



Муниципальное общеобразовательное учреждение
«Сернурская средняя образовательная школа №2
имени Н.А.Заболоцкого»

Игровая культура

(проекты)



2023 г.



Из истории школы

2 октября 1989 г. – открытие Серпурской средней школы №2 (директор Тетерина Н.Г.)



Март 2003 г. – присвоение школе имени Н.А.Заболоцкого



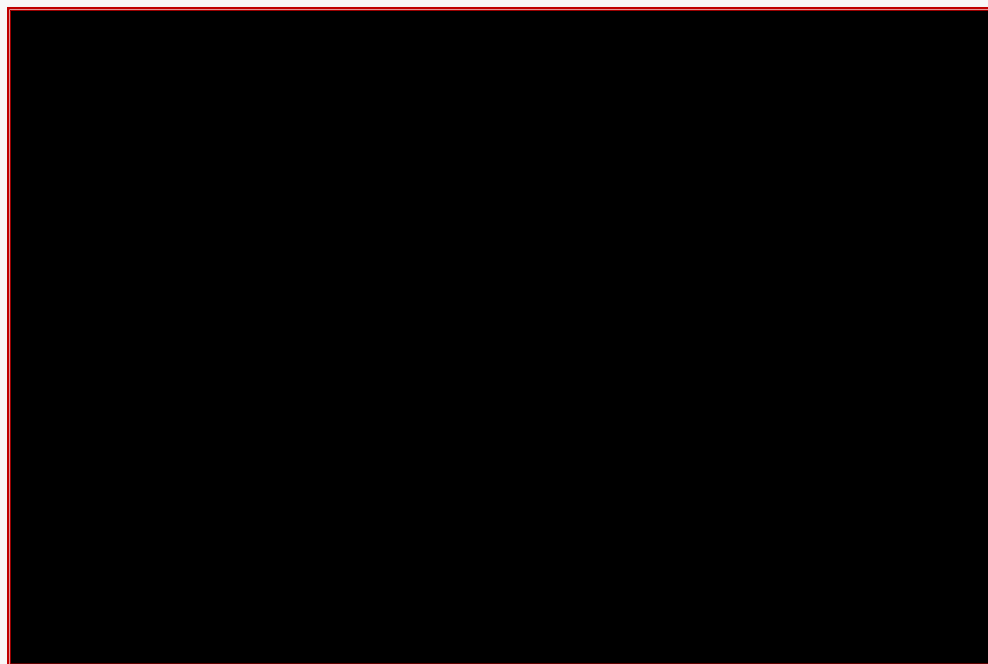


Наша школа



2015 год – лучшая сельская образовательная организация в номинации «ТОП-200» сельских школ России

2018 год – грант Правительства Республики Марий Эл





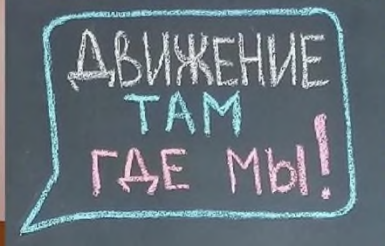
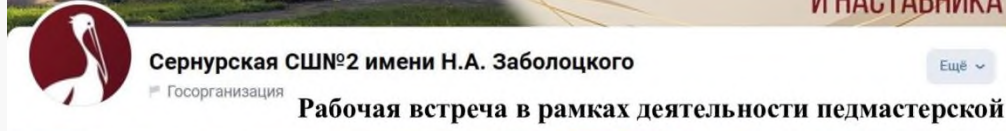
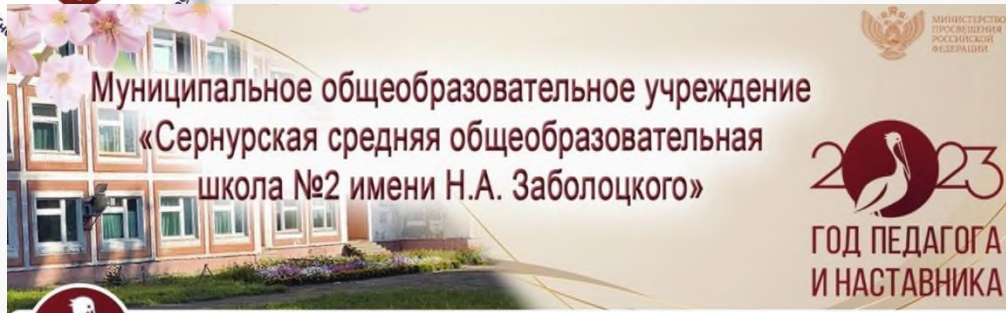
Начальная школа

Всего 397
обучающихся
1-4 классов.
16 учителей
начальных
классов





Сетевая педагогическая мастерская





Традиции школы





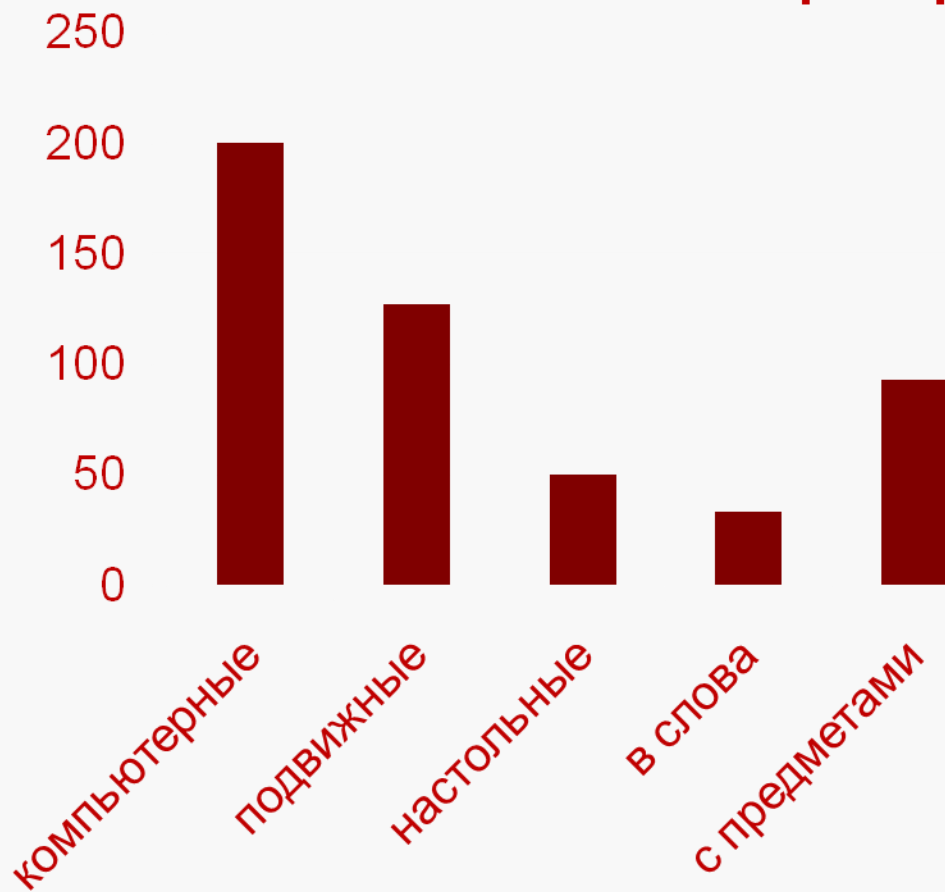
Анкетирование по вопросам игрового фольклора

1. Что такое для тебя игра?
2. Играешь ли ты в компьютерные игры? Какие? Перечисли.
3. Играешь ли ты в настольные игры? Какие? Перечисли.
4. В какие ещё игры (кроме компьютерных и настольных) ты играешь? Перечисли
5. Если это подвижные игры (на переменах в школе, с друзьями во дворе, на отдыхе), перечисли.
6. Есть ли у них названия? Перечисли.
7. Как ты думаешь, есть ли среди них традиционные, т.е. пришедшие из глубины веков? Если да, то какие? Перечисли, если знаешь, их названия.
8. От кого ты узнал(а) о традиционных играх?
9. Играешь ли ты в игры со словами (в слова), с предметами (например, камушками и др.)?
10. Какие из известных тебе игр ты считаешь современными, почему?
11. Есть ли в играх, в которые ты играешь, слова? Важны ли они?
12. Какие игры тебе больше нравятся (компьютерные, настольные, со словами (в слова), с предметами, подвижные? Почему?
13. С кем ты играешь?
14. Придумываешь ли ты, твои друзья свои игры? Какие?
15. Пробовал(а) ли ты разыгрывать компьютерные игры?
16. Участвовал(а) ли ты в так называемых «ролевых играх» (по популярному произведению, фильму, компьютерной игре и т.д.)?
17. Хочешь ли ты научиться играть в новые для тебя игры?



Результаты анкетирования

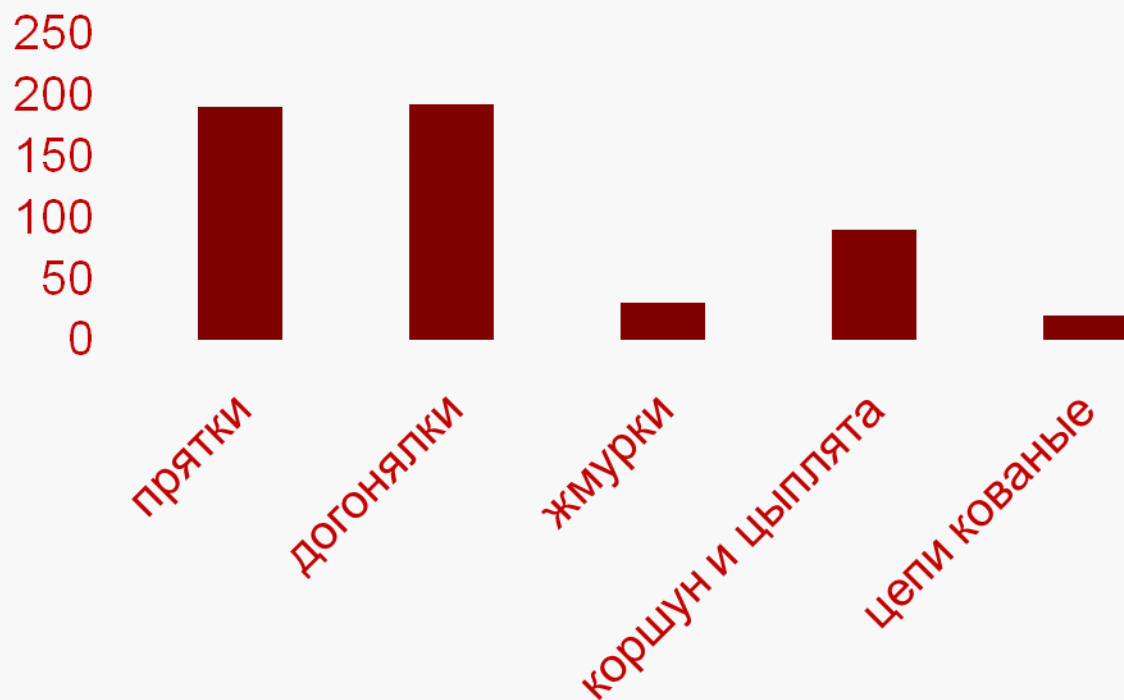
Какие игры нравятся?





Результаты анкетирования

Традиционные игры детей





Цели и задачи

Цель проекта: показать совместно с обучающимися значимость традиционных (фольклорных) игр; универсальные и национальные элементы в игровой культуре народов РМЭ, особенности их взаимодействия и оформления.

Задачи проекта:

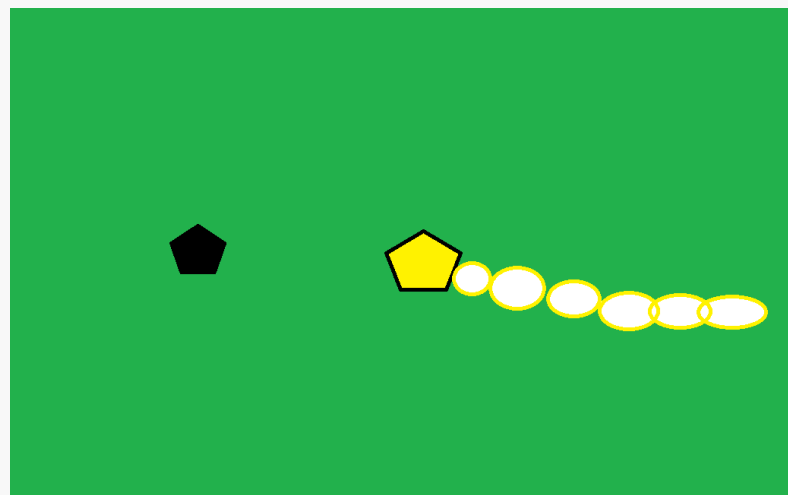
- 1) выявить наиболее интересные для детей данного возраста области и жанры традиционной (фольклорной) культуры;
- 2) определить круг игр, которые наиболее популярны в данной возрастной среде;
- 3) установить, какие из них можно отнести к традиционным;
- 4) сопоставить с описанием в классических фольклорных изданиях;
- 5) составить схемы игр;
- 6) воспроизвести и записать на видео;



игра «Коршун и цыплята»



Все играющие, кроме одного выделенного водящего, становятся в колонну по одному, берут впереди стоящего за пояс. Головной игрок в колонне—«наседка», водящий—«коршун», остальные—«цыплята». «Коршун» старается поймать «цыпленка», находящегося позади всех. Игрок, изображающий «наседку», вытянув руки в стороны, препятствует «коршуну», охраняет преследуемого «цыпленка». Все «цыплята», не разъединяя рук, отбегают то влево, то вправо, помогая этим крайнему игроку уйти от «коршуна». Если за условленное время «цыпленок» не будет пойман, то охота «коршуна» считается неудачной. Разъединять руки нельзя.





игра «Коршун и курица с цыплятами»



InShot



Марийская игра «Вараш ден комбиге-влак»

ВАРАШ ДЕН КОМБИГЕ-ВЛАК

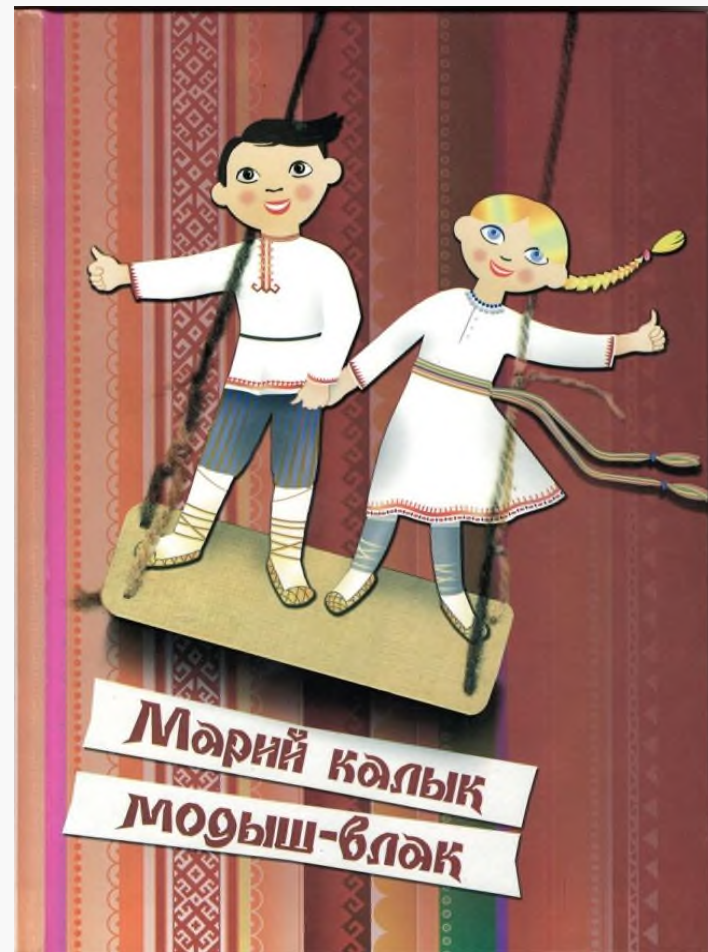
Комбо-шамыч погыненыт,
Тўраб семын коголкеныт,
Икте – эркин, весе – талын,
Тые – узо комбо,
Тые – ава комбо,
Тый – вараш, тын толмнат,
Да комбигым покталат!

Тыгай шотлемут полшымо дене вараш, узо комбо,
ава комбо ойралтыт, моамыт комбиге лийыт.
Нуно радам дене верланат. Узо комбо омыкыч шога-
леш, ава комбо мучаште лиеш. Комбиге-влак узо комбо
деч шуйнышо ўштыг кучен шогалыт.

Чумыр еште погынен, комбо тўшка пуйто олыкышто
контеш. Тыгуглаште вараш толн лектеш да комбиге-
влакым покталаш тўвалеш. Узо комбо игыштым, аваш-
тым аралаш пижеш: кид-шудыржым шаралтен, нуным
авыркал, варашым шўкедыл покта. Комбиге-влак ачашт
деч шуйнышо ўштыг гыч ынешт мучышто. А ўштыг гыч
мучыштыг гын, вараш деке куснат. Вараш радам муча-
шыш кержалтеш гын, тушто игыштым ава комбо арала.

Вараш иктаж комбигым тўкалта гын, тудыжо тўшка
гыч лектеш, тудым пуйто вараш кочкын лиеш.

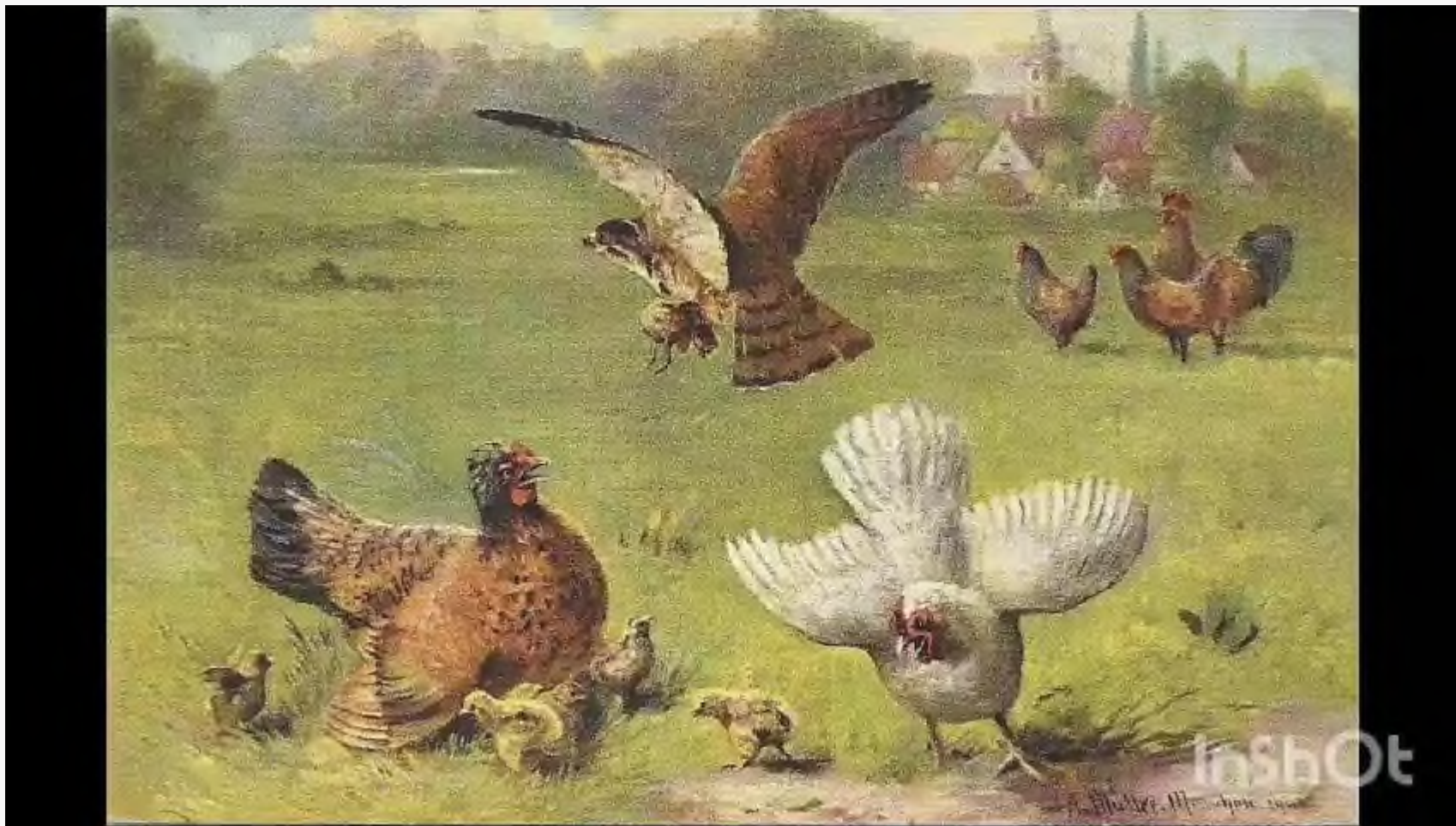
Модыш варашын комбиге-влакым кочкын пытары-
мешкыже шуйна. Вара адак шотлемут гыч тўнаман.





Марийская игра

«Вараш ден комбиге-влак»





ВЫВОД

Проекты, на наш взгляд, выполнены в соответствии с требованиями, выработанными участниками СПМ:

- 1) в процессе их разработки использовались материалы классических изданий игрового фольклора;
- 2) в процессе интерпретации материала участники проектов были ориентированы на принцип единства в многообразии: осуществлена попытка установить универсальный код, лежащий в основе игр ряда этносов, а затем показать разнообразие его реализации.

Выступление на вебинаре

Воспитательный потенциал игрового фольклора народов Р...



ПРОСВЕЩЕНИЕ

ОСНОВАНО В 1919



ИГРОВАЯ КУЛЬТУРА

Марийская игра «Вараш ден комбиге-влак»



Все игроки, кроме одного выделенного ведущего, становятся в колонну по одному, берут вперед стоящего за пояс. Головной игрок в колонне—наседка, ведущий—«коршун», остальные—«цыплята». «Коршун» старается поймать «цыпленка», находящегося позади всех. Игрок, изображающий «наседку», вытянув руки в стороны, прелетает туует «коршуна», охраняет прелетающего «цыпленка». Все «цыплята», не разделив рук, отбегают то влево, то вправо, помогая этим крайнему игроку уйти от «коршуна». Если за уловленное время «цыпленок» не будет пойман, то охота «коршуна» считается неудачной. Разделить руки нельзя.



Русская игра «Коршун и курица с цыплятами»



Подели.



В ЭФИРЕ

ПРОЕКТ МЕЛДШИХ ШКОЛЬНИКОВ СЕРПУХОВСКОЙ СОШ № 2

ИМ. П.А. ЗАМОЛТОКОВО



YouTube

