Приложение 1.

КОНСПЕКТ ВОСПИТАТЕЛЬНОГО МЕРОПРИЯТИЯ\*

**«Коми народные игры»**

Мероприятие месячника КТД «Дни Коми культуры»,

посвященного 90-летию Республики Коми,

по направлению «Гражданско-патриотическое воспитание»

**6-7 классы**

(ответственный – 6а класс)

Форма: неделя национальных игр

**Задачи:**

*Коррекционно-обучающая –* продолжить знакомить учащихся с традиционными играми коми народа, с их историей, и их значимостью для воспитанников;

*Коррекционно-воспитательная –* способствовать формированию уважения и сохранения традиций коми народа в играх;

*Коррекционно-развивающая –* способствовать развитию организаторских способностей, силы, ловкости при игре, умения соблюдать правила игры.

**Оборудование.**

- Тексты считалок;

- Покрывало для игры «Игра в медведя»;

- Платки, шесты, ленты для игры «Невод»;

- Палочки для игры «Стой, олень!»;

- Веревка длиной 2-3 м для игры «Игра с веревкой»;

- Колечко, горошек или пуговица для игры «Колечко»;

- Платок для игры «Воробей».

**Место проведения**: игровая класса-группы, спортзал школы-интерната, пришкольная территория.

**Ход мероприятия**

**Подготовительный этап.**

Воспитанники ответственного класса совместно с воспитателем из различных источников собирают информацию о коми играх.

**Вводная часть.**

День первый.

*В игровой ответственного класса.*

*Ведущий 1.*

Каждый человек любит то место, где он родился и вырос, где он живет. Он помнит свой родной дом, город или село. На всю жизнь он запоминает дорогу в школу, родные места, одноклассников. Помнит игры, в которые играл в детстве.

И очень важно все это сохранить и преумножить свои знания о родном крае, чтобы знать ее историю, прошлое.

Для нас с вами самым дорогим стал коми край со своими традициями, историей. Вы уже много знаете о своей республике. Вы здесь живете.

*Ведущий 2.*

Народ коми издавна признавал важность развития в человеке физических и духовных сил и способностей. Это запечатлено в национальных традициях, обычаях и фольклоре коми: в сказках, былинах, песнях, поговорках, крылатых выражениях. Сильный человек сравнивался в них с медведем, как с самым сильным из зверей: «ош кодь ён» («силен, как медведь»). Человека незаурядного здоровья сравнивали с оленем: «кöр кодь ён» («здоров, как олень»). Сила, ловкость совершенствовались в самобытных народных играх и состязаниях (панласьöм) молодежи и взрослого населения. Наиболее популярными из них были состязания типа единоборств: перетягивание друг друга, сцепив согнутые крючком пальцы (чунь крукöн кыскасьны) или взявшись за палку (паличöн кыскасьны), борьба (вермасьöм), а также различные виды соревнований: состязания косцов (дiасьны), состязания на лошадях, оленях (вöлöн панласьöм, кöрьясöн панласьöм); хороводные пляски, игры (йöктöм, горань).

*Ведущий 3.*

Среди детей, подростков на всей территории Коми широко распространены самобытные народные подвижные игры (ворсöм).

В этих играх представлены все виды естественно-прикладных движений: ходьба и бег на лыжах (в условиях Севера это первая необходимость), бег, прыжки, метание предметов, лазание и перелезание и др.

Значительная часть игр способствует развитию наблюдательности, сообразительности, памяти, тактического мышления, умения ориентироваться на местности и во времени, в сложных ситуациях.

*Ведущий 4.*

Большинство подвижных игр проводится на воздухе: во дворах, в лесу, на лугу, на берегу реки. Игровой инвентарь простой. Это палки-биты, мячи, городки, обработанные предварительно кости и косточки животных и птиц, шары и др. Изготовление такого инвентаря по силам самим играющим.

*Ведущий 5.*

На земле Коми сохраняются как самобытные национальные, так и многие русские игры, занесенные в этот край 3-4 столетия назад («Лапта», «Чижик», «Палочка-выручалочка» и др.).

Традиционная культура коми богата разнообразными играми, многие из которых известны и в русской традиции. Наряду с широко распространенными «в догонялки», «в прятки, жмурки», существовали игры, бытовавшие на небольшой территории и придававшие игровой культуре коми национальное своеобразие.

*Ведущий 6.*

Почти каждая игра начинается с жеребьевки, чтобы справедливо установить очередность игровых действий и распределить игровые роли. Жеребьевка производилась различными способами, но чаще всего дети прибегали к помощи считалок. Главное достоинство считалок – это их ритмика, богатство звуковых повторов и забавные созвучия, рождающие веселые игровые ситуации.

*Ведущий 6.*

Мало на словах знать о коми народных играх, интереснее поиграть в них. Поэтому в течение недели мы будем встречаться с вами и играть в коми игры. Для этого каждый класс выберет себе 2-3 игры из предложенных, которые будет проводить с другими классами. А к играм выберите коми считалки и дома разучите их.

*Каждый класс выбирает себе по 2 коми считалки, по 2 игры, чтобы разучить их и научить играть своих сверстников из других классов.*

**Считалки** (на коми и на русском языках)**:**

1.

Тiрс- торс,

Куим стöкан морс,

Он кö вöдит,

Он и ворс!

2.

Öтчыд мамö ньöбис ботi.

Кык лун вiдзи,

Сiйö потi,

А мöдсе – пачин сотi.

3.

Интер, мици, тици, тул,

Ира, дира, дон.

Окер, покер, доминокер,

Шишел, вышел вон.

4.

Тучи, тучи, тучи, тучи,

Скачет конь большой, могучий.

Через тучи скачет он,

Кто не верит – выйди вон!

5.

Трынцы-брынцы, бубенцы,

Раззвонились удальцы,

Диги, диги, диги, дон,

Выходи скорее вон!

6.

Раз, два, три, четыре, пять,

Будем в прятки мы играть.

Небо, звезды, луг, цветы -

Ты пойди-ка поводи!

7.

Ежик, ежик, чудачок,

Сшил колючий пиджачок.

Встал в кружок и ну считать –

Нам водилку выбирать!

8.

Конь ретивый долгогривый

Скачет полем, скачет нивой.

Кто коня того поймает,

С нами в салочки играет.

**Игра 1. «Стой, олень!»** (в спортзале)

*Описание.* Играющие находятся в разных местах площадки (границы ее обозначены). Выбирается пастух. Получив палочку, он становится на середине площадки.

После сигнала «Беги, олень!» все разбегаются по площадке, а пастух старается догнать кого-нибудь из играющих, коснуться его палочкой и сказать: «Стой, олень!» Тот, кого коснулась палочка, отходит в сторону. Игра заканчивается, когда пастух поймает пятерых оленей.

*Правила игры.* Разбегаться можно только по сигналу «Беги, олень!» Осаленные отходят в условленное место. Салить надо осторожно.

**Игра 2. «Мышь и угол»** (в спортзале).

*Описание.* Игроки бросают жребий. На кого жребий падает, тот водит (он будет котом), остальные – мыши.

Мышки занимают пустые углы в комнате. Водящий ходит посередине комнаты и повторяет:

Шырö, шырö, вай мен пельöс,

Шырö, шырö, вай мен пельöс,

Мышка, мышка, дай мне угол,

Мышка, мышка, дай мне угол!

Мышки в это время меняются своими углами, перебегая с одного угла в другой. А кот наблюдает за ними, и если останется какой-либо угол пустым, занимает его. Заняв пустой угол, сам становится мышкой, а мышь, потерявшая угол, становится котом. Игра продолжается с новым котом. Кот ходит по комнате, приговаривая:

Мышка, мышка, дай мне угол,

Мышка, мышка, дай мне угол!

Играть могут по 5-10 человек, в зависимости от размеров комнаты.

**Игра 3. «Олени (Кöрöн)»** (на пришкольной территории).

*Описание.* Играющие договариваются о границах площадки (указывают деревья, кусты или другие предметы, дальше которых во время игры убегать нельзя). По считалке выбирают водящего (*морта* – человека). Остальные - «олени» (кöрöн) – разбегаются по всей площадке.

Водящий начинает догонять кого-нибудь из «оленей». Если сумеет осалить (коснуться рукой) убегающего игрока, то последний должен остановиться и ответить на вопрос водящего: «Человек или олень?» («Кöр aли морт?». Осаленный, ответивший: «Человек» (*морт*), становится вторым водящим и начинает вместе с первым водящим салить других «оленей». Если же осаленный ответит: «Олень» (кöр), то водящий старается удержать его силой, считая до 10. Игрок, вырвавшийся до конца счета «десять», остается «оленем», а игрок, удержанный водящим, становится еще одним водящим. Игра продолжается, пока не будет осален и удержан последний «олень», который и признается самым быстрым, ловким игроком - «оленем».

**Игра 4. «Игра в медведя»** (на пришкольной территории).

*Описание.* По жребию (считалке) выбирают водящего – медведя. Остальные – сборщики ягод. Медведь становится на четвереньки на полу. Его накрывают большим покрывалом. Сборщики ягод ходят по кругу вокруг медведя, делают вид, что собирают ягоды, при этом поют:

У медведя во бору грибы, ягоды беру,

А медведь не спит и на нас рычит.

Медведь сбрасывает покрывало и ловит ягодников. Тот, кого поймали, становится медведем, медведь – играющим. Если же поймать никого не удалось, то он вновь становится медведем. Его укрывают покрывалом, игра продолжается.

**Игра 5. «Чур, все! (Чур, ставным)»** (на пришкольной территории)

Играют 4-20 и более человек.

*Описание.* Играющие разбиваются на две равные по численности команды. Между двумя любыми представителями их команд считалкой определяется команда водящих и команда прячущихся. Желательно выделить двух судей. Игроки водящей команды, стоя по кругу, поочередно каждый по 3 или 5 раз (по договоренности) громко повторяют речитатив, составленный из скороговорок. Например: «Добр бобер для бобрихи, бобрят», «Лосиха лижет лосят», «Лиса любит лисят», «Сы – сы – сы, сы – сы – сы, мы не видели осы», «С носа на нос переносица не переносится», «Шöрöманьвань, шöрöваньмань, маньваньшöр», «Киц-карын, кущiс кызвылкар карöны». В это время все игроки другой команды прячутся в одном месте. Как только последний игрок закончит речитатив, вся команда отправляется на поиски спрятавшихся. Если удается обнаружить (заметить) хотя бы одного из спрятавшихся игроков, ищущие, крикнув «Чур!», бегут к месту жеребьевки и, взявшись за руки, произносят громко 1 раз один из указанных речитативов. Игроки команды, которая пряталась, также бегут к месту жеребьевки и, образовав круг, произносят тот же речитатив. Та из двух команд, которая сделает это быстрее, становится прячущейся командой, и игра возобновляется.

*Правила.*

1. Речитатив нужно произносить не переставляя в нем слова, иначе судья обяжет повторить еще раз.
2. Надо начинать речитатив хором, когда все игроки команды прибегут в круг.

**Игра 6. «Невод»** (в спортзале).

Играющие выбирают рыбу. На голову ей надевают яркий платок или венок из цветов и помещают в центр хоровода, изображающего невод. На расстоянии 1,5—2 м от хоровода устанавливают четыре украшенных лентами шеста. Рыба, пробравшись сквозь невод (под руками играющих), бежит к одному из шестов. Игроки догоняют ее. Если рыбу не догнали, и она спряталась за шестом, она остается рыбой, если поймают, то она возвращается в хоровод. Рыбой становится тот, кого догнали.

*Правила игры*. Игроку, выбегающему из-под невода, надо проявлять ловкость, а не силу. Разрывать круг нельзя.

**Игра 7. «Игра с веревкой (Гезйöн ворсöм)»** (в спортзале).

*Описание.* Участники (до 30 человек) становились в круг, держались обеими руками за веревку, концы которой завязаны. Водящий, находящийся внутри круга, выбирал момент и неожиданно ударял кого-либо по руке. Тот, чтобы не быть пойманным, отскакивал, не отпуская веревку, или убирал руку.

**Игра 8. «Колечко»** (в игровой).

На молодежных посиделках часто играли в **«Колечко»**, которая была еще известна под названием «Гiзь, гiзь, гораньöй».

Сидящие на лавочке игроки держали руки лодочкой. Один из играющих следил за движением другого, который под исполнение припевки незаметно оставлял щепку, горошек или пуговицу в чьи-то руки.

*Припевка:*

Гiзь, гiзь, гораньöй

Да батюшка Еремей.

Закрывайте и прикрывайте,

Ищите и узнавайте,

У кого гiзянь?

Угадав, игрок менялся местами с теми, у кого обнаруживал спрятанную вещь. В качестве наказания, игрок, трижды не угадавший, у кого находились предметы, должен быть всем объявить имя невесты или жениха.

**Игра 9. «Воробей»** (в игровой).

*Описание.* По жребию выбирают водящего – воробья. Все играющие становятся в круг. Воробья ставят в центр круга. Ему завязывают глаза. Играющие поют:

Миян гажа сад йöрö

Локтiс пышкай да сьылö:

- Пышкай, пышкай, эн вуграв,

Кодi нявöстас, тöдмав.

Прилетел к нам воробей

И запел как соловей:

- Эй ты, птичка, не зевай,

Кто мяукнет, угадай.

Все замолкают. Кто-нибудь скажет: «мяу, мяу», стараясь изменить голос.

Водящему нужно узнать, кто подал голос. Если угадает правильно, то становится в круг, а глаза завязывают тому, чей голос узнали. Если не угадали, то водящий продолжает водить. Игра продолжается. Играть могут по 10-15 человек.

**Основная часть.**

День второй. Игры в спортзале.

*Игра 1. «Стой, олень!»*

*Игра 2. «Мышь и угол»*

День третий. Игры на пришкольной территории.

*Игра 3. «Олени (Кöрöн)»*

*Игра 4. «Игра в медведя»*

*Игра 5. «Чур, все! (Чур, ставным)»*

День четвертый. Игры в спортзале.

*Игра 6. «Невод»*

*Игра 7. «Игра с веревкой (Гезйöн ворсöм)»*

День пятый. Игры в игровой ответственного класса.

*Игра 8. «Колечко»*

*Игра 9. «Воробей»*

**Заключение.**

День пятый (продолжение).

*В игровой ответственного класса.*

*Рефлексия*

- Каким традициям коми народа была посвящена эта «Неделя»?

- Чем вам понравилась эта «Неделя»?

- В какую игру вам бы хотелось еще раз поиграть или научить ребят из других классов? Почему? (Этим взрослые отмечают, какие игры детям понравились и запомнились)

- Какие считалки вам понравились? (ответы детей)

*Награждение участников*

- за активность;

- за проведение игры среди других детей;

- за правильное произношение слов, считалок на коми языке.

*\*Составитель конспекта воспитательного мероприятия:*

Соснина Надежда Николаевна, воспитатель ГБОУ «Школа-интернат №3» г. Сыктывкара