

Методическая разработка спортивного мероприятия

**«Игры народов, проживающих на территории
Шемышейского района»**



**Разработала:
методист МБОУ ДО ЦДТ
Шемышейского района
Сероштанова А.М.**

**р.п. Шемышейка,
2022г.**

«В игре формируются все стороны души человеческой: его ум, сердце, воля».
К.Д.Ушинский

Введение.

Игра, как форма физического воспитания подрастающего поколения, составляет неотъемлемую часть современного воспитательного процесса. Игра является спутником детства, где человек открывает для себя вечно обновляющийся мир. Во время игры у ребенка развиваются волевые и моральные качества, умственные способности, развиваются двигательные навыки. Игра оказывает большое влияние на наклонности ребенка и силу его души. Ни один вид современно развивающегося спорта не способен вытеснить игру из обихода ребенка. В спорте и игре есть одно общее начало – соревнование, недаром современные педагоги по физической культуре используют игровой метод в спортивной подготовке.

Младший и средний возраст учащихся является наиболее благоприятным для включения подвижных игр в процесс воспитания.

Тема занятия: *«Игра, как способ формирования дружбы между детьми, один из способов гуманистической атмосферы в коллективе»*

Цель занятия: Формирование понятия об играх разных народов, проживающих на территории Шемьшейского района.

Задачи:

- осуществлять пропаганду физической культуры и спорта
- способствовать выявлению желающих заниматься различными видами спорта
- дать возможность определить свой уровень физического развития
- гармоничное развитие личности
- познакомить с различными видами народных игр
- способствовать патриотическому, нравственному воспитанию
- воспитание у детей чувства коллективизма и развитие инициативы, смелости, находчивости, ловкости

Тип занятия: спортивное мероприятие

Форма проведения: групповая

Оборудование: проектор, экран, ноутбук, спортивное оборудование

Целевая аудитория: учащиеся МБОУ ДО ЦДТ.

План проведения занятия:

1. **Организационный этап занятия.** Знакомство с учащимися. Введение в программу «Ступени». Совместное определение проблемы и

темы занятия.

2. Основной этап. Проведение упражнений, игр. Индивидуальная работа: ранжирование жизненных ценностей.

3. Итоговый этап. Рефлексия.

Ход занятия

1. Организационный этап занятия

Педагог. Здравствуйте, уважаемые ребята. Знаете ли вы, что игра-одно из самых древних занятий людей? И сегодня я хочу вас познакомить с играми народов проживающих на территории нашего Шемышейского района. Кто мне назовет, в какие игры вы играете на улице? (ответы детей)

Итак, тема нашего занятия – **«Игры народов, проживающих на территории Шемышейского района»**

2. Основной этап занятия

А сегодня мы познакомимся с мордовскими народными играми. Предлагаю поиграть в игру **«В ключи»** (**«Панжомнесэ»** - эрз., **«Пантемаса»**- мокш.) **Ребята, кто желает участвовать выходим в середину, а остальные будут громко болеть за команду.**

Условия игры:

Играющих пять человек. На земле чертится квадрат, по углам дома садятся четыре играющих, а пятый стоит на середине. Он подходит к одному из сидящих игроков и спрашивает:

Дядя(тётя), у тебя ключи?

Тот отвечает, указывая на соседа:

Вон у дяди (тёти) спроси.

Так водящий обходит всех четверых. Последний ему советует:

Посередине поищи!

Водящий отходит в середину, а в это время остальные вскакивают и меняются местами. Водящий старается быстро занять чьё-либо место, пятый играющий опять остаётся без места. И игра повторяется сначала.

Правила игры. Меняться местами можно лишь тогда, когда ведущий отходит в середину. Уголок занимает тот, кто первым туда попал. Если кто-нибудь не поменяет место, то он становится водящим.

(Дети играют в игру)

А теперь вторая игра **«В курочек»**(**«Сараскесэ»** - эрз., **«Сараскакс»** - мокш.) **Теперь болельщики и участники поменяются местами.**

Условия игры:

Играющие делятся на две группы. Дети – курочки, усевшись на траву, образуют круг. За каждой курочкой стоит игрок – хозяин курочки. Водящий ходит по кругу и решает, у кого взять курочку. Подходит к одной из них и трогает её за голову. Сразу же водящий и хозяин курочки пускаются бежать наперегонки по кругу. Кто из них прибежит первым, тот и становится хозяином, а оставшийся становится водящим. Игра продолжается.

Правила игры. Нельзя мешать бегающим вокруг играющих. Хозяином будет тот, кто первым займёт место. Бежать наперегонки можно только после того, как водящий дотронется рукой до курочки.

Ребята, вы большие молодцы, а теперь поиграем в русские народные игры.

Первая игра «*Капуста*»

Условие игры: Рисуется круг – «огород». На середину круга складываются шапки, пояса, платки и прочее. Это – «капуста». Все участники игры стоят за кругом, а один из них выбирается хозяином. Он садится рядом с «капустой». «Хозяин» изображает движениями то, о чем поет:

Я на камушке сижу, Мелки колышки тешу.

Мелки колышки тешу,

Огород свой горожу,

Чтоб капусту не украли,

В огород не прибежали

Волк и лисица, бобер и курица,

Заяц усатый, медведь косолапый.

Играющие стараются быстро забежать в «огород», схватить «капусту» и убежать. Кого «хозяин» поймает, тот выбывает из игры. Участник, который больше всех унесет «капусты», объявляется победителем.

Правила игры: Бежать можно только после слов «медведь косолапый».

Вторая игра «Дедушка Рожок»

Условие игры: Дети по считалке выбирают Дедушку.

По божьей росе,

По поповой полосе

Там шишки, орешки,

Медок, сахарок

Поди вон, дедушка Рожок!

Выбранному игроку-Дедушке отводится «дом». Остальные игроки отходят на 15-20 шагов от «дома» этого - у них свой «дом».

Дети: Ах ты, дедушка Рожок,
 На плече дыру прожёт!

Дедушка: Кто меня боится? Дети: Никто!

Кого он осалил, вместе с ним ловит играющих. Как только играющие перебегут из дома в дом и водящий вместе с помощником займут свое место, игра возобновляется.

Правила игры: игра продолжается до тех пор, пока не останется три-четыре не пойманных играющих.

Ребята, вы большие молодцы! А теперь кто мне назовет какой народ занимает третье место по численности в нашем районе? Правильно, татары. И мы поиграем в национальную татарскую игру «**Тимербай**»

Условия игры; Играющие, взявшись за руки, делают круг. Выбирают водящего — Тимербая. Он становится в центре круга. Водящий говорит:

**Пять детей у Тимербая,
Дружно, весело играют.
В речке быстрой искупались,
Нашалились, наплескались.
Хорошенечко отмылись
И красиво нарядились.
И ни есть, ни пить не стали,
В лес под вечер прибежали.
Друг на друга поглядели,
Сделали вот так!**

С последними словами вот так водящий делает какое-нибудь движение. Все должны повторить его. Затем водящий выбирает кого-нибудь вместо себя.

Правила игры.

Движения, которые уже показывали, повторять нельзя. Показанные движения надо выполнять точно. Можно использовать в игре различные предметы (мячи, косички, ленточки и т. д.).

Лисички и курочки

На одном конце площадки находятся в курятнике куры и петухи. На противоположном — стоит лисичка.

Курочки и петухи (от трех до пяти игроков) ходят по площадке, делая вид, что клюют различных насекомых, зерна и т. д. Когда к ним подкрадывается лисичка, петухи кричат: «Ку-ка-ре-ку!» По этому сигналу все бегут в курятник, за ними бросается лисичка, которая старается запятнать любого из игроков.

Правила игры.

Если водящему не удастся запятнать кого-либо из игроков, то он снова водит.

Вторая игра «Угадай и догони (Читанме, бузме)»

Условия игры: Играющие садятся на скамейку или на траву в один ряд. Впереди садится водящий. Ему завязывают глаза. Один из игроков подходит к водящему, кладет руку на плечо и называет его по имени. Водящий должен отгадать, кто это. Если он угадает, то быстро снимает повязку и догоняет убегающего. Если водящий назвал имя игрока неправильно, тогда подходит другой игрок. Если имя названо правильно, игрок задевает водящего по плечу, давая понять, что нужно бежать. **Правила игры.**

В случае если водящий не поймет товарища, можно повторить игру еще раз с ним. Как только поймает игрока, водящий садится в конец колонны, а пойманный становится водящим. В игре устанавливается строгая очередность.

Все мы с вами знаем, что недавно в состав России вошли 2 новых республики ЛНР и ДНР и сейчас мы посмотрим небольшой видеофильм о национальной культуре и играх этих народов.

А теперь, приглашаю вас ребята, поиграть.

Хлибчик (Хлебец)

Все желающие играть, взявшись за руки, становятся попарно (пара за парой) на некотором расстоянии от игрока, у которого нет пары. Он называется хлибчиком (хлебцем).

– *Пеку, пеку хлебец!!* (Выкрикивает он.)

– *А выпечешь?* (Спрашивает задняя пара.)

– *Выпеку!*

– *А поделишься?*

– *Поделюсь!*

С этими словами два задних игрока бегут в противоположных направлениях с намерением соединиться и встать перед хлибчиком. А тот пытается поймать одного из них до того, как они возьмутся за руки. Если это ему удастся, он вместе с пойманным составляет новую пару, которая становится первой, а игрок, оставшийся без пары, оказывается хлибчиком. Игра повторяется в том же порядке.

В речку гоп

Две шеренги стоят одна против другой на расстоянии полтора - два метра. Ведущий дает команду:

- В речку гоп! - все бегут вперед.

- На берег, гоп! - все бегут назад. Часто ведущий повторяет одинаковую команду несколько раз. В таком случае все должны стоять на месте. Например:

- В речку гоп! - все бегут вперед.

- В речку гоп! - все стоят на месте. Кто бежит назад, - выбывает из игры.

Игра продолжается до тех пор, пока в одной из шеренг не выйдет последний игрок.

Вот и подошло наше мероприятие к концу, а вы заметили, что сегодня у нас нет жюри? Потому, что в нашем мероприятии побеждает дружба!!!»

3. Итоговый этап занятия. Рефлексия.

- Сегодня вы познакомились с играми народов проживающих в нашем районе. Все они весёлые, спортивные, увлекательные.

- Я попрошу всех участников нашего занятия оценить значимость этого для себя лично.

Обучающиеся выбирают стикеры определенного цвета:

- красный – одобряю,

- синий - не одобряю.

- Благодарю всех за участие, доброго всем здоровья и успехов!

Методические рекомендации по проведению занятия:

- Данное занятие может проводить педагог, имеющий специальную подготовку.

- Необходимо учитывать возрастные и психологические особенности аудитории.

- Необходимо подбирать игры и упражнения, которые будут эффективно способствовать установок на здоровый образ жизни.

- На занятии важен психологический настрой.

Используемые методы:

- беседа с активным привлечением учащихся;

- игра, упражнение;

- видео-презентация;

Список использованной литературы:

1. Организация и методика проведения игр с подростками. Б.В.Куприянов, М.И.Рожков, И.И.Фришман, Москва Гуманитарный издательский центр, 2001. С-215
2. Играй! Самые интересные детские игры со всего мира. Р.Ориол, Изд.: Манн, Иванов и Фербер. 2016. С-128

3. Методические рекомендации для проведения занятий с подростками и молодежью по профилактике поведенческих болезней/под ред. Таенковой И.О.- Хабаровск: Краевой молодежный социальный медико – педагогический центр. 2008.С-88