

Игровая программа «День дружбы»

Калашникова Екатерина Викторовна

педагог-организатор

МБУ ДО ЦДТ, г. Междуреченск

ekaterina_kalahnikova@cdt.rikt.ru

1. Введение.

Для сохранения благоприятной обстановки в современном мире человеку очень важно быть толерантным - принимать разнообразие национальностей и культур, различные формы самовыражения и проявление индивидуального подхода к личности. Толерантное отношение к другим людям выражается посредством уважения и ценности чужих убеждений и принципов, а также правильного понимания позиции другого человека. Ответственность за формирование толерантности по большей части лежит на педагогах.

Образование как общественный институт создан в целях формирования всесторонне развитой личности и ее успешной социализации в обществе, а также для передачи накопленных знаний, норм, ценностей молодому поколению и воспитания терпимости и толерантности к другим людям.

Формирование толерантности является сложным и долгим процессом, поэтому взрослые (педагоги и родители) в первую очередь личным примером должны демонстрировать и проявлять терпимость и уважение к другим, а также неукоснительно следовать вышеперечисленным принципам.

В системе дополнительного образования детей, на занятиях с ребятами необходимо не только проводить беседы о толерантности, но и применять интересные игровые методики. С помощью игр полезная информация усваивается и запоминается гораздо лучше, в процессе игры улучшается эмоциональный фон, формируется положительное отношение к выполняемым заданиям и улучшается общая работоспособность.

Данную методическую разработку можно использовать педагогам образовательных организаций в каникулярное время, лагерях дневного пребывания.

2. Тема - игровая программа «День дружбы».

Возраст участников - 11-14 лет.

Продолжительность мероприятия - 1 ч 30 мин.

Количество команд – 2 и более

Тип – досуговое мероприятие.

Вид – познавательная игровая программа.

3. Цель мероприятия - формирование толерантного отношения к людям разных национальностей.

Задачи мероприятия:

- 1) организовать сплоченную работу в команде;
- 2) познакомить с особенностями национальностей нашей страны;
- 3) способствовать формированию уважительного отношения к людям разных национальностей.

4. Проведение мероприятия будет способствовать:

- выработке командного духа у учащихся через игры на сплочение;
- знакомству с понятием «толерантность»;
- знакомству с национальными особенностями разных народов.

5. Краткое описание мероприятия.

Ход мероприятия.

*Звучат фанфары, обозначающие начало мероприятия.
Приглушается свет. На экран проецируется социальный ролик
«Толерантность».*

Выходит ведущий.

Ведущий: Добрый день! Сегодня мы с вами отправимся путешествовать по «Стране Толерантности» под девизом «Мы разные, но мы вместе!». Скажите, пожалуйста, как вы понимаете слово толерантность? *Ответы детей.*

Ведущий: Ребята, для того, чтобы люди всегда помнили о толерантности, о доброте и совершали хорошие поступки, 16 ноября празднуется Международный день толерантности. Ребята, а как вы понимаете девиз нашего мероприятия: «Мы разные, но мы вместе»? *Ответы детей.*

Ведущий: Мы ходим с вами в одну школу, посещаем одни и те же объединения, учимся в одном классе, вместе создаем праздничное настроение, любим дарить и получать подарки. Если люди будут добры друг к другу, будут уважать и ценить других, то не будет ссор, недомолвок и войн. Что же значит быть толерантными? Это означает быть терпимым и доброжелательным к другим, и уважать чужие права, свободы и другую точку зрения. Сегодня мы отправимся в путешествие на волшебном поезде. Путешествуя по «Стране Толерантности», мы посмотрим познавательный видеоролик, поиграем и отдохнем, а главное - мы научимся дарить людям добро и радость, быть добродушными, вежливыми и чуткими. По результатам прохождения станций командам будут выдаваться кусочки пазла. Собирайте их для последнего нашего задания. А теперь вперед!

Участники получают номера и отправляются своими командами по станциям.

Станция «Телеуты»

Ведущий на станции «Телеуты»: Добро пожаловать! Сейчас мы познакомимся с вами с такой национальностью как телеуты, численность которых составляет около 2643 человека.

«В 20 км от Белокурихи расположена гора Аарча (можжевеловая). В давние времена она считалась центром Алтая и было на ней стойбище Хозяина всех горных вершин - Духа Алтая и его жены Богини Природы Умай. Было у них шесть дочерей и два сына. Крепкая и дружная это была семья. И духи всех горных вершин, которыми управлял Хозяин Алтая, не раз благодарили своего главного бога Ульгения за мудрого и доброго наставника. И вот прознал Злой Дух Земли Дьер Дютпа, что не простые дети растут у Хозяина Алтая: повзрослев, они уничтожат Злого Духа Земли, а их дети и дети детей положат конец всему черному и злему на Земле. Заволновался он и решил опередить страшные для него события: расправиться с детьми Духа Алтая. Но недаром славился Хозяин Алтая мудростью и дальновидностью. Прознал он про намерения Злого Духа и поторопился спрятать своих детей. Души своих любимых сыновей Хозяин Алтая спрятал в двух каменных памятниках, и поставил их на восток от себя на расстоянии своей вытянутой руки. (Каменные памятники на могилах умерших никто не имел права разрушать - даже Злой Дух.) Затем и дочерей своих превратил в каменные изваяния – на запад, от себя на расстоянии своей левой руки. Двух же младших дочерей спасла Умай, жена Хозяина Алтая. Сама она после поцелуя его превратилась в реку Катунь, а дочки в притоки этой реки. Уйти теперь от них Дух Алтая не может, живет рядом и охраняет их покой. Это гора Белуха. Она считается священной: подниматься на неё кощунственно и смотреть на неё вблизи нельзя».

Вот такая интересная легенда, ребята. Теперь давайте сыграем в игру, которая называется «Все на борт!».

На полу нарисован квадрат. Его размеры зависят от количества игроков (такой, чтобы все могли поставить только одну стопу). Задача ребят состоит в том, чтобы уместиться всем на этом борту и продержаться 5 секунд.

Ведущий на станции «Телеуты»: Ребята, на полу нарисован квадрат – это наш борт. Задача вашей команды: уместиться всем на этом борту и продержаться 5 секунд.

Ведущий вручает пазл команде за прохождение данной станции.

Станция «Горная Шория»

Ведущий на станции «Горная Шория»: Приветствую на станции «Горная Шория»! Сейчас я расскажу вам интересную историю.

«Охотники Горной Шории никогда не убивают журавлей и не используют их в пищу. Запрет этот имеет древние корни. Легенда гласит: птица помогла человеку добыть огонь. Давно это было. Бог неба Ульгень создал землю и все живое, а огня людям не дал. Звери и птицы в тайге хорошо жили. Птицам в гнездах было тепло - их грели перья. Зверям в берлогах было тепло - их грели шкуры. Человеку было плохо - огня нет, в юрте холодно, пищу приготовить не на чем. Обратились люди к птицам: "Вы вокруг всей земли летаете, к небу поднимаетесь, моря и горы преодолеваете. Помогите нам огонь найти". Полетели птицы в разные земли - не сумели найти огня. Только птица журавль никуда не полетела. Пришла она к человеку и сказала: "Разве нет на березе гриба, разве нет в скале камня, а у вас силы? Если два камня взять и ударить друг о друга - огонь будет!" Взяли люди два камня, ударили друг о друга, посыпались искры на сухой березовый гриб. Так древние люди научились добывать огонь».

Ведущий на станции «Горная Шория»: Ребята, теперь вы знаете легенду о том, как в древние времена люди научили добывать огонь. Давайте сыграем в игру под названием «Огненная река».

На полу лежат «кочки» (листы картона).

Задача состоит в том, что необходимо пройти огненную реку с помощью кочек, которые находятся на полу. Ребята, есть несколько условий, которые нужно обязательно выполнить: во-первых, переходить «огненную реку» можно только всем вместе, взявшись за руки, во-вторых, каждая из «кочек» должна быть занята, то есть пустых «кочек» быть не должно (иначе она «исчезнет») и в-третьих, на одной кочке одновременно должно находиться две ноги. Начинаем!

Ведущий вручает пазл команде за прохождение данной станции.

Станция «Бурятия»

Ведущий на станции «Бурятия»: Сейчас я вам расскажу одну интересную бурятскую сказку. «Кого в глубокую старину считали самым славным и могучим богатырем, которого все боялись, но и почитали? Седого Байкала, грозного великана. А славился он еще и несметными, бесценными богатствами, которые стекались к нему со всех сторон от покоренных им и обложенных данью - ясаком - окрестных богатырей. Насчитывалось их более трехсот. Собирал ясак верный слуга Байкала - богатырь Ольхон, у которого был крутой и жестокосердный нрав. Неизвестно, куда бы девал с годами всю добычу Байкал и сколько бы он ее накопил, если бы не его единственная дочь Ангара - капризная и своенравная красавица. Очень огорчала она отца своей необузданной расточительностью. О, как легко и свободно, в любой миг расходовала она то, что собирал ее отец годами! Бывало, журили ее:

- На ветер бросаешь добро, зачем это?

- Ничего, кому-нибудь да пригодится,- говорила Ангара посмеиваясь.- Люблю, чтоб все в ходу было, не залеживалось и попадало в хорошие руки.

Сердцем была добра Ангара. Были у Ангара и свои любимые, заветные сокровища, которые она берегла с малых лет и хранила в голубой хрустальной шкатулке. Часто подолгу любовалась она ими, когда оставалась в своей светлице.

Шкатулку эту Ангара никогда и никому не показывала и ни перед кем не открывала, а поэтому никто из дворцовой челяди не знал, что в ней хранится. Знал только один, Байкал, что шкатулка эта была доверху наполнена волшебными бусами из многогранных драгоценных камней самоцветов. Удивительную силу имели эти сокровища! Стоило только извлечь их из шкатулки, как они загорались такими яркими могучими огнями необычайной красоты, что перед ними меркло даже солнце».

Вот такая волшебная история. Сейчас мы с вами поиграем в подвижную игру на внимательность и сообразительность. Игра называется «Земля, воздух, вода, огонь». Правила игры заключаются в следующем: вся команда становится в круг, я буду стоять посередине круга и бросать мяч кому-нибудь из вашей команды, произнося при этом одно из четырех слов - земля, вода, воздух или огонь. Если вы поймаете мяч на слове «Земля», то нужно быстро назвать какое-либо домашнее или дикое животное. На слово «Вода» - название рыбы. На слово «Воздух» - название птицы. При слове «Огонь» все должны несколько раз быстро повернуться кругом, помахивая руками.

После игры ведущий дает пазл команде.

Станция «Армения»

Ведущий на станции «Армения»: На данной станции вы узнаете историю о волшебной силе традиционного хлеба Армении - лаваша.

«В давние времена был в Армении царь по имени Арам. Случилось так, что в один из боев он попал в плен к ассирийскому царю Носору. Победитель поставил условие: - Десять дней ты останешься без хлеба, голодным. На одиннадцатый день будешь состязаться со мной в стрельбе из лука - если победишь, отпущу тебя невредимым, вернешься к своему народу с достойными царю подарками.

На следующий день Арам потребовал, чтобы из армянской армии, стоящей у границ Ассирии, принесли его самый красивый панцирь.

Ассирийские гонцы спешили в путь. Армяне тут же догадались, что их царь на что-то намекает, и, чтобы выиграть время и подумать, задержали гонцов на всю ночь. На рассвете ассирийцы помчались в обратную дорогу и подали царю Араму панцирь. Они не знали, что в броне спрятан тонкий-претонкий хлеб. Да и никто в те времена и слышать не слышал о лаваше - попробуй догадаться, что хлеб можно спрятать в панцирь. Взял Арам панцирь, а потом вдруг заявил, мол, не этот самый красивый. Делать нечего, вновь послали гонцов, и те принесли новый панцирь. Но и этот не понравился армянскому царю. И гонцы каждый день до истечения условного срока покрывали ту же дорогу и каждый раз, ведать о том не ведая, приносили Араму лаваш.

На одиннадцатый день Арам и Носор вышли на стрельбище. Носор был уверен, что Арам, оставшись без хлеба, пал духом и силами, утерял меткость глаза. Но - вот чудеса! – Арам вышел победителем в состязании и с честью возвратился в свою страну. Армянский хлеб спас его. Возвратился царь и велел огласить по всей стране: впредь в Армении вместо других хлебов пусть пекут лаваш».

А сейчас, ребята, мы поиграем в веселую игру-путаницу, которая называется «Узелки». Ребята, ваша задача встать в круг, взявшись за руки. Теперь наша задача, не разжимая рук, «завязать крепкий узелок» - будем перешагивать и подлезать под руки друг друга для этого.

Ребята «завязывают узелок».

Теперь, ребята, нужно развязать узелок. Также, не разжимая рук, создать обратно круг, который был изначально.

По завершению игры, команда получает пазл.

Станция «Татарстан»

Ведущий на станции «Татарстан»: Давайте окунемся с вами в историю красивого татарского мифа.

«На берегу реки Ширбетле некогда стоял большой город, где в роскошном дворце счастливо жил богатый хан. Жена его Фатыма слыла искусной чародейкой. Отрадой родителей была их единственная дочь красавица Акбикэ. Многие юноши были тайно влюблены в нее, но обходили дворец стороной, страшась чародейки Фатымы. Дочери хана полюбился богатырь Идель. Однажды набрался он храбрости и выкрал красавицу Акбикэ, чтобы всегда быть вместе с ней. Фатыма потребовала вернуть дочь обратно во дворец. Но Идель и Акбикэ не послушались ее. Разгневалась чародейка, дунула-плюнула на похитителя и отогнала прочь со своих глаз Идель-Волгу, туда, где теперешнее русло реки. С тех пор влюбленные никогда не разлучались».

Перейдем к увлекательной игре под названием «Электрическая цепь».

Объясню правила игры. Команде необходимо разбиться на пары. Партнеры садятся напротив друг друга, где соединяют руки и ступни, образуя, таким образом, электрическую цепь, по которой течет ток. Задача участников игры: встать, не разрывая электрической цепи, и объединиться по две пары друг с другом, чтобы получилась электрическая цепь, состоящая из четырех человек. После чего задача остается прежней – нужно встать всем вместе, не разрывая цепь. После завершения этого этапа игры, нужно снова объединить группы, чтобы образовать электрическую цепь, состоящую из 8 человек. В конце концов мы получим электрическую цепь из всех участников команды, которые должны подняться.

Два главных условия этого упражнения: 1) электрический ток должен беспрепятственно течь по замкнутой электрической цепи, образованной сцепленными руками и ногами; 2) на каждом этапе участники должны отрываться от земли одновременно.

Команда получает пазл после игры.

Станция «Белоруссия»

Ведущий на станции «Белоруссия»: Ребята, я сейчас вам поведаю о легенде возникновения белорусского народа.

«Когда-то давно, когда мир еще только зарождался, ещё нигде ничего не было. Всюду стояла мёртвая вода, а посреди воды торчал будто бы камень, будто бы что-то иное. Один раз Перун так разыгрался, что стал пускать стрелы в этот камень. От его стрел выскочило три искорки: белая, желтая и красная. Упали те искорки на воду; от этого вся вода помутнела, и свет потускнел. Но через некоторое время, когда все прояснилось, стало понятно – где вода, а где земля. А еще через некоторое время появилась всякая жизнь и в воде, и на земле. И леса, и травы, и звери, и рыбы, а после и человек появился: пришел откуда-нибудь или же вырос здесь. Через некоторое время этот житель стал заводить свои человеческие порядки. Долго ли коротко он так жил, но у него уже появилось свое селение и много жен, а еще больше детей. Имя его было Бай. А как пришел час его смерти, так позвал он детей своих и поделил всю свою собственность. Только про одного сына забыл. Тот в это время был на охоте. Имя этому сыну было Белаполь. Вскоре после смерти отца вернулся Белаполь с охоты. А братья ему говорят: – Вот отец поделил нам всю свою собственность, а тебе оставил своих собак, да еще и наказ дал, чтобы ты пустил их на волю? Одну – вправо, а другую влево; сколько они земли оббегут за день, так вся эта земля твоя будет. Вот пошел Белаполь и словил двух птиц. Пустил одну птицу на юг, а другую на запад. Как побежали собаки за птицами, так даже земля задымилась. Как побежали те собаки, так до сих пор и не вернулись, а по их следам две речки протянулись, в одну сторону пошла Двина, а в другую сторону – Днепр. Вот на этих просторах Белаполь и начал селиться, да заводить свои порядки стал. У этого Белаполя от разных жен появились

разные племена под названием Белорусы. Они и до сих пор там ходят, землю пахут да жито сеют».

Теперь вы знаете легенду о том, как появились две реки – Двина и Днепр, и как поселился белорусский народ. Давайте поиграем в «Покрывало». Задача всей команды – встать на покрывало и, не сходя с него, перевернуть на другую сторону.

Команда получает пазл за прохождение испытания.

Команды возвращаются в актовЫй зал, проходит игровой блок, они получают последний пазл и собирают его («Мы разные, но мы вместе!»).

Ведущий: Вот и подошло к концу наше мероприятие, и мы уверены, что вы, ребята, поняли, что нужно уважать, ценить и всегда с добротой относиться к народам различных национальностей. Я протягиваю тебе руки и смотрю тебе в лицо, и нам не мешает, что мы такие разные, мы понимаем друг друга. Люди на свет рождаются разными: непохожими, своеобразными. Чтобы других ты смог понимать, нужно терпенье в себе воспитать.

А мы прощаемся с вами, до скорых встреч!

6. Необходимое оборудование и материалы для проведения мероприятия: проектор и экран, таблички с названиями станций, пазлы «Мы разные, но мы вместе!» (1 набор на 1 команду), мел, листы картона («кочки»), мячик, покрывало.

Литература

1. Ангарские бусы [Электронный ресурс] // Байкальские сказки, 2019. – Режим доступа: <http://baikal-tales.ru/tales/1/1144/> (дата обращения: 24.01.2019).
2. Армянские легенды [Электронный ресурс] // Народный армянский фольклор, 2019. – Режим доступа: <https://libking.ru/books/antique-/antique/667725-narodnoe-tvorchestvo-folklor-armyanskie-legendy.html> (дата обращения: 24.01.2019).
3. Борытко, Н. М. Введение в педагогику толерантности [Текст] /Н. М. Борытко, И. А. Соловцова, А. М. Байбаков; под ред. Н. М. Борытко. – Волгоград. : Изд-во ВГИПК РО, 2006. – 80 с.
4. Горбунова, П. Г. Форматы понимания толерантности: педагогический аспект [Текст] / П. Г. Горбунова // Вестник МГУКИ. – 2012. – №3 (47). – С. 169-172.
5. Дуюнова, О. В. Воспитание толерантного отношения к культуре разных народов у детей [Текст] / О. В. Дуюнова, Н. В. Зудина // Молодой ученый. – 2016. – №12.6. – С. 34-37.
6. Журавлева, Е. А. Толерантность и культура межнационального общения [Текст] : учебно-методическое пособие / Е. А. Журавлева, В. В. Шалин. – Краснодар : Просвещение-Юг, 2009. – 308 с.
7. Как появилась Белоруссия? [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://legendarion.net/legends/ussr/belarus/kak-poyavilas-belorussiya> (дата обращения: 24.01.2019).
8. Легенды горы Зеленой [Электронный ресурс] // Литература, история, культура Кузбасса, 2010-2012. – Режим доступа: <http://lik-kuzbassa.narod.ru/Legendy-gory-zelenoy.htm> (дата обращения: 24.01.2019).
9. Легенды о телеутах [Электронный ресурс] // Историко-этнографический музей «Чолкой», 2019. – Режим доступа: <http://cholkoi.ru/about-peoples> (дата обращения: 24.01.2019).
10. Романычева, Н. В. Формирование толерантности [Текст] / Н. В. Романычева, Г. М. Печерина. – Краснодар : Традиция, 2011. – 137 с.
11. Татарские мифы и легенды [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://shelokow.narod.ru/p194.htm> (дата обращения: 24.01.2019).