

Департамент образования Администрации города Екатеринбурга
**Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение
средняя общеобразовательная школа № 131**

620076, г. Екатеринбург, ул. Гаршина, 8 б тел. 263-48-85 email: scoola_131@mail.ru

ПРОЕКТ «НАЦИОНАЛЬНЫЕ ИГРЫ – КАК ЭЛЕМЕНТ ЗНАКОМСТВА
ШКОЛЬНИКОВ С КУЛЬТУРОЙ НАРОДОВ УРАЛА»

Выполнили:

Осадчая Галина Анатольевна,
учитель биологии МАОУ СОШ № 131,
Ахтямова Гульнара Рагибьяновна,
учитель географии МАОУ СОШ №131,

Екатеринбург, 2024

Введение

Мы живем на Урале, одном из многонациональных районов России. Урал населяют разные народы – русские, татары, башкиры, чувашаи, коми, украинцы, ненцы, удмурты – более ста разных национальностей и народностей. Вряд ли найдется среди нас хотя бы один человек, который никогда в жизни не встречался с представителями не своей национальности. «... Для России ...национальный вопрос, без всякого преувеличения, носит фундаментальный характер. Любой ответственный политик, общественный деятель должен отдавать себе отчет в том, что одним из главных условий самого существования нашей страны является гражданское и межнациональное согласие», - говорил В. В. Путин.

Жить в многонациональной стране и легко, и сложно. Во времена СССР граждан страны воспитывали в духе интернационализма, и когда началась Великая отечественная война, все люди, от мала до велика, встали на борьбу с захватчиками. Благодаря усилиям всех народов Советского Союза была одержана победа, и снова люди увидели мирное небо над головой. Однако после распада СССР стали возникать национальные конфликты, в некоторых из республик появились силы, выступающие за отделение от России, началась Чеченская война. Не обошло стремление отделиться и русских. У некоторых людей в свое время весьма популярен был лозунг «Россия для русских».

Народы нашей страны должны жить в мире. Мы и сейчас время от времени узнаем из новостей, что между людьми иногда вспыхивают национальные конфликты. У нас не всегда вызывает симпатию образ мышления и привычки представителей других национальностей, тем не менее, наши российские проблемы мы должны решать сообща, уважать культуру и традиции других народов, их историю, религию и обычаи.

Особую значимость проблема приобщения к традициям родного края приобретает в школьном возрасте. Процесс приобщения к культуре своего региона связан с формированием «глубинного пласта памяти», который впоследствии становится основой для определения человеком собственного пути культурного развития. Ведущая роль в приобщении обучающихся к культуре и традициям играет школа, которая является культурным центром для школьников.

Работая в образовательной организации, мы ежедневно видим, как вместе повседневно учатся, общаются и воспитываются дети разных национальностей. Наблюдая за их общением, мы обратили внимание на недостаточное развитие представлений среди детей о многообразии национальностей и культур, на необходимость воспитывать чувство национального самосознания, культуру уважения и дружеского отношения в детях к сверстникам других национальностей. Возможности образовательного учреждения

позволяют создать условия для решения данной проблемы. Мы понимаем, что главными носителями национальных ценностей должны выступать родители, а передавать эту важнейшую информацию проще и доступнее всего через народную игру. Народные игры способствуют развитию физических и умственных способностей, освоению нравственных норм, правил поведения, этических ценностей общества. Они воспитывают доброжелательность, стремление к взаимопомощи, организованность, инициативу.

На основании всего вышесказанного мы разработали проект

«Национальные игры – как элемент знакомства школьников с культурой народов Урала»

Цель проекта:

Развитие интереса к традициям и играм народов Урала, формирование толерантности, чувств уважения к другим народам, их традициям в процессе духовно-нравственного развития дошкольников.

Основные задачи проекта:

- Знакомство школьников с играми народов проживающих на территории Урала, развитие познавательного интереса.
- формирование положительной мотивации для развития динамической активности детей.
- Воспитание толерантности и дружеского отношения к разным народам мира.
- Внедрение новых форм работы с семьёй
- Разработка общешкольного мероприятия «Фестиваль игр народов Урала»

В современных условиях очевидна необходимость разработки и реализации новых подходов гражданского, патриотического и духовно -нравственного воспитания. Важно донести до сознания школьников: образы, воспитывающие мужество, смелость, самоотверженность, героизм, а также уважение к государственной символике, любовь к родному городу, краю, Родине, многонациональным народам России. Мировоззрение педагогов и родителей, их личный пример, взгляды суждения, активная жизненная позиция – самые сильнодействующие факторы воспитания. Национальные народные игры способствуют передаче младшему поколению от старшего накопленного предками бесценного положительного опыта, касающегося рационального ведения хозяйства, жизни в гармонии с природой. Окунаясь в историческое прошлое народов Урала, можно выделить ряд игр и забав, в которые играли наши прабабушки и дедушки и в которые могут играть сейчас наши дети. Радость движения сочетается с духовным обогащением детей, формируя у них устойчивое отношение к культуре родной страны, создавая

эмоционально-положительную основу для развития патриотических чувств. Ребёнок, ставший участником проекта, реализует свои возможности в разных видах деятельности, приобретает первоначальное значение об окружающей жизни, у него начинает формироваться определенное отношение к людям и труду разных национальностей, вырабатываются навыки и привычки правильного поведения, складывается характер

Основная часть.

Народы, населяющие территорию Урала

Урал известен как многонациональный край с богатой культурой, базирующейся на древних традициях. Здесь проживают не только русские (которые стали активно заселять Урал с XVII века), но и башкиры, татары, коми, манси, ненцы, марийцы, чувашаи, мордва и другие народы. Первый человек появился на Урале приблизительно 100 тысяч лет назад. Не исключена вероятность, что случилось это и раньше, но никаких находок, связанных с более ранним периодом, в распоряжении ученых пока нет. Древнейшая палеолитическая стоянка первобытного человека была обнаружена в районе озера Карабалыкты, недалеко от деревни Ташбулатово Абзелиловского района Республики Башкортостан.

Манси

Исконный уралец – кто же он? Например, башкиры, татары и марийцы проживают в данном регионе всего лишь несколько веков. Однако и до прихода этих народностей данная земля была заселена. Одним из коренных народов были манси, именуемые до революции вогулами. На карте Урала и теперь можно отыскать реки и поселения, именуемые *«Вогулкой»*. Они пошли от юдинской археологической культуры, названной так по Юдинскому городищу. Памятники юдинской культуры X-XIII веков известны в лесном Зауралье по рекам Туре, Тавде, Лозьве и их притокам. В северной части влияние на народ оказывала культура хантов, а в южной – сибирских татар. Манси относятся к народу угро-финской языковой группы. Их наречие родственно с хантами (остяками) и венграми. В древние времена данный народ населял территорию севернее реки Яик (Урал), но позже их вытеснили воинственные кочевые племена. Вогулов упоминал даже Нестор в своей *«Повести временных лет»*, где они именуются *«югрой»*.

Вогулы активно сопротивлялись русской экспансии. Очаги активного сопротивления были подавлены в XVII веке. Вместе с этим проходила христианизация вогулов. Впервые крещение произошло в 1714 году, второе – в 1732, более позднее – в 1751.

После покорения коренных жителей Урала, манси были обязаны платить подать – ясак – подчиняясь Кабинету Его Императорского Величества. Им приходилось уплачивать казне один ясак двумя лисицами, за что им было позволено пользоваться пахотные и сенокосные угодья, а также леса. От рекрутской повинности они были освобождены до 1874 года. С 1835 года им пришлось платить подушную подать, а позднее выполнять земскую повинность. Вогулы делились на кочевые и оседлые племена.

У первых были канонические чумы летом, а зимовали либо в шалашах, либо в юртах с оборудованным там очагом. Оседлые строили из бревен прямоугольные хижины с земляным полом и плоской крышей, укрытой колотым бревном и берестой. Основным родом деятельности манси была охота. Жили в основном тем, что добывалось с помощью лука и стрел. Самой желанной добычей считался лось, из шкуры которого шилась национальная одежда. Вогулы пробовали себя в скотоводстве, однако хлебопашества практически не признавали. Когда новыми хозяевами Урала стали владельцы заводов, коренному населению пришлось заниматься лесорубством и жжением угля. Важную роль в жизни любого вогула играла охотничья собака, без которой, как и без топора, ни один мужчина не вышел бы из дому. Насильственное обращение в христианство не заставило отказаться данный народ от древних языческих ритуалов. Идолы устанавливались в укромных местах, им по-прежнему приносили жертвы. Манси являются малочисленным народом, к которому относятся 5 изолированных друг от друга групп в соответствии с местом обитания: верхотурская (лозьвинская), чердынская (вишерская), кунгурская (чусовская), красноуфимская (кленовско-бисертская), ирбитская. С приходом русских вогулы в значительной мере переняли их порядки и обычаи. Начали создаваться смешанные браки. Совместное проживание в деревнях с русскими не помешало вогулам сохранить древние занятия, например, охоту.

Коми

Данный народ обитал на территории таежной зоны в Северном Приуралье. Произошел от вымской археологической культуры. Относятся к угро-финской языковой группе. Основным занятием была охота на пушного зверя и рыбная ловля, также занимались земледелием и скотоводством. Впервые упоминание зырян встречается в свитке, датированном XI веком. Начиная с XIII века, племена были обязаны платить Новгороду ясак. В 1478 году территория коми вошла в состав России. Столица республики Коми — Сыктывкар — был основан в 1586 году как погост Усть-Сысольск.

Коми-пермяки, проживающие в Пермском крае, появились к концу первого тысячелетия. Предки коми-пермяков пошли от родановской археологической культуры (сложившейся на основе ломоватовской), которая была так названа по Роданову городищу

в Верхнем Прикамье. По реке Каме и ее притокам известно более 300 памятников родановской культуры IX-XV веков. По оценкам историков, их численность составляла не менее 4,5 тысяч человек. Территория обитания народа совпадала с границами Перми Великой. Коми-пермяки относятся к угро-финской языковой группе. Поселения (городища и селища) стояли на берегах рек, жили в деревянных домах. Занимались пашенным земледелием. С XII века на данную территорию проникли новгородцы, занимающиеся обменом и торговлей пушниной. В XV веке пермяки образовали собственное княжество, которое вскоре было присоединено к Москве. Выделяется две обособленные группы коми-пермяков – язвинская (возникла в результате переселения в XII-XIII веках с Колвы) и верхнекамская – зюздинская. В ходе русской колонизации коми-пермяки переселились на более компактную территорию по рекам Коса и Иньва с их притоками. Здесь и сейчас сохраняется основное ядро этого народа.

Марийцы (черемисы)

Марийцы (мари) или черемисы являются финно-угорским народом. Расселены в Башкирии, Татарстане, Удмуртии. Есть марийские деревни и в Свердловской области. Как этническая общность сложились ко 2-й половине I тысячелетия н.э. Большую роль в этногенезе этого народа сыграли соседние племена удмуртов и мордвы. После разгрома монголо-татарами Волжской Булгарии марийцы стали переселяться к северо-востоку, оттесняя удмуртов к верховьям реки Вятки. Впервые упоминаются в VI веке готским историком Иорданом под именем "*оремискано*". Татары называли этот народ «*черемыш*», что значило «*препятствие*». До начала революции в 1917 году марийцев, как правило, именовали черемисами или черемисой, но затем данное слово было признано оскорбительным и убрано из обихода.

Удмурты

Формирование древних удмуртов случилось в итоге смешения финно-пермских и угорских народов в IX веке н.э. Предки удмуртов формировались в междуречье Волги и Камы. Они составляли две большие группы: южную (жили на правом берегу нижнего течения реки Камы и притоках Вятки – Вале и Кильмези) и северную (появились в результате переселения на Вятку, Чепцу и Верхнее Прикамье после нашествия в XIII веке монголо-татар). Главным городом удмуртов был, по-видимому, Иднакар – укрепленный ремесленный, торговый и административный центр. Предками северных удмуртов были представители чепецкой культуры IX-XV веков, а южных удмуртов – чумойтинской и кочергинской культур. По мнению историков, к XVI веку численность удмуртов не превышала 3,5-4 тысяч человек. Тюркизация Урала неразрывно связана с эпохой Великого переселения народов (II в. до н.э. – V в. н.э.). Движение племен гуннов из

Монголии вызвало перемещение огромных масс людей на территории Евразии. Степи Южного Урала стали своеобразным котлом, в котором происходил этногенез – «варились» новые народности. Племена, заселявшие эти территории ранее, были отчасти сдвинуты на север, а отчасти на запад, в результате чего началось Великое переселение народов в Европе. Оно, в свою очередь привело к падению Римской империи и формированию новых государств Западной Европы – варварских королевств. Однако вернемся на Урал. В начале новой эры индо-иранские племена окончательно уступают территорию Южного Урала тюркоязычным и начинается процесс формирования современных этносов – башкир и татар (в т.ч. нагайбаков).

Башкиры

Упоминания о башкирах встречаются в летописях, начиная с X века. Предки башкир формировались в степях Приаралья и прилегающих районах Средней Азии, затем они мигрировали в степи и лесостепи Южного Урала. Формирование современного башкирского народа (со своим самоназванием "*баджгард*", "*башкурт*") началось в Приуралье в IX-X веках, когда они расселились по обоим склонам Уральского хребта: по рекам Белая, Ай, Юрюзань, Уфа, Дема, Сакмара, Большой Ик, Мензеля, Урал, Уй, Миасс. Занимались они кочевым скотоводством, рыболовством, охотой, бортничеством. Южные башкиры кочевали, жили в юртах, питались мясом и молоком. Северные башкиры занимались пастушеским скотоводством и охотой. В формировании башкир решающую роль сыграли тюркские скотоводческие племена южно-сибирского и центрально-азиатского происхождения, которые до прихода на Южный Урал значительно время кочевали в приаральско-сырдарьинских степях, вступая в контакты с печенежско-огузскими и кимако-кыпчакскими племенами; здесь их в IX в. фиксируют письменные источники. С конца IX – начала X вв. жили на Южном Урале и прилегающих степных и лесостепных пространствах. Самоназвание народа «*башкорт*» известно с IX в., большинством исследователей этимологизируется как «*главный*» (*баш*) + «*волк*» (корт в огузско-тюркских языках), «*волк-вожак*» (от тотемического героя-первопредка).

В последние годы ряд исследователей склоняется к мысли, что в основе этнонима – имя известного по письменным источникам военачальника первой половины IX в., под предводительством которого башкиры объединились в военно-политический союз и начали осваивать современные территории расселения. Другое название башкир – *иштэк/истэк* предположительно также было антропонимом (именем человека – *Рона-Таи*). Еще в Сибири, Саяно-Алтайском нагорье и Центральной Азии древнебашкирские племена испытали некоторое влияние тунгусо-маньчжуров и монголов, отразившееся в языке, в частности в родоплеменной номенклатуре, и антропологическом типе башкир.

Придя на Южный Урал, башкиры частью вытеснили, частью ассимилировали местное финно-угорское и иранское (сармато-аланское) население. Здесь они, по-видимому, вступили в соприкосновение с некоторыми древнемадьярскими племенами, чем можно объяснить смешение их в средневековых арабских и европейских источниках с древними венграми. К концу первой трети XIII в., ко времени монголо-татарского нашествия, в основном завершился процесс формирования этнического облика башкир. В X веке были присоединены к Волжской Булгарии, и в этот же период туда проник ислам. В 1229 году Башкирия подверглась нападению монголо-татар. В 1236 году данная территория отошла в удел брата хана Батыя. Когда Золотая Орда распалась, одна часть Башкирии перешла в Ногайскую Орду, другая — к Казанскому ханству, третья — к Сибирскому ханству. В XI-XV веках в состав башкир вливались новые массы тюркоязычного населения. В 1557 году Башкирия вошла в состав России. Башкиры были самым многочисленным из нерусских народов Урала. В XVII веке в Башкирию активно начали съезжаться русские, среди которых были крестьяне, ремесленники, торговцы. Башкиры начали вести оседлый образ жизни. Присоединения башкирских земель к России вызывало неоднократное восстание коренных жителей. В первой половине XVIII в. на Урале вспыхивали крупные башкирские бунты. Башкиры нападали на деревни и слободы, сжигали дома, громили заводы. Очаги сопротивления каждый раз жестоко подавлялись царскими войсками. В восстании Пугачева (1773—1775 гг.) башкиры принимали самое активное участие. В этот период прославился национальной герой Башкирии Салават Юлаев. В наказание яицким казакам, принимавшим участие в бунте, река Яик получила название Урал.

Татары

На Урале второе место по численности занимает татарский народ, уступающий лишь русским. Почти миллион человек проживают в Башкирии, а во многих уральских районах попадаются населённые пункты, которые полностью принадлежат татарам. Большая часть из них следует исламским традициям и вероисповеданию. Существует много мнений относительно того, когда же впервые татары появились в уральских краях, ибо достоверных сведений связанных с этим очень не много. Большинство выводов сделано на основе лишь предположений. Многие источники утверждают, что это пришлый народ, в особенности большая их часть появилась в начале захватнических походов золотоордынских ханов. Однако другие историки настаивают на упоминании татарских поселений на Урале ещё в XI веке. Это подтверждают персидские источники. Так, персидский учёный Ал-Гардизи писал, что Урал принадлежал Кимакскому каганату.

Некоторые историки выдвигают гипотезу о появлении татар на уральских землях в 15-16 веках. Причиной тому послужила миграция татар со средневожских земель.

Поначалу они заселяли свободные земли приуралья или же башкирские земли на правах припуска.

Игра как общественное явление

Игра - исторически сложившееся общественное явление, самостоятельный вид деятельности, свойственный человеку. Игра может быть средством самопознания, развлечения, отдыха, средством физического и общего социального воспитания, средством спорта. В жизни существует огромное количество самых разнообразных игр. Сложность их классификации заключается в том, что они, как и любое явление культуры, испытывают серьезное влияние динамики исторического процесса, идеологии разных социальных групп. Игра - это время, проведенное с пользой, где дети проявляют ловкость, быстроту, сообразительность, умения и знания. Игры проводятся с определенными правилами. В старину ни один праздник не обходился без игр. В быстроте, ловкости и силе с удовольствием состязались не только дети, но и взрослые. В жизни ребенка игра имеет важное значение. Для детей любая игра серьезна: играя, ребенок живет, он познает мир. В детских играх сохранились ополоски старины, черты давно ушедшего быта. Большинство игр унаследовано детьми от взрослых, многие из них - отражение обрядов взрослых людей. Ребята, осваивая приобретенные знания, продолжают выдумывать, фантазировать и вносить что-то свое, особое. Народная игра как феномен культуры обучает, развивает, воспитывает, развлекает, дает отдых.

Игры народов Урала.

Что бы у ребенка сформировалось чувство любви к Родине, необходимо воспитывать у него эмоционально положительное отношение к тем местам, где он родился и живет, развивать умение видеть и понимать их красоту, желание узнавать о них больше, формировать стремление оказывать посильную помощь людям, которые его окружают, воспитывать в детях толерантность. Поэтому надо помнить, что народные игры как жанр устного народного творчества являются национальным богатством, и мы должны сделать их достоянием наших детей. Очень часто процесс воспитания школьников идет через игру. Игра – это спутник жизни ребёнка, источник всех его эмоций. В воспитании у детей толерантности этот вид деятельности имеет самое главное значение. Народные игры являются неотъемлемой частью интернационального, художественного и физического воспитания школьников.

У каждого народа сложилась своя кладовая игр. Народные подвижные игры служат средством воспитания, учат выносливости, ловкости, основам дисциплинированности и

ответственности, развивают реакцию и смекалку. В народных подвижных играх используются считалки, заклички, которые развивают память, мыслительные реакции. Очень часто игры связаны с народными праздниками (Масленица, Сабантуй, Навруз) и служат средством развлечения и забавы.

Башкирские игры

Большинство башкирских народных игр связано с национальными праздниками: сабантуй – игра «сабантуй», воронья каша – игра «коршун», новоселье – игра «Юрта», «Встреча гостей». В башкирских народных играх много юмора, шуток, соревновательного задора: движения образны и часто сопровождаются неожиданными весёлыми моментами. Объяснение каждой новой игры может происходить по-разному, в зависимости от её вида и содержания. Прежде, чем объяснить сюжетную народную игру, надо предварительно рассказать о жизни того народа, в чью игру детям предлагают поиграть, показать иллюстрации, предметы быта, заинтересовать национальными обычаями. Затем кратко рассказать о сюжете игры, пояснить роль ведущего или водящего, и перейти к распределению ролей, применяя при этом любимые детьми считалки, используя, опять таки, считалки на башкирском языке. Несюжетные игры объясняются кратко, лаконично, эмоционально, выразительно. Сначала даётся представление об её содержании, последовательности игровых действий, расположении игроков и атрибутов. Затем можно задать 1-2 уточняющих вопроса, чтобы убедиться, что дети поняли правила. Основная часть времени предоставляется конкретным игровым действиям. Здесь, как правило, используется показ и объяснение, чтобы дети почувствовали общее настроение, характер музыки, определили структуру, форму произведения, т.к. обычно движения меняются в соответствии с частями произведения. Игры обычно бывают подвижные, и ребята часто недостаточно прислушиваются к музыке и спешат перейти к следующей фигуре построения. Поэтому вначале нужно обязательно прослушать всю пьесу до конца. В конце игры следует положительно оценить тех, кто проявил определённые качества: ловкость, смекалку, быстроту, выдержку, выразительность, товарищескую взаимопомощь.

Ещё раз хочется подчеркнуть, что использование башкирской музыки в деятельности, в том числе и физкультурной, делает её увлекательной и эффективной. Она поднимает настроение, организует движения детей и облегчает, в ряде случаев, их усвоение. Музыка способствует улучшению осанки, придаёт движениям выразительность, способствует развитию их точности, координированности.

Игра «ЛОВКИЙ ДЖИГИТ – ТАҢЫЛ ЕГЕТ»

Подгруппа детей (4-5) становится в шеренгу напротив центральной стены. У каждого в руке «лошадка» на палке. Остальные дети сидят на стульях и поют: «Эй, джигиты, выходите и коней себе берите.

На конях должны скакать свою удаль показать.

Тот, кто первый прибежит, настоящий тот джигит!»

По окончании пения выбранные дети «Скачут» на лошадках к центральной стене.

Добежав до стены, поднимают «лошадку» вверх. Выигрывает ребёнок, прискакавший первым, и получает приз.

Игра «ПЕРЕНЕСИЯЙЦО В ЛОЖКЕ»

Игра организуется в форме эстафеты: между собой соревнуются 2 человека или 2 команды. Нужно, держа в руке деревянную ложку с варёным яйцом, добежать до стойки, оббежать её и вернуться к финишу, т.е. передать эстафету другому. Кто быстрее? Причём яйцо не должно упасть и руками его трогать нельзя.

Игра «КТО БЫСТРЕЕ НАРЯДИТСЯ?»

Игра проводится в соревновательной форме, т.е. кто быстрее нарядится! Закончив наряжаться, нужно под весёлую музыку выполнить несколько танцевальных движений (импровизируя национальный танец)

Игра «САПОЖНИК»

Дети стоят хороводом. В середине – на стуле сидит ребёнок – это сапожник.

1к. «Сапожник» имитирует характерные движения: шьёт сапоги. Дети идут по кругу хороводным шагом.

2к. Идут, сужая круг, исполняя 2 простых шага и 3 притопа, и таким же образом расширяют круг.

Исполняют тройные притопы с поворотом корпуса.

С окончанием пения дети быстро разбегаются, а сапожник старается запятнать кого-нибудь из детей. Запятнанный ребёнок становится сапожником и игра повторяется.

1. Нитки, шило да игла – начинается игра!/2р.

Я для маленькой ноги шить умею сапоги./2р.

2. Ты – сапожник-чудодей, шьёшь сапожки для людей./2р.

Чтоб примерить сапоги, ты скорее нас лови!/2

Игра «КУРАЙ»

Дети делятся на 4 подгруппы и становятся шеренгами вдоль стен комнаты, чередуясь в определённом порядке: мальчик, девочка. Водящий («кураист») сидит в центре на стуле и играет на курае. Все дети поют.

На первую фразу «Становитесь в хоровод» - идут вперёд простым шагом.

«Всех курай плясать зовёт» - отходят назад на место и делают тройной притоп.

«Ты, курай задорный, веселей играй,

«Тех, кто лучше пляшет, в круг их приглашай!» приплясывают на месте: девочки прищёлкивают пальцами, а мальчики, притопывая ногами, поочередно выставляют руки перед грудью.

Одновременно «кураист» идёт по кругу переменным шагом и в конце пения кланяется детям и кладёт курай на стул. Исполняется плясовая мелодия.

1 часть музыки: дети, взявшись руками крест-накрест, парами двигаются по кругу переменным шагом, в конце музыки поворачиваются лицом друг к другу и выполняют тройной притоп.

2 часть музыки: вначале дети отходят друг от друга переменным шагом (мальчики башкирским ходом, а девочки, высоко поднимая колени, оттягивая носочек, руки держат немного в стороны). На повторение музыки возвращаются на место, исполняя аналогичные движения. С концом музыки мальчики бегут, стараясь взять курай. Выигравший ребёнок становится «кураистом».

Перед игрой рассмотреть курай, рассказать народную легенду о курае.

Игра «ЮРТА».

В игре участвуют 4 подгруппы детей, каждая из которых образует круг по углам площадки. В центре каждого круга стоит стул, на котором повешен платок с национальным узором. Взявшись за руки, все идут четырьмя кругами переменным шагом и поют:

Мы – весёлые ребята, соберёмся все в кружок.

Поиграем и попляшем, и помчимся на лужок.

На мелодию без слов ребята переменным шагом перемещаются в общий круг. По окончании музыки они быстро бегут к своим стульям, берут платок и натягивают его над головой в виде крыши, получается юрта.

С окончанием музыки надо быстро подбежать к своему стулу и образовать юрту. Выигрывает группа детей, первой построившая юрту.

Татарские игры

Татарские народные игры - это одно из средств приобщения детей к народным традициям. Способствует выработке нужных моральных качеств, влияет на воспитание воли, нравственных чувств, развитие сообразительности, быстроты реакции. Через игру воспитывается чувство ответственности перед коллективом, умение действовать в команде.

В Татарских играх много юмора, шуток, они часто сопровождаются неожиданными веселыми моментами. И, конечно же, в играх используются любимые детьми считалки, жеребьевки, потешки, которые сохраняют свою художественную прелесть, эстетическое значение и составляют ценнейший неоспоримый игровой фольклор. Они имеют многотысячелетнюю историю и сохранились до наших времён, передавались из поколения в поколение, вбирая в себя национальные традиции. В процессе игровой деятельности дети проявляют свою ловкость, сообразительность, смекалку.

Игра «Кто первый?»

Играющие выстраиваются в шеренгу на одной стороне площадки, на другой — ставится флажок, обозначающий конец дистанции. По сигналу участники начинают бег наперегонки. Кто пробежит это расстояние первым, тот считается победителем.

Правила игры. Расстояние от одного конца площадки до другого должно быть не более 30 м. Сигналом может служить слово, взмах флажка, хлопок. При беге нельзя толкать товарищей.

Игра «Кто дальше бросит?»

Играющие выстраиваются в две шеренги по обе стороны. В центре площадки находится флажок на расстоянии не менее 8—10 м от каждой команды. По сигналу игроки первой шеренги бросают мешочки с песком, стараясь, добросит до флажка, то же делают игроки второй шеренги. Из каждой шеренги выявляется лучший метатель, а также шеренга-победительница, в чьей команде большее число участников добросит мешочки до флажка. Правила игры. Бросать все должны по сигналу. Счет ведут ведущие команд.

Игра «Ыргыту уены»

Играющие выстраиваются в две шеренги по обе стороны площадки. В центре площадки находится флажок на расстоянии не менее 8—10 м от каждой команды. По сигналу игроки первой шеренги бросают мешочки вдаль, стараясь добросить до флажка, то же делают игроки второй шеренги. Из каждой шеренги выявляется лучший метатель, а также шеренга-победительница, в чьей команде большее число участников добросит мешочки до флажка. Бросать все должны по сигналу. Счет ведут ведущие команд.

Игра «Продаем горшки (Чүлмэк уены)»

Бегать разрешается только по кругу, не пересекая его. Бегущие не имеют права задевать других игроков. Водящий начинает бег в любом направлении. Если он начал бег влево, запятнанный должен бежать вправо. Играющие разделяются на две группы. Дети-горшки, встав на колени или усевшись на траву, образуют круг. За каждым горшком стоит

игрок — хозяин горшка, руки у него за спиной. Водящий стоит за кругом. Водящий подходит к одному из хозяев горшка и начинает разговор:

— Эй, дружок продай горшок!

— Покупай

— Сколько дать тебе рублей?

— Три отдай

Водящий три раза (или столько, за сколько согласился продать горшок его хозяин, но не более трех рублей) касается рукой хозяина горшка, и они начинают бег по кругу навстречу друг другу (круг обегают три раза). Кто быстрее добежит до свободного места в кругу, тот занимает это место, а отставший становится водящим.

Марийские игры.

Игры народов Мари зародились в далеком прошлом в недрах народного быта. Эти игры передают особенности труда людей (охоты, рыбалки, а также неповторимый колорит народного творчества.) Состязания в силе, ловкости, быстроте, меткости издавна распространены у малых народов. Народные подвижные игры являются неотъемлемой частью национальной культуры. Участвуя в них, дети знакомятся с обычаями, своеобразием быта, языка людей коренных национальностей. Подвижные игры влияют на развитие чувств и эмоций, поскольку радость движений усиливается наличием веселых, комических ситуаций, соревновательного настроения и обеспечивает развитие симпатий, интереса к данному народу. Марийские национальные игры довольно просты в исполнении, поэтому и правила таких игр дети хорошо запоминают и усваивают. Марийские национальные игры доступны для любого ребенка, они вызывают у него интерес и радость. Марийские народные игры многообразны: детские игры, настольные игры, хороводные игры с песнями, прибаутками, плясками. Характерная особенность марийских народных игр - движения в содержании игры (бег, прыжки, метания, броски, и т.д.). Через игры дети знакомятся с природой марийского края, ее обитателями, их повадками; узнают о народных промыслах, о многочисленных национальных традициях (сур меранг, кол кучен модмаш).

Игра «Пире ден пача-влак»- «Волк и ягнята»

Выбирают волка, овечку, а остальные - ягнята. Овечка с ягнятами идут по дорожке, навстречу им волк. Овечка спрашивает:

- Мом тыште ыштег?(Что ты делаешь, волк?)

- Тендам вучем (Вас жду)- отвечает волк.

- А молан мемнам вучет? (А почему?)

- Пача-влакым кочкаш. (Чтобы съесть твоих ягнят.)

После этих слов волк ловит ягнят. Ягнята должны стоять за спиной матери, взявшись за руки. Играют до тех пор, пока волк не переловит всех ягнят.

Игра «Шылтыме шергаш»- «Спрятанное колечко»

Играющие садятся по кругу и держат ленту с нанизанным колечком, концы которой связаны. Водящий стоит в центре. Водящему нужно найти кольцо, которое играющие незаметно для него передают друг другу и прячут в ладони. Если водящий угадал в чьей ладони кольцо, он меняется с этим игроком.

Игра «Мечым логалте»- «Сбей мячом»

В центре очерченного мелом круга ставится палка. Она служит мишенью. Каждый играющий, пнув мяч, должен повалить палку.

Игра «Кё писынрак?»- «Кто быстрее?»

Играющие становятся в круг. Водящий ходит за кругом. Встав за играющим и слегка стукнув его по плечу, произносит слова: «Ик, кок, кум, ныл, вич, куд, шым, кандаш, индеш, лу» (« Раз, два, три, четыре, пять, шесть, семь, восемь, девять, десять»). На счет «лу» водящий и игрок бегут в противоположных направлениях. Цель: быстрее добежать до освободившегося места. Кто останется без места, тот водящий.

Игра «Мече дене модмаш»- «Катание мяча»

Играющие договариваются, в каком порядке они будут катить сваланный из шерсти мяч. На ровной площадке на расстоянии 3 - 5 м от черты, за которой располагаются играющие, вырывается небольшая ямка (диаметр и глубина ее чуть больше мяча). Первый игрок катит мяч, стараясь попасть в ямку. Если попадет, он получает одно очко и катит мяч еще раз. Если же игрок промахнется и не попадет в ямку, катит следующий по очереди. Победит тот, кто первым наберет условное количество очков.

Игра «Биляша»

На площадке чертят две линии на расстоянии 3 - 4 м одна от другой. Играющие, разделившись на две команды, становятся за этими линиями лицом друг к другу. Один из играющих по собственному желанию и согласию товарищей с криком «Биляша!» бежит к другой команде, каждый участник которой вытягивает вперед правую руку. Подбежавший берет кого-нибудь из команды соперников за руку и старается перетянуть его через площадку за свою линию. Если ему это удастся, то он ставит пленника позади себя. Если же сам окажется за чертой команды противника, то становится ее пленником и располагается за спиной игрока, перетянувшего его на свою сторону. Игра продолжается, теперь игрока-нападающего высылает другая команда. Игра заканчивается тогда, когда одна команда перетянет к себе всех игроков другой команды. Правила игры. Перетягивать соперника можно только одной рукой, помогать другой рукой нельзя. Никто не должен

отдергивать вытянутую вперед руку. Если игрока, у которого есть пленник, перетянет на свою сторону игрок противоположной команды, то пленник освобождается и возвращается на свое место в команде.

Игра «Мундыраш чумырген»- «Клубочек»

Дети садятся в круг, ведущий, держа в руках клубочек, обматывает конец нитки вокруг пальца, задает вопрос, сидящему рядом участнику игры (что ты любишь? и т. д.) и передает ему клубок. Ребенок берет клубочек, обматывает нитку вокруг пальца, отвечает на вопрос, а затем задает свой вопрос следующему игроку, и передает клубок ему. Таким образом, в конце игры клубочек возвращается к ведущему, и все видят нити, связывающие участников игры в одно целое.

Игра «Йыдал пазар»- «Базар лаптей»

В праздник Уярня у марийцев была игра в рыбу, которая состоит в том, что собравшиеся мальчики набирают изношенные лапти, рубят пополам для большего количества, складывают в одну кучу, а в середину втыкают палку с привязанной к ней веревочкой. Один берется за веревочку и бежит вокруг, а прочие мальчики в это время выхватывают руками или выгалкивают ногами сложенные лапти, подразумевая под ними рыбу. Бегающий мальчик должен охранять свое имущество и ловить воришек. Пойманный мальчик сменяет того, кто бегал, держась за веревочку. Ловкий мальчик ловит скоро, тихому же достается бегать до усталости.

Удмуртские игры

Считается, что игры удмуртов связаны с религией. К ним он относит праздник «Гербер». Большим праздником удмурты считали Великий день - Пасха. В течение недели взрослые не работали, отдыхали да веселились. На окраине деревни устанавливали качели, там качались и взрослые, и дети. Кое-где устраивали игры (в местах, где пробивалась первая травка) в косточки, в козла. Дети также катали по желобку яйца. В нашей республике много лесов, поэтому много игр проводили с приспособлениями, атрибутами из дерева: «Чиж», «12 палочек», «Катушки» и т.д.

Игра «Пазьгыса Шудон» («Разбрасывание палочек»).

Для игры необходимо от 20 до 50 деревянных палочек чуть тоньше и короче карандаша. Их обычно окрашивали в разные цвета чернилами или цветными карандашами и хранили в специальном мешочке («пуйы»). В простейшем варианте игры, в который играли даже маленькие дети, игрок брал палочки одной или двумя руками в горсть, разжимал руки. Все палочки, отлетевшие в сторону, сразу забирал себе, а остальные начинал осторожно вытаскивать из образовавшейся кучки. При этом нельзя было сдвигать с места другие палочки, кроме вытаскиваемой. Если другая палочка будет сдвинута, то

следующий по очереди игрок брал со стола оставшиеся палочки, бросал их на стол и начинал вытаскивать. Так продолжалось до тех пор, пока все палочки не оказывались разобранными. Затем подсчитывали количество палочек (очков) у каждого из игроков, собирали все палочки и передавали их тому, кто набрал больше всех очков. Этот игрок начинал следующий круг игры. Выигрывал игрок, набравший к концу игры наибольшее количество очков. За палочки разного цвета игрок мог получать разное количество очков: за красную – 10, за желтую – 5, за черную – 1. При этом, конечно, черных палочек должно быть примерно в 10 раз больше, чем красных.

Игра «Коршун и курица» («Куреген куакаен»)

Выбирают «коршуна», «курицу» и 5-7 «цыплят». «Цыплята» выстраиваются за «курицей» в колонну, обхватив руками талию впереди стоящего игрока. «Коршун» нападает на «цыплят», стараясь схватить последнего. «Курица», раскинув руки – «крылья», защищает «цыплят». Игра продолжается до тех пор, пока «коршун» не утащит всех цыплят.

Игры народов коми

Коми народ, создавал свои национальные игры, в которых отражались традиции, быт и культура народа. Через подвижные игры и состязания дети знакомятся с основными приемами того или иного традиционного промысла: рыболовного, зверобойного или охотничьего. Национальные подвижные игры и состязания способствуют передаче от старшего поколения младшему накопленного предками бесценного положительного опыта, касающегося рационального ведения хозяйства на Севере, жизни в гармонии с природой.

Игра «Олени и пастухи»

Все игроки — олени, на головах у них атрибуты, имитирующие оленьи рога. Двое ведущих — пастухи — стоят на противоположных сторонах площадки, в руках у них аркан (длинная веревка с петлей). Игроки-олени бегают по кругу гурьбой, а пастухи стараются накинуть им на рога аркан. Рога могут имитировать и веточки, которые дети держат в руках.

Правила игры. Бегать надо легко, увертываясь от аркана. Набрасывать аркан можно только на рога. Каждый пастух сам выбирает момент для набрасывания аркана

Игра «Каюр и собаки»

На противоположных концах площадки кладут параллельно два шнура. Игроки встают около них по три человека и берутся за руки. Двое из них — собаки, третий — каюр. Каюр берет за руки стоящих впереди собак. Дети тройками по сигналу «Поехали!» бегут навстречу друг другу от одного шнура к другому.

Правила игры. Бежать можно только по сигналу. Выигрывает та тройка, которая быстрее добежит до шнура. Можно предложить играющим преодолеть

Игра «Ловля оленей»

Играющие делятся на две группы. Одни — олени, другие — пастухи. Пастухи берутся за руки, стоят полукругом лицом к оленям. Олени бегают по очерченной площадке. По сигналу «Лови!» пастухи стараются поймать оленей и замкнуть круг.

Правила игры. Ловить оленей можно только по сигналу. Круг замыкают тогда, когда поймано большее число игроков. Олени стараются не попадать в круг, но они уже не имеют права вырываться из круга, если он замкнут.

Игра «Куропатки и охотники»

Все играющие — куропатки, трое из них — охотники. Куропатки бегают по полю. Охотники сидят за кустами. На сигнал «Охотники!» все куропатки прячутся за кустами, а охотники в них стреляют (бросают мяч в ноги). На сигнал «Охотники ушли!» игра продолжается: куропатки опять летают.

Правила игры. Убегать и стрелять можно только по сигналу. Стрелять следует только в ноги убегающих

Игры народов ханты и манси

Народные игры – неотъемлемая часть культуры народов ханты и манси. В них ярко отражаются образ жизни людей, их быт, труд, национальные традиции. На их основе закладываются представления о смелости, мужестве, формируются стремления овладеть выносливостью, быстротой, развивают творчество, выдержку, волю.

«Стрельба в цель из лука»

Участниками игры могут быть и мальчики, и девочки. Взрослые учили мальчишек изготавливать лук и стрелы. И из самодельных луков стреляли в выбранную цель. Играют в эту игру и сейчас. Им могла быть банка, метка на стволе дерева. Расстояние определяется самостоятельно, можно 5, 10, 20 метров. В зависимости от возраста детей. Победителем становился самый меткий стрелок.

Игра «журавль» («Торэх»)

В игре участвовали все желающие мальчики, девочки, умеющие считать. Количество игроков – от двух до шести человек. Для игры изготавливали деревянные палочки (можно было использовать спички) и раскладывали на ровной поверхности в виде птицы, а именно: голова – три палочки, туловище – две, крылья – по пять палочек с каждой стороны туловища и хвост – четыре палочки. Длина палочек 5-8см, диаметр 3-5мм.

Один из игроков (водящий) убирает из «головы» журавля одну палочку и задает вопрос первому игроку: «Сколько палочек в голове?». Тот, сидя спиной к «птице», должен ответить, сколько палочек осталось, а именно: «Две». Далее убирается постоянно по одной палочке, и вопросы задаются в такой последовательности: «Сколько в «крыле» палочек?».

Ответ: «Четыре». «Сколько в «ноге» палочек?» Ответ: «Две». Сколько в «хвосте» палочек?»

Ответ: «Три». «Сколько в «ноге» палочек?» Ответ: «Две». «Сколько в «крыле» палочек?».

Ответ: «Три». «Сколько палочек в голове?». Ответ: «Одна», и так далее снова по порядку.

Игра продолжалась до тех пор, пока игрок не ошибался в ответе на вопрос. После этого водящий подсчитывал, сколько палочек собрал игрок в ходе игры, количество запоминалось, а палочки вновь раскладывались в виде птицы и игру начинал следующий участник. Если игрок повторно приступал к игре, не закончив, ее он начинал отгадывать с той позиции, в которой ранее допустил ошибку. Победителем становился игрок, набравший большее количество палочек и раньше закончивший игру. Игру в зависимости от возраста и способностей участвующих можно было упрощать или усложнять, соответственно уменьшая или увеличивая количество палочек в каждой части тела

«Игра в камешки» («Кев пул»)

Проводилась в любое время года на берегу реки или в помещении. В игре могло принимать участие неограниченное количество участников. Для игры собирали на берегу реки разноцветные камешки, гальки диаметром до 1 см. Их так же, как и палочки хранили в берестяных коробочках или кожаных мешочках. Игроки усаживались в круг. Перед каждым игроком лежала большая горсть камешков. Один из них брал в горсть камешки, подбрасывал их вверх, но должен был поймать их тыльной стороной кисти. Затем он вновь подбрасывал их вверх, но должен был поймать их уже пальцами. Затем он подсчитывал. Сколько камешков у него осталось в руке после перебросов. И в игру вступал следующий игрок, который повторял то же самое. Побеждал тот игрок, которому удалось поймать большее число камешков. Игра способствует развитию подвижности кисти, реакции, ловкости, настойчивости и терпения.

Сценарий фестиваля «Путешествие в мир игры, народов Урала»

Познакомить детей с играми какого-нибудь народа это лучший способ вызвать интерес и симпатию к данному народу, поскольку игра – естественный спутник жизни ребенка, источник радостных эмоций, обладающий великой воспитательной силой.

Именно игра может доступно рассказать детям о народе любой национальности. Давным-давно известная шведская писательница Астрид Линдгрен (автор любимой детской сказки «Малыш и Карлсон» и др.) сказала: «Игра – это желание жить».

Каждый народ, в зависимости от социально – экономических условий своего развития, географического положения исторически выработывал самобытные виды подвижных игр, развлечений и забав, способы их выполнения, которые потом составили своеобразные системы национального физического воспитания. Народная подвижная игра несет одну из важнейших функций - это оздоровление ребенка, развитие физических качеств, воспитывает смелость, мужественность, ловкость, выносливость, выдержку, стремление к победе. Развивает смекалку, находчивость, творческую выдумку. Радость движения сочетается с духовным обогащением детей. У них формируется уважительное отношение к культуре родного края. Через народную игру легче вызвать интерес к национальной культуре. Одним из направлений работы школы является работа, направленная на формирование духовно-нравственных ценностей, традиций, которые выработало российское общество. Одной из форм работы являются « Фестиваль народов России» или «Фестиваль культуры народов Урала».

Сценарий праздника «Путешествие в мир игры, народов Урала».

Цели: изучение подвижных игр народов Урала; воспитывать чувство уважения к традициям и языку народов разных народов.

Задачи:

- создание условий, способствующих закреплению дружеских отношений между детьми разных народов;
- приобщение к истокам игрового фольклора.
- создание условий для сплочения детей в коллективе.
- формирование устойчивого, заинтересованного, уважительного отношения к культуре других народов.

Предварительная работа: выбор и разучивание народных игр, беседы о народных играх, создание условий, способствующих закреплению дружеских отношений между детьми разных народов;

Школьники по группам строятся на площадке около школы. Звучат песни о России, Урале.

Вед. 1. Нам нужен мир

На голубой планете.

Его хотят

И взрослые и дети.

Им хочется, проснувшись
на рассвете,
Не вспоминать,
Не думать о войне!

Вед. 2. Нам нужен мир, чтоб строить города,
Сажать деревья и работать в поле.
Его хотят все люди доброй воли.
Нам нужен мир
Навеки! Навсегда!

Вед 3. Ребята, подумайте и скажите, какими качествами характера должен обладать человек, живущий на планете Земля?

Вед 4. Мы не знаем, где живет этот человек, сколько ему лет, какой он национальности. Он просто человек.

Ответы детей: добрый, умный, смелый, сильный, улыбочивый, хороший, честный.

Вед 1. Надо очень любить этот мир, любить его таким, каков он есть. Надо раскрыть ему душу и слиться с ним, делая что-то здесь и сейчас, что сделает мир хоть капельку лучше и добрее. Тогда только вся планета станет твоей, ты поймешь ее тайны и поймешь самого себя.

Вед 2. Мы рады всем ребятам
И детям всей Земли...
Из гор или из тундры,
С аула или степи.
К нам пришли ребята
Марсель и Ақобир,
Адель пришел когда-то
Теперь дружу я с ним.

Вед.3. Не важно, что родился
Мой друг в другой стране,
Товарища не бросит
Он никогда в беде!
Казах он или татарин,
Таджик или грузин,

Вед 4. А в школе нашей
Подружиться мы с ним!
И пусть я с кожей белой ,

А друг мой потемней,
Не в этом вовсе дело,
А в дружбе с ним моей!
И если друг мой честен,
И не кривит душой,
Мы в классе сядем вместе
За партой за одной!

Вед.1 Мы живем на Урале, одном из многонациональных районов России. Урал населяют разные народы – русские, татары, башкиры, чувашаи, коми, украинцы, ненцы, удмурты – более ста разных национальностей и народностей.

Вед 2.Вряд ли найдется среди нас хотя бы один человек, который никогда в жизни не встречался с представителями не своей национальности

Вед3. Мы сегодня познакомимся с играми разных народов, проживающих на территории Урала. Получите карты путешествия и отправляйтесь в гости. Вас ждут игры народов мира.

Каждой группе выдаётся маршрутный лист и все идут на свою станцию. Станции располагаются вокруг школы, на стадионе. Каждая станция имеет табличку с названием, ведущие используют элементы костюмов того народа, который представляют. Каждый класс, согласно маршрутному листу проходят вместе с классным руководителем по станциям. Там их встречают ведущие, обучающиеся 10-11 класса, которые проводят с ними игры.

Станция «Самый меткий» - Проводится башкирская игра «Стрелок»

Правила игры. Проводятся две параллельные линии на расстоянии 10 – 15 м одна от другой. В середине между ними чертится круг диаметром 2 м. Один Игрок – стрелок. Он с мячом в руках стоит в кругу. Остальные игроки начинают перебежку от одной линии к другой. Стрелок старается попасть в них мячом. Тот, в кого попал, становится стрелком. В начале игры стрелком становится тот, кто после внезапной команды «Сесть!» присел последним. Момент броска мяча определяется самим стрелком. Мяч, брошенный мимо, игроки перебрасывают стрелку. Если игрок поймал мяч, брошенный в него, то это не считается попаданием. Выигрывает тот игрок, который ни разу не был стрелком (первый стрелок, не считается проигравшим).

Станция « Самый сильный» - Марийская игра-«Биляша»

На площадке чертят две линии на расстоянии 3 - 4 м одна от другой. Играющие, разделившись на две команды, становятся за этими линиями лицом друг к другу. Один из играющих по собственному желанию и согласию товарищей с криком «Биляша! » бежит к

другой команде, каждый участник которой вытягивает вперед правую руку. Подбежавший берет кого-нибудь из команды соперников за руку и старается перетянуть его через площадку за свою линию. Если ему это удастся, то он ставит пленника позади себя. Если же сам окажется за чертой команды противника, то становится ее пленником и располагается за спиной игрока, перетянувшего его на свою сторону. Игра продолжается, теперь игрока-нападающего высылает другая команда. Игра заканчивается тогда, когда одна команда перетянет к себе всех игроков другой команды. Правила игры. Перетягивать соперника можно только одной рукой, помогать другой рукой нельзя. Никто не должен отдергивать вытянутую вперед руку. Если игрока, у которого есть пленник, перетянет на свою сторону игрок противоположной команды, то пленник освобождается и возвращается на свое место в команде.

Станция «Самый быстрый», татарская игра «Серый волк»

Изображающему серого волка нельзя выскакивать, а всем игрокам убежать раньше, чем будут произнесены слова не видать. Ловить убегающих можно только до черты дома.

Одного из играющих выбирают серым волком. Присев на корточки, серый волк прячется за чертой в одном конце площадки (в кустах или в густой траве). Остальные играющие находятся на противоположной стороне. Расстояние между проведенными линиями 20—30 м. По сигналу все идут в лес собирать грибы, ягоды. Навстречу им выходит ведущий и спрашивает (дети хором отвечают):

- Вы, друзья, куда спешите?
- В лес дремучий мы идем
- Что вы делать там хотите?
- Там малины наберем
- Вам зачем малина, дети?
- Мы варенье приготовим
- Если волк в лесу вас встретит?
- Серый волк нас не догонит!

После этой переключки все подходят к тому месту, где прячется серый волк, и хором говорят:

- Соберу я ягоды, и сварю варенье,
- Милой моей бабушке будет угощенье
- Здесь малины много, всю и не собрать,
- А волков, медведей вовсе не видать!

После слов не видать серый волк встает, а дети быстро бегут за черту. Волк гонится за ними и старается кого-нибудь запятнать. Пленников он уводит в логово — туда, где прятался сам.

Станция «Самый ловкий» - Удмуртская игра «Коршун и курица»

Выбирают «коршуна», «курицу» и 5-7 «цыплят». «Цыплята» выстраиваются за «курицей» в колонну, обхватив руками талию впереди стоящего игрока. «Коршун» нападает на «цыплят», стараясь схватить последнего. «Курица», раскинув руки- «крылья», защищает «цыплят». Игра продолжается до тех пор, пока «коршун» не утащит всех цыплят.

Станция «Самый умный» - Мансийская игра «Журавль»

В игре участвовали все желающие мальчики, девочки, умеющие считать. Количество игроков – от двух до шести человек. Для игры изготавливали деревянные палочки (можно было использовать спички) и раскладывали на ровной поверхности в виде птицы, а именно: голова – три палочки, туловище – две, крылья – по пять палочек с каждой стороны туловища и хвост – четыре палочки. Длина палочек 5-8см, диаметр 3-5мм.

Один из игроков (водящий) убирает из «головы» журавля одну палочку и задает вопрос первому игроку: «Сколько палочек в голове?». Тот, сидя спиной к «птице», должен ответить, сколько палочек осталось, а именно: «Две». Далее убирается постоянно по одной палочке, и вопросы задаются в такой последовательности: «Сколько в «крыле» палочек?».

Ответ: «Четыре». «Сколько в «ноге» палочек?» Ответ: «Две». Сколько в «хвосте» палочек?»

Ответ: «Три». «Сколько в «ноге» палочек?» Ответ: «Две». «Сколько в «крыле» палочек?».

Ответ: «Три». «Сколько палочек в голове?». Ответ: «Одна», и так далее снова по порядку.

Игра продолжалась до тех пор, пока игрок не ошибался в ответе на вопрос. После этого водящий подсчитывал, сколько палочек собрал игрок в ходе игры, количество запоминалось, а палочки вновь раскладывались в виде птицы и игру начинал следующий участник. Если игрок повторно приступал к игре, не закончив, ее он начинал отгадывать с той позиции, в которой ранее допустил ошибку. Победителем становился игрок, набравший большее количество палочек и раньше закончивший игру. Игру в зависимости от возраста и способностей участвующих можно было упрощать или усложнять, соответственно уменьшая или увеличивая количество палочек в каждой части тела.

Игра способствует развитию памяти, внимания логического мышления воспитанию настойчивости и выдержке.

Станция «Самый внимательный» - игра коми «Ловля оленей»

Играющие делятся на две группы. Одни — олени, другие — пастухи. Пастухи берутся за руки, стоят полукругом лицом к оленям. Олени бегают по очерченной площадке. По сигналу «Лови!» пастухи стараются поймать оленей и замкнуть круг.

Правила игры. Ловить оленей можно только по сигналу. Круг замыкают тогда, когда поймано большее число игроков. Олени стараются не попадать в круг, но они уже не имеют права вырываться из круга, если он замкнут.

После прохождения всех станций дается команда на построение.

Вед 1Ведь, правда, друзья, хорошо на планете,

Когда на планете хозяева – дети!

Давайте беречь от невзгоды любой

Большой и доверчивый шар голубой!

Вед 2.А завершит наш Фестиваль флеш-моб

Все строятся в колонны классами. Исполняется флеш-моб , под песню «Дружат дети всей земли»

Вед 3.На этом наш фестиваль завершается (классы заходят в школу)

Заключение

У каждого народа своя культура, свои традиции и обычаи, народные промыслы, которые складываются годами и передаются от поколения к поколению. В нашем современном мире, где каждый человек живет своей жизнью, коренные народы Урала сохранили свою самобытность, и живут, не меняя образа жизни, сохраняя свои традиции.

Играя в народные игры, у детей, формируется устойчивое, заинтересованное, уважительное отношение к культуре родной страны, создаётся эмоционально положительная основа для развития патриотических чувств: любви к Родине.

Апробация данного проекта прошла в нашем ОУ:

https://vk.com/wall-217105534_122