

1.1 Беседа «Культура и быт народов Севера»

Воспитатель: Ребята, в какой стране мы с вами живем?

Воспитатель показывает Россию на карте.

- Наша страна очень большая. В ней есть и высокие горы, и глубокие моря, и озера, и жаркие пустыни, и холодная арктическая тайга.

Воспитатель показывает на карте Северную часть России.

Воспитатель: В России живет много разных народов.

- А какие народы живут на Севере? Вы знаете?

- А вы бы хотели побывать на Севере?

- А как вы думаете - какая погода на севере?

- Как называется жилище на Севере? (*Ответы детей*)

Чум - это жилище северных народов. Чум делают из оленьих шкур, а каркас делают из жердей – тонких стволов деревьев, их связывают вместе в центре и затем обтягивают шкурами. В верхней части чума оставляют дымовое отверстие. Оно необходимо для того, чтобы дым от костра или печки не задерживался в чуме, а выходил на улицу.

Но у северных народов есть еще одно удивительное и интересное жилище, которое делается из льда называется оно иглу.

- Как вы думаете почему иглу строится из льда и снега?

- В каких случаях делают такие дома? (*Ответы детей*)

Воспитатель:

Основная работа северян - оленеводство, также они занимаются охотой и рыбалкой. Это очень смелые и сильные люди. Ведут они кочевой образ жизни. В поисках корма для животных часто переходят с одного места на другое. Съедят олени корм - идут дальше, а за ними оленеводы. Уходят далеко на Север. То место, где живут оленеводы, пасущие оленей, называется стойбище. Олени служат для народов Севера еще и как транспорт.

Воспитатель: Рассмотрим внимательно одежду. Из чего она сшита?

Да, это меховая одежда, но называется она не шуба, а малица. Посмотрите, как интересно сшита малица – мех внутри.

- Как вы думаете почему так люди делают? (*Ответы детей*)

Обувь шапки или капюшоны тоже из меха оленя. Вот видите, ребята, олень кормит, перевозит людей и одевает северян. Народы Севера очень талантливы. Они изготавливают очень красивые изделия из меха. В долгую полярную ночь женщины расшивают одежду, рукавицы, делают украшения и игрушки. Все это украшают бисером это маленькие стеклянные бусинки, которые на солнце очень красиво переливаются.

Рефлексия

Воспитатель:

Ребята, о чем мы сегодня говорили?

Что интересного узнали?

Ребята, что бы вы пожелали народам Севера?

1.1 Карточка игр народов России

Татарская народная игра «Продаём горшки»

Цель: развитие ловкости, быстроты двигательной реакции, укрепление мышц опорно-двигательного аппарата.

Играющие разделяются на две группы: дети-горшки и игроки—хозяева горшков. Дети-горшки образуют круг, встав на колени или усевшись на траву. 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, и они начинают бег по кругу навстречу друг другу (круг обегает три раза). Кто быстрее добежит до свободного места в кругу, тот занимает это место, а оставшийся становится водящим.

Правила игры:

- бегать разрешается только по кругу, не пересекая его;
- бегущие не имеют права задевать других игроков;
- водящий может начинать бег в любом направлении. Если он начал бег влево, запятнанный должен бежать вправо.

«Угадай и догони»

Цель: развитие внимательности, ловкости.

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 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.

Правила игры:

- если имя названо правильно, игрок задевает водящего по плечу, давая понять, что нужно бежать;
- как только водящий поймает игрока, он садится в конец колонны, а пойманный игрок становится водящим.

«Скок-перескок»

Цель: развитие внимательности, умения ориентироваться, укрепление мускулатуры ног.

На игровой площадке чертят большой круг, внутри него - маленькие кружки диаметром 30 - 35 см для каждого участника игры. В центре большого круга стоит водящий.

Водящий говорит: «Перескок!». После этого слова игроки быстро меняются местами (кружками, прыгая на одной ноге. Водящий старается занять место одного из играющих, прыгая тоже на одной ноге. Тот, кто останется без места, становится водящим.

Правила игры:

- нельзя выталкивать друг друга из кружков;
- двое играющих не должны находиться в одном кружке;
- при смене мест кружок считается за тем, кто раньше вступил в него.

Адыгейские игры «Прыжок лягушки»

Подготовка: Играют два и больше мальчиков. Отмечают линию старта.

Описание игры: *Игрок подходит к линии старта и принимает позу лягушки (становится на четвереньки с опорой на кисти и подошвы ног). Затем последовательно прыгает три раза. Последнее место приземления отмечается. Далее то же самое выполняют следующие по очереди.*

Правила игры: Нельзя переступать через линию старта и отрывать ладони от пола до начала прыжка. Выигрывает тот, кто прыгнул дальше всех.

«Пастух»

Описание игры: *Игра проводится на открытой площадке. Играющие делятся на две команды. Первая команда «волки», другая – «стадо коров». Выбирается пастух. Для охраны стада в руках у него «кнут» - веточка с привязанным к нему шпагатом. Очерчивается круг, чтобы «стадо» могло свободно перемещаться в нем.*

Когда «пастух» загоняет стадо домой (в круг), то на них нападают «волки». «Волки» хотят вытащить «коров» за пределы «дома», но «коровы» сопротивляются и даже затаскивают «волков» к себе в дом. «Пастух» подбегает и «убивает» «волков», дотрагиваясь к ним «кнутом».

Хакасская народная игра «Медведь и пень»

Описание игры: *Выбирается водящий и «медведь», остальные «пни». Садятся вокруг лицом к центру круга, оставляя проходы между собой. Водящий движется между пнями, слегка задевая макушки одновременно напевая песенку: «Чабы, чабы медведь пень». Следом крадется медведь, чтобы поймать и запятнать его. Если поймает, то они оба станут пнями и сядут, а вместо них выберут других. И всё начинается сначала.*

«Спрячь рукавицу»

Описание игры: *Дети сидят на полу в кругу с вытянутыми ногами. Водящий стоит на коленях. По знаку воспитателя, дети передают под сомкнутыми коленями рукавицу из рук в руки. А он должен угадать, у кого из них находится рукавица, сказав в нужный момент: «У тебя!». Кто не угадал, должен назвать какую-нибудь сказку, поговорку, загадку или пословицу.*

Чувашская народная игра «Пекарь»

Среди игроков выбирается водящий - пекарь. Остальные встают парами друг за другом. Пекарь стоит спиной к игрокам во главе колонны и говорит: «Я пеку хлеб».

Игроки: «Успеешь ли испечь?»

Пекарь: «Успею».

Игроки: «Сумеешь ли догнать?»

Пекарь: «Попробую!»

Игроки последней пары бегут мимо пекаря, пекарь их ловит.

Правила игры. Пекарь осаливает игроков касанием руки. Если пекарь поймает одного из игроков, то встает с ним в пару. Игрок, оставшийся без пары, становится пекарем. Если пекарь никого не поймает, то остается водящим. Пекарь не должен ловить игроков, если они, оббежав его, взяли за руки.

«Рыбки»

На площадке чертят или вытаптывают в снегу две линии на расстоянии 10-15 м друг от друга. По считалке выбирается водящий - акула. Остальные игроки делятся на две команды и становятся лицом друг к другу за противоположными линиями. По сигналу играющие одновременно перебегают с одной черты на другую. В это время акула «салит» перебегающих. Объявляется счет «осаленных» из каждой команды.

Правила игры. Перебежка начинается по сигналу. Проигрывает команда, в которой «осалено» условленное число игроков, например, пять. «Осаленные» не выбывают из игры.

«Расходитесь!»

Играющие становятся в круг и берутся за руки. Они идут по кругу под слова одной из своих любимых песен. Водящий стоит в центре круга. Неожиданно он говорит: «Расходитесь!» - после этого бежит ловить разбегающихся игроков.

Правила игры. Водящий может сделать определенное количество шагов (по договоренности в зависимости от величины круга обычно три-пять шагов). Осаленный становится водящим. Бежать можно только после слова, расходитесь.

«Летучая мышь»

Сбивают или связывают накрест две тонкие планочки или щепочки. Получается вертушка - летучая мышь. Игроки делятся на две команды и выбирают капитанов. Капитаны становятся в центре большой площадки, остальные - вокруг них. Один из капитанов первым кидает летучую мышь высоко вверх. Все остальные стараются поймать ее при падении еще в воздухе или схватить уже на земле.

Правила игры. Отнимать уже пойманную летучую мышь не разрешается. Поймавший летучую мышь отдает ее капитану своей

команды, который получает право на новый бросок. Повторный бросок капитана дает команде очко. Играют до тех пор, пока не получат определенное количество очков.

Игры народов Севера «Оленьи упряжки»

Цель: воспитывать ловкость, выдержку, развивать скоростные умения.

Играющие стоят вдоль стены комнаты или вдоль одной из сторон площадки по двое (один изображает запряженного оленя, другой – каюра). По сигналу упряжки бегут друг за другом, преодолевая препятствия: объезжают сугробы, перепрыгивают через бревно. Переходят через ручей по мостику. Доехав до стойбища (до противоположной стороны комнаты или площадки), каюры отпускают своих оленей погулять. По сигналу «Олени далеко, ловите своих оленей!» каждый игрок-каюр ловит свою пару.

Правила игры: Преодолевая препятствия, каюр не должен терять свою упряжку. Олень считается пойманным, если каюр его осалил.

Вариант. Две-три упряжки оленей стоят вдоль линии. На противоположном конце площадки флажки. По сигналу (хлопок, удар в бубен) упряжки оленей бегут к флажку. Чья упряжка первой добежит до флажка, та и побеждает. Аналогично можно провести игру «собачьи упряжки». Этот вариант характерен для береговых чукчей.

«Охотники и зайцы»

Цель: учить детей прыгать на двух ногах, продвигаясь вперед мягко, на носочках, метко бросать мяч. Закрепляет знание о труде северян - охотников.

На одной стороне площадки очерчивается круг для охотника, на другой стороне – кружочками – места для зайцев (в каждом кружке по два зайца). Охотник обходит площадку, как бы высматривая заячьи следы, затем возвращается к себе. По сигналу воспитателя «Выбежали на полянку зайцы» дети выходят из своих домиков-кружков и прыгают на двух ногах, продвигаясь вперед.

По сигналу «Охотник!» зайцы останавливаются, поворачивается к охотнику спиной, а он, не сходя с места, бросает в них мяч. Тот заяц, в которого попал мяч, считается подстреленным, и охотник уводит его к себе.

Правила игры: После 3-х повторений игры проводится подсчет подстреленных зайцев, затем выбирается новый охотник.

Удмуртская народная игра «Водяной»

Ход игры: Очерчивается круг – это пруд или озеро, река. Выбирается ведущий – водяной. Играющие бегают вокруг озера.

«Водяного нет, а людей-то много».

Водяной бегают по кругу (озеру) и ловит играющих детей, которые подходят близко к берегу. Пойманные дети остаются в кругу. Игра продолжается до тех пор, пока не будет поймано большинство игроков.

Правила игры:

- водяной ловит, не выходя за линию круга.

- ловишками становятся и те, кого поймали, они помогают водяному.

Русские народные игры «Утка-Гусь»

Дети стоят в кругу, руки держат за спиной. Выбирается водящий, ему дают в руки маленький мячик. Водящий стоит за кругом. На слова: «Утка, утка, утка!» - которые произносит водящий, он идет мимо стоящих к нему спиной детей. На слово «Гусь! – кладет в руки одному из участников игры мячик. После этого водящий и ребенок с мячиком в руках расходятся в разные стороны. Они идут шагом, а во время встречи говорят друг другу: «Добро утро» или «Добрый день», «Добрый вечер», кивают головой и продолжают «путь» до того места, с которого начали движение. Побеждает тот, кто приходит первым. Идти нужно обязательно шагом. Победивший становится ведущим.

Игра «Мы веселые ребята»

Выбирается ловишка. Он становится спиной к играющим. Дети подбегают к ловишке со словами: «Мы веселые ребята, любим бегать и играть, но попробуй нас поймать. Раз, два, три (хлопают в ладоши) – лови!». С окончанием текста ловишка догоняет детей.