проект ано «дети и взрослые» «Сказка в рюкзаке» МЕДВЕЖЬЯ ХИТРОСТЬ

(Чукотская сказка А. Кымытваль)

Действующие лица:

Умка, медведь

Пастух

Лиса.

Реквизит: Оленьи нарты, березы, яранги.

Ведущий: Умка, медведь наш, такое прознал, что для медвежьего знания просто срам и оскорбление. Сказывали, будто люди в ярангах про него всякие небыли плетут, простаком его выставляют себе на посмешище. А в тундре только попадись в сказку — сейчас от зайца к песцу, от песца к тюленю молва пойдет, насмешки да перетолки: «У нашего умки хвост по уму!». В сказки — то на Чукотке и еврашка верит.

Сцена 1. В тундре

Ведущий: Как-то раз пастух собрался оленьи нарты делать — за березой пошел. Приметил его медведь, загремел кустами, наперерез выскочил. И уж было съесть решил, не поздоровавшись, как лису увидал.

Ну, лиса-то – хитрюга известная: от рыбки хвостик попросит, а с головы начнет, так пока до хвоста доберется, всю рыбку и съест. Чего доброго, и перед человеком на смех выставит. И надумал медведь без дележа обойтись.

Ведущий: Завалился в кусты, лапами голову укрыл – спрятался. А пастух от страху как дерево встал.

Лиса: Что это там за куча в кустах?

Медведь Умка (шепчет): Чего ей надо?

Пастух (оглядываясь на медведя): Говорит, что за куча в кустах?

Медведь Умка: Скажи — дров охапка. **Пастух:** Да вот, лиса, - дров охапка.

Лиса: А чего же ветки шевелятся?

Медведь Умка (переспрашивает): А что теперь говорит?

Пастух: Почему охапка шевелится.

Медведь Умка: Скажи, мол, сейчас положил. **Пастух**: Да, вот, лиса, только с плеч сбросил.

Лиса: Что ж дрова домой не несешь?

Медведь Умка: Говори – не поднять, ноша тяжела.

Лиса (не уходит): Так убавил бы.

Медведь Умка (расстроился): Узнай, как убавить-то, не то совсем не отстанет.

Пастух: Как убавить, подскажи, если знаешь.

Лиса: А топор на что? Руби пополам!

Ведущий: Замахнулся пастух по лисьей подсказке – тут медведь деру и дал. И не то ему жалко было, что добычи лишился, за прошлые обиды счет не вел, а что снова в сказку попался в глупейшем виде. Сраму-то, сраму! Ведь сказано же: в сказки на Чукотке и еврашка верит. Все!

Мини-мастер-класс: Подвижные игры народов Севера.

<u>Инвентарь</u>: Эмблемы **народов Севера**, путевые листы (последовательность прохождения станций, высокая стойка с фигуркой рыбки, платочек, нарты *(маленькие саночки)* 4шт., коврик из конского волоса (диаметр 1м, плоскостная фигурка оленя, 15 мячей малого диаметра, флажки, большой бубен, фоновая музыка.

Ход развлечения:

<u>Ведущий</u>: Дорогие ребята! Хотите узнать больше о нашей республике, какие **народы** проживают рядом с нами, в какие **игры они играют**? Тогда мы отправляемся в путешествие. Мы поедем на оленьих упряжках, а ваши воспитатели будут вашими

проводниками. Вы будете переезжать с места на место, и узнаете много новых и интересных игр. А когда услышите длинный свисток — значит вам пора двигаться на следующее место. Сейчас я раздам путевые листы, где будет указано, в какой в какой последовательности вам надо передвигаться. Ну что, готовы в путь?

Дети: Да!

<u>Ведущий</u>: Ну что, тогда вперёд! Наши упряжки отправляются по разным станциям. Счастливого пути, ребята!

Раздаётся протяжный свисток, и упряжки (*парами*, *друг за другом*) трогаются. Стоянка на каждой станции 5 мин, на каждой станции – руководитель, который проводит игру с каждой группой детей.

1. Эвенкийское кочевье

Эвенкийская **подвижная игра** «Ловля хариуса»

Верёвку с привязанной к ней, вырезанной из дерева фигуркой рыбы (∂ лина $e\ddot{e}-15-20$ см, ширина 2см) подвешен к высокой стойке. Участники состязаний, прыгая поочерёдно, должны в прыжке задеть ногой рыбу. Первоначальная высота 1м. Игрок, не задевший рыбу, выбывает из соревнований. Участники, доставшие рыбу ногой, продолжают состязание на большей высоте. Побеждает тот, кто сможет достать рыбу на наибольшей высоте.

2. Эвенкское кочевье

Эвенкская подвижная игра «Ловля оленей»

Играющие делятся на две <u>группы</u>: пастухи и олени. Пастухи берутся за руки и встают полукругом к оленям. Олени бегают по отведённой площадке. По сигналу *«Лови»* пастухи стараются поймать оленей и замкнуть круг. Круг замыкается тогда, когда поймано большое число оленей, вырываться из круга нельзя. Затем играющие меняются ролями.

3. Русская деревня

Русская хороводная игра «Гори, гори ясно»

Дети становятся в круг, берутся за руки. В центре круга водящий. Дети идут по кругу, проговаривая слова: «Гори, гори ясно, чтобы не погасло, глянь на небо, птички летят, колокольчики звенят. Раз, два, три, беги!» Водящий с платочком в руке в это время движется внутри круга навстречу хороводу. На слово «беги!», опускает руку с платком между двух играющих. Они должны побежать в разные стороны по кругу, кто первый добежит, выхватив платок у ведущего, становится вместо него.

4. Юкагирское кочевье

Юкагирская игра «Нарты-сани»

Эстафета. Дети делятся на две команды. Игроки по очереди должны добежать до нарт, перепрыгнуть через них двумя ногами и вернуться на линию старта. (Расстояние между нартами 1м, количество по 2 на команду.)

5. Якутская деревня

Якутская подвижная игра «Не наступи в смолу».

Играющие встают в круг, держась за руки. В центре круга положен коврик из конского волоса круглой формы. По сигналу игроки, не отпуская рук, начинают выталкивать рядом стоящих таким образом, чтобы они наступили на коврик (*«смола»*). Наступивший на коврик выбывает из **игры**, побеждает тот, кто остаётся последним.

6. Чукотское кочевье

Чукотская игра «Меткий оленевод».

На площадке ставится фигура оленя. На расстоянии 3-4 м от него располагаются оленеводы (*шеренгой*, *лицом* к оленю.) Сначала девочки, потом — мальчики. Поочерёдно они бросают в оленя мяч. За каждый удачный выстрел (*nonadahue*) оленевод получает по флажку. **Выигрывает тот**, у которого больше попаданий.

7. Долганское кочевье

Долганская **народная игра** «Белый шаман». Играющие ходят по кругу и выполняют разные движения. В его центре располагается «белый шаман» (водящий). Он встаёт на колено и бьёт в бубен, затем подходит к одному из играющих и отдаёт бубен. Получивший его должен

повторить ритм, который отбил белый шаман, если игрок смог повторить ритм, отбивает свой ритм и игра продолжается, если игрок неправильно повторит ритм, он выходит из **игры**.

Раздаётся протяжный свисток и все упряжки возвращаются в спортивный зал.

<u>Ведущий</u>: Ну вот и подошло к концу наше путешествие. О каких играх **народов Севера вы узнали**? Вам понравились новые **игры**? И нам понравилось заниматься с вами. Вы были активными, ловкими, быстрыми и внимательными. Молодцы! Всем спасибо!