкирского этноса, непосредственно связанного с историей тюркских народов Средней Азии, с историей тюркских государств между Волгой и Алтаем. Этот этап условно можно назвать позднетюркским, по времени он приблизительно совпадает со второй половиной I тысячелетия и началом II тысячелетия нашей эры. И здесь игры тюркских народов Средней Азии практически всегда находят параллели между собой. Можно даже говорить о некотором единстве игровой культуры тюркоязычных народов Казахстана, Средней Азии и Приуралья.

Здесь можно смело вести речь о вариативности одной и той же игры у башкир, татар, казахов, туркмен, киргизов, ногайцев, каракалпаков. Некоторые имеющиеся различия в играх западных и восточных тюрков уже отмечались выше. Часть нижерассмотренных игр известна и монгольским народам, то есть мы отдаем себе отчет в условности такого деления.

Известно, что М. Кашгари в «Словаре тюркских наречий» описывает игру «Летит-летит», которая у башкир называется «Осто-осто». Популярная и в наши дни, она практически не изменилась за прошедшие столетия. Этой игре даже по самым скромным подсчетам около восьми веков, но, возможно, и больше.

ИГРА «ЛЕТИТ-ЛЕТИТ», КОТОРАЯ У БАШКИР НАЗЫВАЕТСЯ «ОСТО-ОСТО»

Ведущий, выбранный традиционным способом жеребьевки, становится в центр круга, образованного играющими. Он произносит: «Летит, летит, ... жаворонок летит!» И подымает руки. Игроки должны, наблюдая за ним, правильно производить действия. Если называется летящий предмет, то они должны поднять руки, если нет, то не подымать их. Ведущему не возбраняется вводить игроков в заблуждение: называть птиц и не подымать руки, называть растения, животных,

предметы быта и поднимать руки и так далее. Игра развивает внимание, сообразительность, развивает и кругозор маленьких детей. Возможно, что эти качества и азарт игры обусловили ее длительное существование. Точно такая же игра с таким же названием известна и русским детям.

У башкир значителен репертуар молодежных игр. Молодежные игры ориентированы прежде всего на выбор партнера. Нередко в играх молодежь делилась на две противостоящие команды, одна из которых выбирала себе партнера из другой. Под этими командами следует подразумевать экзогамные группы башкир в прошлом, из которых и брали жен. Не случайно, эти игры упоминаются в литературе по тюркским народам как свадебные, обрядовые. Такой обычай отразился в игре «Ак тирэк, күк тирэк» («Белый тополь, синий тополь»). У большинства тюркских народов – киргиз, туркменов, каракалпаков, татар – она известна именно под таким названием, только у казахов имеется параллельное название «Айголек». Игра еще в недавнем прошлом была молодежной, но сегодня мы наблюдаем ее переход в младшую возрастную группу.

ИГРА «АК ТИРЭК, КҮК ТИРЭК» («БЕЛЫЙ ТОПОЛЬ, СИНИЙ ТОПОЛЬ»)

Участники игры делились на две команды, и становились друг напротив друга на расстоянии несколько десятков метров. Одна из команд по жребию начинала игру со стихами. Вариаций стихов у различных этнических групп башкир немало. Начало у них одинаковое, но чаще всего имеет место четверостишие типа: Ак тирэк, күк тирэк,

Һезгә беззән кем кәрәк?
Белый тополь, синий тополь.
Кто вам нужен из нас?

Другая команда отвечала: Ак тирэк, күк тирэк
Безгә Әлиә кәрәк!
Белый тополь, синий тополь
Нам нужна Алия!

В архиве УНЦ РАН хранится вариант этой игры, записанный в Абзелиловском районе, который мы приводим ниже.

Ак тирэк, күк тирэк
Кабырғалы камсылы,
Тама торған тамсылы
Ак тирэк, күк тирэк
Һезгә беззән кем кәрәк?
Белый тополь, синий тополь.
За пазухой камсы,
С нее капают капли.
Белый тополь, синий тополь
Кто вам нужен из нас?

Здесь есть прямое указание на возможное сватовство. Камсы, то есть плетка, вручалась отцом сыну, достигшему юношеского возраста. Она как бы символизировала его половое созревание. У башкир есть поговорка, в которой говорится буквально следующее: «У старика за пазухой калач лежит, с него кровь капает, у юноши за пазухой плетка лежит, с нее мед сочится». Это намек на неравные браки, когда старики брали себе в жены молоденьких девушек, и о судьбе, их ожидавшей и в том и другом случае. Как видим, в вышеприведенном четверостишии тоже есть намеки подобного рода. Потому мы и относим эту игру к играм по выбору партнера.

Подобные игры широко известны русским под названием «Кандалы скованы», упоминаются у украинцев, литовцев, белорусов. Во всех случаях речь идет о молодежном развлечении на гуляниях.

Любимым развлечением башкирской молодежи на вечерних посиделках в теплое время года были сәңгелдәк, бәуелсәк (качели).

СӘҢГЕЛДӘК, БӘУЕЛСӘК (КАЧЕЛИ)

Им отводили специальное место близ деревни, там, где было место традиционного сбора молодежи на гулянье. На качелях качались обычно вечером, когда стемнеет. Юноши и девушки распределялись по парам, не всегда случайным. Раскачиваясь, молодые люди могли высказать друг другу признаки симпатии, или напротив дать понять, что место занято.

Известны «Качели» также у казахов и киргизов, которые для этих целей возили с собой специальные жерди, так как на кочевьях не было деревьев. У каракалпаков эти качания сочетались с исполнением песен юношами и девушками, что порой напоминало музыкальный поединок. Качели в этнографической науке нередко связывают с возрождением. Г.Н. Симаков прямо связывает катание на качелях с имитативносексуальным приемом магии, связанной со стремлением вызвать плодородие, ассоциируемое с молодыми людьми. Более того, автор приводит данные полевых материалов, позволяющие судить об игре как о возможном пережитке группового брака. Не случайно на качелях качались только весной и в начале лета и в относительно темное время суток. Не то чтобы запрещали, просто в конце лета и осенью качели как одно из развлечений забывалось. Считалось и считается также неприличным качаться на них взрослым, дети качаются днем. Таким образом, качели очень давно были связаны с древним культом плодородия. Культ исчез, игра осталась.

Эти и другие игры давали возможность для широкого общения молодежи. Несмотря на устоявшееся в литературе мнение, хочется отметить, что юноши и девушки встречались и проводили время вместе у многих народов, проповедующих ислам: татар, киргиз, казахов, каракалпаков, ногайцев и, конечно же, у башкир. Хотелось бы отметить, что у башкир, как, впрочем, и у других народов, в большинстве случаев вступающие в брак были знакомы. Немалая роль в этом принадлежала играм, а также играм с элементами танцев. В игре девушка могла показать парню нравится он ей или нет путем выбора его, или напротив – отказом.

ИГРА «КҮРШЕҢ ТАТЫҮМЫ?» (ХОРОШИЙ ЛИ СОСЕД?)

В игре «Күршең татыумы?» (Хороший ли сосед?) ведущий спрашивал сидящих:

- Сосед у тебя хороший?

Тот к кому обращаются, отвечает: Нет, плохой.

- Кто тебе нужен?

- Мне нужен тот-то, - и называет имя симпатичного ему человека.

Они меняются местами, но в том случае, если сосед другого игрока согласен отпустить его. Для этого и к нему обращаются с такими же вопросами. Игрок, не пожелавший «отдать» соседа, должен «откупиться» песней или танцем. У казахов есть очень похожая игра, только сюжет ее намного шире, и называется она «Хороший ли хан?». Возможно, что у башкир сохранился только ее небольшой фрагмент.

В молодежных танцах мы наблюдаем аналогичное явление. Л.И. Нагаева в монографии «Башкирская народная хореография» пишет: «При исполнении различных коллективных танцев молодые выбирают себе пару. Если молодые нравились друг другу, они танцевали на протяжении всего праздника только вдвоем. Существовала особая символика танцевальных жестов, по которым юноша угадывал настроение девушки. Эти жесты помогали приезжему юноше ориентироваться в выборе будущей невесты. Танцевальными жестами девушка могла намекнуть юноше, что он ей нравится, или, что она сосватана с детства и не нарушит обета родителей. Когда девушка тыльными сторонами ладоней касалась талии, юноше следовало оставить свои ухаживания, поскольку этот жест означал, что девушке юноша не нравится. Молодежные танцы на вечеринках были объединены единой темой – выбор невесты или жениха».

Башкирское общество терпимо относилось к развлечениям молодежи, даже при том, что многие из них несли на себе откровенный налет эротизма. К таким играм можно отнести игры типа «Догнать девушку», «Слепой козел», катания на качелях, «Белая кость», «Счет звезд». Об этом же пишет Р.А. Султангареева, отмечая, что многие игры молодежи, преимущественно девичьи, имеют «прозрачные мотивы эротической магии». В таких играх было допустимо более смелое общение молодежи, в конечном счете, приводившее к созданию новой семьи. Все это вполне объяснимо, если помнить о том, что общество сильно тогда, когда сильна его ячейка – семья. Сильной и крепкой семьи не будет, если нет симпатии и взаимного влечения супругов. К тому же этнопедагогика любого народа включает в себя и половое воспитание. В башкирском обществе такое воспитание происходило, в том числе и через игры, где молодежь училась общаться, закладывала нормативную культуру поведения будущих полноправных членов общества. Судя по тому, что они несли в себе черты первобытной магии, такая установка общества на формы общения молодежи возникла задолго до

того, как башкиры пришли на Южный Урал. Ислам трансформировался, но не смог в корне изменить игровую культуру, создававшуюся многими поколениями.

Таким образом, можно заметить, что игровая культура башкир содержат много игр, характерных и для монголов, и для тюрков. Появление новых игр было связано, в первую очередь, с приручением лошадей и использованием их для верховой езды: появляется джигитовка, скачки на лошадях. В кочевых обществах, где каждый взрослый человек является воином, было очень важно иметь воинские навыки и женщинам тоже. Потому женщинам такие виды развлечений были не чужды. Нормативная культура башкир, сформировавшаяся задолго до принятия ими ислама, получила отражение в молодежных играх, ориентированных на выбор партнера. В целом, игровая культура башкирского народа близка к культурам тюркских этносов Средней Азии и Казахстана.

Список литературы (извлечение из списка)

1. Абсаликова Ф.Ш. Игры и развлечения башкир. – Уфа: Гилем. – 2000.
2. Баймурзин Х.Х. Башкирские народные традиции физического воспитания (теория и практика). – Уфа: Восточный университет, 1995. – 130 с.
3. Буркитбаев А. Воспитательные аспекты казахских национальных видов спорта и народных игр. - Алма-Ата, 1990. - 285 с.
4. Галяутдинов И. Г. Поиграем вместе, друзья. - Уфа: Китап, 1995.-238 с.
5. Кузеев Р.Г. Происхождение башкирского народа. - М.: Наука, 1974. - 570 с.
6. Кузеев Р.Г. Историческая этнография башкирского народа. – Уфа.: Китап, 1978. – 264 с.
7. Мид М. Культура и мир детства. - М.: Наука, 1988. - 429 с.
8. Руденко С.И. Башкиры. Историко-этнографические очерки. - М.-Л., 1955. - 393 с.
9. Ураксина Р.А. Вкусно-вкусно-вкусенько! - Уфа, 1995. (на баш. яз.). – 242 с.
10. Янгузин Р.З. Хозяйство и социальная структура башкирского народа в XVIII - XIX вв. - Уфа, 1998. - 237 с.

Заключение

Наша презентация опыта по изучению и освоению народных игр подошла к концу.

Россия - многонациональное государство со своей историей, культурой, традициями и обычаями, многие из которых дошли до наших времён.

И народные игры имеют многовековую историю, они дошли до наших дней, передавались из поколения в поколение. Игра с давних пор составляет неотъемлемую часть жизни человека, часто отражает занятия и быт людей разных национальностей. Игра обеспечивает досуг, удовлетворяет потребности в общении, воспитывает, даёт приятную физическую нагрузку.

Игра помогает находить выход из неожиданных положений, намечать цель, проявлять силу и выносливость, ловкость и быстроту, взаимодействовать с товарищами.

Народные игры укрепляют связь между поколениями, воспитывают любовь к родному краю, формируют интерес к изучению игр других национальностей. Через игру формируется у её участников устойчивое отношение к культуре родной страны, создается эмоционально-положительная основа для развития патриотических чувств.

Надеемся, что ознакомление с представленными в сборнике материалами утвердит вас в мысли, выраженной Сергеем Михалковым: «Только тот, кто любит, ценит и уважает накопленное и сохранённое предшествующим поколением, может любить Родину, узнать её, стать подлинным патриотом».

Выражаем уверенность в том, что каждый читатель сборника найдёт игровой материал, который сможет использовать в своей практической деятельности. И каждый сможет определить те уникальные моменты своего игрового опыта, которыми сможет поделиться с коллегами.



**ВЫПИСКА ИЗ ИТОГОВОГО ПРОТОКОЛА
конкурсной комиссии Всероссийского конкурса методических
работ по изучению и освоению народных игр
«Игры и традиции народов России»**

10 октября 2022 г.

г. Новосибирск

Рассмотрев представленные материалы на Всероссийский конкурс методических работ по изучению и освоению народных игр «Игры и традиции народов России» (далее - Конкурс):

1. КОНКУРСНАЯ КОМИССИЯ УСТАНОВИЛА:

1.1 Для участия на Всероссийском конкурсе методических работ по изучению и освоению народных игр «Игры и традиции народов России» поступило 1012 заявок из 47 регионов России и Республики Беларусь.

1.2. По результатам рассмотрения и оценки представленных работ на Всероссийский конкурс методических работ по изучению и освоению народных игр «Игры и традиции народов России» Конкурсной комиссией определены победители:

1.2.1. В номинации «Методическая разработка (в текстовом формате)»

Подноминация: Методическая разработка по работе в сфере профилактики межнациональных конфликтов среди детей и молодежи на основе игр и состязаний народов России

Муниципальное образование	Организация, должность	ФИО автора	МЕСТ О
г. Ростов-на-Дону, Ростовская область	Государственное автономное учреждение культуры Ростовской области «Областной дом народного творчества» (ГАУК РО ОДНТ), ведущий методист	Деркач Светлана Викторовна	I
р.п. Чаны, Чановский район Новосибирской области	Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования Детско-юношеский центр "Гармония" Чановского района Новосибирской области, методист	Сидорова Елена Николаевна	II
г. Екатеринбург, Свердловская область	Государственное бюджетное учреждение культуры Свердловской области "Свердловская областная межнациональная библиотека", директор	Калинина Ольга Ивановна	III

Подноминация: Методическая разработка для уроков физической культуры, спортивно-массовых мероприятий, соревнований, спортивных праздников

Муниципальное образование	Организация, должность	ФИО автора	МЕСТ О
г. Йошкар-Ола,	МБУК «Музей истории города Йошкар-Олы»,	Смирнова	I

Республика Марий Эл	руководитель народного фольклорного самодетельного коллектива «Царёв город»	Мария Валентиновна	
г. Тольятти, Самарская область	ГБПОУ Самарской области «Колледж гуманитарных и социально-педагогических дисциплин имени Святителя Алексия, Митрополита Московского», преподаватель	Сокирко Павел Петрович	II
г. Чебоксары, Чувашская Республика	Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение «Средняя общеобразовательная школа № 29» города Чебоксары Чувашской Республики, учитель физической культуры, преподаватель- организатор ОБЖ	Герасимчук Сергей Михайлович	II
п. Троицкий Талицкого района Свердловской области	МКДОУ «Детский сад «Им. 1 Мая», воспитатель	Козарина Евгения Ивановна	III

Подноминация: Методическая разработка по проведению культурно-массового мероприятия, народного, государственного праздника (от уровня образовательной организации и учреждения культуры до районного, муниципального, регионального уровня)

Муниципальное образование	Организация, должность	ФИО автора	МЕСТО
г. Красноуральск Свердловской области	МАДОУ Детский сад №18, город Красноуральск Свердловской области, музыкальный руководитель	Корюкова Нина Ивановна	I
с. Лаврентия Чукотского района Чукотского автономного округа	МБОУ "Центр образования с. Лаврентия", воспитатель интерната, руководитель краеведческо-этнографического кружка «Унпэн,эр»	Ахпашева Кира Юрьевна	II
с. Аскиз Аскизского района Республики Хакасия	Управление образования Администрации Аскизского района Республики Хакасия, специалист	Сагалаков Николай Устинович	II
г. Гулькевичи Гулькевичского района Краснодарского края	МКУК "РОМЦ", заведующий сектором народного творчества	Шутко Юлия Анатольевна	III
г. Барнаул, Алтайский край	Государственный художественный музей Алтайского края, старший научный сотрудник	Бодрова Вероника Игоревна	III
г. Татарск Новосибирская область	МКДОУ-детский сад № 7 г. Татарска, музыкальный руководитель	Волоская Светлана Юрьевна	III

Подноминация: Методическая разработка для образовательной организации дополнительного образования (клуб народных игр, педагог по традиционным народным играм)

Муниципальное образование	Организация, должность	ФИО автора	МЕСТО
г. Уфа, Республика	Башкирский государственный педагогический университет им.	Шагапова Гулькай	I

Башкортостан	М.Акмуллы, доцент кафедры башкирского языка и литературы факультета башкирской филологии, канд. ист. наук	Рахимьяновна	
г. Искитим Новосибирская область	МБОУ ДО ЦДО г. Искитима, руководитель Детского патриотического объединения "Ратибор"	Фарафонов Александр Валерьевич	II
г. Новосибирск, Новосибирская область	Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования города Новосибирска «Центр дополнительного образования «Лад»»	Хаценюк Тамара Андреевна, Мицук Ольга Владимировна, Удодина Вера Евгеньевна, Шелудько Анастасия Александровна, Колесова Анна Викторовна, Лапина Нина Анатольевна, Сафрина Анна Викторовна	II
г. Великий Новгород, Новгородская область	Областное автономное учреждение культуры и искусства «Новгородское областное театральное – концертное агентство» – Новгородский областной Дом народного творчества, ведущий методист по игровой деятельности	Назаркин Александр Дмитриевич	III
г. Горно-Алтайск Республика Алтай	Бюджетное учреждение Республики Алтай "Республиканский центр народного творчества", заместитель директора	Ойношев Василий Петрович	III
г. Санкт-Петербург	Санкт-Петербургское государственное бюджетное учреждение "Дом культуры имени В.В. Маяковского", руководитель коллектива	Хазова Снежана Анатольевна	III
с. Лорино, Чукотский район Чукотского автономного округа	МБДОУ "ДС "Солнышко" с. Лорино", инструктор по физической культуре	Кееквут Ляна Владимировна	III

1.2.2. В номинации «Конкурс методических видеопособий»

Подноминация: Видеоработа «Методическая разработка по использованию традиционных народных игр в образовательной, культурной, спортивно-массовой работе учреждения культуры или образовательной организации»

Муниципальное образование	Организация, должность	ФИО автора	МЕСТО
г. Сыктывкар Республики Коми	Филиал ГРДНТ им. В.Д. Поленова "Финно-угорский культурный центр Российской	Барахова Татьяна Тихоновна	I

	Федерации", руководитель филиала		
г. Новосибирск, Новосибирская область	ГАПОУ НСО "НОККиИ", фольклорно-этнографическое отделение	Конева Елена Васильевна, Доронина Елизавета Вячеславовна	II
г. Йошкар-Ола, Республика Марий Эл	МБУК "Музей истории города Йошкар-Олы"	Авторский коллектив - Фольклорное объединение "Царёв город", руководитель коллектива Смирнова Мария Валентиновна	III
г. Магас, Республика Ингушетия	Государственное казенное учреждение «Республиканский Дом народного творчества», начальник отдела этнографии	Мерешков Султан Алаудинович	III

Подноминация: Видеоклип «Традиционная народная игра»

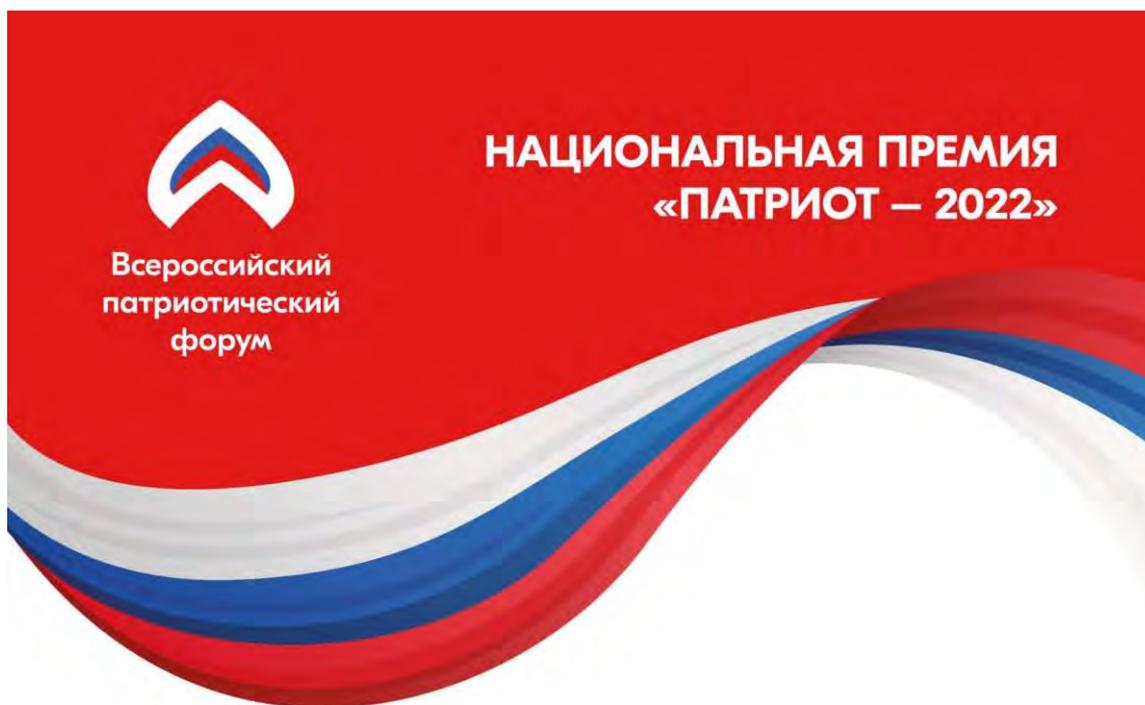
Муниципальное образование	Организация, должность	ФИО автора	МЕСТО
г. Уфа, Республика Башкортостан	Республиканский центр народного творчества, методист	Султангузина Линиза Вильевна	I
г. Новосибирск, Новосибирская область	Молодежный центр "100 друзей", сотрудник	Усова Елизавета Алексеевна	II
г. Саранск, Республика Мордовия	Клуб "Возрождение финно-угорских воинских игр" "Тюштя", директор	Мигунов Павел Валерьевич	III

1.2.3. В номинации «Конкурс фотографий «Традиционная народная игра»»

Муниципальное образование	Организация, должность	ФИО участника	МЕСТО
г. Горно-Алтайск, Республика Алтай	Бюджетное учреждение Республики Алтай "Республиканский центр народного творчества», художественный редактор	Колдырин Сергей Павлович	I
д. Тармакуль Чановского района Новосибирской области	Муниципальное казенное учреждение культуры Озеро-Карачинского сельсовета Дом Культуры д.Тармакуль	Абдрахманова Альбина Анваровна	II
с. Воскресенское Череповецкого района Вологодской области	МУК ЧМР "Межпоселенческий центр традиционной народной культуры"	Кудряшов Андрей	III

Решением Конкурсной комиссии Всероссийского конкурса методических работ по изучению и освоению народных игр «Игры и традиции народов России» утвержден Специальный диплом Конкурса «Хранитель традиции» для награждения следующих участников Конкурса, внесших значительный вклад в сохранение нематериального наследия культуры, игр и традиций народов России

Муниципальное образование	Организация, должность	ФИО автора
д. Казым-Мыс Шурышкарского района Ямало-Ненецкого автономного округа	Филиал "Муниципальное бюджетное учреждение " Шурышкарская централизованная клубная система"" сельский клуб деревни Казым-Мыс, заведующий	Сорокина Изольда Петровна
г. Тюмень, Тюменская область	МАУ ДО ДЮЦ "Клуб детского творчества им. А.М. Кижеватова", педагог	Логунова Елена Валентиновна
г. Нижневартовск, Ханты-Мансийский автономный округ – Югра	МАУДО г. Нижневартовска «Детская школа искусств №3», преподаватель художественных дисциплин	Бадритдинова Гульназ Васильевна
г. Коломна, Московская область	МБУ ВИСКК «Коломенский кремль»	Большаков Анатолий Борисович
д. Марковцы Мокрецовского сельского поселения Кирово-Чепецкий район Кировская область	Муниципальное казенное учреждение культуры Марковский сельский Дом культуры, директор	Чаузова Галина Фёдоровна
с. Багдарин Баунтовского эвенкийского района Республики Бурятия	Муниципальное бюджетное учреждение культуры "Баунтовская централизованная библиотечная система", заведующий информационно - краеведческим отделом	Мурзакина Лариса Владимировна
п. Ханымей Пуровского района Ямало-Ненецкого автономного округа	Филиал МБУК "ЦКС Пуровского района" - дом культуры "Строитель" поселка Ханымей, методист	Мурашова Анжелика Борисовна
п. Новокумский Левокумского района Ставропольского края	Муниципальное бюджетное учреждение Левокумского муниципального округа Ставропольского края "Центр традиционной русской культуры казаков-некрасовцев и духовных молокан"	Лясковская Валентина Сергеевна
г. Губкинский Ямало-Ненецкого автономного округа	МБУ "Губкинский музей освоения Севера", методист	Нурисламова Юлия Александровна



СЕРТИФИКАТ НОМИНАНТА

В НОМИНАЦИИ

**«ЛУЧШИЙ ПРОЕКТ, ПОСВЯЩЕННЫЙ ПРОВЕДЕНИЮ В РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ГОДА КУЛЬТУРНОГО НАСЛЕДИЯ НАРОДОВ РОССИИ»**

проект

**МЕЖРЕГИОНАЛЬНЫЙ МОЛОДЕЖНЫЙ КУЛЬТУРНО-ПАТРИОТИЧЕСКИЙ
ПРОЕКТ «МОЛОДЕЦКИЕ ИГРЫ НАРОДОВ РОССИИ:
МЕЖНАЦИОНАЛЬНАЯ ДИАЛОГОВАЯ ПЛОЩАДКА»**

вручается

**МЕЖРЕГИОНАЛЬНОЙ ОБЩЕСТВЕННОЙ ОРГАНИЗАЦИИ
«ЦЕНТР РУССКОГО БОЕВОГО ИСКУССТВА «РУССКИЙ ЩИТ»**

Руководитель Федерального агентства
по делам молодёжи (Росмолодёжь)
Председатель Организационного комитета
Национальной премии «Патриот – 2022»

К.Д. РАЗУВАЕВА



Роспатриот

программа от
росмолодёжь

Проект «Молодецкие игры народов России: межнациональная диалоговая площадка» стал одним из трех номинантов Национальной премии «Патриот – 2022» в номинации «Лучший проект, посвященный проведению в Российской Федерации Года культурного наследия народов России».

ПРЕДЛАГАЕМ СОТРУДНИЧЕСТВО И СОВМЕСТНЫЕ ПРОЕКТЫ!

Межрегиональная общественная организация «Центр русского боевого искусства «Русский щит» предлагает различные формы сотрудничества

для образовательных и общественных организаций, творческих коллективов и учреждений культуры, хранителей и популяризаторов наследия игровой культуры народов России

В первую очередь - совместная работа по созданию Общероссийской общественной организации «Молодецкие игры народов России» с региональными отделениями в России и Республике Беларусь для продолжения совместной работы по патриотическому и духовно-нравственному воспитанию молодежи на основе игр, традиций, культуры и истории нашей страны.

А также:

1. Проведение учебно-методических семинаров – переподготовка, повышение квалификации для педагогов (педагоги физической культуры, организаторы спортивно-массовой и воспитательной работы) и работников учреждений культуры.

Основные темы:

- новые, интересные формы проведения занятий по физической культуре на основе национальных игр;

- организация культурно-патриотических, спортивно-массовых мероприятий и площадок соревнований по народным играм в рамках проведения государственных праздников и других культурно-массовых мероприятий.

2. Учебно-методическая деятельность по разработке и внедрению в практику образовательной и воспитательной работы с детьми и молодежью традиционных игр народов России и мероприятий на их основе.

3. Приглашение команд для участия в городских, областных и межрегиональных мероприятиях – фестивалях «Игры и традиции народов России», спартакиадах «Молодецкие игры народов России».

4. Организация на базе образовательных организаций и учреждений культуры опорных площадок проекта «Молодецкие игры народов России» и клубов молодецких игр.

5. Организационная и методическая поддержка в проведении мероприятий проекта «Молодецкие игры народов России» в образовательных организациях и учреждениях культуры.

6. Участие в экспедиционных выездах по сбору информации по играм и традициям народов России.

НАШИ КОНТАКТЫ:

Наш сайт: [РУССКИЙЩИТ.РФ \(moligra.ru\)](http://moligra.ru)

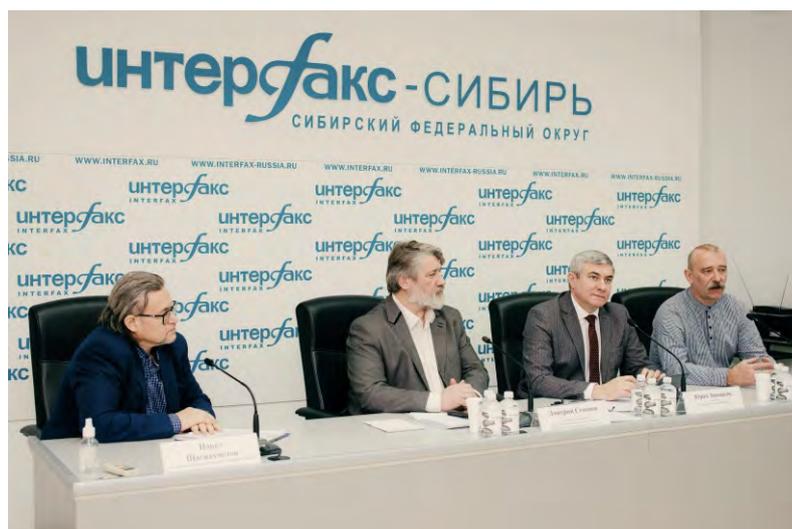
ВК: https://vk.com/ruski_schit

Телефон: +7 (383) 2310707

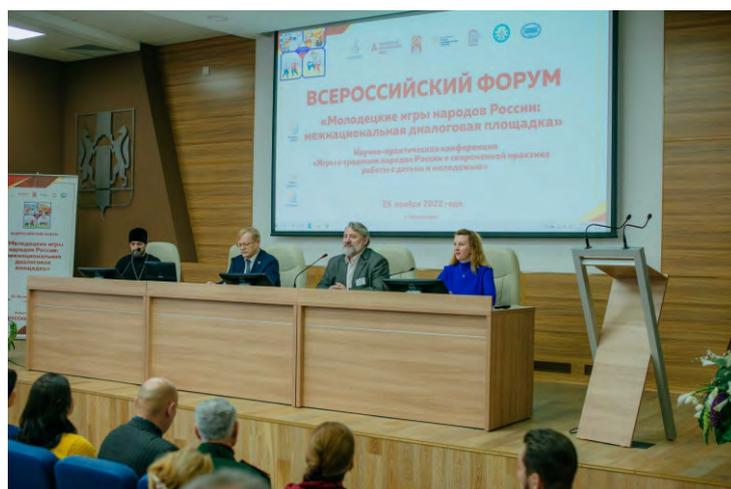
Электронная почта: 2310707@ngs.ru



Фоторепортаж с основных событий финального мероприятия проекта – Всероссийского форума «Молодецкие игры народов России: межнациональная диалоговая площадка»



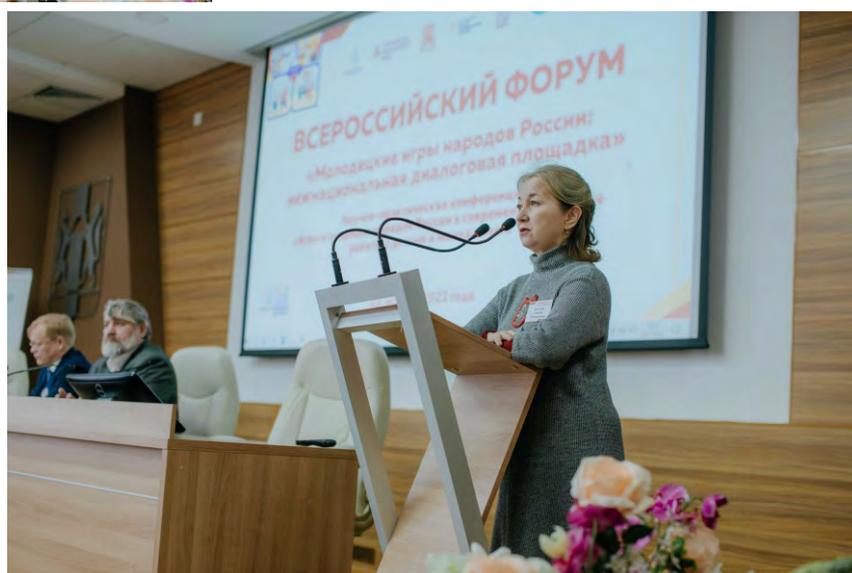
Пресс-конференция Всероссийского форума «Молодецкие игры народов России: межнациональная диалоговая площадка» с участием и.о. министра культуры Новосибирской области Зимнякова Юрия Васильевича, директора Межрегиональной общественной организации «Центр русского боевого искусства «Русский щит» Семёнова Дмитрия Николаевича, создателя собственной системы преподавания физической культуры, основанной на изучении народных игр, победителя конкурса «За нравственный подвиг учителя» Сокирко Павла Петровича (г. Тольятти) (24 ноября 2022 г., Пресс-центр информационного агентства «Интерфакс»)



Пленарное заседание научно-практической конференции «Игры и традиции народов России в современной практике работы с детьми и молодежью», в рамках Всероссийского форума «Молодецкие игры народов России: межнациональная диалоговая площадка» (25 ноября 2022 года, Новосибирский институт повышения квалификации и переподготовки работников образования)



Выступление на пленарном заседании руководителя Клуба славянских единоборств «Аридан» при Гродненском государственном университете имени Янки Купалы (г. Гродно, Республика Беларусь) Адамова Владимира Анатольевича



Выступление на пленарном заседании кандидата исторических наук, доцента кафедры башкирского языка и литературы факультета башкирской филологии Башкирского государственного педагогического университета им. М.Акмуллы (Республика Башкортостан, г. Уфа) Шагаповой Гульки Рахимьяновны



Выступление на пленарном заседании кандидата исторических наук, члена Правления Российского фольклорного союза, Президента Центра традиционного русского боевого искусства «Буза», преподавателя Тверского государственного университета (г. Тверь) Базлова Григория Николаевича



Стратегическая сессия Всероссийского форума «Роль и значение народной игровой культуры в современном обществе» (26 ноября 2022 года, ДК им. Октябрьской революции г. Новосибирск)



Секционное заседание научно-практической конференции «Игры и традиции народов России в современной практике работы с детьми и молодежью», в рамках Всероссийского форума «Молодецкие игры народов России: межнациональная диалоговая площадка» (25 ноября 2022 года, Новосибирский институт повышения квалификации и переподготовки работников образования)



Круглый стол «Международная диалоговая площадка», в рамках которого состоялся интересный и содержательный диалог с экспертами из Республики Беларусь, Республики Мордовия, Республики Чувашия, Республики Башкортостан, Республики Алтай, Республики Хакасии, Алтайского края, Самарской, Тверской, Томской, Тюменской, Ростовской, Московской и Новосибирской областей (26 ноября 2022 года, ДК им. Октябрьской революции г. Новосибирск)



Обмен опытом после круглого стола «Международная диалоговая площадка» экспертами из Республики Алтай, Республики Хакасии и Московской, Новосибирской и Тюменской областей (26 ноября 2022 года, ДК им. Октябрьской революции г. Новосибирск)



Торжественное мероприятие с награждением победителей Всероссийского конкурса методических работ по изучению и освоению народных игр «Игры и традиции народов России» и концертно-игровой программой "Сила традиций - наша сила!" (26 ноября 2022 года, ДК им. Октябрьской революции г. Новосибирск)



Торжественное мероприятие с награждением победителей Всероссийского конкурса методических работ по изучению и освоению народных игр «Игры и традиции народов России» и концертно-игровой программой «Сила традиций - наша сила!» (26 ноября 2022 года, ДК им. Октябрьской революции г. Новосибирск)



Торжественное мероприятие с награждением победителей Всероссийского конкурса методических работ по изучению и освоению народных игр «Игры и традиции народов России», концертно-игровой программой «Сила традиций - наша сила!» и многонациональной молодежной вечеркой «Мы вместе!» (26 ноября 2022 года, ДК им. Октябрьской революции г. Новосибирск)



24 - 27 ноября 2022 г., в рамках форума, состоялись выездные мероприятия экспертов форума из разных регионов России в образовательные организации и учреждения культуры с проведением открытых мастер-классов по народным играм и традициям народов России



24 - 27 ноября 2022 года, в рамках форума, проходили выездные мероприятия экспертов форума из разных регионов России в образовательные организации и учреждения культуры с проведением открытых мастер-классов по народным играм и традициям народов России



Важной частью выездных мероприятий стали встречи с национальными молодежными коллективами, которые сохраняют культуры народов, проживающих в Новосибирской области - буряты, белорусы, украинцы, удмурты, армяне, грузины. Эксперты форума, вместе с руководителями коллективов, обсуждали проблемы сохранения игровой культуры народов и представляли любимые народные игры.



КОНТАКТЫ:
Сайт: [РУССКИЙЩИТ.РФ \(moligra.ru\)](http://RUSSKIYSHIT.PF)
ВК: https://vk.com/ruski_schit
Телефон: +7 (383) 2310707
Электронная почта: 2310707@ngs.ru

