

ПРОЕКТ
*Коллективно – творческого
дела*

Направление краеведение



РОДИТЕЛЬСКИЙ КОМИТЕТ
6Б класса,
МОУ «Средняя школа №33»,
г. о. Саранск, Республики Мордовия



История возникновения нашего КТД

Ежегодно, в конце учебного года, мы выезжаем всем классом на природу.

Цель наших выездов - укреплять детско – родительские отношения, развивать и оздоравливать детей, способствовать освоению элементарных навыков общения и нахождения в природе, развивать коммуникативные навыки.

Мы старались, чтобы выезды были всегда тематическими. В 3 классе наша поездка имела спортивно - экологическую направленность. Мы вместе с детьми проводили спортивные состязания, «веселые старты», турнир по футболу, катались на лошадях.



Следующий год наш выезд имел художественно – оздоровительную направленность. С детьми работали аниматоры по специально разработанной музыкальной программе. Ребята танцевали, водили хороводы, играли в игры, аттракционы, кормили лошадей.



По окончании нашими детьми 5 класса, мы, сделав анализ наших поездок, взвесив все плюсы и минусы, все за и против, решили провести спортивно – краеведческую игру.

Актуальность
спортивно - краеведческой игры
«Кругса налхксема»
(карусель или круговая эстафета)

Мы живем в прекрасной Республике Мордовия. Коренные жители нашего края - мордва (эрзяне и мокшане). У мордвы, как у многих народов, есть свои национальные игры, которые имеют многовековые традиции. Они дошли до нас, но, к сожалению, не все дети знакомы с ними. Многие игры связаны с песнями, афоризмами и крылатыми выражениями.

Игры мордвы:

- Обогащают нравственные представления детей.
- Способствуют развитию толерантного отношения к представителям других культур.
- Формируют интерес и ценностное отношение к мордовским народам.
- Развивают физические качества детей (скорость, силу, гибкость, выносливость, координацию).



Описание КТД
спортивной - краеведческой игры
«Кругса налхксема»
(карусель или круговая эстафета)

Предлагаем вам **проект** нашего коллективно-творческого дела, спортивно – краеведческой игры «Кругса налхксема», (круговая эстафета), в которой дети группами будут передвигаться по станциям, знакомиться с историей игры, отражать образ людей, труд, проявлять смелость, смекалку, выдержку, творческую выдумку, стремиться к победе.

Игры мордвы имеют много юмора, шуток, соревновательного задора.

Если вы заинтересовались, Вы также можете попробовать провести подобную игру, заменив станции на игры ваших народов.



Предварительная деятельность

1 этап

Собрание родительского комитета.

Распределение обязанностей родителями на КТД, назначение ответственных.

2 этап

Подготовительный этап

1 группа родителей. Ведет переговоры с базой отдыха

2 группа родителей. Готовит сладкий стол.

3 группа родителей. Оформляет документы на перевоз детей до базы отдыха и обратно.

4 группа родителей. Составляет план мероприятия, делит детей и родителей на группы. Назначает ответственных судей на станции. Составляет маршрутный лист. Готовят инвентарь.

3 этап

День КТД

1 группа родителей, встречает детей.

2 группа родителей, проверяет автотранспорт, рассаживает детей, перевозит их до места назначения.

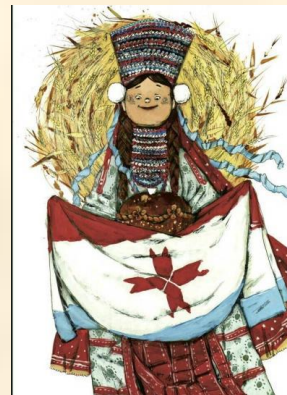
3 группа родителей, встречают детей на базе, распределяет на 3 команды, назначает «Вожака» (родителя), который будет сопровождать детей на протяжении маршрутов.

4 группа родителей, уходят на станции, оборудуют их, ждут детей, проводят игру.

5 группа родителей, строит детей, сообщает им о цели визита на базу отдыха, проводит инструктаж, проводит подведение итогов игры.

6 группа родителей готовит сладкий стол.

Ход игры «Кругса налхксема»



Ведущий: «Кругса налхксема» в переводе с мордовского «игры по кругу». Сегодня мы отправляемся по территории Мордовии, где живет самобытный народ, в играх которых отражается быт и культура. Во время игры мордва выражала свои взгляды, одушевляла диких животных. Игры воссоздавали бытовые сценки, вырабатывали художественный вкус, способность к фантазированию, образному мышлению.

Сегодня мы отправимся по нескольким станциям, где с вами проведут игры, некоторые из них осовременены, некоторые вызовут у вас трудности, но это не беда, а всего лишь игра.

У каждой команды есть лист путеводитель, вы с ним отправитесь на станции. В ходе игры вы получите интересную информацию или творческое задание, а также получите определенный результат.

По завершении прохождения последней станции, мы встречаемся вновь с вами на этой полянке, где подведем итоги нашей круговой эстафеты «Кругса налхксема».

Прохождение станций: дети получают маршрутные листы и отправляются по станциям.

Время прохождения одной станции 10 минут.

Станция 1 «КЛЁК»

История игры: с давних времен в эту игру играли взрослые и дети круглый год. Игроки делились на команды. Каждая из них подвязывалась поясами (кушаком), они отличались друг от друга цветом и орнаментом.

Для этой игры нужны: биты - палки по числу участников (70-80 см), 1 небольшая деревянная чурка (клёк).

Чертятся квадраты для линии кона 1 x 1 м.

Квадрат для клёка 15 x 15 см.

В маленький квадрат ставят чурочку - клёк.

Судья стоит у «клёка», сбоку. Играющие встают друг за другом. На расстоянии 8-10 шагов от линии большого квадрата, с битами в руках, у специально отчерченной линии.

Игроки по очереди бросают биты, стараясь выбить клёк за пределы кона. Судья подсчитывает сколько клёков выбила команда поочередно, за пределы линии кона.

Правила. При броске нельзя заходить за линию. Судья следит, чтобы никто не выходил из- за линии. Если это случается, судья может не засчитать бросок. Судья в листе путеводителя фиксирует количество сбитых клёков командой.



Станция 2 «Богатырь вий» («Бросок полена» или «Богатырская сила»)

История игры: В данную игру играли в основном мужчины и крепкие парни. Игра проходила на месте вырубки леса или во время заготовки дров.

Для этой игры нужны: одно полено, отчерченная зона приземления полена метрами.

Чертится линия, зона броска.

Судья стоит сбоку зоны приземления полена.

Играющие встают друг за другом на линию метания. Выполняют замах и бросок полена, судья фиксирует на сколько метров приземлилось полено, приплюсовывает метры последующих игроков команды, затем подсчитывается общая сумма всех бросков, фиксируется в маршрутном листе.

Правила. При броске нельзя заходить за линию. Судья следит, чтобы никто не выходил из- за линии. Если это случается, судья может не засчитать бросок.



Станция 3

Кевняса налхсемась

(«В камушки»)

История игры: В игру играли дети, собравшись в одном из дворов. Тот, кто набирал больше камушек, тому доставался самый большой кусок пирога.

Для игр необходимо : пять небольших чуть больше лесного ореха камушек.

Перед началом игры определяется очередность выполнения заданий.

Определяется очередность выполнения бросков. Первая фигура называется «фкяняса» - «по одному». Игрок подбрасывает свой камушек и, пока он находится в полете, поднимает один камушек и тут же ловит свой, не давая ему упасть. Таким же способом он поднимает все остальные.

Игра для эстафеты упрощается до первого уровня.

Правила игры: игрок, не подобранный камушек с земли или уронивший свой камушек, выбывает из игры.

Судья фиксирует, чтобы все игроки приняли участие в игре и подсчитывает количество правильно выполненных подбрасываний и подъемов камушков.



Станция 4

«Кирьксэ»

(«Жмурки»)

История игры: На полотенце был вышит орнамент мордовской вышивки, он имел смысловое значение. Вся мордовская вышивка была направлена на защиту от злых стихий и оберегала от духов. (Мордва очень долгое время поклонялись, верили языческим богам)

Для игры необходимо: полотенце с мордовским орнаментом.

Перед началом игры ведущий рассказывает о полотенце и мордовском орнаменте.

Команда определяет одного водящего. Водящий встает в центр команды, ему завязывают глаза полотенцем. Игроки команды встают в круг, взявшись за руки, водят хоровод со словами:

Отгадай, чей голосок,
Становится в кружок
И скорей кого-нибудь
Своей палочкой коснись.
Отвечай поскорей,
Отгадать торопись!



После этого игроки останавливаются, а водящий приближается к ним и ощупывает их головы: по длине волос, головному убору и другим признакам он должен узнать стоящих перед ним игроков.

Судья подсчитывает всех правильно названных игроков, заносит в лист путеводитель. (Игру можно повторить несколько раз, сменив водящего).

Правила игры: нельзя приоткрывать глаза, а так же голосом подсказывать свое имя. В случае нарушений правил, судья может не засчитать узанного игрока.

Станция 5
«Куйть вельхкса комотнема»
(«Змейка»)

История игры: Играть в данную игру мордва начинала весной. Длинная веревка символизировала скорое начало лета и долгое ее продолжение.

Для игры необходима длинная толстая скакалка или канат.

Команда определяет двух игроков, которые будут раскручивать скакалку. Они берут скакалку с двух концов, остальные игроки встают посередине, скакалка сзади них. По команде ведущего скакалку начинают крутить, а игроки команды должны перепрыгнуть скакалку все вместе, чтобы не наступить на нее или сбиться.

Дается пробных 2-3 раза, затем под счет.

Судья фиксирует количество попыток (например, для всех команд 3) и количество раз перепрыгнутых скакалку раз без ошибок. Заносит данные в лист путеводитель.

Правила игры: за нарушение правил считается, если игрок наступил на скакалку, не выполнил прыжок.



Подведение итогов
КТД «Кругса налхксема»

Построение. После прохождения всех станций игроки команд собираются на полянке, судьи собирают маршрутные листы. Подсчитывают набранные баллы. Во время работы жюри по подведению итогов, для детей проводится:

Викторина для команд:

1. Как называется столица Мордовии? (Саранск)
2. Назовите государственную символику Республики Мордовии (гимн, герб, флаг.)
3. Сколько цветов на флаге Мордовии? (3: красный, белый, синий)
4. Что означает розетка на белой полосе флага? (символ солнца)
5. На скольких языках написан гимн Мордовии? (на 3: эрзянском, мокшанском, русском)
6. Что изображено на гербе г. Саранска (Лиса, что свидетельствует о преобладании охотничьего промысла, и 3 стрелы).
7. Кто из наших земляков совершил побег из плена на фашистском самолете? (Михаил Девятаев).
8. Как зовут знаменитого флотоводца нашей Республики? (Ф. Ф. Ушаков)
9. Известный художник – уроженец Мордовии (Федот Сычков)
10. Какое животное изображено на гербе Республики Мордовия? (лиса).
11. Назовите самое крупное хищное животное наших лесов (Бурый медведь).
12. Назовите ценных зверей, имеющих охотничье-промысловое значение (белка, лисица, куница).
13. В каком из районов Мордовии находится Мордовский государственный национальный заповедник? (Темников)
14. Какой город Мордовии считается самым молодым? (Ковылкино).
15. Какой город Мордовии является старейшим городом Мордовии? (Темников)

Подведение итогов, награждение.

Сладкий стол.