

Муниципальное автономное дошкольное образовательное  
учреждение «Детский сад №10 «Золотая рыбка»  
(МАДОУ «ДС№10 «Золотая рыбка»)

Согласовано  
педагогическим советом  
МАДОУ «Детский сад №10 «Золотая рыбка»  
(протокол №1 от 30.08.2021)

Утверждено  
приказом муниципального автономного  
дошкольного образовательного учреждения  
«Детский сад №10 «Золотая рыбка»  
от 30.08.2021 № 166  
Директор  Н.А.Шкляр



**Проект**  
**«РАЗВИТИЕ ПРАВСТВЕННО-ПАТРИОТИЧЕСКИХ**  
**ЧУВСТВ В ПРОЦЕССЕ ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ»**

## «РАЗВИТИЕ НРАВСТВЕННО-ПАТРИОТИЧЕСКИХ ЧУВСТВ В ПРОЦЕССЕ ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ»

Отторжение подрастающего поколения от отечественной культуры, от общественно-исторического опыта поколений — одна из серьезных проблем нашего времени. Развивать у детей понимание культурного наследия и воспитывать бережное отношение к нему необходимо с дошкольного возраста.

**«Никто не может стать сыном своего народа, если он не проникнется теми основными чувствами, какими живет народная душа. Как ни сложна, ни темна психология национальной связи, мы можем, однако, утверждать, что мы не можем созреть вне национальной культуры, которой мы должны проникнуться, чтобы присущие душе нашей силы могли получить развитие», — писал известный русский философ В.В. Зеньковский.**

Система духовно-нравственного воспитания ребенка строится «на» и «через» приобщение его к культурному наследию своего народа. Важным средством духовно-нравственного воспитания дошкольников является приобщение их к традициям народа.

В последнее время воспитание чувства патриотизма приобретает всё большее общественное значение и становится задачей государственной важности. Именно акцент на знание истории народа, его культуры поможет в дальнейшем с уважением и интересом относиться к культурным традициям своего народа.

В «Законе об образовании» духовно-нравственное просвещение обозначено, как одно из приоритетных направлений общего развития ребенка. Президент В.В. Путин внёс в Госдуму законопроект, предлагающий изменения в федеральном законе «Об образовании в Российской Федерации». В документе предлагают внести в определение **воспитания детей** пункт «формирование чувства **патриотизма** и гражданственности, уважения к памяти защитников Отечества и подвигам героев Отечества, к закону и правопорядку, человеку труда и старшему поколению, взаимного уважения, бережного отношения к культурному наследию и традициям народа».

В содержании ФГОС отмечается острая необходимость активизации процесса воспитания патриотизма дошкольника. Дети в этом возрасте очень любознательны, отзывчивы, восприимчивы, легко откликаются на инициативу, умеют искренне сочувствовать и сопереживать. В этом возрасте происходит формирование духовной основы ребёнка, эмоций, чувств, мышления, процессов социальной адаптации в обществе, начинается процесс осознания себя в окружающем мире. Только научившись любить свою малую Родину, можно говорить о любви к Родине, своему народу.

Одним из приоритетных направлений патриотического воспитания является краеведение. Процесс приобщения дошкольников к краеведению достаточно сложный процесс, требует продуманного отбора содержания знаний, проектирование педагогического процесса на основе личностно-

ориентированного взаимодействия, интеграции средств, методов и различных видов деятельности детей. Метод проектов является наиболее эффективным в формировании системного подхода к развитию нравственно-патриотических чувств у детей дошкольного возраста любви к родному краю.

Одним из главных средств воспитания детей дошкольного возраста является игра, она отражает действительность. Игры детей ханты и манси, направлены на познание окружающей действительности, усвоения обычаев, традиций и обрядов. А также на овладение необходимыми для жизни умениями и навыками. Традиционные народные игры детей не только развивают ум ребенка, но и закаляют его нравственно и физически, укрепляют здоровье. Игры детям открывают красоту и богатство природы, воспитывают бережное отношение к лесам, водоемам, живым существам.

Таким образом, мы определили цель и задачи в работе по развитию нравственно-патриотических чувств у детей дошкольного возраста в процессе игровой деятельности.

**Цель:** развитие нравственно-патриотических чувств и приобщение детей дошкольного возраста к уникальной материальной и духовной культуре народов ханты и манси населяющих территорию ХМАО, к их традициям и обычаям, нравственно-эстетическим ценностям в процессе игровой деятельности.

**Задачи:**

1. Формирование нравственно-патриотических чувств на основе изучения культуры родного края ХМАО – Югры (народного творчества, обычаев, традиций, народных игр);
2. Формирование у воспитанников толерантного отношения к представителям других национальностей;
3. Интегрирование содержания нравственно-патриотического воспитания в игровую деятельность детей;
4. Составление рекомендаций для родителей воспитанников по воспитанию нравственно-патриотических чувств в процессе игровой деятельности.

**Предполагаемый результат:**

Мы предполагаем, что в процессе проектной деятельности детям представится возможность познакомиться с культурой, бытом, историей родного края и населяющих его народов.

Одним из главных средств воспитания детей дошкольного возраста является игра, которая отражает действительность.

Таким образом, игры народов ханты и манси, направленные на познание окружающей действительности, усвоения обычаев, традиций и обрядов способствуют формированию нравственно-патриотических чувств у дошкольников.

**Целевая группа:** дети старшего дошкольного возраста, педагоги, родители.

### Этапы реализации

1. Организационный.
2. Основной этап.
3. Заключительный этап.

### Перспективный план

#### Задачи, направленные на развитие нравственно-патриотических чувств в процессе игровой деятельности:

1. Формирование нравственно-духовных особенностей личности.
2. Формирование толерантного отношения к людям других национальностей.
3. Формирование почтительного отношения к национальным и культурным традициям своего народа.
4. Становление устойчивой связи поколений.
5. Воспитание любви к Отечеству.
6. Воспитание ответственного отношения к окружающей природе родного края.

Месяц	Игровая деятельность
Сентябрь	Д/и «Коллекция» Д/и «Рыбацкая угадайка» П/и «Борьба на палке» П/и «Рыбаки и рыбки» П/и «На новое стойбище»
Октябрь	Д/и «Рыба, птица, зверь» Д/и «Найди одинаковый орнамент» П/и «Медведь» П/и «Бег по-медвежьи» П/и «Прыжки через нарты» П/и «Каюр и собаки»
Ноябрь	Д/и «Найди одинаковые варежки» Д/и «Украсть варежки» П/и «Белый шаман» П/и «Воробей» П/и «Деревянные рога» П/и «Олени»

Декабрь	Д/и «Рассели семью в чуме» Д/и «Закончи орнамент» П/и «Заячьи прыжки» П/и «Заячьи следы» П/и «Льдинки, ветер и мороз»
Январь	Д/и «Выложи хантыйский орнамент» Д/и «Украсть малицу» П/и «Куропатки и охотники» П/и «Снежная карусель» П/и «Бег в снегоступах»
Февраль	Д/и «Рассели животных» Д/и «Найди ошибку» П/и «Полярная сова и евражки» П/и «Олени упряжки» (игра-соревнование) П/и «Стой, олень!» Спортивное развлечение «Зов тайги»
Март	Д/и «Обитатели природы» Д/и «Нарядные кубики» (вариант 1) П/и «Важенка и оленьята» П/и «Ловкий оленевод» П/и «Ловля оленей» П/и «Сокол и лиса»
Апрель	Д/и Реставраторы» Д/и «Составь картинку» П/и «Волк и оленьята» П/и «Хейро» П/и «Солнце» П/и «Ручейки и озера»
Май	Д/и «Кто первый приведет оленей к стойбищу» (лабиринт) Д/и «Нарядные кубики» (вариант 2) П/и «Борьба оленей» П/и «Олени и пастухи» П/и «Болотная женщина» П/и «Караси и щука»

## ПРИЛОЖЕНИЕ

### ИГРЫ НАРОДОВ ХАНТЫ И МАНСИ

Одним из главных средств воспитания детей является игра, она отражает действительность. Игры детей ханты и манси, направлены на познание окружающей действительности, усвоения обычаев, традиций и обрядов. А также на овладение необходимыми для жизни умениями и навыками.

Традиционные игры детей не только развивают ум ребенка, но и закаляют его нравственно и физически, укрепляют здоровье. Игры детям открывают красоту и богатство природы, воспитывают бережное отношение к лесам, водоемам, живым существам. Игры детей в основном проходят в лесу. Игра практически всегда имитирует промысловую и бытовую деятельность взрослых.

Весь уклад хантыйской или мансийской семьи определяется основным занятием отца – охотой, рыболовством и оленеводством. Прежде всего, это стрельба в цель из лука. Для игры в охотников используются также старые ловушки, капканы, черканы, небольшие слопцы, петли. Дети принимают участие в состязаниях с взрослыми: в беге на лыжах, скоростной езде на обласах, разных видах борьбы, перетягивание веревки или палки, стрельбы из лука и ружья.

## **ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ**

### **«Бег по-медвежьему».**

#### **Правила игры:**

Эта игра-состязание проводится в любое время года. Участвуют мальчики от 5-6 лет. Количество участников не ограничивалось. Дистанция бега произвольная и обговаривается между участниками до начала игры. Бег по-медвежьему развивает силу рук и ног, координацию движений, ловкость, сноровку, способствует воспитанию воли, настойчивости.

#### **Описание.**

Перед началом игры-состязания в начале и в конце дистанции проводятся линии старта и финиша. Все участники располагаются вдоль линии, принимая исходное положение, – стоя на четвереньках. По команде голосом (судьи) начинается бег по-медвежьему, который выполняется так: оттолкнувшись двумя руками, подтягивают ноги.

### **«Болотная женщина».**

Игра проводится летом на улице, зимой в помещении. Принимают участие обычно девочки 6 – 12 лет. Количество игроков произвольное. Игра способствует развитию реакции, ловкости, координации движений.

#### **Ход игры:**

По желанию или по считалке выбирается водящий «болотная женщина». Ей завязывают глаза платком, затем поворачивают вокруг самой три раза, после этого игроки разбегаются в разные стороны. Водящая ходит по площадке или по дому и старается схватить кого-либо из игроков, которые убегают от нее. Игроки могут и обманывать «болотную женщину», подставляя вместо себя свою одежду или другие предметы. Если игрок пойман водящей, он становится «болотной женщиной». В конце игры определяют наиболее ловких игроков, как среди водящих, так и среди тех, кто не был пойман «болотной женщиной».

## «Борьба оленей»

### **Правила игры:**

Игра проводится обычно в то время, когда у оленя опадают рога. Участвуют мальчики и девочки 6 – 10 лет. Оленьи рога привязывают веревками к голове. Игра способствует развитию ловкости, силы, воспитывает волю, настойчивость.

### **Ход игры:**

Двое участников становятся друг против друга, упираясь руками. Задача игроков заключается в том, чтобы сбросить друг у друга с головы рога, при этом удерживать их руками запрещается. Проигравший выходит из игры, на его место выходит «бороться» следующий игрок. Победителем считается тот игрок, который сумел рогами сбросить с головы рога большего числа соперников, чем другие.

## «Важенка и оленята»

На площадке нарисовано несколько кругов. В каждом из них находятся важенка и два олененка. Волк сидит за сопкой (на другом конце площадки).

На слова ведущего:

Бродит важенка,

С нею – оленята,

Объясняет каждому

Все, что непонятно...

Топают по лужам

Оленята малые,

Терпеливо слушают

Наставленья мамины.

Играющие - оленята свободно бегают по «тундре», наклоняются, «едят» траву, «пьют» воду. На слова «Волк идет!» оленята и важеньки убегают в свои домики (круги). Пойманного олененка волк уводит с собой.

### **Правила игры:**

Движения выполнять в соответствии с текстом. «Волк и оленята». Подвижная игра

### **Ход игры:**

Из числа участников выбирается волк, остальные олени. На одном конце площадки очерчивается место для волка. Олени «пасутся» на противоположном конце площадки. По сигналу «Волк» волк просыпается, выходит из логова, сначала широким шагом обходит стадо, затем круг обхода сужает. По сигналу (рычание волка) олени разбегаются в разные стороны, а волк старается их поймать (коснуться). Пойманного волк отводит к себе.

### **Правила игры:**

Выбегать из круга можно только по сигналу. Тот, кого поймают, должен идти за волком. «Воробей». Малоподвижная игра. Дети стоят за спиной ведущего ребенка. Они произносят слова:

Прилетел к нам воробей

И запел, как соловей.

Эй, ты, птичка, не зевай.

Кто мяукнет – угадай.

Ведущий называет имя ребенка, который мяукал. «Деревянные рога». Подвижная игра Игра проводится в летнее время на лесных полянах. Участвуют в ней мальчики и девочки 6 – 10 лет. Количество участников не ограничивается. Для игры подбираются срубленные ветки сосны, напоминающие рога оленя. Их расставляют в ряд на расстоянии 50 – 70 см друг от друга. Игра способствует развитию силы рук, ловкости, глазомера.

#### **Описание.**

Игроки с арканом, у каждого свой или один на всех, располагаются в линию напротив ряда «рогов» оленя на расстоянии примерно 7 – 10м, поочередно бросают аркан, стараясь попасть петлей на каждую ветку «рогов» и, в случае удачного броска, подтянуть их к себе. Игрок производит столько бросков, сколько есть «рогов». Побеждает тот, кто заарканил большее количество.

### **«Заячьи прыжки»**

#### **Ход игры:**

Игра проводится в любое время года: летом – на песке, зимой – на мягком снегу. Играют дети и подростки. Дистанция для прыжков произвольная и определяется перед прыжками по договоренности между участвующими. Игра способствует развитию силы ног, прыгучести, координации движений, ловкости.

#### **Описание.**

Перед игрой определяют дистанцию, в начале которой проводится стартовая линия, а в конце – линия финиша, или любой предмет, до которого надо допрыгнуть. Все участники становятся у стартовой линии, принимают исходное положение – стоя, ноги врозь. По команде все участники начинают выполнять «заячьи прыжки», стараясь как можно быстрее без ошибок преодолеть всю дистанцию. Кто сделает это первым, тот становится победителем. Сами же «заячьи прыжки» выполняются так: от линии старта игрок отталкивается двумя ногами и приземляется на одну (любую) ногу, затем, оттолкнувшись ею, приземляется опять на две ноги и так далее. Если участник нарушает чередование положения ног во время исполнения «заячьих прыжков» – он выбывает из игры.

### **«Заячьи следы»**

#### **Правила игры:**

Игра проводится в любое время года: летом – на песке, зимой – на снегу. Играют дети и подростки. Количество участников не ограничивается. Дистанция прыжков определяется по договоренности между участвующими. Игра способствует развитию силы ног, прыгучести, координации, ловкости.

#### **Ход игры:**

Перед игрой на песке делают отметки, которые обозначают «следы зайца», расстояние между которыми устанавливается в зависимости от пола, возраста

играющих, их физической подготовленности. Один из игроков становится в первый «след зайца», то есть принимает исходное положение - стоя, ноги врозь, оттолкнувшись двумя ногами, старается приземлиться в следующий «след», но только на одну ногу. Далее, оттолкнувшись этой ногой, на две ноги в следующий «след» и т. д. Таким способом и в таком порядке приземления он должен преодолеть все расстояние, стараясь точно попасть в «следы зайца». После того, как первый участник преодолет всю дистанцию, в игру вступает следующий игрок. Победителем становится тот, кто точнее всего прыгал в «следы зайца».

### **«Куропатки и охотники»**

#### **Ход игры:**

Все играющие – куропатки, трое из них – охотники. Куропатки бегают по полю. Охотники сидят за кустами. На сигнал «Охотники!» все куропатки прячутся за кустами, а охотники их ловят (бросают мяч в ноги). На сигнал «Охотники ушли!» игра продолжается: куропатки опять «летают».

#### **Правила игры:**

Убегать и стрелять можно только по сигналу. Стрелять следует в ноги убегающих.

### **«Ловля оленей»**

#### **Ход игры:**

Играющие делятся на две группы. Одни – олени, другие – пастухи. Пастухи берутся за руки и стоят лицом к оленям. Олени бегают по очерченной площадке. По сигналу «Лови!» пастухи стараются поймать оленей и замкнуть круг.

#### **Правила игры:**

Ловить оленей можно только по сигналу. Круг замыкается тогда, когда поймано большое число игроков. Олени стараются не попадать в круг, но они уже не имеют права вырываться из круга, если он замкнут.

### **«Медведь»**

#### **Ход игры:**

«Медведь» – ребенок сидит в «берлоге». Он спит. Дети подходят к нему и говорят слова:

Медведущка – бабушка,  
Медведущка – бабушка,  
Твою чернику собираем,  
Твою бруснику выбираем.  
Хорошую ягоду себе берем,  
Плохую выбрасываем.  
Медведь «просыпается» и бежит за детьми.

### **«Олени»**

Играющие договариваются о границах площадки (указывают деревья, кусты или другие предметы, дальше которых во время игры нельзя убежать). По считалке выбирают водящего («морта» – человека). Остальные – олени («кэрэн») – разбегаются по всей площадке.

Водящий начинает догонять кого-нибудь из «оленей». Если сумеет осалить (коснуться рукой) убегающего игрока, то последний должен остановиться и ответить на вопрос водящего: «Человек или олень?» («Кэр или морт?»). Осаленный, ответивший: «Человек» («морт»), становится вторым водящим и начинает вместе с первым водящим салить других «оленей». Если же осаленный ответит: «Олень» («кэр»), то водящий старается удержать его силой, считая до 10. Игрок, вырвавшийся до конца счета «десять», остается «оленем».

#### **Правила игры:**

1. Осаленному игроку не разрешается убежать до ответа на вопрос водящего.
2. «Олень», убежавший от водящего за установленные границы площадки, считается пойманным.

### **«Олени и пастухи»**

#### **Ход игры:**

Все игроки – олени, на головах у них атрибуты, имитирующие олени рога. Двое ведущих – пастухи – стоят на противоположных сторонах площадки, в руках у них маут (картонное кольцо или длинная веревка с петлей). Игроки-олени бегают по кругу гурьбой, а пастухи стараются накинуть маут. Рога могут имитировать веточки, которые дети держат в руках.

**Правила игры:** бегать надо легко, увертываясь от маута. Набрасывать маут можно только на рога. Каждый пастух сам выбирает момент для набрасывания маута.

### **«Олени упряжки»**

#### **Ход игры:**

Заранее воспитатель изготавливает рога из картона или из веточек, прикрепляет их к шапкам детей-оленей. К санкам должны быть привязаны две веревочки: за одну ребенок, сидящий на санках, держится и управляет оленями, в другую впрягается олень (ребенок закрепляет ее за пояс).

### **«Стой, олень!»**

#### **Ход игры:**

Играющие находятся в разных местах площадки (границы ее обозначены). Выбирается пастух. Получив палочку, он становится на середине площадки. После сигнала «Беги олень!» все разбегаются по площадке, а пастух старается догнать кого-нибудь из играющих, коснуться его палочкой и сказать: «Стой олень!». Тот, кого коснулась палочка, отходит в сторону. Игру заканчивается, когда пастух поймает пятерых оленей. Правила игры: разбегаться можно только по сигналу «Беги олень!». Осаленные отходят в условное место. Салить надо осторожно.

### **Хейро**

Играющие становятся в круг, берутся за руки, идут по кругу приставным шагом, руками делают равномерные движения вперед-назад и на каждый шаг говорят «Хейро» («Солнце»). Ведущий-солнце сидит на корточках в середине круга. Игроки разбегаются, когда солнце встает и выпрямляется (вытягивает руки в стороны). Правила игры. Все игроки должны увертываться от солнца при его поворотах. На сигнал «Раз, два, три - в круг скорей беги!» те, кого ведущий не задел, возвращаются в круг.

### **Каюр и собаки**

На противоположных концах площадки (зала) кладут параллельно два шнура. Игроки встают около них по три человека и берутся за руки. Двое из них - собаки, третий - каюр. Каюр берет за руки стоящих впереди собак. Дети тройками по сигналу «Поехали!» бегут навстречу друг другу от одного шнура к другому. Правила игры. Бежать можно только по сигналу. Выигрывает та тройка, которая быстрее добежит до шнура. Можно предложить играющим преодолеть разные препятствия.

### **Ловля оленей**

Играющие делятся на две группы. Одни - олени, другие - пастухи. Пастухи берутся за руки и стоят полукругом лицом к оленям. Олени бегают по очерченной площадке. По сигналу «Лови!» пастухи стараются поймать оленей и замкнуть круг. Правила игры. Ловить оленей можно только по сигналу. Круг замыкают тогда, когда поймано большее число игроков. Олени стараются не попадать в круг, но они уже не имеют права вырываться из круга, если он замкнут.

### **Льдинки, ветер и мороз**

Играющие встают парами лицом друг к другу и хлопают в ладоши, приговаривая: Холодные льдинки, Прозрачные льдинки, Сверкают звенят: «Дзинь, дзинь...» Делают хлопок на каждое слово: сначала в свои ладоши, затем в ладоши товарища. Хлопают в ладоши и говорят: «Дзинь, дзинь» до тех пор, пока не услышат сигнал «Ветер!». Дети-льдинки разбегаются в разные стороны и договариваются, кто с кем будет строить круг - большую льдинку. На сигнал «Мороз!» все выстраиваются в круг и берутся за руки. Правила игры. Выигрывают те дети, у которых в кругу оказалось большее число игроков. Договариваться надо тихо о том, кто с кем будет строить льдинку. Договорившиеся берутся за руки. Менять движения можно только по сигналу «Ветер!» или «Мороз!». В игру желательно включать разные движения: поскоки, легкий или быстрый бег, боковой галоп и т. д.

### **Ручейки и озера**

Игроки стоят в пяти-семи колоннах, с одинаковым количеством играющих в разных концах зала - это ручейки. На сигнал «Ручейки побежали!» все бегут друг за другом в разных направлениях (каждый в своей колонне). На сигнал «Озера!» игроки останавливаются, берутся за руки и строят круги - озера. Выигрывают те дети, которые быстрее построят круг. Правила игры. Бегать надо друг за другом, не выходя из своей колонны. Строиться в круг можно только по сигналу.

### **Рыбаки и рыбки**

На полу лежит шнур в форме круга - это сеть. В центре круга стоят трое детей - рыбаков, остальные игроки - рыбки. Дети-рыбки бегают по всей площадке и забегают в круг. Дети-рыбаки ловят их. Правила игры. Ловить детей-рыбок можно только в кругу. Рыбки должны забежать в круг (сеть) и выбежать из него, чтобы рыбаки их не поймали. Кто поймает больше рыбок, тот лучший рыбак.

### **Смелые ребята**

Дети встают в две-три шеренги. На противоположном конце помещения кладут шнур. Выбирают двух-трех ведущих. Каждый, ведущий по очереди спрашивает у детей: например, первый у первой шеренги и т. д. (Дети отвечают.) - Вы смелые ребята? - Смелые! - Я посмотрю, какие вы смелые (лукаво, с юмором). Раз, два, три (пауза). Кто смелый? - Я! Я! - Бегите! Первая шеренга бежит до шнура, а ведущий ловит убегающих, так повторяется игра и со следующей группой детей. Правила игры. Бежать следует только после слова «Бегите!», увертываясь от ведущего. Ловить за шнуром нельзя.

### **Отбивка оленей**

Группа играющих находится внутри очерченного круга - это олени. Выбираются три пастуха - они за кругом. По сигналу «Раз, два, три - отбивку начни!» пастухи по очереди бросают мяч в оленей. Олень, в которого попал мяч, считается пойманным, отбитым от стада. Каждый пастух отбивает пять-шесть раз. После чего он подсчитывает отбитых оленей. Правила игры. Бросать мяч можно только в ноги и только по сигналу с места в подвижную цель.

### **Полярная сова и евражки**

Полярная сова находится в углу площадки или зала. Остальные играющие - евражки. Под тихие ритмичные удары небольшого бубна евражки бегают по залу, на громкий удар бубна евражки становятся столбиком, не шевелятся. Полярная сова облетает евражек и того, кто пошевелится или стоит не столбиком, уводит с собой. В заключение игры (после трех-четырех повторений) отмечают тех игроков, кто отличился большей выдержкой. Правила игры. Громкие удары не должны звучать длительное время. Дети должны быстро реагировать на смену ударов.

### **Бег в снегоступах**

Играющие делятся на две команды и стоят за чертой. У каждой команды по одной паре снегоступов. По сигналу воспитателя (взмах флажком) ведущие каждой команды в снегоступах бегут к флажкам, поставленным заранее на противоположной стороне площадки, каждый огибает свой флажок и бежит обратно, отдает снегоступы следующему игроку команды. Победителем считается та команда, которая раньше закончит бег. Правила игры. Игра проводится по принципу эстафеты. Передавать снегоступы можно только за чертой. Огибая флажок, нельзя задевать его.

### **Олени упряжки (как второй вариант)**

Играющие стоят вдоль стены зала 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 зала 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 (зала) 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. Перетягивание каната На площадке (в зале) проводится черта. Играющие делятся на две команды и встают по обе стороны черты, держа в руках канат. По сигналу водящего «Раз, два, три - начни!» каждая команда старается перетянуть соперника на свою сторону. Чья команда сумеет это сделать, та считается победительницей, ей вручают сувениры, как на празднике оленеводов. Правила игры. Начинать перетягивание каната можно только по сигналу. Команда, перешагнувшая черту, считается побежденной

### **На новое стойбище**

Играющие становятся парами. В паре один - олень, другой - каюр. Упряжки стоят одна за другой. Ведущий говорит: «Оленеводы переезжают на новые стойбища!». После этих слов все бегут к краю площадки, при этом каюры, подгоняя оленей, издают характерный для оленеводов - тундровиков звук кхх-кхх. Останавливаются по сигналу ведущего. Во время движения упряжки делают привал. Каюры отпускают оленей, которые бегут врассыпную. По сигналу «Упряжки!» все должны построиться в прежней последовательности. Правила игры. Начинать движение надо по сигналу. Санный поезд должен двигаться упорядоченно (упряжкам нельзя обгонять друг друга). Очередность сохраняется и после привала.

### **Белый шаман**

Играющие ходят по кругу и выполняют разные движения. В центре круга - водящий. Это белый шаман - добрый человек. Он становится на колени и бьет в бубен, затем подходит к одному из играющих и отдает ему бубен. Получивший бубен должен повторить в точности ритм, проигранный водящим. Правила игры. Если получивший бубен неправильно повторяет ритм, он выходит из игры.

### **Волк и олени**

Из числа играющих выбирается волк, остальные олени. На одном конце площадки (зала) очерчивается место для волка. Олени пасутся на противоположном конце площадки (зала). По сигналу «Волк!» волк просыпается, выходит из логова, сначала широким шагом обходит стадо, затем постепенно круг обхода сужает. По сигналу (рычание волка) олени разбегаются в разные стороны, а волк старается их поймать (коснуться). Пойманного волк отводит к себе. Правила игры. Выбегать из круга можно только по сигналу. Тот, кого поймают, должен идти за волком.

### **Солнце**

Играющие становятся в круг. Выбирают солнце. Солнце ходит по кругу и, указывая на каждого по очереди, считает: - Нянь-нянь (хлеб), Кежи-кежи (нож). Те, которых водящий-солнце назвал кежи, выходят из круга, встают парами и берутся за руки, другие - нянь-нянь - берутся за руки и остаются на месте, тоже в парах. Образуется две группы пар: нянь-нянь и кежи-кежи. Пары каждой группы придумывают разные фигуры. Правила игры. Выигрывают те пары, которые придумали наиболее интересные фигуры.

### **Охота на волка**

Охотник встает в 4-5 м от волка (фигуры, вырезанной из фанеры или картона). Он должен попасть мячом в бегущего волка. Двое играющих держат фигуру за веревочки и передвигают ее то влево, то вправо. Правила игры. Кидать мяч в волка следует с заданного расстояния.

### **Тройной прыжок**

На снегу проводится черта, играющие становятся за нею. По очереди они прыгают от черты вперед: в первых двух прыжках прыгают с одной ноги на другую, в третьем прыжке приземляются на обе ноги. Выигрывает тот, кто прыгнул дальше. Правила игры. Начинать прыгать надо от черты. Прыгать можно только указанным способом. Варианты. Игра проводится с распределением детей по звеньям. В каждое звено входит от двух до четырех человек. Все дети одного звена выходят к черте одновременно. По сигналу они все вместе начинают прыгать. Выигрывает звено, участники которого прыгают дальше. Игру можно организовать и таким образом, чтобы в прыжках состязались одновременно дети из разных звеньев. В этом случае подсчитывают, какое количество первых, вторых, третьих и т. д. мест заняли участники каждого звена.

### **Ловкий оленевод**

В стороне на площадке (в зале) ставится фигура оленя. Оленеводы располагаются шеренгой лицом к оленю на расстоянии 3-4м от него. Поочередно они бросают в оленя мячом (мешочек), стараясь попасть в него. За каждый удачный выстрел оленевод получает флажок. Выигравшим считается тот, кто большее число раз попадет в оленя. Правила игры. Бросать мяч (мешочек) можно только с условленного расстояния.

### **Борьба на палке**

Чертится линия. Двое играющих садятся по обе стороны черты лицом друг к другу. Держась за палку двумя руками и упираясь ступнями ног о ступни другого, начинают перетягивать друг друга. Выигрывает тот, кто перетянет соперника за черту. Правила игры. Начинать перетягивать палку следует одновременно по сигналу. Во время перетягивания палки нельзя менять положения ступней ног.

### **Прыжки через нарты**

Двое игроков бегут и прыгают через нарты, поставленные друг от друга на расстоянии 1 м. Нарты-сани имеют длину 1 м, ширину 30-40 см, высоту 20 см. Сделать их можно из картона. Выигрывает тот, кто быстрее прибежит и не заденет нарты. Правила игры. Бежать надо от черты до черты по сигналу «Беги!». Сначала ставят двое нарт (саней), затем можно добавить еще двое.

### **«Сокол и лиса»**

**Цель:** воспитывать ловкость, выдержку, развивать скоростные умения.  
**Описание:** Выбираются сокол и лиса, остальные дети – соколята. Сокол учит своих соколят летать. Он легко бегаёт в разных направлениях и одновременно производит руками разные летательные движения (вверх, в стороны, вперед) и еще придумывает какое-нибудь более сложное движение руками. Стайка соколят бежит за соколом и следит за его движениями. Они должны точно повторять движения сокола. В это время вдруг выскакивает из норы лиса. Соколята быстро приседают на корточки, чтобы лиса их не заметила.

**Правила игры:** Время появления лисы определяется сигналом ведущего. Лиса ловит только тех, кто не присел.

### **Караси и щука**

**Цель:** Упражнять детей в беге. Закрепить умение быстро менять направление движения, действовать по сигналу.

**Ход игры.** Один ребенок выбирается щукой. Остальные играющие делятся на две группы: одна из них – камешки – образует круг, другая – караси, которые плавают внутри круга. Щука находится за кругом.

По сигналу воспитателя: «Щука!» - она быстро вбегает в круг, стараясь поймать карасей. Караси спешат поскорее занять место за кем-нибудь из играющих и

присесть (караси прячутся от щуки за камешки). Щука ловит тех карасей, которые не успели спрятаться. Пойманные уходят за круг.

Игра проводится 3-4 раза, после чего подсчитывается число пойманных. Затем выбирают новую щуку. Дети, стоящие по кругу и внутри его, меняются местами, и игра продолжается.

### **Снежная карусель**

**Цель:** развитие координации движений.

**Ход игры:** Взявшись за руки, дети образуют круг вокруг снеговика и изображают снежинки. По сигналу воспитателя они идут сначала медленно, потом все быстрее, и, наконец, бегут. После того, как играющие пробегут несколько кругов, ведущий говорит: «Ветер изменился, полетели снежинки в другую сторону». Дети замедляют движение, останавливаются и начинают двигаться в противоположном направлении, постепенно увеличивая темп, пока ведущий, не скажет: «Совсем стих ветер, снежинки спокойно падают на землю». Движение снежной карусели замедляется, дети останавливаются и отпускают руки.

## **ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ**

### **«Рассели семью в чуме»**

**Цель:** закреплять знания детей о расположении членов хантыйской семьи в чуме, воспитывать интерес к быту коренных народов - ханты и манси. Развивать познавательный интерес. Воспитывать уважительное отношение к традициям коренных народов.

**Материал:** рисунок чума, поделенный на сектора, определенного цвета, плоскостные фигурки членов семьи, кубик с гранями, раскрашенными в цвета секторов (Приложение 7)

**Игровые правила:** в игре участвует до 6 человек. Ребенок бросает кубик. Какой цвет сектора выпадет на кубике, туда и помещается соответствующая фигурка члена хантыйской семьи и комментируется выбор.

**Игровые действия:** дети по очереди бросают кубик и определяют по цвету сектор в чуме, в который необходимо поместить соответствующую фигуру.

**Справочный материал**

«В центре располагался очаг, огороженный с трех сторон бревнами и досками и камнями. По обе стороны от него располагались спальные места. Спальными местами служили доски, положенные на землю и покрытые оленьими шкурами. Ближе к выходу с левой стороны размещались женщины, здесь же хранились их вещи, дрова, посуда. Справа от двери — место для детей или ближайших родственников. Дальние от выхода места занимали дети и мужчины. Пространство за очагом, что напротив входа, — считалось священным.

### **Развивающая игра «Журавль»**

**Цель.** Развивать память, внимание, логическое мышление; воспитывать настойчивость и выдержку.

**Инструкция:** Палочки разложены на столе в виде птицы: голова - 3 палочки, туловище - 2 палочки, крылья - по три палочки, хвост - 4 палочки, дети запоминают, сколько палочек находятся в каждой части тела птицы и отворачиваются, водящий убирает по одной палочке, если игрок отгадывает, то забирает палочку себе, если ошибается, то ход переходит другому игроку. Если игрок повторно приступает к игре, он начинает отгадывать с той позиции, в которой ранее он допустил ошибку. Победителем становится тот, кто набрал большее количество палочек и раньше закончил игру.

**Ход игры:** Водящий убирает одну палочку, например, из головы и задает вопрос первому игроку: «Сколько палочек в голове?» Тот, сидя спиной, должен ответить: «Две». Далее убирается палочка, например, из хвоста и задается вопрос: «Сколько палочек в хвосте?» Игрок отвечает: «Три» и т.д. Игра продолжается до тех пор, пока игрок не ошибется, тогда в игру включается следующий игрок. В конце игры подсчитывается количество палочек у каждого игрока, выявляется победитель.

#### Дидактическая игра «Хорошо - плохо»

**Цель.** Развивать внимание, память, логическое мышление, речь, способность устанавливать простые связи между явлениями природы и действиями людей.

**Игровые правила.** Назвать положительные и отрицательные стороны одного и того же явления.

**Ход игры:** Ведущий показывает картинку с изображением какого-либо явления природы, например, дождь. Дети рассказывают о том, что происходит во время дождя, какую пользу приносит дождь живой природе (питает растения влагой, смывает пыль с листьев растений, образуются лужи на земле, из которых могут напиться животные и т.д.); какое неудобство создает людям дождь (образуется грязь на дорогах, люди вынуждены надевать плащи и сапоги, иногда от длительных дождей выходят реки из берегов и происходит затопление населенных пунктов и т.д.). За хороший ответ выдается фишка. В конце обязательно сделать вывод: «В природе нет ничего плохого. Все, что дает природа нужно для жизни на Земле. Нельзя нарушать законы природы. Все в природе взаимосвязано». Подсчитать фишки у детей и выявить победителей.

#### Дидактическая игра «Знатоки»

**Цель.** Обобщить знания детей о жизни народов ханты и манси, воспитывать умение работать в коллективе, согласованности при выборе ответа, развивать внимание, умственную деятельность, умение сосредоточиваться на выполнении задания.

**Игровые правила.** На размышление отводится 1 минута (по песочным часам), началом и концом к размышлению служит сигнал – на металлофоне, за правильные ответы команда получает очки, за выигрыш - призы.

**Ход игры:** Конверты с заданиями выложены по кругу на середине стола, в центре - круг со стрелкой. За столом команда знатоков, в роли ведущего выступает взрослый. На размышление отводится 1 минута (по песочным часам). Сигнал к началу размышления детей дается на металлофоне.

*Вопросы - задания для команд - знатоков:*

1. Что находится в центре чума? (Очаг)
3. Назовите предметы из бересты, используемые в хозяйстве (короба для сбора ягод, посуда)
4. Как называется мужская одежда, сшитая из оленьего меха? (малица)
5. Жилище ханты и манси (чум, землянка, полуземлянка, бревенчатый дом)
7. Из чего ханты в древности делали муку? (из рыбы)
8. Как называется печь у хантов? (чувал)
9. Для чего берут на рыбалку фигуру рыбы, вырезанную из бересты? (на удачу)
10. Деревья, считающиеся священными (кедр, береза, лиственница).

Вопросы можно дополнить, можно заменить другими. В перерывах между игрой знатоков проводится подвижная игра.

В конце игры ведущий подводит итог, награждает победителей призами.

### **Настольно-печатная игра «Лото»**

**Цель:** закрепить и уточнить знания детей о национальной одежде ханты и манси развивать внимание, память, речь.

**Материал:** для игры понадобятся карточки с изображением одежды ханты и манси (Приложение 8)

**Ход игры:** В лото могут играть от 1 до 4 человек. Положите перед детьми большие карточки. Стопка с маленькими карточками находится у ведущего обратной стороной вверх. Ведущий достает из колоды по одной карточке, называет ее вслух (или просит назвать ее детей), а дети выбирают, кому принадлежит картинка. Выигрывает тот, кто первым закроет все поле на своих больших картах маленькими.

## **РАБОТА С РОДИТЕЛЯМИ**

Успешное решение задач патриотического воспитания возможно при условии взаимодействия с родителями, которое предполагает обмен мыслями, чувствами, общение. Положительные эмоции и совместная деятельность сближают взрослых и детей. Таким образом, родители становятся не только помощниками ДООУ, но и равноправными участниками формирования личности ребёнка в развитии нравственно-патриотических чувств в процессе игровой деятельности.

## **ПАМЯТКА**

### **Уважаемые родители!**

Предлагаем Вам некоторые конкретные задания и ситуации, которые можно использовать для воспитания у детей нравственно-патриотических чувств к своему родному городу.

Возвращаясь с ребенком из детского сада, предложите ему игру «Кто больше заметит интересного». (Помогите ребенку увидеть то, что наиболее важно: труд людей, преобразование облика города и т.д.)

В выходные дни совершите с ребенком прогулку по достопримечательным местам нашего города, рассказывайте ему о памятниках, в честь кого они воздвигнуты, какое событие предшествовало этому. Восхищайтесь красотой родного города, передавайте свои впечатления и эмоции ребенку.

Посещайте совместно с членами семьи и ребенком театры, музеи, концерты, праздничные мероприятия, демонстрации, пусть он видит, как люди чтят память героев войны, героев труда, достижения города, значимые для всей страны.

Рассказывайте о членах семьи, которые достигли хороших результатов в работе, учебе, защищали в разное время нашу страну от врагов.

Любовь к своему городу - это и любовь к природе родного края. Общение с природой делает человека более чутким, отзывчивым. Воспитывая любовь к природе родного края важно приучать дошкольника беречь природу, охранять ее. Здесь важен пример родителей. Привлекайте малыша к выращиванию растений, возьмите его на субботник по озеленению города, посадите дерево возле вашего дома, пусть ребенок знает, что посадил его он, пусть наблюдает. Как оно растет, пусть ухаживает за ним.

## **РЕКОМЕНДАЦИИ ДЛЯ РОДИТЕЛЕЙ:**

### **«Воспитание нравственно - патриотических чувств к родному городу»**

1. Чувство патриотизма так многогранно по своему содержанию, что не может быть определено несколькими словами. Это и любовь к родным местам, и гордость за свой народ, и ощущение неразрывности со всем окружающим, и желание сохранить и приумножить богатства своего города и своей страны.

2. Семью называют «школой чувств». Это очень справедливо, так как именно в семье ребенок учится эмоциональному восприятию окружающего мира, получает первые уроки нравственного и патриотического воспитания в общении с тем, что ему дорого, прививаются первые чувственные отношения к своей малой Родине, к своему дому, улице, городу.

3. Свою любовь к родным местам, представления о том, чем они знамениты, какова природа, каким трудом заняты люди - все это взрослые передают детям, что чрезвычайно важно для воспитания нравственных и патриотических чувств и активную позицию в этом вопросе должны занять родители.

4. Роль родителей в воспитании нравственно - патриотических чувств к родному городу имеет очень большое значение. Все, что ребенок получает от самого близкого и родного человека оставляет и неизгладимый след в его памяти.

## Литература

1. Алёшина Н. В. Патриотическое воспитание дошкольников. – М.: ЦГЛ, 2004г.
2. Богун П.Н. Игра как основа национальных видов спорта: Пособие для учителей физического воспитания, воспитателей школ-интернатов. - СПб.: филиал изд-ва «Просвещение», 2004. – 95с.
3. Интернет ресурсы.
4. Красная книга ХМАО. Животные, растения, грибы. Екатеринбург, 2003 г.
5. Маханева М.Д. «Нравственно-патриотическое воспитание дошкольников», 2009
6. Окозэпто Е.Н. Ненецкие подвижные игры в детском саду: Пособие для воспит. дет. садов. – СПб.: филиал изд-ва «Просвещение», 2002. – 75с
7. Природа Югры. Азбука первоклассника, 2008
8. Сказки народов Севера, составитель Самойлова Е.Н. 1995
9. Сказки народов Севера. //Составитель В.В.Винокурова, Ю.А.Сем. – Л.,
10. Просвещение, 1991.
11. Шорыгина Т.А. Беседы о русском севере. М., Сфера, 2008