Департамент образования и науки Ханты-Мансийского автономного округа – Югры
Обско-угорский институт прикладных исследований и разработок

ИГРОВЫЕ ПРАКТИКИ И ТЕХНОЛОГИИ В КУЛЬТУРНО-ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОСТРАНСТВЕ КОРЕННЫХ НАРОДОВ ЮГРЫ

Учебно-методическое пособие

Ханты-Мансийск, 2023

УДК 794:796.29
ББК 71.0

Рекомендовано к печати Научно-методическим советом
Обско-угорского института прикладных исследований и разработок

Рецензенты:
Е. В. Косинцева, доктор филологических наук
М. Ф. Ершов, кандидат исторических наук

Ответственный редактор:
Т. В. Волдина, кандидат исторических наук

Игровые практики и технологии в культурно-образовательном пространстве коренных народов Югры: учебно-методическое пособие / Коллектив авторов: Т. В. Волдина, Т. В. Гильц, О. Ю. Динисламова, Л. В. Захарова, В. Ю. Кондин, В. К. Ледков, Т. В. Любавина, Н. А. Молданова, В. Г. Фанова, О. В. Хандыбина. Тюмень: ФОРМАТ-72, 2023. 196 с.

Данное пособие представляет собой сборник авторских разработок, направленных на овладение родными языками, знаниями о традиционной культуре коренных народов Югры и истории края. Они созданы на основе игровых технологий, а также с использованием традиционных обско-угорских игр, адаптированных к современным условиям. Коллектив авторов составили исследователи, педагоги, работники культуры. Цель издания – распространение опыта применения образовательных тренажеров, дидактических игр, квестов, соревнований и игровых программ для организации внеурочной деятельности и досуга детей и подростков в учреждениях образования и культуры.

ISBN 978-5-6049442-6-4

© Обско-угорский институт прикладных исследований и разработок, 2023
© Т. В. Волдина, Т. В. Гильц, О. Ю. Динисламова, Л. В. Захарова, В. Ю. Кондин, В. К. Ледков, Т. В. Любавина, Н. А. Молданова, В. Г. Фанова, О. В. Хандыбина, авторы, 2023
© ООО «ФОРМАТ-72», оформление, печать, 2023

СОДЕРЖАНИЕ

Игровые практики и технологии в современном этнообразовательном пространстве Югры (вместо предисловия) *(Т.В. Волдина)* 5

I. Игровые и интерактивные образовательные технологии 11

Лингвистическая игра на уроках мансийского языка как средство развития познавательной активности школьников *(О. Ю. Динисламова)* 12
Лингвистическая игра «Крестики-нолики» 12

Создание интерактивных тренажеров для внеурочных занятий по хантыйскому языку с помощью интерактивной доски и платформ «*Wordwall*» и «*LearningApps*» *(Л. В. Захарова)*.....20
Использование интерактивной доски на занятиях по хантыйскому языку 21
Тренажер «Соответствие изображения» 23
Тренажер «Выбор изображения» 24
Тренажер «Составление анаграмм» 27
Тренажер «Водоворот» 29
Тренажер «Выбор соответствия» 30
Тренажеры «Сортировщик текста» и «Сортировщик изображения» 32
Тренажер «Тестовые задания» 33
Создание дидактических игр в сервисе *LearningApps* 35
Викторина «Кто где живёт?» 35
Кроссворд «Рыбы нашего края» 36
Игра «Названия месяцев» 38
Игра «Найди пару» 39
Игра-классификация «Времена года» 41
Создание дидактических игр в сервисе *Wordwall* 42
Игры-задания «Птицы» и «Противоположные прилагательные» на основе шаблона «Совпадение» 43
Игра «Противоположные прилагательные» на основе шаблона «Сопоставить» 44
Игра «Противоположные прилагательные» на основе шаблона «Викторина» 46
Игра «Противоположные прилагательные» на основе шаблона «Анаграмма» 47

Родные языки и культура коренных народов Югры в дидактических играх и игрушках Центра инноваций «ЛЮКАН» *(Т. В. Любавина)* 48
Настольная игра «Путешествие по реке Ляпин» 51
Игра «Мемори» 54
Игра «Домино» 55
Игра-пазл «Карта Ханты-Мансийского автономного округа – Югры» 56
Серия цветных игр «Традиционные виды деятельности», «Традиционные виды жилищ» 60
Игра с использованием технологии дополненной реальности «Стойбище» 61

II. Игровые программы и квестовые технологии 64

Игровая программа «*Тухлаӈ воит хатл*» («День птиц») *(О. В. Хандыбина)* 65

Квест «Путешествие по стойбищу» *(Н. А. Молданова)* 75

Серия квестов по краеведению и культуре коренных народов Югры *(В. Г. Фанова)* 105
Краеведческая игра-квест «Мой край родной» 107
Сценарий квеста «Кулинарная книга рецептов Югры» 115
Сценарий квеста «Тайна старого компаса» 131
Сценарий квеста «Затерянный мир» 148

III. Технология проведения спортивных мероприятий, организованных на основе народных игр 158

Организация и проведение турнира по обско-угорской игре «*Щол*» среди подростков и молодёжи *(Т. В. Волдина, В. К. Ледков)* 159

IV. Организация игрового пространства в учреждениях культуры 174

Сорумский «*Нумас юнт*» *(Т. В. Гильц)* 178

Игрушек древних голоса: образовательная деятельность в музее «*Торум маа*» *(В. Ю. Кондин)* 179

Список использованной и рекомендуемой литературы 185

Об авторах 190

Т. В. Волдина

Игровые практики и технологии в современном этнообразовательном пространстве Югры

(вместо предисловия)

Значение игры в развитии ребёнка, а также её первостепенная роль в человеческой культуре бесспорны. На эту тему написано немало трудов. Общей методологией исследования феномена игры выступает историко-эволюционный подход к пониманию жизнедеятельности социокультурных систем. Он разрабатывался академиком РАО, крупнейшим исследователем в области психологии межкультурной коммуникации и культурной антропологии А. Г. Асмоловым, социальным антропологом М. В. Тендряковой и многими др. По мнению культуролога Ю. М. Лотмана, игровые миры, как и искусство, – это «мастерские непредсказуемости». Это позволяет нам говорить об игре как о «поставщике» инноваций и увидеть во взаимодействии игры и реальности эволюционный механизм развития социокультурной системы.

Тенденция к сохранению связи времён выражается в консервативности игр. Многие игры, такие как обско-угорские игры «*Нумас юнт*», существуют веками и хранят в себе следы прошлых эпох, ушедших из жизни магико-религиозных практик и соответствующих им представлений о мире. В сегодняшних играх можно разглядеть пласты архаичного миропонимания, различные картины мира и стратегии поведения человека играющего, которые становятся его жизненными стратегиями.

Уникальность человеческого общества в том, что оно состоит из элементов, «каждый из которых в отдельности изоморфен целому» (Ю. М. Лотман). Всякий человек несёт в себе всё человечество. Общество состоит из личностей, но мир личности вбирает в себя всё социокультурное пространство. Игра в онтогенезе, как и вообще игра в жизни человека, выступает как один из важнейших механизмов приобщения человека к общечеловеческому, соприкосновения с прошлым, с наследием поколений.

Игра расширяет смысловое пространство личности и позволяет выйти за пределы повседневного существования. Благодаря ей мир вокруг обретает новые краски, высвечивается новыми гранями. Когда мы играем, то становимся другими и видим всё в ином свете. Как и в искусстве, в игре «реальность получает свободу, ей не свойственную», «скованные законами реальности объекты искусства (и игры тоже) получают… свободу, вступают в новые отношения и связи, тем самым раскрывая свои глубинные внутренние значения» (Ю. М. Лотман). К тому же игры выступают как испытанные временем механизмы социальной регуляции и преодоления конфликтов; как школа сотрудничества и школа коммуникативного опыта; а также как своего рода «тренинг» по освоению социоролевых сценариев, с которыми предстоит встретиться, например, детям во взрослой жизни.

В современном постиндустриальном мире игра проникает во все сферы жизни, накладывая свой отпечаток и на экономику, и на социальную стратификацию общества. Вместе с увлечением компьютерными играми появляются многомиллионные геймерские сообщества, объединяющие людей поверх этнических и государственных границ. Для ряда молодёжных субкультур игра превращается в стиль жизни и мировоззрение. Игровые методики распространяются во всех сферах, от учебы до управления бизнесом и разработки инновационных виртуальных технологий. Так игра сегодня становится одной из центральных категорий нашей жизни. А значит, требует к себе всё более пристального внимания.

В арсенале педагогических средств сегодня как никогда также популярны игровые технологии. Игровая технология – это группа методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр, которая стимулирует познавательную активность детей, «провоцирует» их самостоятельно искать ответы на возникающие вопросы, позволяет использовать жизненный опыт детей, включая их обыденные представления о чем-либо. Среди концептуальных основ игровых технологий можно назвать:

- фундаментальные потребности личности в самовыражении, самоутверждении, самоопределении, саморегуляции, самореализации как основа психологических механизмов игровой деятельности
- игра – форма психогенного поведения, т.е. внутренне присущего, имманентного свойства личности (Д. Н. Узнадзе)
- игра – пространство «внутренней социализации» ребёнка, средство усвоения социальных установок (Л. С. Выготский)
- игра – свобода личности в воображении, «иллюзорная реализация нереализуемых интересов» (А. Н. Леонтьев)
- способность включения в игру независимо от возраста человека, но в каждом возрасте игра имеет свои особенности
- содержание детских игр развивается от игр, в которых основным содержанием является предметная деятельность, к играм, отражающим отношения между людьми, и, наконец, к играм, в которых главным содержанием выступает подчинение правилам общественного поведения и отношения между людьми

Реализация игровых технологий в образовательном процессе опирается на следующие дидактические принципы:

- в игре взрослый выступает на паритетных началах с детьми, выполняя одну из игровых ролей
- игра стимулирует познавательную активность детей, «провоцирует» их самостоятельно искать ответы на возникающие вопросы
- игра позволяет использовать жизненный опыт детей, включая их обыденные представления о чем-либо
- игровой процесс вариативен, он не может быть детально спрогнозирован, поэтому требует от педагога гибкости мышления и готовности вместе с детьми проходить образовательный путь

- игровые технологии создают широкие возможности для формирования у детей необходимых навыков и умений, приобщения к культурным ценностям и получению новых знаний
- для детей характерны яркость и непосредственность восприятия, лёгкость вхождения в образы, поэтому они легко вовлекаются в игровую деятельность

Игра – одно из средств поддержания и развития познавательного интереса на ранних стадиях становления личности, являющихся не только средством социализации ребёнка, выработки определённых качеств и способностей, полезных навыков и умений.

В XX в. самобытные этнические культуры и языки малочисленных народов Севера оказались на грани исчезновения. Одна из ключевых задач современности – сохранение языков и культурного наследия коренных народов. Все усилия по сохранению их культурного достояния и родных языков прежде всего должны быть ориентированы на детей – дошкольников и учащихся начальной школы, что является приоритетным направлением в решении этой задачи. А именно – включение в образовательные программы (дошкольные, школьные, дополнительные, досуговые) этнокультурного содержания таких эффективных средств как игры (народные забавы и состязания, детский фольклор), интерактивных методов и информационных технологий, а также их синтеза. Этот вопрос в данном пособии рассматривается на примере опыта, имеющегося в отдельных учреждениях на территории Ханты-Мансийского автономного округа – Югры, где наметилась тенденция в развитии этого направления. Авторы нацелены показать сочетание возможностей учреждений науки, культуры и образования, как взаимодополняющих друг друга, позволяющих комплексно подойти в решении такого сложного вопроса как сохранение языков и традиций северных народов в сложных условиях их стремительного исчезновения.

В народных играх заложен механизм передачи этнокультурных традиций, практическое закрепление базового багажа знаний, необходимого в последующей жизни. Всё богатство и разнообразие народных забав и развлечений, в своём целом, складывается в многоуровневую систему развития мышления и логики у детей, способствует формированию многосторонней личности, обеспечивая комплексный подход в развитии ребёнка. Детский игровой фольклор – наиболее доступная и понятная для ребенка деятельность. Знакомство же со словесным искусством, как основой народных традиций воспитания на начальном этапе формирования личности ребенка, способствует его всестороннему развитию, получению новой полезной информации. Этнические игры развивают внимание и память, логику и мышление, зрительно-моторную координацию, включают познавательную активность. Именно в играх новые знания усваиваются гораздо легче.

Детские развивающие игры – это прекрасный способ сделать процесс обучения увлекательным и более эффективным. Необходимо, чтобы каждый ребёнок имел доступ к изучению родной культуры и родного языка, в частности, посредством дистанционного обучения. Всё более популярным инструментом для развития современных детей становится использование компьютерных технологий. Разнообразные

интерактивные образовательные игры сегодня существенно дополняют объём традиционных игр (напольных / настольных, печатных, дидактических). Интерактивные формы позволяют расширить сюжетное наполнение традиционной игровой деятельности, когда через интересные увлекательные задания происходит незаметный переход детей от игровой деятельности к учебной. Интерактивные игры позволяют адаптировать родные языки и народную культуру к новой реальности, являются современными обучающими программами и открывают новые возможности в работе педагогов.

Цель данного пособия – распространение опыта применения интерактивных образовательных тренажёров, дидактических игр, квестов, соревнований и игровых программ для организации внеурочной деятельности и досуга детей и подростков в учреждениях образования и культуры Ханты-Мансийского автономного округа – Югры. Для этого определён круг сложившихся инновационных форм, средств и методов в изучении родных языков, а также в овладении знаниями о традиционной культуре коренных народов региона; описаны методики использования современных технических и информационных средств обучения и современных игровых педагогических технологий или их элементов в культурно-образовательной среде.

В пособие включены созданные и апробированные коллективом авторов методические разработки по различным видам игровых практик, начиная от применения в современной жизни традиционных забав и развлечений, с включением в работу с детьми популярных игровых методик, до внедрения в обучающий процесс современных компьютерных программ. Они представляют собой систематизированный и дидактически обработанный материал, удобный для применения в учебно-методической и культурно-просветительской работе. Инновационный характер представляемых методических разработок, а также их востребованность в современном обществе способно существенно расширить пространство этнокультурного образования, укрепить интерес подрастающего поколения к изучению родных языков и культуры коренных народов Югры, мотивировать их к активному усвоению филологических, этнографических, краеведческих и исторических знаний.

Структура данного пособия включает в себя 4 раздела.

Первый раздел пособия «Игровые и интерактивные образовательные технологии» раскрывает значение и неисчерпаемый потенциал игровых техник в изучении родных языков коренных народов Югры. Овладение хантыйским и мансийским языками может быть не только важным делом, но и очень увлекательным занятием. Это широкое применение различных видов дидактических игр, встроенных в единую систему состязательной игры «Крестики – нолики», где залогом успеха является командный дух, быстрота принятия решений и, конечно же, знания, усвоенные школьниками.

Опыт педагога-новатора, разработавшего богатую коллекцию интерактивных игр по родному языку, раскрывает целый спектр таких возможностей (использование интерактивной доски, мультимедийных материалов: графических, видео, компьютерная демонстрация карт, схем, перемещение объектов, интерактивные анимации,

выделение важных моментов цветовыми подсветками, применение компьютерных программ); Значительный арсенал интерактивных тренажёров, адаптированных под задачи усвоения родного языка (слова-анаграммы, хантыйские загадки, подсказки-картинки и т.д.), позволяет расширить объём этих знаний, а также включить механизмы активного их усвоения. Компьютерные технологии становятся надёжным спутником в изучении родного языка. Их применение даёт возможность усилить образовательный процесс, реализовать один из важнейших принципов обучения в начальной школе – наглядность, а также делают работу на уроке динамичной и увлекательной, значительно улучшая восприятие материала. Ребенок имеет возможность переключаться с визуального восприятия информации на поисковую деятельность (заполнение таблиц, решение кроссвордов и т.д.), переживать яркие эмоции, при этом активизируется внимание, зрительная память, а, следовательно, повышается эффективность обучения.

Целая серия дидактических игр и игрушек разработана инновационным центром «ЛЮКАН» с учётом детской психологии и знаний педагогов, носителей обско-угорских языков и культур. Эти игры уже вошли в жизнь многих детей хантов и манси и призваны стать дополнительным обучающим и развивающим средством в помощь воспитателям, педагогам и родителям.

Не менее эффективны и популярны «Игровые программы и квестовые технологии», вошедшие во второй раздел нашего пособия. Эти формы имеют огромные воспитательные возможности, а основополагающая роль в них принадлежит организаторам этих мероприятий. Можно выделить две главные функции данных игровых технологий:

• рекреационно-развлекательная функция, направленная на организацию познавательного отдыха, который доставит удовольствие и наслаждение

• воспитательная функция, направленная на совершенствование личности её интеллектуальное и духовное обогащение

Игровая программа «*Тухлəӈ войəт хӑтəл*» («День птиц») построена на тематическом принципе погружения в этническую среду. Она ведется на родном языке с параллельным переводом на русский и вбирает в себя детские песенки, сказки и народные игры, является примером приобщения младших школьников к родной культуре, включения естественного процесса её восприятия.

Занимательная форма квестовых заданий пробуждает неподдельный интерес к традиционным культурам хантов и манси, краеведению и истории Ханты-Мансийского автономного округа. Раздел включает в себя квест «Путешествие по стойбищу» для детей дошкольного и младшего школьного возраста, вобравший в себя разнообразные игры народов ханты и манси, а также непосредственно знакомит с их хозяйственными занятиями, предметами быта, элементами верований, орнаментами и фольклорными традициями.

Для подростков разработана целая серия увлекательных квестов, тематический охват которых ещё более широк. Они построены на знании разных областей этнографии коренных народов Югры, географии и природы края, с представлением

произведений устного народного творчества и литературных произведений, а также сведений из истории Югры. Прохождение каждого из них может стать незабываемым событием в жизни школьников, наполнив их положительными эмоциями, стремлением к получению новой информации, интересом к окружающему миру.

Опыт организации спортивных мероприятий, полученный при реализации проекта по актуализации обско-угорских напольных и интеллектуальных игр «*Нумас юнт*», лёг в основу третьего раздела пособия «Технология проведения спортивных мероприятий, организованных на основе народных игр». Возрастная категория, на которую рассчитана разработка по организации турниров и регионального соревнования по напольной игре в палочки «*Щол*», – подростки и молодёжь.

В разделе «Организация игрового пространства в учреждениях культуры» представлен опыт популяризации народных игр Этнографическим музеем под открытым небом «*Торум Маа*» и модельной библиотекой п. Сорум Белоярского района. Их практика может помочь музеям, библиотекам и другим учреждениям культуры на территории Югры наладить подобную работу по созданию просветительских программ, популяризирующих народную игру, и соответствующих игровых зон для своих посетителей.

Мы надеемся, что материалы методического сборника будут востребованы в культурно-образовательном пространстве Ханты-Мансийского автономного округа, а также позволят существенно расширить круг создателей инновационных методических разработок, тем самым укрепив потенциал и возможности современного этнообразования Югры.

I

ИГРОВЫЕ И ИНТЕРАКТИВНЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

О. Ю. Динисламова

Лингвистическая игра на уроках мансийского языка как средство развития познавательной активности школьников

«Игра – в значительной степени основа всей человеческой культуры»
А. В. Луначарский

В настоящее время игровой вид деятельности является одним из наиболее важных средств для развития и воспитания умственных способностей и нравственности учащихся. В процессе игры у детей вырабатывается привычка сосредотачиваться, мыслить самостоятельно, развивается внимание, стремление к знаниям. Включение в урок игр и игровых моментов делает процесс обучения интересным и занимательным, облегчает преодоление трудностей в усвоении учебного материала.

Использование игр на уроках – это не просто развлечение, а серьёзное занятие. В отличие от обычных игр дидактическая игра на уроках родного языка обладает существенным признаком – чётко поставленной целью обучения и соответствующим ей результатом. Дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи; учебная деятельность подчиняется правилам игры; учебный материал используется в качестве игрового средства; в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую; успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

Игровая деятельность как элемент обучения может применяться на любом этапе занятия – от проверки домашнего задания и до обобщения материала. На основе представляемой лингвистической игры «Крестики-нолики» можно построить урок по любой пройденной теме и в любом классе. Эта игра проходит весело, легко и интересно. Ребята активно включаются в работу, учатся логически и творчески мыслить. Она развивает навыки общения, формирует навыки творческого сотрудничества со сверстниками, способствует сплочению участников команд.

Лингвистическая игра «Крестики-нолики»

Данная игра является универсальной для любого школьного возраста, и на усмотрение педагога может сочетать в себе разнообразные задания из различных областей знания, исходя из обучающих и воспитательных целей и задач. Так, в её рамках учащиеся могут выполнять математические операции на языке, знакомиться с культурой, историей и традициями народов – носителей изучаемого языка, что связано с уроками истории, географии, искусством; читать художественные тексты на языке, что позволяет ученикам расширить свои знания по литературе и т. д.

Таким образом, сама сущность игры – это непрерывное общение, включающее учителя и учащихся в обсуждение самых разнообразных тем.

Цели игры:

- активизация лексико-грамматических навыков и навыков письма с отработкой регионоведческого материала

Задачи:

- *коммуникативные* –
  - умение в устной форме кратко высказаться о себе (своём окружении, семье)
  - умение понимать на слух речь учителя и одноклассников
  - умение письменно и устно оформлять нужную информацию
  - умение работать в одной команде
  - развитие навыков сотрудничества с одноклассниками
- *развивающие* – развитие механизма языковой догадки, умение переноса знаний, умений и навыков в новую ситуацию
- *образовательные* – сопоставление мансийского языка с русским
- *воспитательные* – понимание важности изучения мансийского языка, потребности пользоваться им как средством общения

Участники:

- все учащиеся – игроки
- учитель – ведущий

Возрастная группа: 5-9 классы.

Оснащение:

- игровое поле (доска)
- таймер
- карточки для заданий:
  - «Математика в языке»
  - «Учимся на ошибках»
  - «Конкурс чтецов» (стихотворения на мансийском языке)
  - «Угадай-ка»
  - «География в названиях»
- бумага и ручки для выполнения письменных заданий

Продолжительность: 45 минут.

Ход игры

В данной игре принимают участие две команды. Командам предлагается жребий, роль которого исполняют две карточки со значками «Х» и «О». Команда, вытянувшая «Х», называется командой «крестиков». Команда, вытянувшая «О», называется командой «ноликов».

На доске представлены два вида игровых полей.

Первое игровое поле состоит из 9 клеток 3 х 3, в которых записаны цифры от 1 до 9, представляющие собой номера заданий (Рис. 1).

1	**2**	**3**
4	**5**	**6**
7	**8**	**9**

Рис. 1. Игровое поле с нумерацией заданий.

Второе игровое поле – основное и состоит из пустых клеток для выставления значков «Х» или «О» (Рис. 2), в течение игры понадобится несколько таких полей.

Рис. 2. Игровое поле для заполнения «Х» и «О»

В игре участвуют обе команды, поочерёдно выбирая номера клеток, под которыми «спрятаны» задания и одновременно выполняют их.

Команда, выполнившая задание лучше и быстрее (по таймеру), первой ставит свой значок (крестик или нолик) в открытую клетку на выбор на общем игровом поле. Затем следом за ней отмечает своим знаком любую из клеток другая команда.

Команда, которой удастся своими знаками заполнить подряд три клетки игрового поля по горизонтали, вертикали или диагонали, на данном этапе одерживает победу.

Но пока не выполнены все задания игра не заканчивается. Для начала нового этапа берётся новое игровое поле.

В игре выигрывает команда, одержавшая наибольшее количество побед (по результатам каждого этапа, зафиксированным на отдельных игровых полях). Ничья возможна в случае равного количества побед.

Задание № 1. «Цепочка»

В этом задании учащимся необходимо составить цепочку слов на мансийском языке таким образом, чтобы последняя буква каждого предыдущего слова являлась первой буквой следующего. Первое слово называет учитель. На выполнение задания отводится 2 минуты. Команда, которая составит наиболее длинную цепочку из слов, становится победителем и ставит в соответствующей клетке игрового поля свой значок.

Пример:

охсар ‘лиса’ – *рӯт* ‘родственник’ – *тӓп* ‘еда, пища’ – *пасан* ‘стол’ – *нёлолов* ‘восемь’ – *вӧй* ‘жир, масло’ – *йӣв* ‘дерево’ – *вы̄гыр* ‘красный’ – *рӧ̄ухи* ‘кричит’ – и т. д.

Примечание: перевод на русский язык не является обязательным; в цепочке могут использоваться слова любой части речи в любой грамматической форме, при этом они не должны иметь ошибок.

Задание № 2. «Математика в языке»

В этом задании учащимся необходимо выполнить предлагаемые арифметические действия и записать получившиеся ответы на мансийском языке. На выполнение задания отводится 5 минут. Команда, решившая примеры быстрее и без ошибок, ставит в соответствующей клетке игрового поля свой значок.

Примеры:

1) *Вӣт нупыл онтолов* (29) + *лов* (10) = _____

2) *Налыман нупыл китыг* (32) – *китхойполов* (12) = _____

3) *Ниласӣт налыман нупыл нила* (434) + *нёлсӣт* (80) = _____

4) *Китсӣт китыг* (202) ÷ *янысгӣт аква* (101) = _____

5) *Онтоловсӣт онтырсӣт онтолов* (999) – *онтырсӣт онтолов* (99) = _____

Примечание: перевод имён числительных на русский язык в карточках для учащихся не указывается.

До начала выполнения задания учителю можно привести **занимательные факты о числительных мансийского языка**:

– В *мансийском языке составные числительные третьего десятка (от 21) и последующие числительные (до 89) образуются с помощью числительного круглого десятка, к которому нарастает счёт, + послелог* ***нупыл (нопыл)*** *‘к’ + соответствующее число первого десятка до девяти.*

Например:
вāт нупыл аква ‘двадцать один (букв.: к тридцати один)’,
налыман нупыл онтолов ‘тридцать девять (букв.: к сорока девять)’,
атпан нупыл ат ‘сорок пять (букв.: к пятидесяти пять)’,
сāтлов нупыл нила ‘шестьдесят четыре (букв.: к семидесяти четыре)
и т. д.

В то время как в русском языке составные числительные образуются путём сложения двух числительных, каждое из которых может быть как простым, так и сложным: *двадцать три, тридцать семь, сорок пять и т. д.*

– В мансийском языке распределительные числительные могут редуплицироваться (удваиваться).

Например:
«*Мосься хӯл аласув*, ***ловыл-ловыл*** *тӯп патвесув* ‘Немного рыбы поймали, по десять (букв. ***по десять-по десять***) нам только досталось’»

Задание № 3. «Учимся на ошибках»

В этом задании учащимся необходимо исправить порядок букв в мансийских словах в предлагаемых предложениях и правильно записать эти предложения. На выполнение задания отводится 5 минут. Команда, исправившая предложения быстрее и без ошибок, ставит в соответствующей клетке игрового поля свой значок.

Примеры:
1) *āслы āнМь хйтāы* – _____
2) *āХп ымин молхя* – _____
3) *каит тытыт мОам* – _____
4) *āпимс мА рё̄* – _____
5) *ё̄нтнэ акса авТ* – _____

Примечание: перевод предложений на русский язык в карточках для учащихся не указывается.

В помощь учителю:

1) *āслы āнМь хйтāы – Мāнь сāлы хāйты* ‘Маленький олень бежит’
2) *āХп ымин молхя – Хāп молях мины* ‘Лодка быстро плывёт’
3) *каит тытыт мОам – Омам кати тытты* ‘Мама кошку кормит’

4) *āпимс мА рё̄ – Ам āпсим ё̄р* ‘Мой брат сильный’
5) *ё̄нтнэ акса авТ – Тав сака нё̄тнэ* ‘Она очень красивая’

Задание № 4. «Больше слов»

В этом задании учащимся необходимо составить как можно больше мансийских слов из предложенных букв, записанных на доске. На выполнение задания отводится 3 минуты. Команда, которая запишет больше слов, ставит в соответствующей клетке игрового поля свой значок.

Пример:
ā т л п о н а у в р м с х ō ӈ и к е ы
Примечание: составленные слова могут принадлежать любой части речи и быть в любой грамматической форме, но не должны иметь ошибок. Буквы можно дублировать.

Задание № 5. «Хвастуны»

В этом задании каждому члену команды по очереди нужно похвастаться на мансийском языке тем, что он умеет делать. Член команды, произнёсший последнее предложение, ставит в соответствующей клетке игрового поля свой значок.

Примеры:
1) *Ам уюӈкве хасӘгум* ‘Я умею плавать’
2) *Ам молях ловиньтаӈкве хасӘгум* ‘Я умею быстро читать’
3) *Ам тӘнут вāрӈкве хасӘгум* ‘Я умею готовить еду’
4) *Ам карсыг поргӈкве хасӘгум* ‘Я умею высоко прыгать’
5) *Ам ӯнтӈкве хасӘгум* ‘Я умею шить’
6) *Ам ёмсякв йāквӈкве хасӘгум* ‘Я умею хорошо танцевать’

Задание № 6. «Конкурс чтецов»

Учитель выслушивает по одному ученику из каждой команды, который рассказывает или читает любое стихотворение на мансийском языке на выбор. Учителем выбирается лучший чтец, который ставит в соответствующей клетке игрового поля свой значок.

Задание № 7. «Конкурс капитанов»

В этом задании капитаны команд получают специальное задание – записать на листок и озвучить рассказ о себе на мансийском языке. На выполнение задания отводится 5 минут. Капитан команды, чей рассказ будет содержать большее количество слов, ставит в соответствующей клетке игрового поля свой значок.

Пример:

Ам намум Ульяна. Āнумн нилахойплов тāл. Ам яныг колтāглумт ōлӘгыт: ома, āтя, каӈк, увси, Ә̄сь, анēква ос āсёйка. Омам леккарыг рӯпиты, тав нӯврамыт пусмалты. Āтям институтт рӯпиты. Ам Ирина Ә̄сюм исколат атыт классыт ханисьтахты. Тав иӈ мāнь, сака апрыӈ ос мулум āгирись. Ам Татья увсим институтт нӯврам ханисьтан нӘ̄г ханисьтахты. Татья сака номтыӈ ос сӘ̄рьёр āги, тав нӘ̄пакыт аквписыг ловиньты.

Перевод:

Меня зовут Ульяна. Мне четырнадцать лет. У меня большая семья: мама, папа, старший брат, старшая сестра, младшая сестра, бабушка и дедушка. Моя мама работает врачом, она лечит детей. Мой папа работает в институте. Моя младшая сестра Ирина учится в школе в пятом классе. Она ещё маленькая, очень шустрая и весёлая девочка. Моя старшая сестра Татьяна учится в институте на учителя. Татьяна очень умная и серьёзная девушка, она постоянно читает книги.

Задание № 8. «Угадай-ка»

В этом задании участники команд должны узнать объекты по предлагаемым в карточках словам и записать свои ответы на мансийском языке. На выполнение задания отводится 3 минуты. Команда, которая быстрее и без ошибок запишет все ответы, ставит в соответствующей клетке игрового поля свой значок.

Примеры:

1) *Кӯр, кирпась, āви, колнак, āхвтас, ӣснас, колнак, кол ала, йӣв* – _____
2) *Талях, тов, лӯптат, уми, тāрыт, пāкв, тāл, ōнх* – _____
3) *Пун, нёл, мӯӈи, вāс, лӘ̄г, мāӈквла, товыл* – _____
4) *Ӯӈк, тӯйт, пōль, вōтас, тӯйт сып, ӯӈклӯймас, асирма* – _____
5) *Матум, пӈк, хум, кāт, номтыӈ, нӘ̄, сам, пыг, мāнь, āги* – _____

В помощь учителю:

1) Кол ‘дом’:

кӯр ‘печь’, *кирпась* ‘кирпич, кирпичный’, *āви* ‘дверь’, *колнак* ‘комната’, *āхвтас* ‘камень, каменный’, *ӣснас* ‘окно’, *колкан* ‘пол’, *кол ала* ‘крыша’, *йӣв* ‘дерево, деревянный’

2) Йӣв ‘дерево’:

талях ‘вершина’, *тов* ‘ветка, ветвь’, *лӯптат* ‘листья’, *уми* ‘дупло’, *тāрыт* ‘корни’, *пāкв* ‘шишка’, *тāл* ‘хвоя’, *ōнх* ‘смола’

3) Товлыӈ ӯй ‘птица’:

пун ‘пух, перо’, *нёл* ‘клюв’, *мӯӈи* ‘яйцо’, *вāс* ‘утка’, *лӘ̄г* ‘хвост’, *мāӈквла* ‘сова’, *товыл* ‘крыло’

4) ТӘ̄лы ‘зима’:

Ӯӈк ‘лёд’, *тӯйт* ‘снег’, *пōль* ‘наст, иней’, *вōтас* ‘метель, пурга’, *тӯйт сып* ‘сугроб’, *Ӯӈклӯймас* ‘сосулька’, *асирма* ‘мороз’

5) Ә̄лумхōлас ‘человек’:

матум ‘старый’, *пӈк* ‘голова’, *хум* ‘мужчина’, *кāт* ‘рука’, *номтыӈ* ‘умный’, *нӘ̄* ‘женщина’, *сам* ‘глаз’, *пыг* ‘мальчик’, *мāнь* ‘маленький’, *āги* ‘девочка’

Задание № 9. «География в названиях»

В этом задании участники команд должны перевести предлагаемые в карточках топонимы мансийского языка на русский язык и записать их. На выполнение задания отводится 3 минуты. Команда, которая быстрее и без ошибок запишет правильные переводы, ставит в соответствующей клетке игрового поля свой значок.

Примеры:

1) *Катпал-Сос* – _____
2) *Сампал-Сяхл* – _____
3) *Лахыс-Я* – _____
4) *Майт-Керас* – _____
5) *Русь-Петя-Тумп* – _____

В помощь учителю:

топоним – это имя собственное, обозначающее название географического объекта (реки, озера, горы, города, деревни, села и др.):

1) *Катпал-Сос* ‘Однорукий Ручей’
2) *Сампал-Сяхл* ‘Одноглазая Гора’
3) *Лахыс-Я* ‘Грибная Река’
4) *Майт-Керас* ‘Печень Скала’
5) *Русь-Петя-Тумп* ‘Русского Пети Остров’

В завершение лингвистической игры «Крестики-нолики» учитель подводит итоги, интересуется мнением учащихся, озвучивает команду-победителя, поздравляет её участников и с целью поощрения за активное участие вручает им награду (подарок, диплом и т. п.).

При составлении заданий для игр на уроках мансийского языка учителя могут воспользоваться учебно-методическими пособиями, рекомендациями, словарями, книгами для детей, сборниками олимпиад и другими вспомогательными материалами по мансийскому языку и на мансийском языке, которые разрабатываются научными сотрудниками Обско-угорского института прикладных исследований и разработок. Материалы находятся в свободном доступе на сайте Института – https://ouipiir.ru.

Л. В. Захарова

Создание интерактивных тренажеров для внеурочных занятий по хантыйскому языку с помощью интерактивной доски и платформ «Wordwall» и «LearningApps»

Использование цифровых технологий является одним из приоритетов современного образования. Применение интерактивной доски, а также цифровых ресурсов «*Wordwall*», «*LearningApps*» для разработки и создания дидактических интерактивных игр, хорошо подходит для проведения внеурочных занятий по родному языку, даёт прекрасные возможности для улучшения качества процесса дистанционного обучения с помощью включения в него интерактивных заданий. Внедрение инновационных технологий и их эффективное использование способно повысить мотивацию учащихся и ускорить процесс усвоения знаний.

Цель: организация образовательного процесса с использованием информационно-коммуникационных технологий – интерактивной доски, сервисов «Wordwall» и «LearningApps» для проведения внеурочных занятий по родному (хантыйскому) языку.

Задачи:

- рассмотреть сервисы «Wordwall» и «LearningApps», которые могут помочь педагогу при проведении внеурочных занятий
- проанализировать возможность улучшения качества процесса дистанционного обучения с помощью использования интерактивных заданий

Из преимуществ использования интерактивного комплекса на уроке вытекают **задачи обучающего характера**:

- *развивающие:*
  - активизация внимания, зрительной памяти
  - повышение эффективности обучения
  - развитие мышления
- *образовательные:*
  - возможность мобильно и ёмко решить вопросы повторения, систематизации и обобщения объемного материала по родному языку
  - улучшение восприятия материала на уроках (легко вспоминаются фрагменты урока, изученный материал), возможность переключения с визуального восприятия информации на проблемно-поисковую деятельность
  - ИД позволяет применить и другие формы работы на уроке: заполнение таблиц и кроссвордов, выявление соответствий и деление материала на группы, быстрая проверка выполненного задания

- *воспитательные*:
  - повышение культуры ребёнка по отношению к современным информационным технологиям, формирование у учащихся системно-информационной картины мира
  - целенаправленная подготовка личности ребёнка к жизни в информационном обществе – поколении нового информационного общества

Возрастная группа: учащиеся начальной школы (но универсальный и увлекательный характер игр-заданий позволяет практически активно использовать эти разработки школьниками более старших возрастов).

Использование интерактивной доски на занятиях по хантыйскому языку

Интерактивная доска – это продуктивное средство, которое помогает педагогу планировать урок в соответствии с требованиями ФГОС, но и для внеурочных занятий её значение огромно. Она представляет собой средство управления разнообразными программами, запускаемыми с помощью компьютера. На ней можно работать с графическими данными и видеоматериалами, помимо отображаемых материалов можно наносить разного рода пояснения.

На иллюстрациях приведены типичные примеры использования интерактивной доски: разлиновка для ведения записей (Рис. 1), выполнение упражнений (Рис. 2).

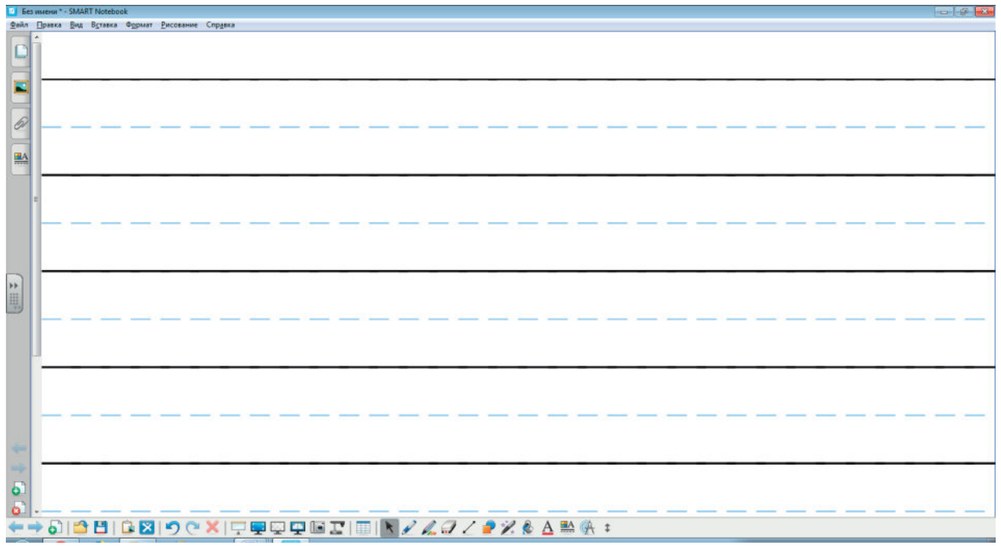


Рис. 1. Разлиновка интерактивной доски

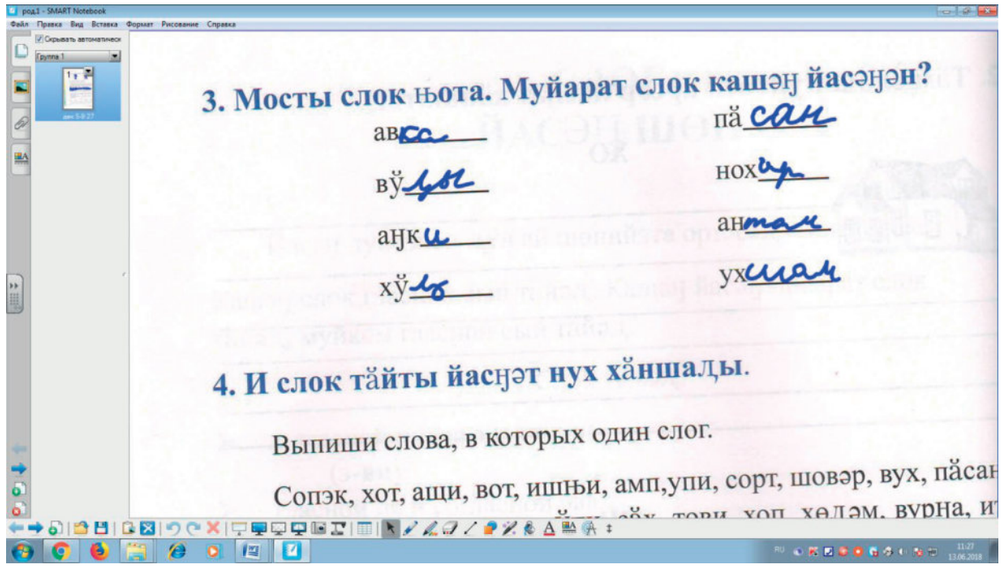


Рис. 2. Выполнение упражнений

Использование интерактивной доски даёт возможность реализовать один из важнейших принципов обучения в начальной школе – наглядность. В младшем школьном возрасте преобладает наглядно-действенное и наглядно-образное мышление, а интерактивная доска, независимо от того, для каких целей, на каком этапе урока она применяется, является инструментом визуального представления данных. Благодаря размерам интерактивной доски изображения видны всему классу. Разнообразие цветов, доступных на интерактивной доске, позволяет выделять важные области и привлекать внимание к ним. Запас изобразительного материала при подготовке к уроку безграничен. При использовании интерактивной доски у учителя не возникает необходимости тратить время на смену наглядных материалов, разлиновку доски, запись новых упражнений. Благодаря широкому ассортименту специализированных программ, можно значительно разнообразить работу с этим инструментом, быстро менять ход занятия, включая в него что-то новое и занимательное. Сервисы *«Wordwall»* и *«LearningApps»* хорошо подходят для этих целей, так как помогают создать простые в выполнении и увлекательные задания и игры для учащихся.

Все необходимые для занятий материалы при использовании интерактивной доски педагогам необходимо подготовить заранее. Применение её на уроках родного языка повышает эффективность обучения, способствует лучшему усвоению материала. Интерактивная доска позволяет без особых усилий вовлечь в работу весь детский коллектив: дети становятся более внимательными и заинтересованными. Работа с её использованием способствует мотивации обучающихся, эффективной подаче материала, быстрому запоминанию слов на родном языке. В данной работе приведены примеры по курсу хантыйского языка. Интерактивная доска делает возможным быстро и содержательно решать темы повторения, систематизации и

обобщения разнообразных материалов по родному языку. С этой целью на занятиях по родному языку с использованием интерактивной доски можно использовать разнообразные **тренажёры-приложения**.

Тренажёр «Соответствие изображения»

При изучении темы «Число имён существительных в хантыйском языке», например, хорошо подойдёт тренажёр «Соответствие изображения».

В хантыйском языке, в отличие от русского, три числа: единственное, двойственное и множественное. Перед знакомством с новой темой на экране появляется слайд с изображением животных, отражающих эти количественные формы, и соответствующие подписи к картинкам на хантыйском языке (Рис. 3).

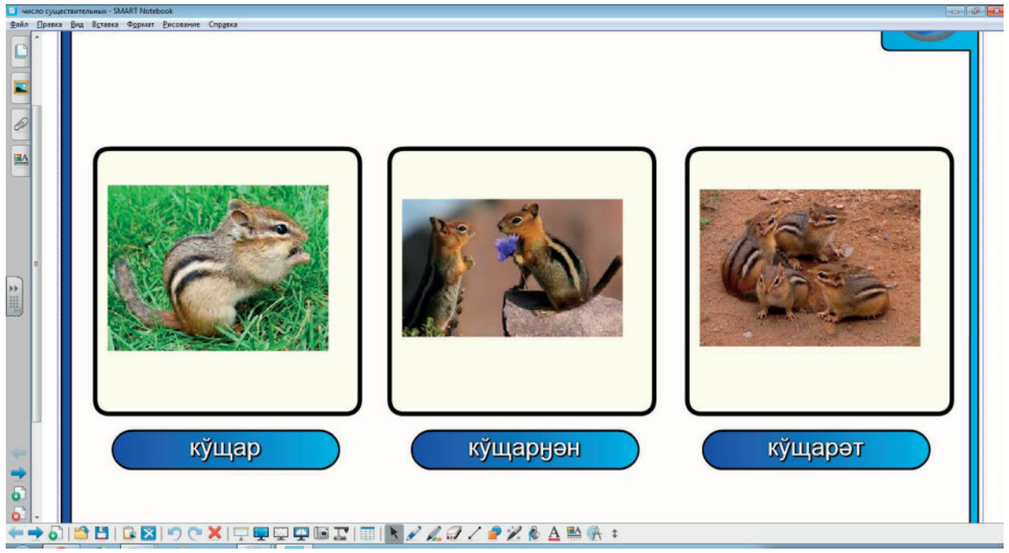


Рис. 3. Применение тренажёра «Соответствие изображения»
при изучении темы «Число имён существительных в хантыйском языке»
(начало выполнения задания)

На этапе закрепления темы, необходимо соотнести слова с картинками, так как подписи под картинками располагаются уже в перевёрнутом виде и произвольном порядке (Рис. 4), а перед детской аудиторией ставится проблема:

– *Что вы заметили необычного на экране?*

Дети, посмотрев на картинки, могут сделать соответствующий вывод и самостоятельно решить поставленную перед ними задачу: суметь прочитать в зеркальном отображении слова и правильно расставить их под картинками.

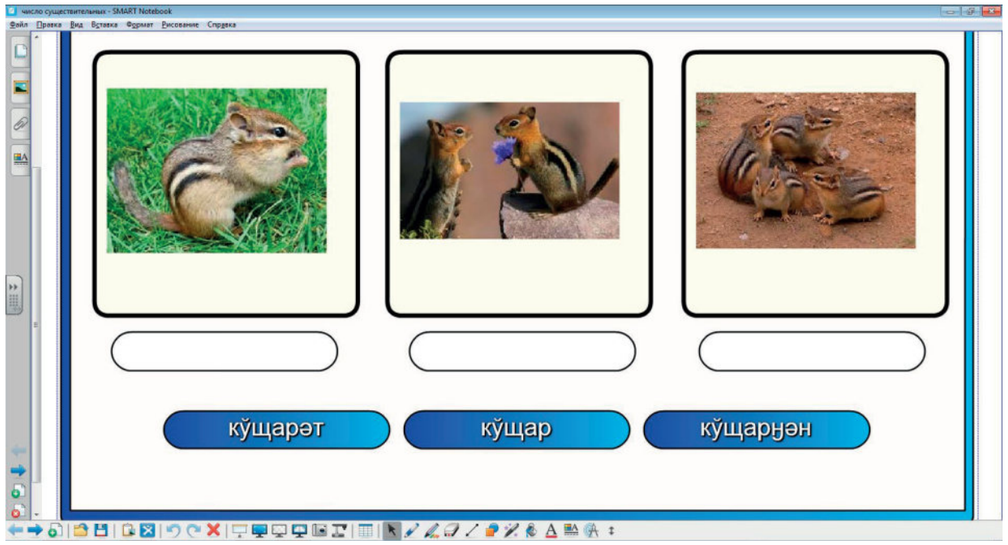


Рис. 4. Применение тренажёра «Соответствие изображения» при изучении темы «Число имен существительных в хантыйском языке» (проверка знаний)

Данный тренажёр можно использовать также при изучении темы «Птицы», где наряду с лексической группой мы одновременно знакомим ребят с фауной нашего края. Перед детьми разворачивается слайд с изображениями птиц и их названия на хантыйском языке для запоминания (Рис. 5). После смены слайда названия птиц и картинки на экране располагаются уже в произвольном порядке. Детям необходимо выполнить задание по правильному соотнесению слова и соответствующей ему картинки (Рис. 6).

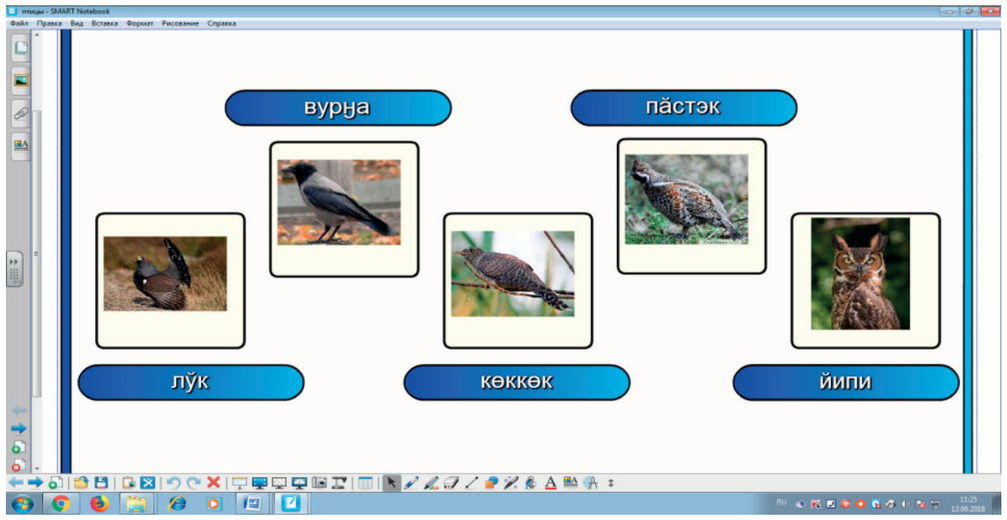


Рис. 5. Применение тренажёра «Соответствие изображения» при изучении темы «Птицы» (начало выполнения задания)

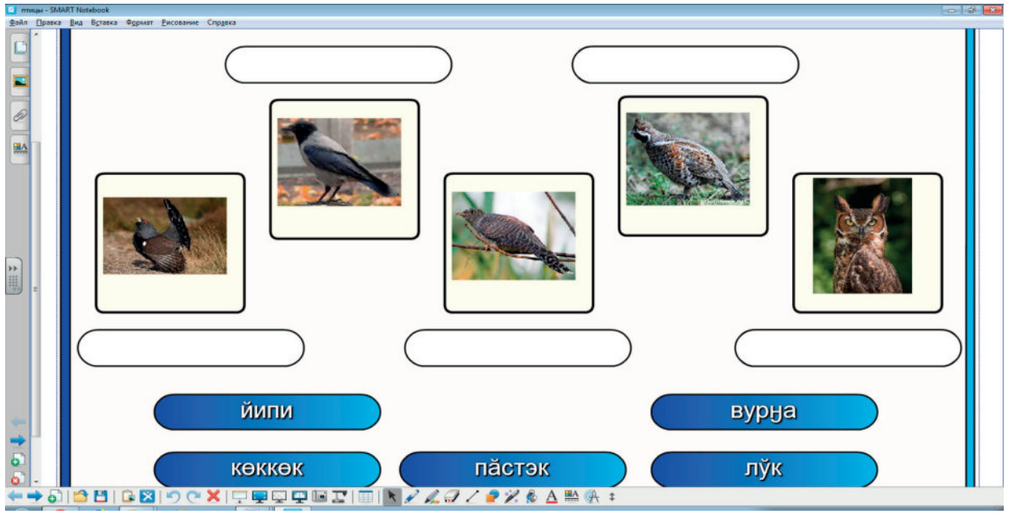


Рис. 6. Применение тренажёра «Соответствие изображения» при изучении темы «Птицы» (проверка знаний)

Тренажёр «Выбор изображения»

Для систематизации и обобщения материала по теме «Дикие животные Югры» удобно использовать тренажёр «Выбор изображения».

Количество заданных картинок по теме может быть различным, в соответствии с возможностями программы – от шести до двадцати четырех.

Перед началом игры появляется таблица с картинками животных и соответствующими подписями под ними (Рис. 7). Ребятам предлагается внимательно рассмотреть изображения животных, прочитать, повторить и запомнить их названия на родном языке.

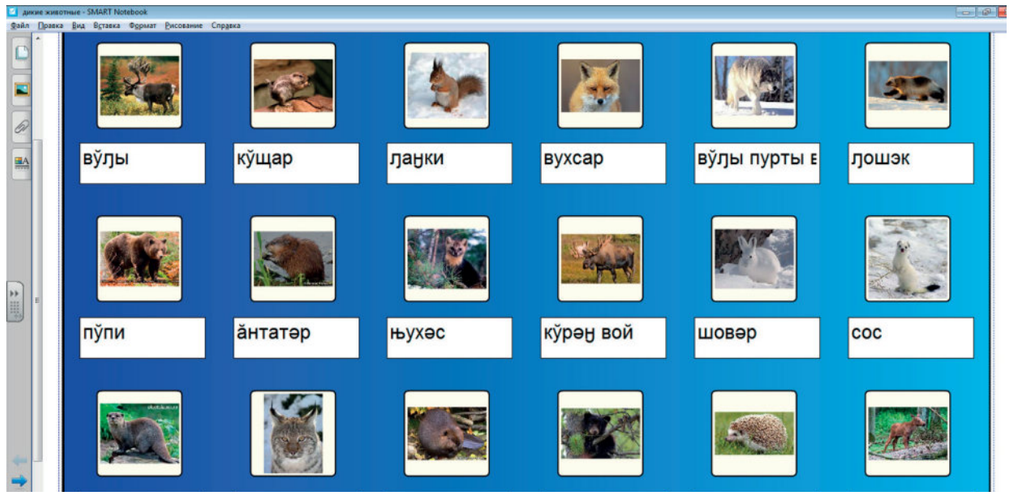


Рис. 7. Применение тренажёра «Выбор изображения» (начало игры)

Затем начинается игра. Картинки быстро меняются. Нужно нажать на любую из них. К выбранной картинке, которая фиксируется на экране, появятся три варианта ответов (Рис. 8). Детям необходимо выбрать правильный ответ.

Если слово выбрано верно – происходит смена картинки (Рис. 9), а также идет автоматическое начисление баллов. В конце игры они подсчитываются: чем больше правильных ответов, тем больше баллов.

Таким образом, каждый ребёнок может самостоятельно оценить свои знания по данной теме, и, следовательно, в случае невысокого показателя в освоении темы после повторной тренировки можно значительно улучшить свои результаты.

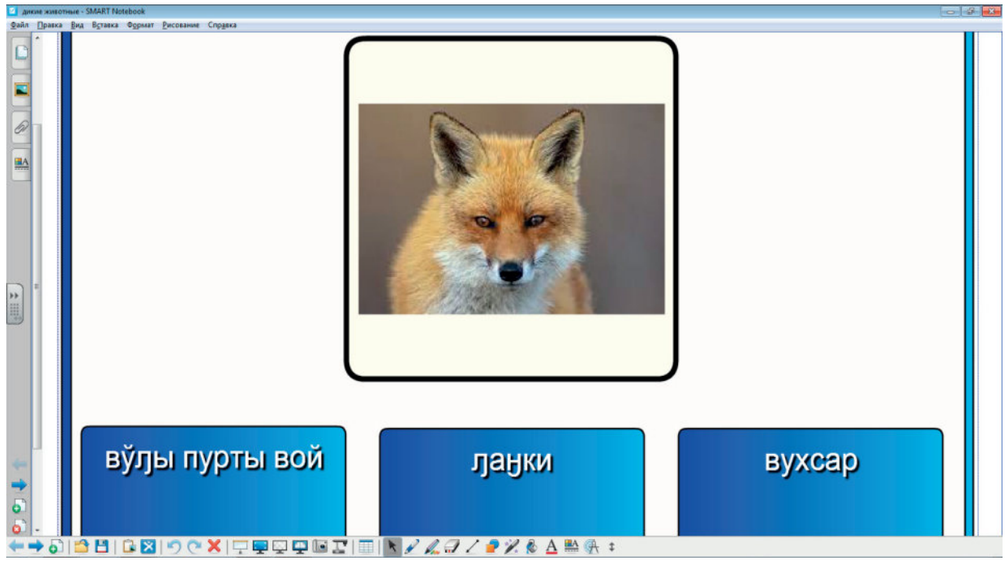


Рис. 8. Применение тренажёра «Выбор изображения» (проверка знаний)

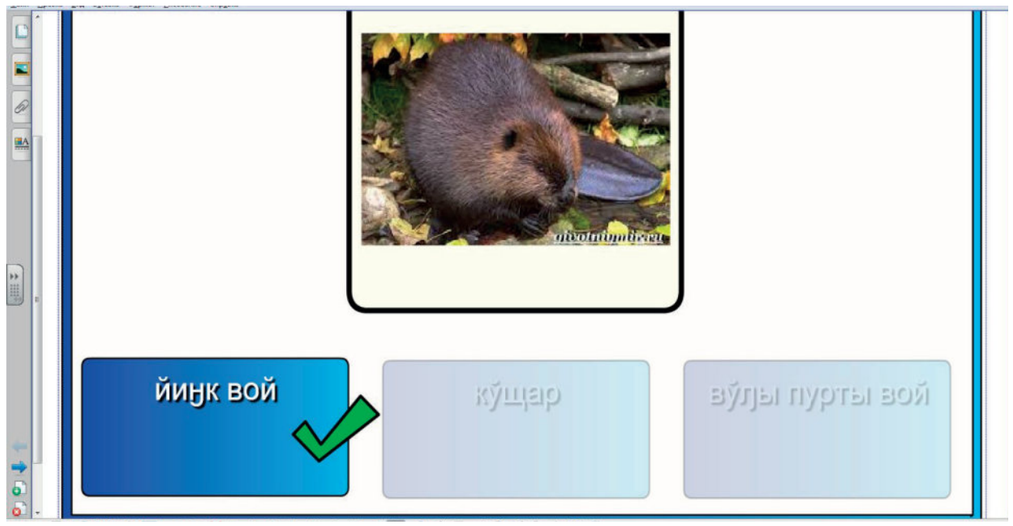


Рис. 9. Применение тренажёра «Выбор изображения» (решение)

Тренажёр «Составление анаграмм»

Прекрасно зарекомендовал себя в работе тренажёр «Составление анаграмм».

При составлении анаграмм можно использовать **хантыйские загадки**, что позволяет одновременно с закреплением словарной темы познакомить ребят и с устным творчеством народа.

Материал на экране размещается в таблице с тремя столбцами. Предварительно он вносится педагогом при работе с программой в режиме редактирования. В первом столбце напечатаны слова, из которых собственно будут складываться на экране анаграммы. Во втором – помещены соответствующие им текстовые подсказки – это образные определения этих слов (хантыйские загадки). В третьем столбце – графические подсказки (картинки, отражающие значение слов и являющиеся ответами на загадки).

Каждому ребёнку даётся время для ознакомления с материалами таблицы, запомнить значение слов, разобраться с образным смыслом загадок (Рис. 10).

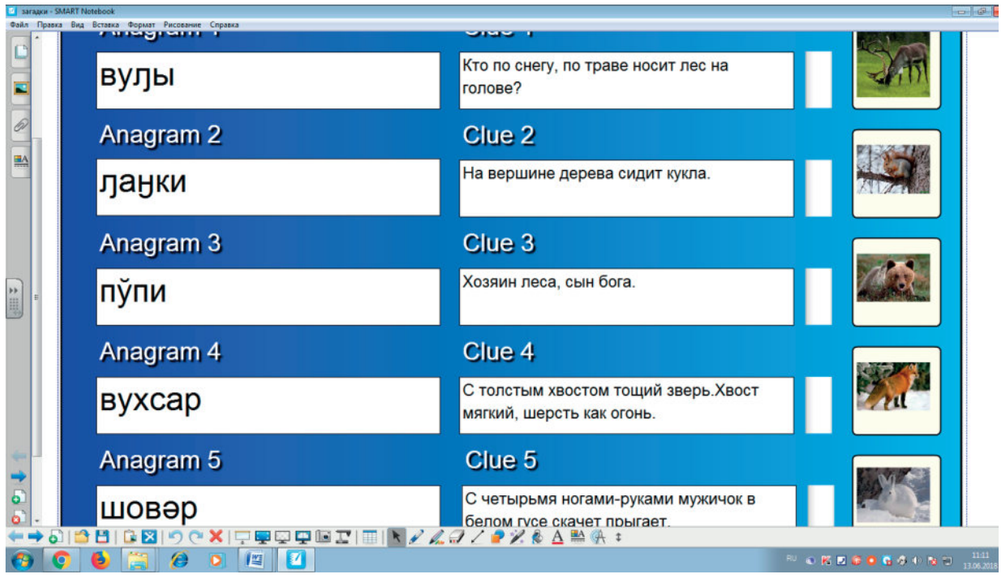


Рис.10. Применение тренажёра «Составление анаграмм» (начало игры)

Суть данной игры в следующем: после знакомства с таблицей все выученные детьми слова начинают преображаться в анаграммы – слова с перепутанным расположением букв, поочередно появляясь перед взором детей, где каждая буква – на отдельном шарике (Рис. 11).

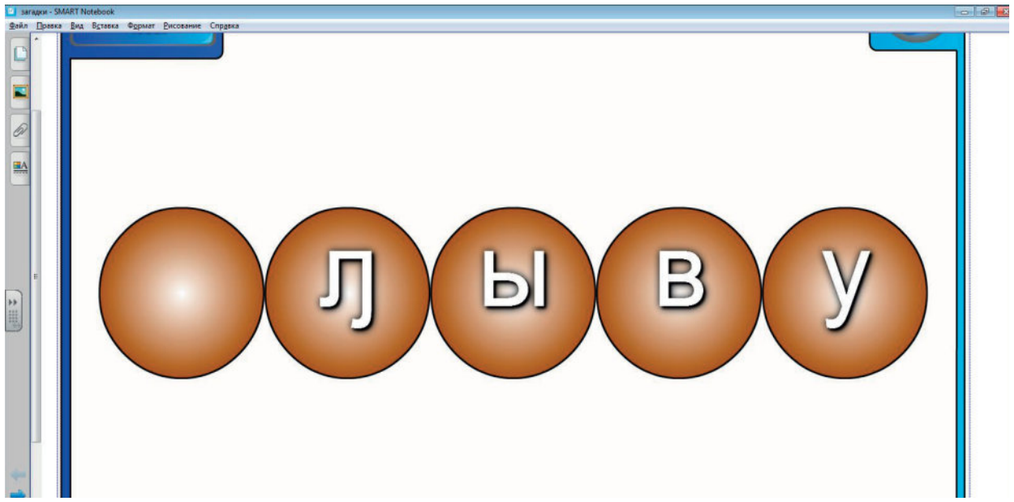


Рис. 11. Применение тренажёра «Составление анаграмм» (вариант задания)

Ученик должен догадаться, какое слово здесь имеется в виду, и расположить буквы в нужном порядке, перемещая шарики с помощью курсора (Рис. 12).

В случае, если ребёнок испытывает затруднение при выполнении задания, на экране появляются уже знакомые ему подсказки в виде загадок и изображений.

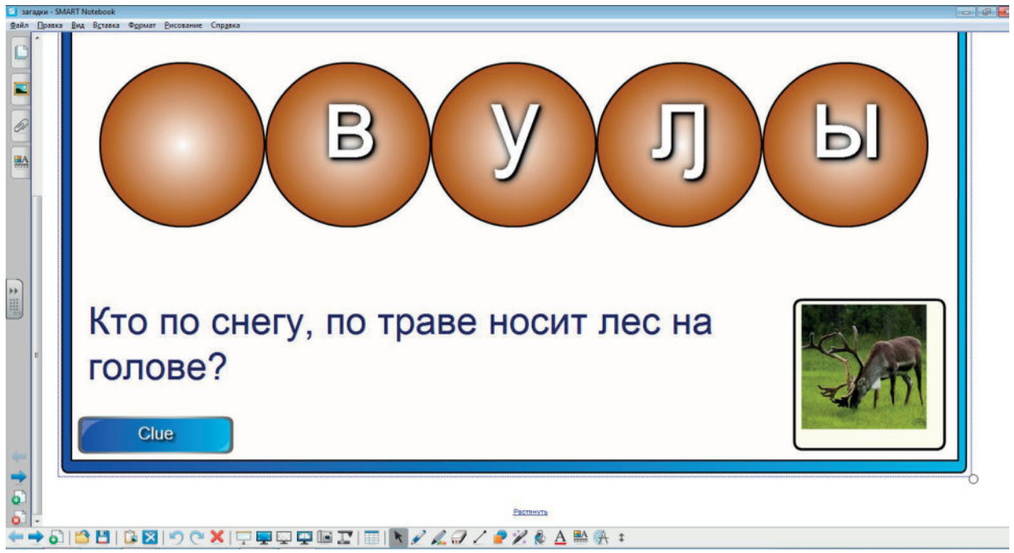


Рис. 12. Применение тренажёра «Составление анаграмм» (решение)

После отгадывания первого слова на экране следом появляется второе и т.д.

В конце работы на монитор выводятся результаты: количество набранных очков и текстовый комментарий, например, – «превосходно».

Тренажёр «Водоворот»

Тренажёр «Водоворот» позволяет сортировать текст по двум категориям.

Для примера выбрано задание:

Из общего списка распределить слова по водоворотам: «*В каких словах 2 слога?*», «*В каких словах 1 слог?*».

В процессе редактирования (подготовки задания) педагогом задаётся условие: каждому «водовороту» определяется соответствующая категория. В предложенном примере: для одного водоворота – набор слов с двумя слогами, для другого – односложные слова.

В момент же начала работы с заданиями все картинки или надписи на экране располагаются под «водоворотами» уже в произвольном порядке, побуждая детей искать для них соответствия (Рис. 13).

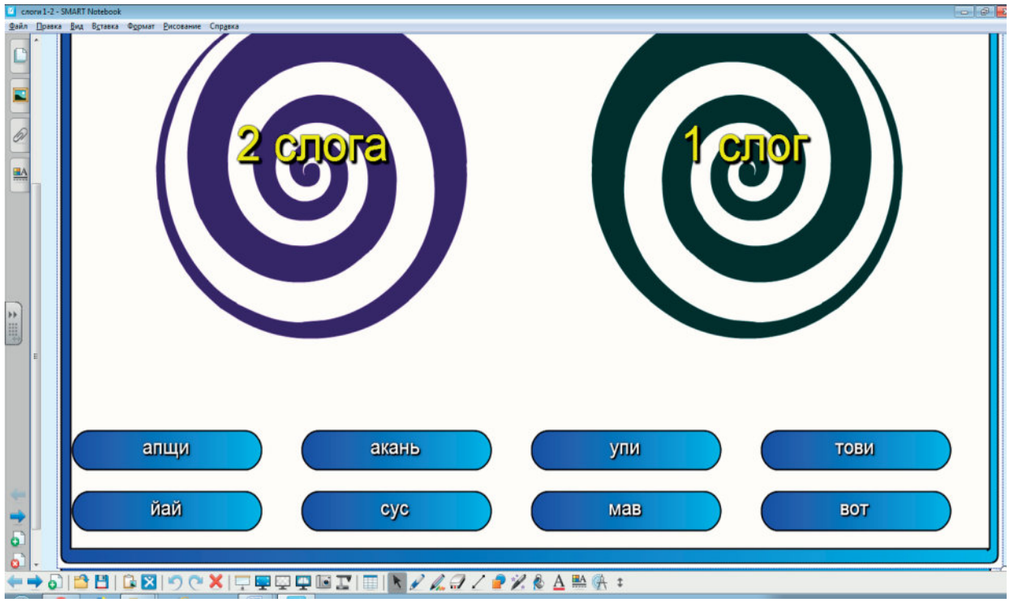


Рис. 13. Применение тренажёра «Водоворот» (задание)

Если ребёнок выбрал правильный ответ, то «водоворот» поглощает надпись, если нет – выбрасывает её назад (Рис. 14).

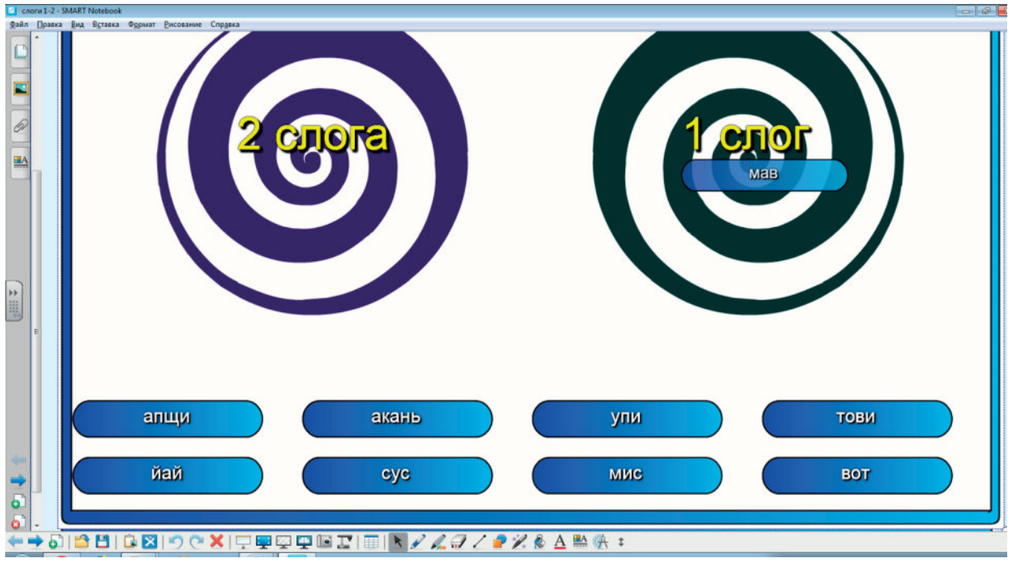


Рис. 14. Применение тренажёра «Водоворот» (вариант решения)

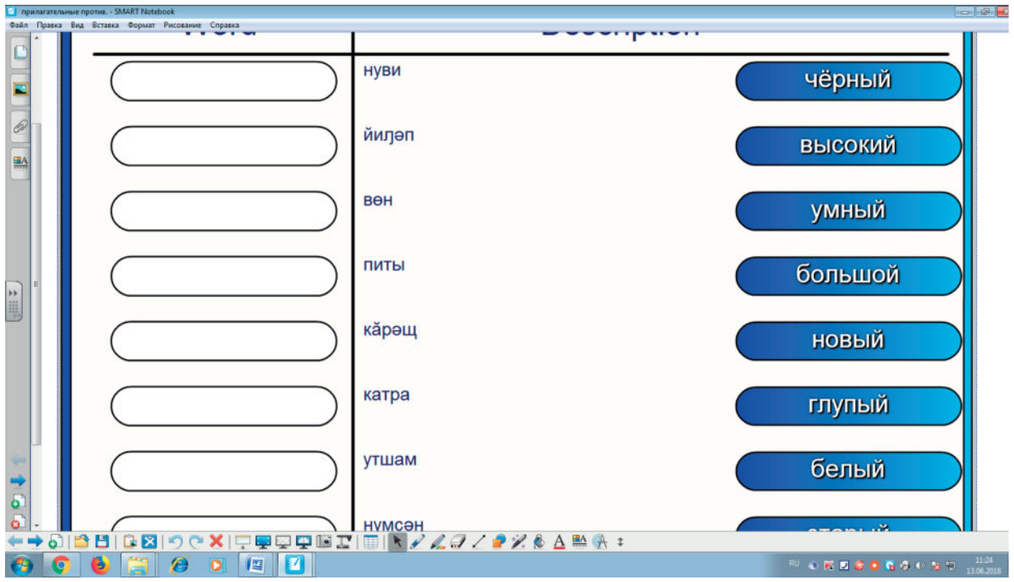


Рис. 15. Применение тренажёра «Выбор соответствия» (начало игры)

Тренажёр «Выбор соответствия»

Тренажер «Выбор соответствия» можно использовать для проверки знаний по уже изученным лексическим темам.

Задача детей – получить навыки перевода или, другими словами, научиться быстро находить соответствующие слова с одинаковыми значениями на хантыйском и русском языках. В представленном ниже примере отражено задание по теме «Прилагательные».

При подготовке заданий с помощью функции редактирования, предложенной в программе, педагогу необходимо составить таблицу, впечатав в одну колонку слова на русском языке, а в другую – соответствующий им перевод на хантыйском.

Но в начале выполнения задания таких соответствий между словами в двух столбиках уже не будет, на экране они будут расположены в произвольном порядке – «перемешаны» (Рис.15). Детям нужно найти правильный перевод русских слов, перемещая соответствующие хантыйские слова в свободные окошки первой колонки.

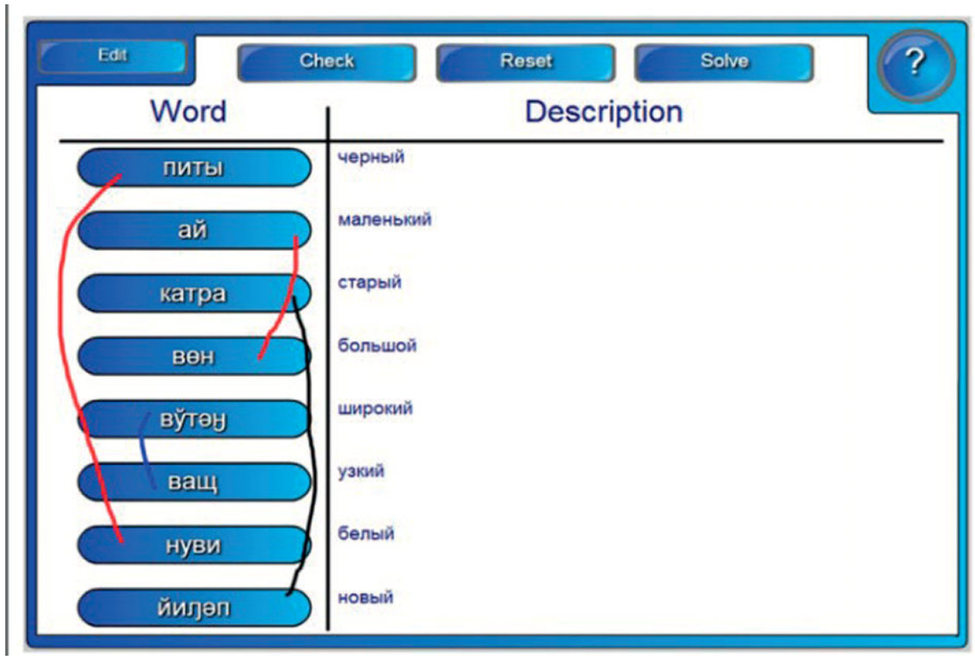


Рис. 16. Применение тренажёра «Выбор соответствия» (решение)

Данный тренажёр позволяет проверить выполненную работу сразу, как только будут даны правильные переводы всех слов. Каждый ребёнок увидит результат своей деятельности на экране. После этого можно предложить задание: найти противоположные по значению прилагательные – антонимы, соединив их линиями непосредственно на экране (Рис. 16). Здесь мы наглядно видим ещё одну функцию программы, когда поверх выполненных заданий можно наносить различные пояснения на экране, а, следовательно, разнообразить и усложнять задачи при игре с тренажёрами.

Тренажёры «Сортировщик текста» и «Сортировщик изображения»

Тренажёры «Сортировщик текста» и «Сортировщик изображения» могут быть применимы при изучении как целого тематического блока, так и одной отдельной темы. Для создания интерактивных упражнений их интерфейс позволяет установить и подписать необходимое для работы количество и названия категорий, ввести к ним нужный текст и картинки. При знакомстве с предложенной детям темой на их экране появится таблица с названиями созданных педагогом категорий, а под ней в произвольном порядке заданные слова и картинки (Рис. 17).

Рис. 17. Применение тренажёра «Сортировщик текста» (начало игры)

Задание заключается в перенесении надписей и картинок в соответствующую область доски (Рис. 18).

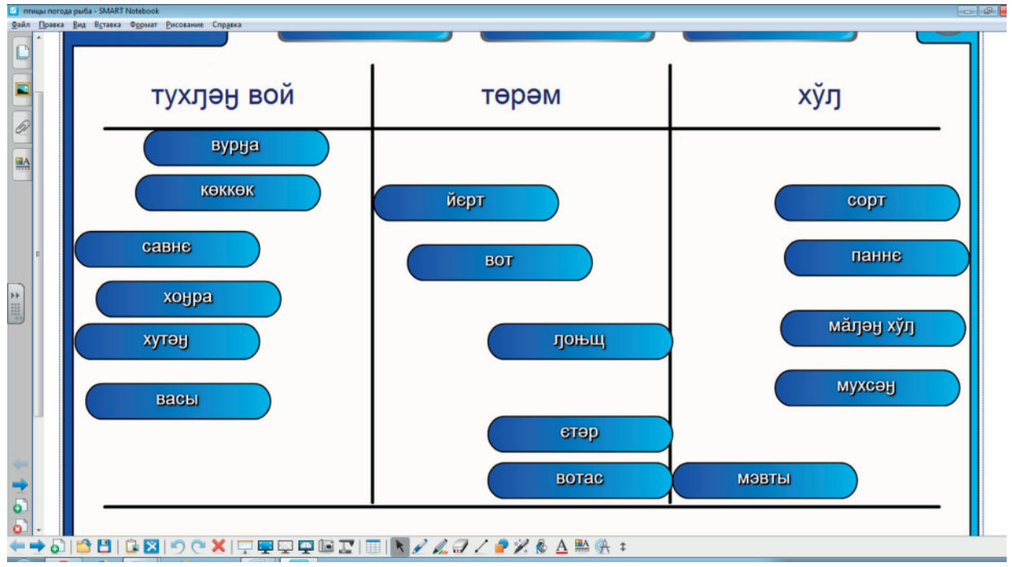


Рис. 18. Применение тренажёра «Сортировщик текста» (решение)

Результат выполнения фиксируется автоматически, что существенно облегчает проверку знаний и усвоение материала.

Тренажёр «Тестовые задания»

Тестовые задания распространенное и популярное средство в обучении. Сегодня широко применимы тесты в интерактивной форме. Технология составления теста проста: определяем необходимое количество вопросов (от 1 до 10), затем в программе вводим текст каждого вопроса, к нему даём четыре варианта ответа, которые обозначаются буквами А, Б, В и Г, и указываем, какой ответ будет верным.

Ниже эта технология показана на примере конкретного занятия по хантыйскому языку. Вверху экрана – текст вопроса, под ним – варианты ответов (Рис. 19).

Верный ответ (в данном случае – вариант С) при нажатии выделяется красной рамкой и отмечен зеленой галочкой (Рис. 20). После полученного результата, чтобы перейти к следующему вопросу, отвечающий нажимает на кнопку «*Next*» («Следующий»).

В конце на экран выводятся результат (количество правильных ответов, введённых с первой попытки и % выполнения) и текстовый комментарий: «*Готово*».

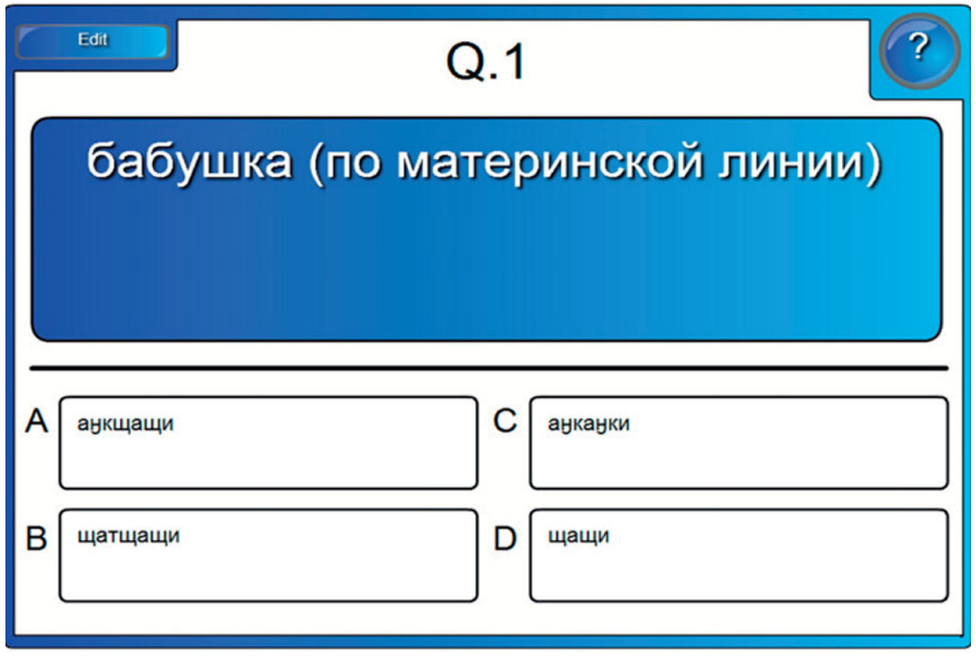


Рис. 19. Применение тренажёра «Тестовые задания» (вариант задания)

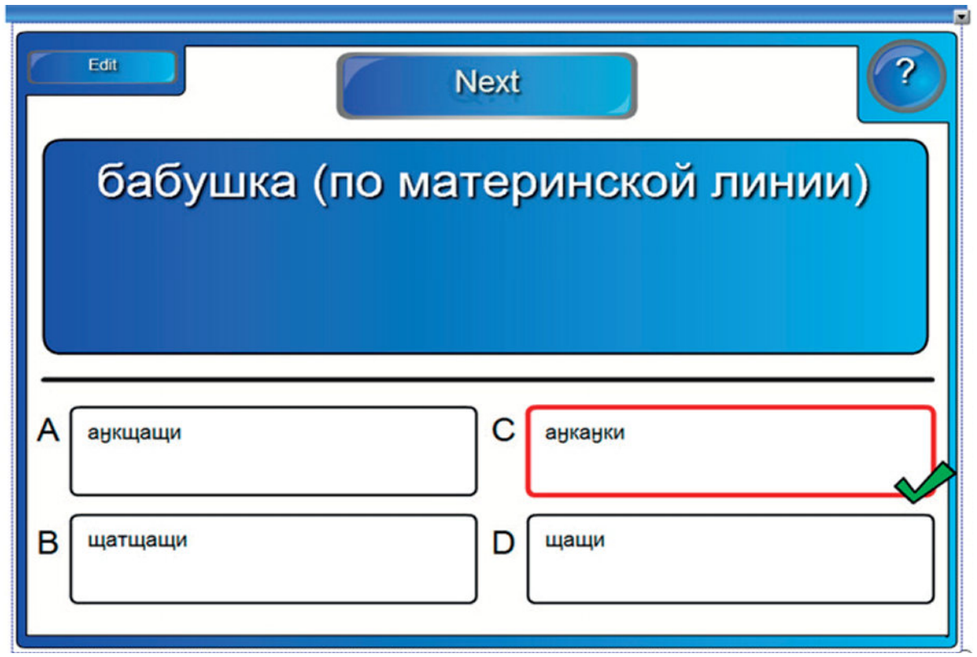


Рис. 20. Применение тренажёра «Тестовые задания» (решение)

Создание дидактических игр в сервисе *LearningApps*

Прекрасные возможности для поддержки обучения и процесса преподавания с помощью интерактивных моделей предоставляет ***конструктор интерактивных заданий сервиса LearningApps***.

LearningApps.org – простое и удобное приложение для создания мультимедийных учебных материалов. Использование данного сервиса в сети Интернет на внеурочных занятиях по родному языку позволяет сделать процесс обучения интерактивным, более мобильным, индивидуальным.

Применение ресурса *LearningApps* в процессе обучения способствует:

- повышению учебной мотивации в изучении родного языка
- улучшению процесса запоминания новых слов
- созданию ситуации успеха
- повышению качества знаний
- интеллектуальному творческому развитию школьников
- восполнению дефицита источников учебного материала по родному языку
- объективной оценке знаний и умений в более короткие сроки

Рассмотрим примеры интерактивных заданий в *LearningApps:*

Викторина «Кто, где живёт?»

с выборкой правильного ответа (Рис. 21, 22).

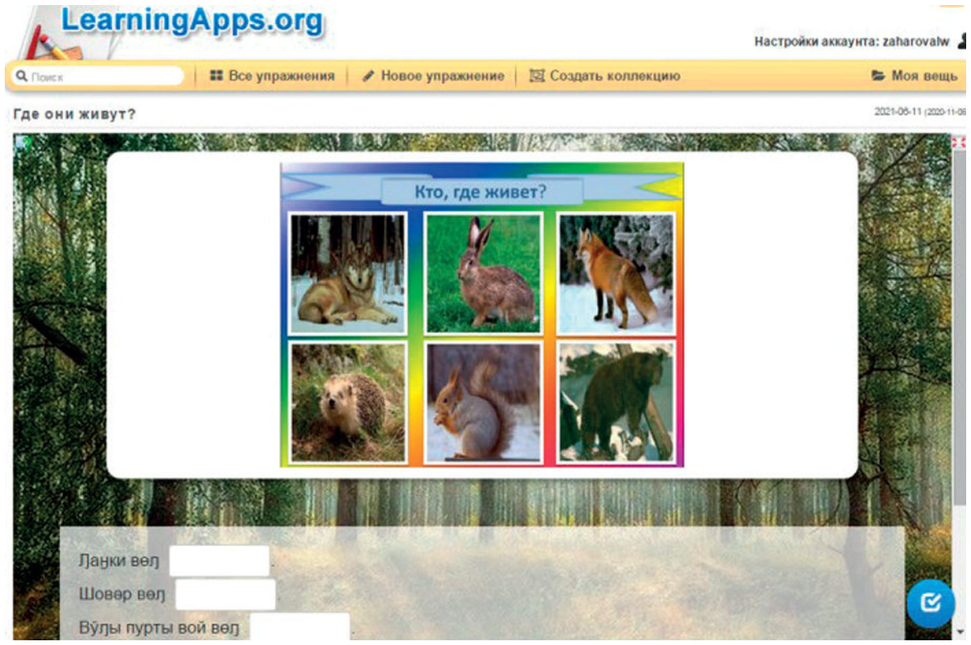


Рис. 21. Викторина «Кто, где живёт?» (начало игры, задание)

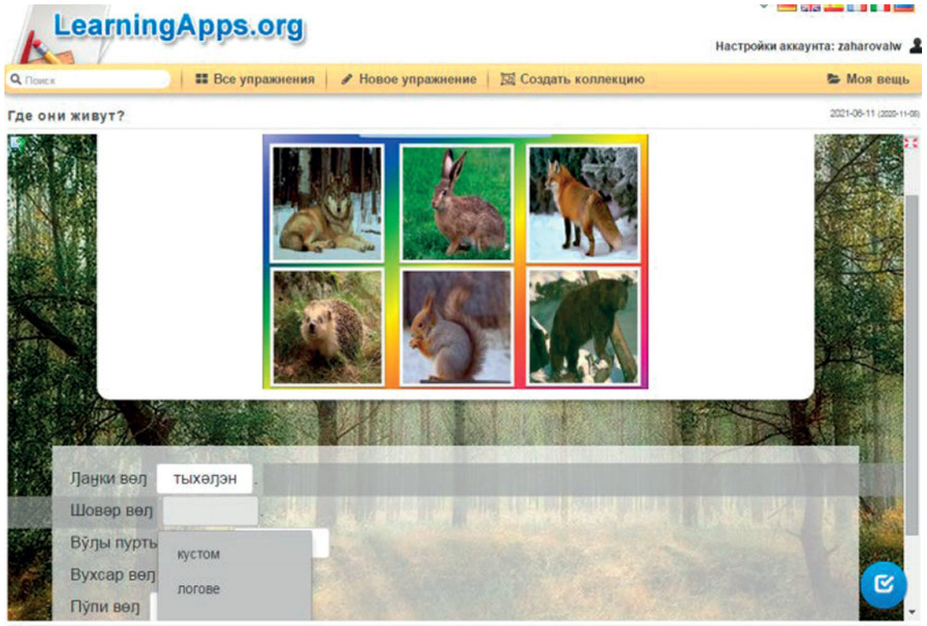


Рис. 22. Викторина «Кто, где живёт?» (выбор решения)

Кроссворд «Рыбы нашего края».

Перед детьми стоит задача разгадать зашифрованные слова, в данном случае это названия рыб на хантыйском языке (Рис. 23-25). Если дети затрудняются, появляется подсказка.

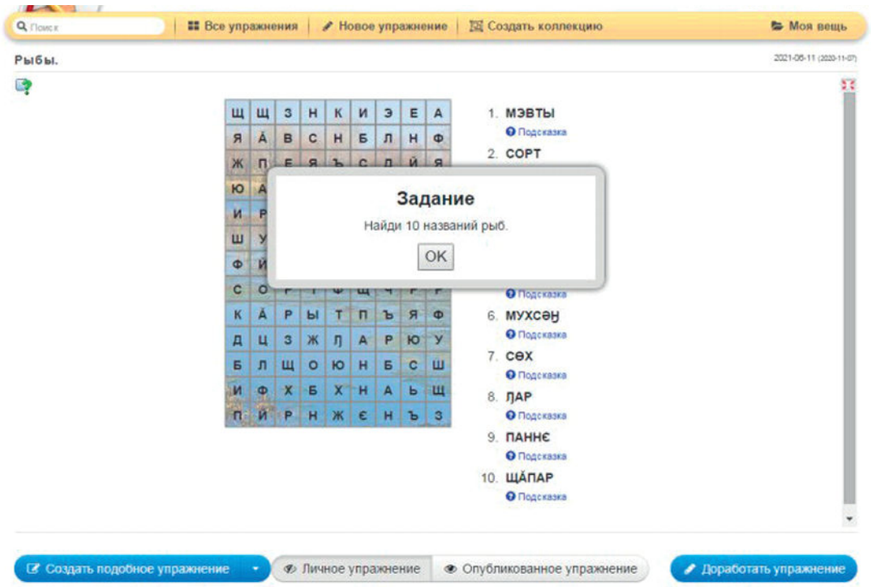


Рис. 23. Кроссворд «Рыбы нашего края» (вариант задания в словесном выражении)

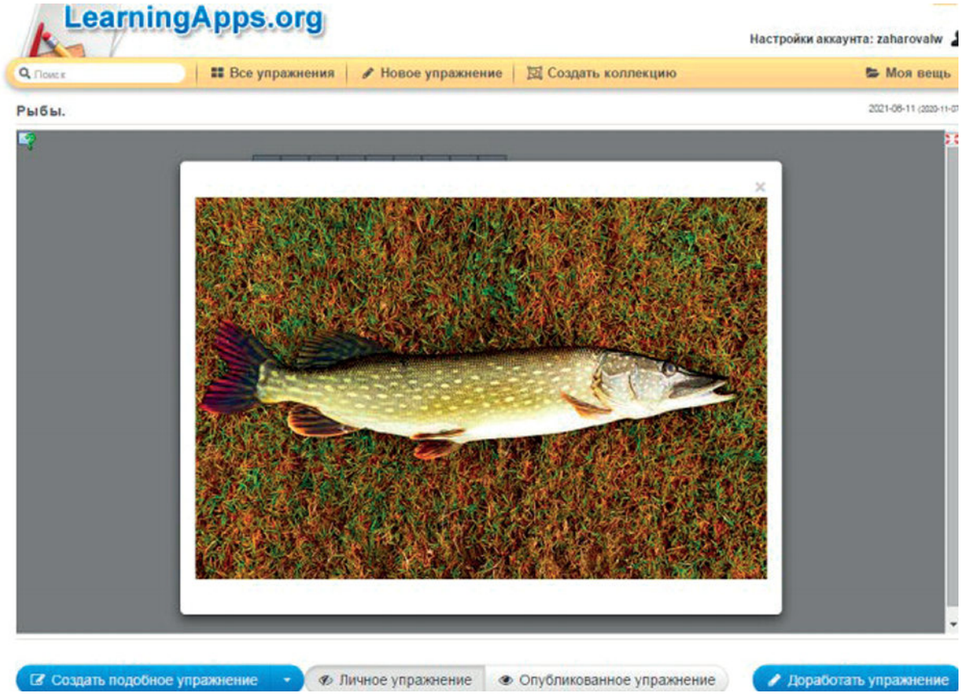


Рис. 24. Кроссворд «Рыбы нашего края» (вариант задания в виде картинки)

Рис. 25. Кроссворда «Рыбы нашего края» (завершение игры, решение)

Игра «Названия месяцев»

Карты в сетке с названиями месяцев должны быть соотнесены с временами года. Необходимо перетаскивать карточки из верхней части к соответствующим карточкам в нижнюю часть (Рис. 26-27).

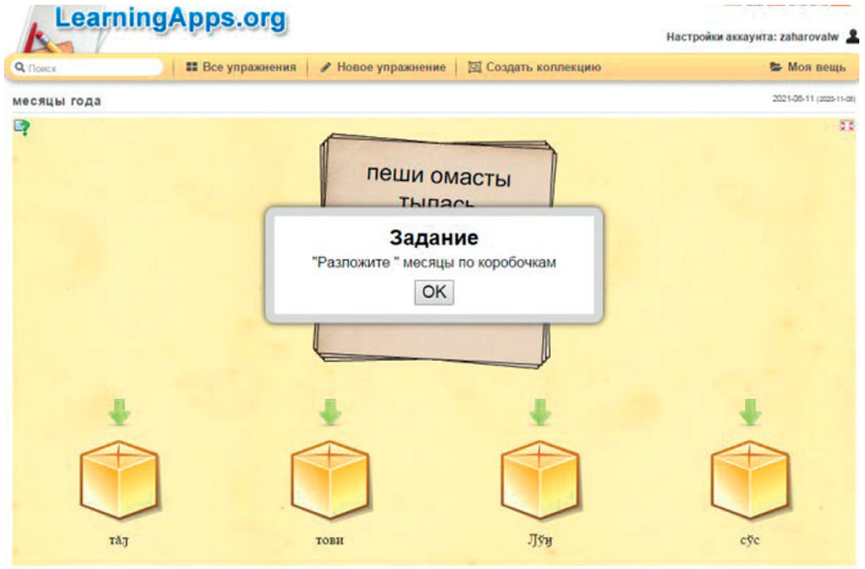


Рис. 26. Игра «Названия месяцев» (начало игры, задание)

Рис. 27. Игра «Названия месяцев» (продолжение игры, выбор ответа)

Игра «Найди пару»

С помощью этого шаблона нужно найти пару: текст или картинку, видео или аудио. В данном случае необходимо соотнести название птицы на хантыйском языке и картинку с птицей (Рис. 28-31).

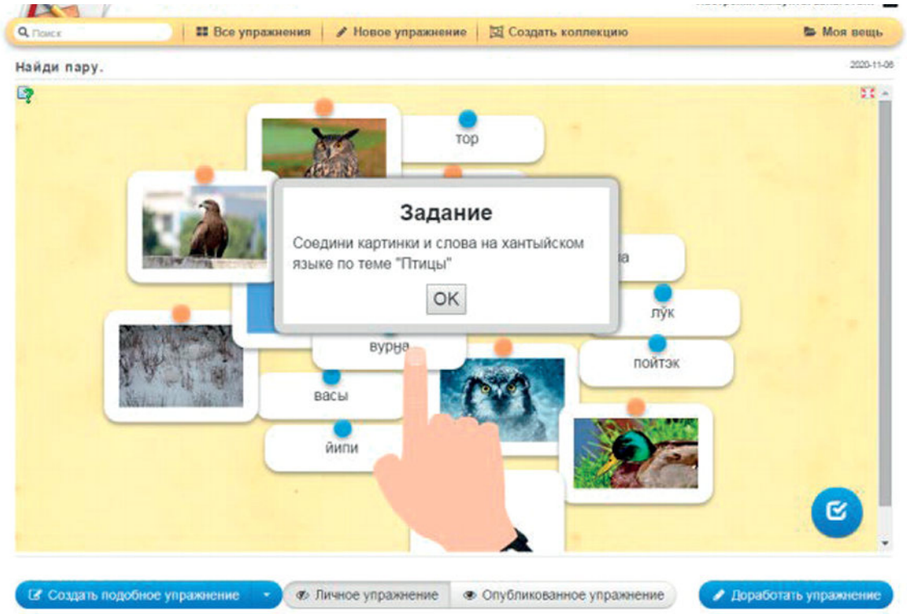


Рис. 28. Игра «Найди пару» (вариант задания)

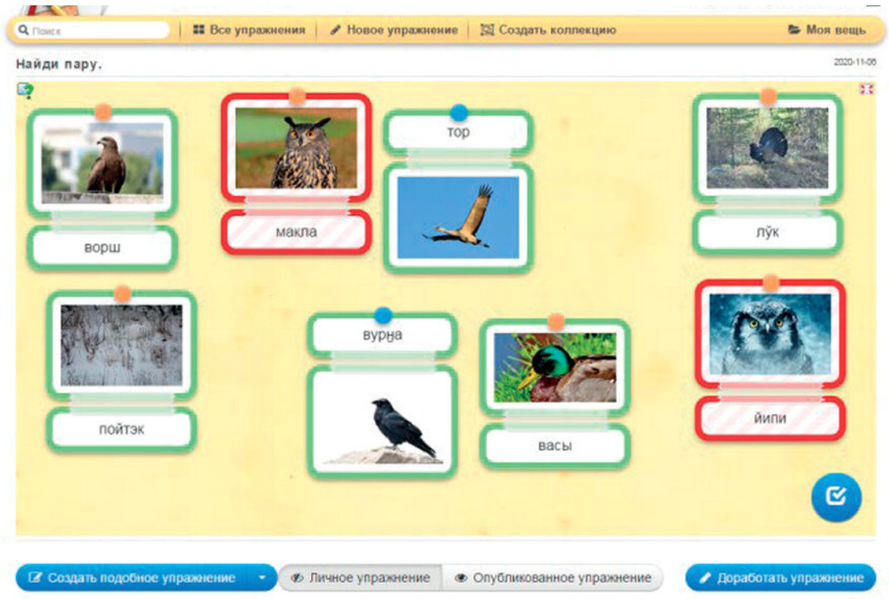


Рис. 29. Игра «Найди пару» (выбор решения)

Рис. 30. Игра «Найди пару» (выбор ответа)

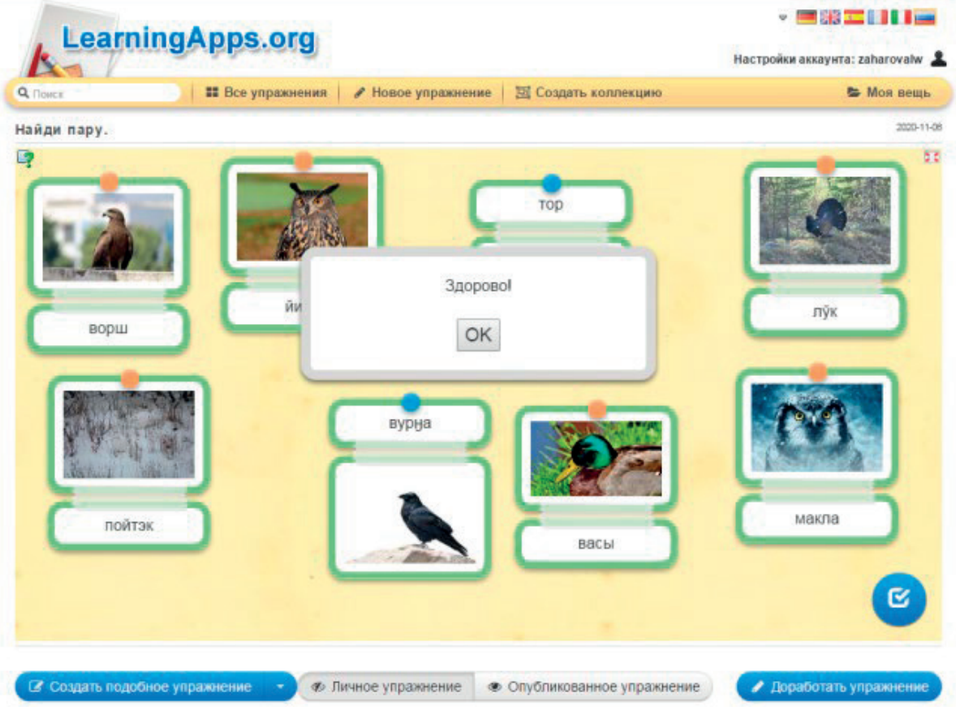


Рис. 31. Игра «Найди пару» (подтверждение правильности ответа)

Игра-классификация «Времена года»

Игра направлена на распределение объектов по группам – надо соотнести названия природных явлений с временами года (Рис.32, 33).

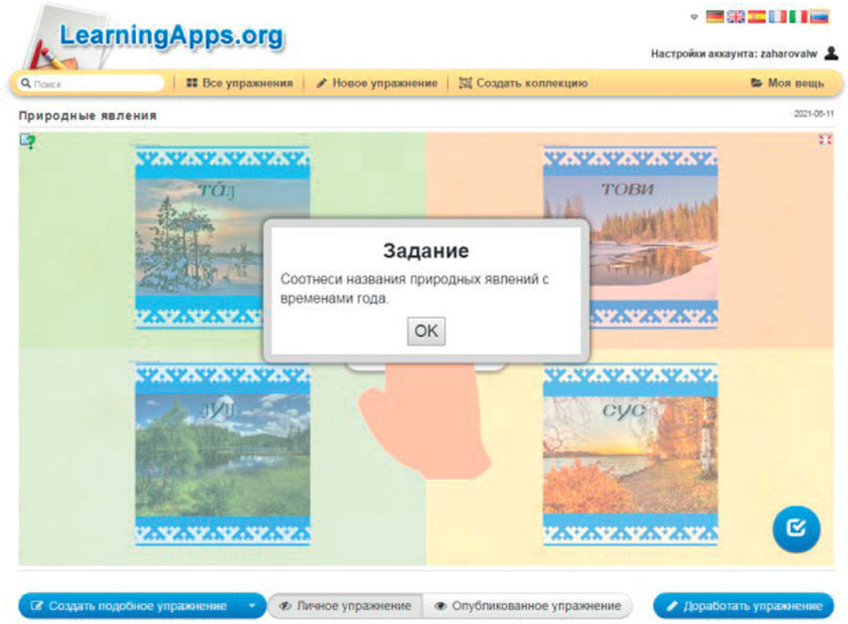


Рис. 32. Игра-классификация «Времена года» (начало игры, задание)

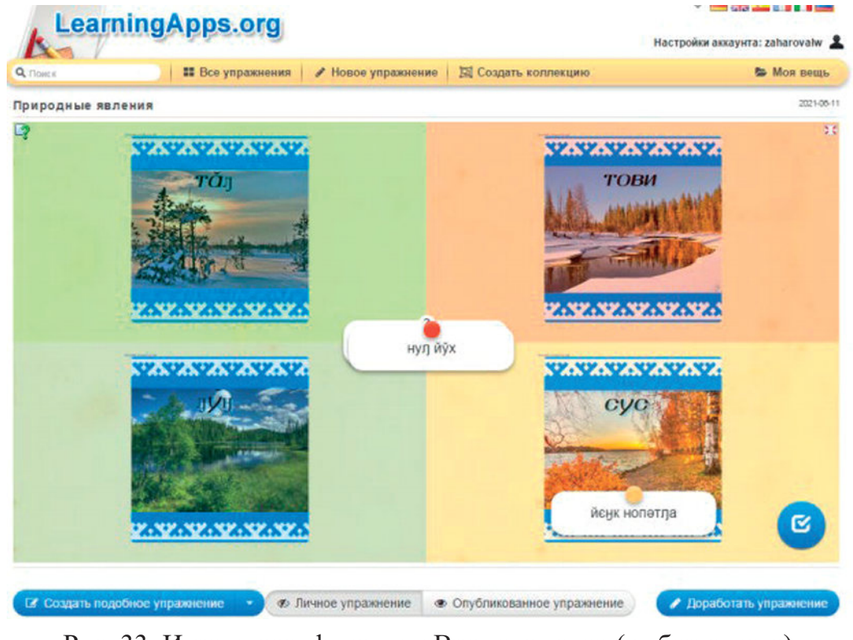


Рис. 33. Игра-классификация «Времена года» (выбор ответа)

Использование сервиса *LearningApps.org* и интерактивной доски позволяет получить яркие задания, которые можно использовать на разных стадиях урока родного языка (во время опроса, повторения, закрепления изученного материала, при организации групповой работы). Дети с удовольствием работают с сервисом *LearningApps* и интерактивной доской, выполняют практически все задания. При выполнении интерактивных заданий у обучающихся повышается мотивация и лучше запоминается информация, увеличивается результативность работы.

Создание дидактических игр в сервисе *Wordwall*

Wordwall – многофункциональный онлайн-инструмент для создания как интерактивных, так и печатных материалов. Рассматривая сервис wordwall.net, можно отметить его простоту и адаптивность онлайн-заданий к различным вариантам использования. Алгоритм работы примерно такой же, как в *LearningApps*. Однако качество шаблонов и функциональные возможности в *Wordwall* выше, а создавать упражнения там ещё проще.

Преподаватель может использовать сервис для создания увлекательных заданий не только для своих занятий, но и для самостоятельной работы. Игры, созданные с помощью данного сервиса, могут быть использованы для повторения материала, для актуализации знаний или их закрепления. Для их создания достаточно зарегистрироваться на сайте и нажать соответствующую кнопку для создания игры (Рис. 34).

Рис. 34. Функционал по созданию занятий в сервисе *Wordwall*

Далее необходимо выбрать один из шаблонов (Рис. 35).

Рис. 35. Виды шаблонов в сервисе *Wordwall*

Игры «Птицы» и «Противоположные прилагательные» на основе шаблона «Совпадение»

Одним из наиболее часто используемых является шаблон «совпадение» (Рис. 36), который служит для сопоставления определений и терминов (картинок и терминов или слова и перевода).

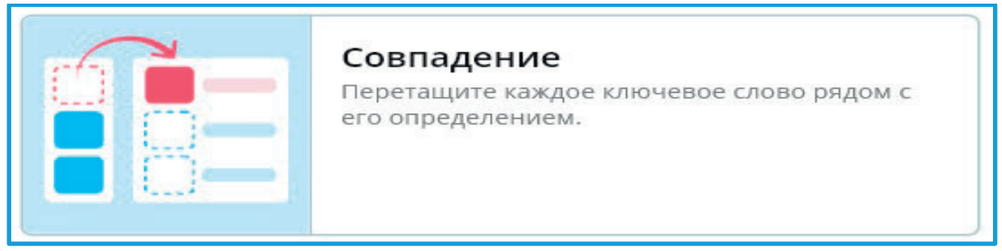


Рис. 36. Шаблон «Совпадение» сервиса Wordwall

Ниже даны примеры на основе шаблона «Совпадение» – игры «Птицы» с использованием картинок (Рис. 37) и игры с использованием слов «Противоположные прилагательные» (Рис. 38).

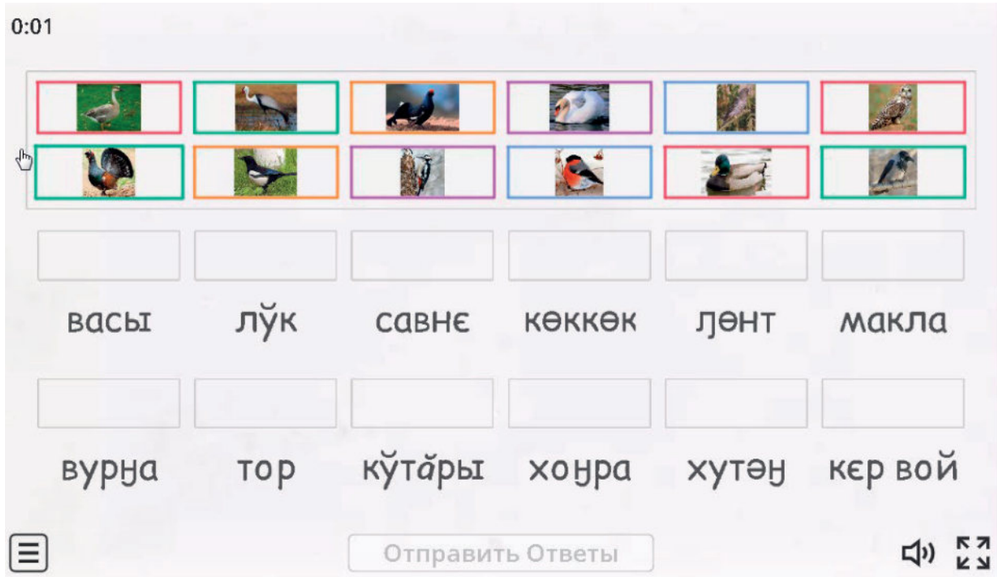


Рис. 37. Игра «Птицы», созданная с помощью шаблона «Совпадение» (с использованием картинок)

Рис. 38. Игра по теме «Противоположные прилагательные», созданная с помощью шаблона «Совпадение» (без картинок)

После создания заданий педагог при желании может изменить их формат, выбрав другую форму для отработки тех же терминов, что может упростить работу и сделать повторение теоретической информации более интересным и более наглядным для учащихся.

Ниже приведены ещё три увлекательные игры по теме «Противоположные прилагательные», которые были созданы на основе шаблонов «Сопоставить», «Викторина» и «Анаграмма».

Вариант игры «Противоположные прилагательные» на основе шаблона «Сопоставить» (Рис. 39-41)

Рис. 39. Игра для темы «Противоположные прилагательные», созданная с помощью шаблона «Сопоставить» (начало)

Рис. 40. Игра по теме «Противоположные прилагательные», созданная с помощью шаблона «Сопоставить» (вариант выполнения задания)

Рис. 41. Игра по теме «Противоположные прилагательные», созданная с помощью шаблона «Сопоставить» (завершение)

Игра «Противоположные прилагательные»
на основе шаблона «Викторина» (Рис. 42-43)

Рис. 42. Игра по теме «Противоположные прилагательные», созданная с помощью шаблона «Викторина» (начало игры, задание)

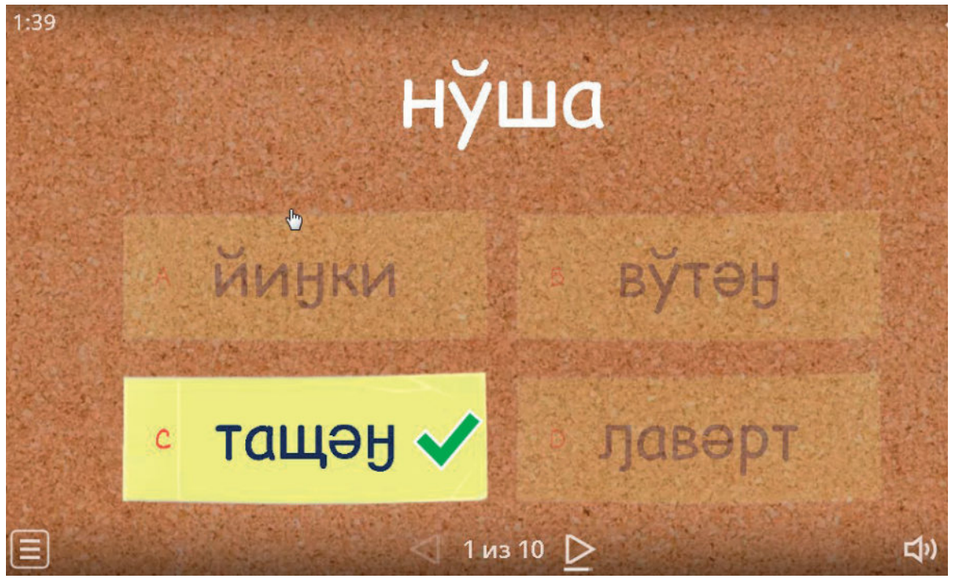


Рис. 43. Игра по теме «Противоположные прилагательные», созданная с помощью шаблона «Викторина» (выбор правильного ответа)

Игра «Противоположные прилагательные»
на основе шаблона «Анаграмма» (Рис. 44-45).

Рис. 44. Игра по теме «Противоположные прилагательные», созданная с помощью шаблона «Анаграмма» (задание)

Рис. 45. Игра по теме «Противоположные прилагательные», созданная с помощью шаблона «Анаграмма» (решение)

Создание интерактивных заданий значительно повышает вовлеченность учащихся во внеурочные занятия, создает дополнительную мотивацию к обучению.

Т. В. Любавина

Родные языки и культура коренных народов Югры в дидактических играх и игрушках Центра инноваций «ЛЮКАН»

Автономная некоммерческая организация развития культуры коренных народов Севера «Центр инноваций «ЛЮКАН» занимается разработкой и производством современных развивающих деревянных игр и игрушек для занятий на хантыйском и мансийском языках, помогающих специалистам в учреждениях образования и культуры округа. На данный момент они производятся в контурном стиле – для самостоятельного раскрашивания. Разработано более 30 видов игр и игрушек (пазлы, игры со вставками, домино, лото, мемори, настольные игры, фигурки для театра) по темам: дикие животные, рыбы, насекомые, птицы, деревья, ягоды, национальная одежда, традиционное жилище и другие. Постоянно ведётся работа по поиску новых форм и идей, разработка и производство.

Опыт реализации социально значимых проектов Центра инноваций «ЛЮКАН»:

- Производство современных игрушек народа ханты «*Нөмәсты юнтупсэт* (для думания игрушки)», 2020 г.
- Проект «Таёжные краски Югорского края», 2022-2023 гг.
- Проект «Я-юный патриот», 2022 г.
- Проект «Развивающие игрушки для Макеевки», 2023-2024 гг.
- Проект «Развивающие деревянные пазлы с творческим заданием по фольклору народов Севера», 2023 г.
- Проект «Ожившие игрушки народов Севера», 2022-2023 гг.
- Проект «Производство кожгалантерейной продукции из оленьей кожи «*Нюки пурмәс*», 2023 г.
- Проект «Развивающая игра «Макет традиционного стойбища северных народов», 2023-2024 гг.

Востребованность производимых игр и игрушек выразилась не только в поддержке данных проектов со стороны грантодателей, но и в широком общественном признании, а также в присуждении премий Губернатора ХМАО – Югры и Главы Белоярского района. В 2021 г. развивающие игры и игрушки о Севере стали лучшим товаром Югры в номинации «деревообработка».

Они используются в учреждениях образования и культуры округа, а также для домашних занятий их приобретают родители. Педагогам в детских садах, школах, интернатах они помогают дополнить, разнообразить занятия о родном крае и жизни коренного населения региона. Работниками культуры (музеев, центров, библиотек) игрушки «ЛЮКАН» используются в оформлении выставок, в работе с туристами и посетителями.

Интерес и уважение к культуре и традициям родного народа, любовь к окружающему миру – всё это прививается человеку с самого детства. Казымская территория до настоящего времени остается местом компактного расселения коренных малочисленных народов Севера – хантов и лесных ненцев, не утративших навыков хозяйственной деятельности, сохранивших ремёсла, обычаи и традиционные верования. Всё это нашло отражение в играх и игрушках Центра инноваций «ЛЮКАН». Для них выбран современный формат – развивающие игры, изготовленные из дерева. Они предназначены как для детей коренных жителей, чтобы знакомить их с родной культурой и языком с ранних лет, даже если они живут уже не в традиционной среде, а в сёлах и городах; а также для всех детей нашего региона, чтобы научить ребят видеть природу, животный мир глазами тех, кто постоянно находится в единстве с окружающим миром, сохраняя древние традиции, передаваемые из поколения в поколение. Детям других культур также полезно познакомиться с языком и культурой народов, на земле которых они живут.

Из опыта создания деревянных игрушек

Проект «*Нөмәсты юнтупсэт*» берёт своё начало в 2020 г.

Совместно с педагогами детского сада «Оленёнок» с. Казым Белоярского района (Рис. 1-3) и носителями хантыйского языка, были разработаны развивающие игры и игрушки, позволяющие детям знакомиться с родным языком. Их больше десяти видов: пазлы, игры со вставками, трафареты по темам: дикие животные, рыбы, семья, жизнь на стойбище, карта округа, части тела, счёт и др. – игры, развивающие мелкую моторику, фантазию, усидчивость, внимание.

Рис. 1. Игровые наборы «*Нөмәсты юнтупсэт*». Детский сау «Оленёнок», с. Казым Белоярского района

Рис. 2-3. Игровой набор «Жизнь на стойбище» в контурном стиле для раскрашивания. Детский сад «Оленёнок», с. Казым Белоярского района

В 2021 г. началось сотрудничество с педагогами с. Саранпауль Берёзовского района (Рис. 4-6) и носителями языков манси и коми-зырян. Игровые наборы, разработанные для занятий по хантыйскому языку, стали прототипом наборов, применимых при изучении мансийского и коми-зырянского языков. Была разработана также новая серия игр и игрушек (более 20 видов) о растительном и природном мире, а также о традиционной жизни. Разработаны новые темы: «Птицы», «Насекомые», «Деревья», «Грибы», «Национальная одежда» и другие, а также добавились новые формы игр – домино, настольные игры, фигурки для театра.

Рис. 4-6. Игровые наборы «Рыбы», «Грибы», «Национальная одежда». Детский сад «Оленёнок», с. Саранпауль Берёзовского района

Цель данной работы – популяризация традиционных культурно-нравственных ценностей через современные деревянные развивающие игры и игрушки, позволяющие прикоснуться к миру традиций и культуры народов Севера. При этом все разработанные в Центре инноваций «ЛЮКАН» серии решают образовательные задачи.

Они развивают:

- мелкую моторику, а также способность управлять своим телом и совершать мелкие движения пальчиками, чтобы достигнуть поставленной цели
- фантазию и творческое воображение – во время раскрашивания игрушек и игры с фигурками
- усидчивость и концентрацию внимания – навык, который вырабатывается за интересной игрой
- зрительную память – желание повторить, раскрасить по образцу

Благодаря играм и игрушкам «ЛЮКАН» дети знакомятся с природой северного края, узнают о бережном отношении к ней коренных жителей, их культуре, традициях и быте, также учат новые слова: большинство игровых наборов содержат надписи на хантыйском, мансийском и русском языках.

Настольная игра
«Путешествие по реке Ляпин»

Игра знакомит детей с окружающей местностью и народными промыслами (Рис. 7). В игровой форме дети могут пройти путь от деревни Ясунт до посёлка Сосьва. Она составлена по реалиям окрестностей села Саранпауль Берёзовского района, масштаб не сохранен, но расположение притоков реки, населённых пунктов, а также особенности местности учтены. Благодаря этой игре дети узнают, например, в каком притоке Ляпина какая рыба водится, где охотятся на уток, где проводится праздник День рыбака и многое другое.

Игра может использоваться как на подготовительном этапе разговора о родном крае и как инструмент для закрепления знаний (Рис. 8-9).

Рис. 7. Настольная игра «Путешествие по реке Ляпин»

Цель игры: знакомство детей с окружающим миром и культурой коренных жителей.

Задачи:

- *образовательные* – получение знаний о традиционных промыслах и представления о географии родного края, формирование представлений об окружающем мире
- *воспитательные* – понимание значения национальных промыслов коренных народов и бережного отношения к природе
- *развивающие* – развитие воображения, образного мышления и мелкой моторики

Участники:

- 4 игрока
- ведущий (воспитатель, учитель, родитель)

Возрастная группа: дети дошкольного и младшего школьного возраста.

Оснащение:

- игровое поле – 1 шт.
- фигурки персонажей – 4 шт.
- фишки промыслов – 2 шт.
- кубик – 1 шт.

Продолжительность: 20-45 минут.

Описание игры

Подготовка к игре

Участники выбирают по одной фигурке рыбака и устанавливают каждый свою фигурку на “старт”. Потом бросают кубик и определяют порядок хода. Первым ходит тот, у кого выпало большее число. Остальные распределяются в порядке убывания выпавшего им числа.

Порядок перехода хода

Игрок берёт ***кубик*** и бросает его рядом с ***картой***. Потом передвигает свою ***фишку*** на расстояние равное значению, выпавшему на кубике. После чего ход переходит к следующему игроку.

Условные обозначения на карте, меняющие порядок хода игры

Знак промысла (кружок с полосками на игровом поле) – игрок прибывает на место народного промысла и отправляется на дополнительный круг, чтобы как следует изучить особенности края.

На ***дополнительном круге*** можно заработать ***фишки промысла***. Если фигурка игрока останавливается на изображении: рыбы, смородины, утки или книжки, то он забирает себе одну фишку промысла с соответствующим изображением (фишки пригодятся для определения победителя). Также ему, либо ведущему, нужно рассказать о конкретном промысле и его особенностях в данной местности, где встала фишка.

Рис. 8-9. Дети с. Саранпауль играют в настольную игру «Путешествие по реке Ляпин»

Знак отдыха (кружок с полосками на игровом поле) – «*вы устали в путешествии и теперь самое время отдохнуть*». Игрок должен пропустить ход.

Конец игры и подсчёт баллов

Игра заканчивается, когда фигурки всех игроков пересекли финишную черту.

Дополнительное правило

Вы можете усложнить игру дополнительным правилом. Оказаться на финише можно, только если на кубиках выпало значение равное числу ходов, которое до него осталось, но не большее.

Пример: вам осталось до финиша 4 пункта, а на кубике выпало значение 5, тогда игрок остаётся на месте. Если выпало 2, то игрок передвигается на 2 хода вперед, уменьшая расстояние до финиша.

Правила для подсчёта баллов:

- каждая фишка промысла равна 2 баллам
- игрок, который пришёл к финишу первым получает 5 баллов
- игрок, который пришёл к финишу вторым получает 3 балла
- игрок, который пришёл к финишу третьим получает 2 балла
- игрок, который пришёл к финишу четвёртым или позже, получает 1 балл

В игре побеждает тот, кто набрал больше баллов.

Игра «Мемори»

Игра развивает память и мышление, а также знакомит ребёнка с природой родного края, помогает обогатить словарный запас.

Существует 5 тематических видов игры: «Птицы» (Рис. 10), «Насекомые» (Рис. 11), «Животные», «Рыбы», «Ягоды».

Рис. 10. Игра «Мемори»: «Птицы»

Цель игры: знакомство с природой родного края.

Задачи:

- *образовательные*:
  - знакомство с природой родного края
  - умение соотносить значения слов на хантыйском / мансийском языке с русским
- *развивающие*:
  - умение обобщать и систематизировать материал
  - укрепление памяти
  - развитие мышления
- *воспитательные:*
  - привитие любви к окружающей природе

Участники:

- дети – игроки
- взрослый – ведущий

Оснащение: 10 пар игровых фишек.

Продолжительность: 15-20 минут.

Описание игры

Все фишки раскладываются рубашками вверх. Каждый игрок поочередно берёт по 2 фишки и «открывает» их, переворачивая каждую из них. Если выпадают одинаковые картинки, то игрок их забирает и повторяет ход.

Рис.11. Игра «Мемори»: «Насекомые»

В более сложном варианте игрок объясняет то, что изображено на фишке, на хантыйском / мансийском языке и коротко поясняет: например, о ягодах – называет их полезное свойство или где они растут, в какой месяц их собирают; о животном – где живёт, что ест, хищник или травоядное; о рыбе – где водится (в каких водах чаще всего), предпочитает глубину или обитает ближе к поверхности, хищная или нет; о птице – где гнездится, чем питается и т.п. Только после этого игрок может забрать эту пару фишек себе.

В игре побеждает тот, кто набрал больше пар фишек.

Игра «Домино»

Игра на повторение выученных ранее слов. Набор из 28 фишек по пяти темам: «Птицы», «Насекомые» (Рис. 12-13), «Животные», «Рыбы», «Ягоды».

Рис.12–13. Игра «Домино»: «Насекомые»

Цель игры: активизация лексических навыков на родном языке.
Задачи:

- *образовательные:*
  - умение устно оформлять информацию, в том числе на хантыйском языке
  - обогащение словарного запаса
  - знакомство с природой родного края
- *развивающие:*
  - развитие памяти, мышления, внимательности, аналитических способностей
- *воспитательные:*
  - привитие любви к окружающей природе

Участники:

- дети – игроки
- взрослый – ведущий

Возрастная группа: дети дошкольного и младшего школьного возраста.
Продолжительность: 20-30 минут.

Описание игры

Правила такие же, как и в классическом «Домино». Необходимо составлять костяшки таким образом, чтобы числа на одной из их граней совпадали. На старте игры выкладывается «дубль» – костяшка с наименьшим значением, у которой на обеих гранях одна и та же цифра. В дальнейшем необходимо составлять фишки цепочкой. Делать это можно с любого конца. Если у игрока нет нужного значения, то он либо тянет одну костяшку из «запаса», либо, если «запас» закончился, пропускает ход.

От классического «Домино» данную игру отличает внешний вид костяшек: рядом с цифрами изображены животные, рыбы, грибы, ягоды, птицы и насекомые. Выкладывая фишку, ребёнку нужно назвать на хантыйском языке то, что на ней изображено, и рассказать об этом.

Выигрывает тот, кто первым избавился от костяшек.

Игра-пазл «Карта Ханты-Мансийского автономного округа – Югры»

На карте обозначены названия районов и крупных населённых пунктов округа (Рис. 14). Каждый пазл – это конкретный район округа.

Игра формирует представление о территории края. Может использоваться как на подготовительном этапе разговора о родном регионе, а также стать инструментом закрепления знаний. Она имеет несколько вариантов.

Рис.14. Игра-пазл «Карта Ханты-Мансийского автономного округа – Югры»

Цель игры: познакомить учащихся с географией округа.
Задачи:

- *образовательные*:
  - получение представления о расположении районов и населённых пунктов ХМАО-Югры
- *развивающие*:
  - развитие фантазии, памяти, мелкой моторики, усидчивости
- *воспитательные:*
  - привитие любви к малой родине, чувства сопричастности к своему региону как жителя Югры

Участники:

- дети – игроки
- взрослый – ведущий

Возрастная группа: дети дошкольного и младшего школьного возраста.
Продолжительность: 20–30 минут.

Варианты игры «Карта Ханты-Мансийского автономного округа – Югры»

«Собрать пазл»

Дети должны правильно собрать пазл (Рис. 15). В более сложном варианте игры можно установить соревнование на время. Побеждает тот, кто соберёт пазл первым.

Рис.15. Дети собрали пазл «Карта Ханты-Мансийского автономного округа – Югры», раскрасив районы округа

«Создать контурную карту»

Учащиеся должны обвести районы, используя детали как трафареты (Рис. 16). В более сложном варианте игры после обведения трафареты убираются, а на карту по памяти наносятся названия районов и крупных городов округа. Побеждает тот, кто быстрее и с меньшим числом ошибок выполнит задание.

Рис.16. Дети используют элементы игры-пазла «Карта Ханты-Мансийского автономного округа – Югры» в качестве трафаретов

«Детализация карты»

Учащиеся могут раскрасить каждый район и нанести населённые пункты, реки, дороги. В сложном варианте игры цвет региона должен совпадать с заранее оговоренными критериями. К примеру, задать цвет каждому из традиционных промыслов региона или количеству населения.

Серия цветных игр
«Традиционные виды деятельности»
и «Традиционные виды жилищ»

Как известно цвет имеет огромное влияние на психику человека, особенно детскую, поэтому цветные игрушки окажут положительное влияние на развитие ребёнка. Именно цвета помогут раскрыть всю полноту и красоту традиционного колорита. Например, сочетание цветов в национальной одежде очень важно, это должны быть натуральные цвета, которые сочетаются и контрастируют друг с другом одновременно. Игровые наборы, в которых все нюансы выделены цветом, могут стать образцом для детского восприятия и сформировать образное мышление.

Цель игры: формирование знаний о природе, животном мире с опорой на традиции коренных народов Югры.

Задачи:

- *образовательные:*
  - знакомство с традиционными культурно-нравственными ценностями, родным языком и культурой
- *развивающие*:
  - развитие мелкой моторики
  - развитие фантазии и творческого воображения
  - развитие усидчивости и концентрации внимания
  - развитие зрительной памяти
- *воспитательные:*
  - привитие любви к малой родине и родной культуре

Участники:

- дети – игроки
- взрослый – ведущий

Возрастная группа: дети дошкольного и младшего школьного возраста.

Продолжительность: 20-30 минут.

В состав серии входят: **трёхслойные пазлы** «Чум», «Изба»; **двухслойные пазлы** «Стойбище», «Сбор ягод» (Рис. 17), «Рыбалка», «Охота», «Сбор трав», «Пошив из бересты» и т.д.

Серия «Традиционные виды деятельности»

Рис.17. Макет игры «Сбор ягод»

Учащиеся должны правильно собрать пазл – вставить каждый элемент на отведённое место. Перед тем как вставить элемент ребёнок называет его название на русском и хантыйском / мансийском языках. На основной части игровой доски изображен сюжет. Все объекты, содержащиеся на ней, можно будет вытащить и прочитать название на нижнем слое.

Благодаря такой игре дети узнают, что же окружает человека, когда он занимается какой-либо традиционной деятельностью. Например, в игре «Сбор ягод» ребёнок узнаёт слова: хинт, набирушка, девочка, женщина, заяц, белка, избушка, небо и другие.

На левом поле игровой доски изображены предметы по теме. В данном примере перечислены ягоды. Ребёнок берёт в руки табличку с изображением черники, произносит название на родном языке, а потом помещает в специальное отделение дощечки. В более сложном варианте игры можно установить соревнование на время. Побеждает тот, кто соберёт пазл первым и назовёт все правильно.

Аналогично теме «Сбор ягод» раскрыты и другие виды мужской и женской сфер традиционной деятельности. Благодаря этой серии игр дети познакомятся с традиционным рыболовством с использованием ловушек – морд, охотой на дичь, оленеводством, сбором трав и других дикоросов, работой с мехом, бисером, берестой.

Серия «Традиционные виды жилища»

В этой серии два трёхслойных пазла о вариантах жилища: «Чум» и «Изба». Рассмотрим её особенности на примере игры «Чум».

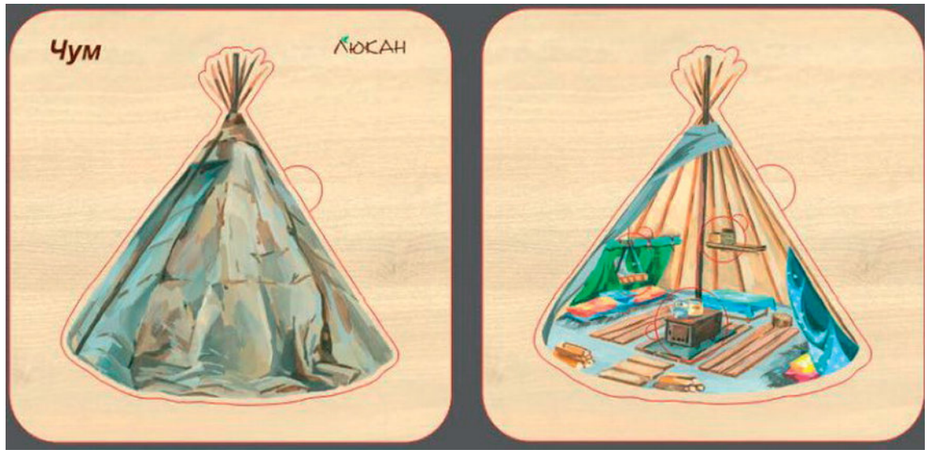


Рис.18-19. Макет игры «Чум»

Сначала чум на макете выглядит закрытым (Рис. 18), когда снимаем элементы пазлов с первого слоя – разбираем покрышку чума, то оказываемся внутри, где ребёнок увидит всё убранство жилища (Рис. 19). Каждый предмет можно поднять и увидеть название на хантыйском / мансийском и русском языках: печь, жерди, полог, стол и другие.

Аналогично построена игра о национальной избе.

Игра с использованием технологии дополненной реальности «Стойбище»

Интерактивная игра, которая погружает ребёнка в традиционную жизнь на Севере, покажет отношение северян к окружающему миру, познакомит с их языками. Интересные и понятные для современных детей игровые наборы позволяют совместить новейшие технологии (сегодня – это неотрывная часть жизни современного человека) с культурным наследием территории, на который мы проживаем.

Дополненная реальность строится на игре «Стойбище», а в дальнейшем приложение будет дорабатываться. Это будет выглядеть как многосерийный мультфильм – игра, в котором главные герои *Юван* и *Татья* в интерактивной форме будут знакомить ребят с различными темами. В игре представлено два сезона: лето (Рис. 20) и зима (Рис. 21-22). В соответствии со временем года будет меняться одежда и действия героев.

Рис.20-22. Изображения *Ювана* и *Татьи* в летней и зимней одежде

Цель игры: знакомство с традиционными культурно-нравственными ценностями, языком и культурой коренных народов Югры.

Задачи:

- *образовательные:*
  - приобщение через игру к этнографическим знаниям
- *развивающие:*
  - развитие памяти, фантазии и творческого воображения
  - развитие мелкой моторики при управлении действиями героев
- *воспитательные*:
  - привитие любви к малой родине и родной культуре

Участники:

- дети – игроки
- взрослый – ведущий

Возрастная группа: дети дошкольного и младшего школьного возраста.

Оборудование: смартфон.

Продолжительность: 20-30 минут.

Описание игры

Для запуска игры необходимо скачать приложение на смартфон и навести камеру на игрушку. В этот момент запускается объемная картинка предметов, и герои деревянной игрушки оживают на столе ребёнка (Рис. 23). Как и в любой компьютерной игре, дети могут управлять полюбившимися героями – выбирать какое действие необходимо совершить дальше, помогать проходить задания, отвечать на вопросы, тем самым закрепляя материал по конкретной теме.

В настройках игры можно выбрать один из 4-х языков: русский, английский, хантыйский, мансийский. На этом языке разговаривают герои, а также называются

все предметы на экране, на которые нажмёт ребёнок (собака, чум, солнце и т.д.). Озвучка осуществляется носителями языков – это важный момент, потому что дети, особенно те, кто не знает родной язык, будут слышать правильное произношение всех звуков языка и правильно запоминать.

Рис. 23. Прототип запуска дополненной реальности на игру «Стойбище»

Осмысление мира начинается с игры. Игра является одним из главных средств воспитания детей. Она отражает действительность и различные события жизни. Предложенные Центром инноваций «ЛЮКАН» игры и игрушки оказывают огромное влияние на формирование у ребёнка самого ответственного этапа познания в жизни, развивают его эмоциональную сферу и творческие способности.

II

ИГРОВЫЕ ПРОГРАММЫ И КВЕСТОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

О. В. Хандыбина

Игровая программа *«Тухлəŋ войəт хăтəл»* («День птиц»)

Игровая программа «*Тухлəŋ войəт хăтəл*» («День птиц») рассчитана на младших школьников и базируется на этнокультурных знаниях и умениях народа ханты – игровом, песенном и сказочном фольклоре. Она направлена на знакомство подрастающего поколения с сокровищницей коллективной памяти и культурного опыта, освоение и присвоение его в рамках отдельной увлекательной темы. Создание особой развивающей этносреды помогает детям ощутить себя частью народа, испытать радостные ощущения от личного включения в разные виды этнокультурной деятельности.

Идея реализации игровой программы «*Тухлəŋ войəт хăтəл*»: формирование в детской среде носителей и продолжателей традиций хантыйской народной культуры. Её **цель:** содействие формированию основ национального самосознания у младших школьников через погружение в этносреду, традиционную для народа ханты. В соответствии с ней педагогом решаются следующие **задачи:**

воспитательные:

- содействовать формированию у учащихся:
- осознания принадлежности к этносу своего народа
- отношения к себе (осознание себя), как к носителю и продолжателю родной культуры
- способствовать воспитанию у учащихся:
  - патриотических чувств (любовь к Родине, уважение к хантыйской культуре)
  - уважительного отношения к наследию предков
  - уважения к старшему поколению

развивающие:

- содействовать развитию у учащихся:
  - познавательного интереса к культуре своей страны, народа, семьи
  - психических качеств (воображения, внимания, мышления, памяти, речи)
  - качеств личности (находчивости, коммуникабельности, толерантности)
  - расширению кругозора и словарного запаса учащихся

обучающие:

- *предметные*:
  - познакомить учащихся частично с мировоззрением наших предков через содержание хантыйских традиционных игр, песен, устное народное творчество
  - обучить традиционным играм

- расширить знания об устном народном творчестве (загадки, песни, сказки)
- *общеучебные:*
  - научить использовать полученные теоретические знания и практические умения в жизни
  - научить действовать по алгоритму: соблюдению правил и последовательности игр

здоровьесберегающие:

- содействовать укреплению физического и психического здоровья учащихся

Технология реализации

Содержание игровой программы «*Тухлəн войət хăтəл*» определяется:

- научностью (использование общепризнанной научной информации)
- этнокультурными традициями (знакомство с представлениями народа о птицах нашего края, о традиционных играх с верёвочками и палочками, с детскими хантыйскими произведениями: песней «Утки» и сказкой «Воробышек»)
- языковой компетентностью (запоминание названий игр на хантыйском языке, наименований птиц, упомянутых в играх, произношения слов, знакомство с переводом на русский язык)
- преемственностью (подготовленные учащиеся среднего звена показывают младшим школьникам ход игр, обучают их правилам, берут на себя роль ведущего в самой игре)

Формированию особой этносреды способствует следующее:

- целенаправленный отбор традиционного материала по определенной тематике «Птицы нашего края» из фольклора и игровой культуры
- использование традиционных предметов для проведения игр (*щол* – палочки, шерстяные нитки, деревянные фигурки предметов для игры «*Төс щир вой*»)
- традиционная одежда для мальчиков и девочек, соответствующая возрасту и национальному стилю
- оформленный зал с предметами быта (надпись на хантыйском языке, хантыйские орнаменты, угощение в деревянной посуде)
- пример ведущего и приглашенных учащихся для проведения игровой программы (хантыйская одежда, знание хантыйских слов и выражений, песен и сказок)

Погружение учащихся в эмоциональную развивающую среду хантыйской народной культуры происходит через:

- участие в традиционных играх (игры с палочками, веревочками, «*Төс щир вой*»)
- прослушивание хантыйской песни и сказки
- личное участие в совместной деятельности

Таким образом, вовлеченность детей в освоение материала в разнообразных увлекательных формах в ходе игровой программы «*Тухлəн воит хатл*» содействует пониманию учащимися:

- значимости традиционных игр в жизни каждого ребёнка
- традиционной атмосферы праздника
- значения птиц нашего края и заботливого отношения к ним людей

Ход мероприятия

1. **Организационный момент:**

– ***Вўща вөлаты. Омсаты.*** *Здравствуйте. Садитесь.*

*Сегодня 1 апреля. День птиц – «**Тухлəн войət хăтəл**».*

Наш край любим птицами разных видов. Наши предки очень любили птиц, наблюдали за ними, давали им названия на хантыйском языке, подмечали их особенности, сочиняли про них сказки и песни. Перелётных птиц осенью они провожали, а весной с нетерпением ждали их возвращения. Зимующих же птиц берегли, помогали, защищали.

2. **Опрос**:

– Назовите птиц, которые не улетают на зиму на юг.

– Назовите птиц, которые улетают на зиму в тёплые края.

3. **Загадка:**

– ***Ин амаматщєм*** *– а сейчас отгадайте загадку про птицу, которая никуда не улетает на зимовку, всю свою жизнь она проводит у нас.*

Амаматщєм! Хотəл ван, щэнəл хўв.

Загадка моя! Домик её короткий, сени её длинные.

(***Савнє.*** Сорока)

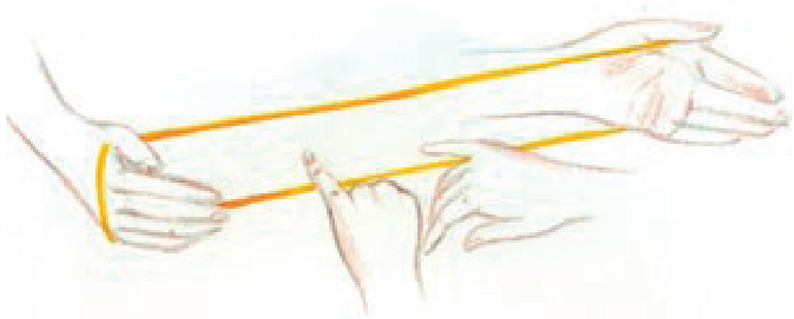
4. **Проведение игры «*Савнє кўр*»:**

– ***Ин питлəв йунтты.*** *– Сейчас будем играть. Есть хантыйская игра* ***«Савнє кўр»*** *– «Сорочья лапка».* ***Щєрки па Волоть ванəлтəлəт савнє кўр****. Сергей и Владик покажут вам фигуру сорочьей лапки.*

– ***Нын па вєраты «Савнє кўр».*** *Вы тоже попробуйте сделать фигуру «Сорочья лапка».*

Описание игры «*Савнє кӯр*»

В игру «*Савнє кӯр*» играют двое. Концы верёвочки связывают, так образуется петля – игровая нить. Один игрок держит нить, пропущенную между указательными пальцами и мизинцами обеих рук. При этом руки он держит так, чтобы натянутая таким образом нить была параллельна земле, образуя две линии – верхнюю и нижнюю. Второй игрок мизинцами цепляет нижнюю линию, затем указательными пальцами – верхнюю линию (Рис. 1). Движением снизу вверх он выворачивает нить (таким образом указательные пальцы оказываются в петле) и вновь захватывает её указательными пальцами сверху с двух сторон. Затем первый игрок отпускает нитку, а второй – натягивает её, получается фигура «Сорочья лапка» (Рис. 2).



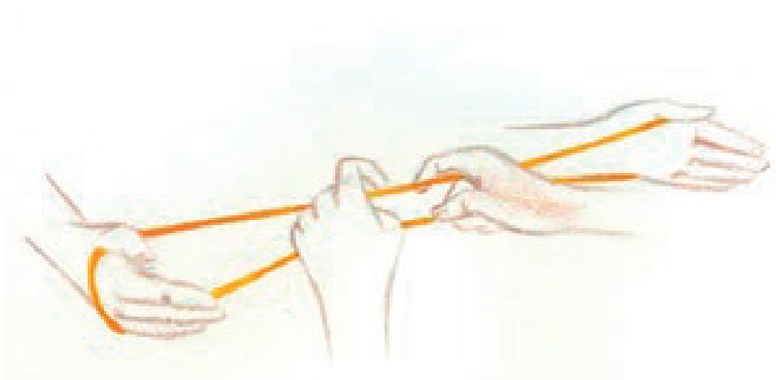


Рис. 1. Ход игры «*Савнє кӯр*» (начало)

– Поделитесь на пары и получите ниточки. Повторйие за ребятами или можете сами по памяти сплести эту фигуру.

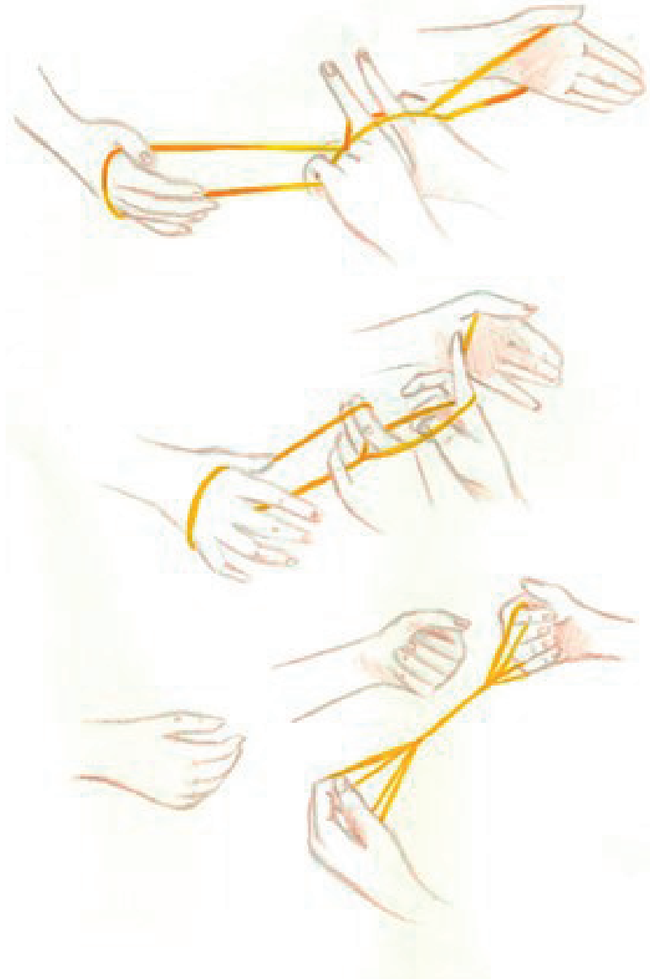


Рис. 2. Ход игры «*Савнє кӯр*» (завершение)

5. Хантыйская сказка «*Щищкийэ*» («Воробышек»)

*– **Ин йэша рӯтщәләв**. Сейчас немного отдохнём. **Марья па Ксюша йэша моньщлэт.** Маша и Ксюша нам расскажут сказку. **Хӑнты моньщ «Щищкийэ».** Хантыйская сказка «Воробышек».*

Автор: *И пӯш хулəх па щищкийэ путəрсəуəн.*	**Автор**: Однажды ворон и воробей разговаривали.
Хулəх*: Щищкийэ, щищкийэ, ньӧлəн па муй?*	**Ворон**: Птичка, птичка, что твой носик?
Щищкийэ*: Тови йəнк пурлı.*	**Воробышек**: Весенняя сосулька.
Хулəх: *Щищкийэ, щищкийэ, ӧхэн па муй?*	**Ворон**: Птичка, птичка, что твоя голова?
Щищкийэ*: Лант лэты ӧмпи.*	**Воробышек**: Ковш, из которого суп есть.
Хулəх*: Щищкийэ, щищкийэ, порхэн па муй?*	**Ворон:** Птичка, птичка, что твоя грудка?
Щищкийэ*: Щит йаӈ кӯрпи ӧхлыйэ.*	**Воробышек**: Это нарточка с десятью ножками.
Хулəх: *Щищкийэ, щищкийэ, сӧлəн па муй?*	**Ворон**: Птичка, птичка, что твои кишочки?
Щищкийэ*: Вӯлы катəлты тынщаӈ.*	**Воробышек**: Тынзян для ловли оленей.

Хулəх*: Щищкийэ, щищкийэ, тӧхəллан па муй?*	**Ворон**: Птичка, птичка, что твои крылышки?
Щищкийэ*: Щит Ас лаӈкəп.*	**Воробышек**: Это обское покрывало.
Хулəх*: Щищкийэ, щищкийэ, кӯрыйэн па муй?*	**Ворон**: Птичка, птичка, что твои ножки?
Щищкийэ*: Щит хурамəӈ тӯтщаӈ.*	**Воробышек**: Это красивый мешочек для рукоделия.
Хулəх*: Щищкийэ, щищкийэ …*	**Ворон**: Птичка, птичка …
Щищкийэ: *Йа, мэта.*	**Воробышек**: Ну, хватит.
Автор: *Щэ, щищкийэв пӧрлəс па йəл мăнəс.*	**Автор**: Всё, птичка поднялась и улетела.

6. Хантыйская игра «*Тӧс щир вой*»

– Когда-то дети ханты играли в игру ***«Тӧс щир вой»*** *– «Возможности несущая птица». Она интересна тем, что состоит из 14 деревянных фигурок диких и домашних животных, предметов, небесных тел, духа, птиц. Из птиц здесь представлены* ***кӯтəри*** *– тетерев,* ***щорəс хăны вой*** *– морская птица. Каждая фигура обозначается определенным количеством очков.*

Ин Татья па Оксана ванəлтəлəт*. Сейчас Татьяна и Оксана научат вас играть в «****Тӧс щир вой****».*

Описание игры

1) Первый игрок, начиная игру, берётся за шпильку и раскачивает дощечку с фигурками. Затем, подкинув её, старается попасть в одну из фигур.
2) В случае удачного хода, он снимает пойманные фигурки с верёвочки. Каждая пойманная фигурка даёт определенное количество баллов.
3) Если поймать не удаётся или игрок поймал одну решётчатую дощечку, то ход переходит к следующему игроку.
4) Вступивший игрок так же пытается при подкидывании игры нанизать на шпильку фигурки.
5) Все пойманные игроками фигурки откладываются в сторону.
6) Игра продолжается до тех пор, пока не будет поймана последняя фигурка.
7) В конце игры подсчитывается количество очков у каждого игрока. Выигрывает тот, у кого будет набрано наибольшее количество очков.

7. *Ньаврэм ар «Васэт»* – Детская песенка «Утки»

– ***Ин эвэт па пухэт арылэт хăнты ар.*** *Сейчас девочки и мальчики споют хантыйскую песню.*

Мин мăнсăмăн кăт хŏйатăн	Мы пойдем вдвоём
Васэт пэлы вантты.	Посмотреть на уток.
Кӯрэкэн, кӯрэкэн,	Острохвост, острохвост,
Хӯв саплэп васы.	С длинной шеей утка.
Мин мăнсăмăн кăт хŏйатăн	Мы пойдем вдвоём
Васэт пэлы вантты.	Посмотреть на уток.
Пири-пири, пирийэт,	Чирок, чирок, чирочки,
Шэнк ай васэт.	Очень маленькая утка.
Мин мăнсăмăн кăт хŏйатăн	Мы пойдем вдвоём
Васэт пэлы вантты.	Посмотреть на уток.
Щимщар, щимщарийэт,	Луток, луточки,
Ващ ньулэп васы.	Узконосые утки.
Мин мăнсăмăн кăт хŏйатăн	Мы пойдем вдвоём
Васэт пэлы вантты.	Посмотреть на уток.
Лŏхалы, лŏхалы,	Морянка, морянка,
Шэнк хурамэн васы.	Очень красивая утка.
Мин мăнсăмăн кăт хŏйатăн	Мы пойдем вдвоём
Васэт пэлы вантты.	Посмотреть на уток.
Вурна, вурна, вурна,	Ворона, ворона, ворона
Васы пушэх лэты вой.	Утят, поедающая птица.

8. Хантыйская игра на развитие памяти с палочками *щол* по выкладыванию силуэтов птиц

– ***Тăм щол.*** *Эти палочки называют* ***щол****. Когда-то наши предки использовали такие палочки для изготовления ловушек. Также палочки* ***щол*** *приспособили для игр. Есть много вариантов игр с палочками по выкладыванию изображений птиц.*

1 вариант игры

С помощью палочек выкладываются силуэты птиц: лебедя (Рис. 3), журавля (Рис. 4) и орла (Рис. 5).

– *Сейчас мы выложим фигуру «****Хутэн****» – «Лебедя» («****Тор****» – «Журавля» или «****Кӯрэк****» – «Орла»).*

Игроки запоминают расклад фигуры из палочек и отворачиваются. Ведущий, убирая палочку из какой-либо части «птицы», задаёт вопрос:

– *Я убрала одну палочку из хвоста. Сколько там осталось палочек?*

Если ответ правильный, то отгадавшему игроку отдают палочку. Если игрок ошибся, то палочка остаётся на месте, а ход переходит к другому игроку.

2 вариант игры

Игроки запоминают количество палочек в каждой части «птицы», отворачиваются и по памяти отвечают на вопросы:

– *Сколько палочек в голове?*

– *Сколько палочек в правом «крыле»?* и др.

9. Заключительная часть игровой программы

Вопросы:

– *Как называется игра, с которой мы сейчас познакомились?*

– *Какой материал используется для создания этой игры?*

– *Как называется наше мероприятие на родном языке?*

– *Что оно обозначает?*

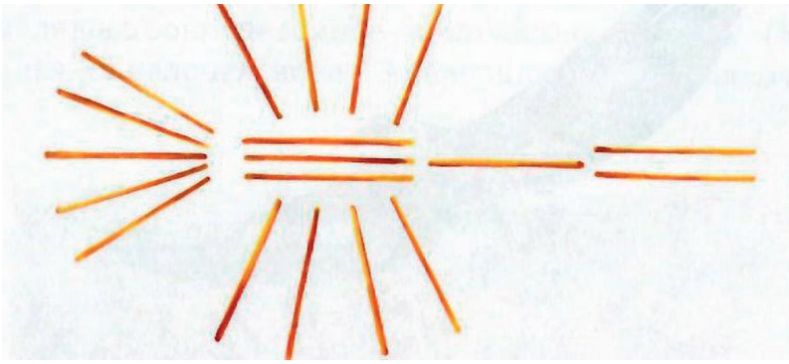


Рис. 3. Фигура «*Хутаӈ*» – «Лебедь»

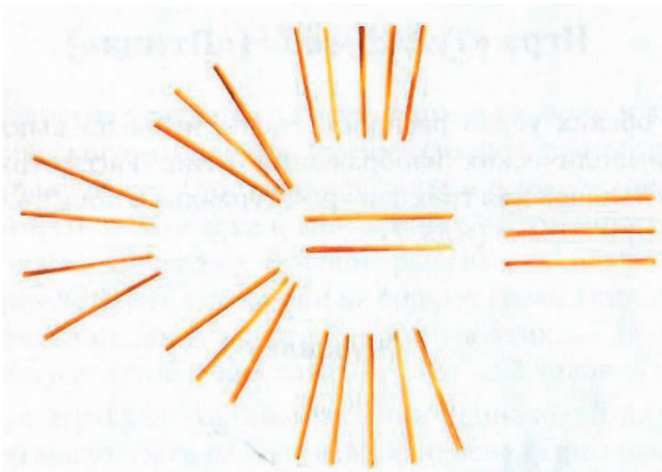


Рис. 4. Фигура «*Тор*» – «Журавль»

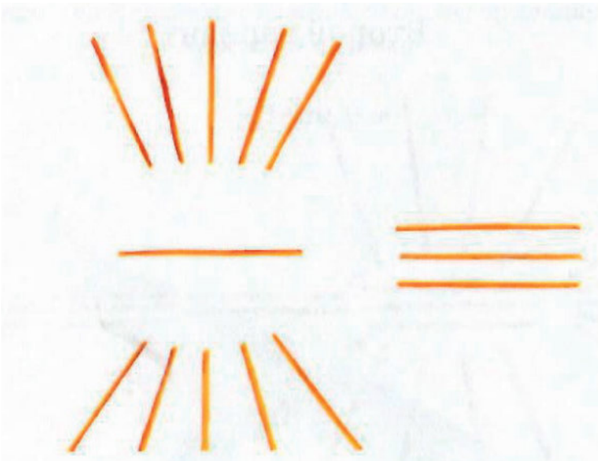


Рис. 5. Фигура «*Курӓк*» – «Орёл»

Н. А. Молданова

Квест «Путешествие по стойбищу»

Среди игровых технологий, широко используемых в современной практике воспитания и развития детей, можно выделить форму **квеста** (от англ. *quest* ‘поиск’). Использование квестов позволяет соединить традиционные и инновационные формы обучения детей и значительно расширить рамки образовательного пространства.

Образовательная квест-игра – сюжетная игровая педагогическая технология, предусматривающая достижение заданной цели за конечное число игровых этапов по определённым правилам. Прохождение каждого этапа зависит от выполнения отдельных игровых заданий предметного, ориентировочно-поискового или спортивного характера. По форме работы она подразделяется на групповые и индивидуальные. В процессе игры задействованы интеллектуальные и физические способности ребёнка, проходит тренировка памяти, внимания, воображения, пространственного ориентирования. Такая форма образовательной деятельности обеспечивает высокую личностную включённость в обучение, предоставляет детям быстрый доступ к информации и вовлекает их в продуктивное взаимодействие.

Предложенный ниже квест ориентирован на работу с дошкольниками и младшими школьниками, но может применяться в работе и с подростками с усложнением заданий. Педагогам предлагается не только оценить значение данной разработки на практике, но подойти к ней творчески, адаптировав к реалиям своей территории и окружающим условиям, фактически создать на предложенной основе свой вариант квеста.

При описании игр используются наименования на казымском диалекте хантыйского языка. Иллюстративный материал представлен рисунками члена Союза художников РФ Н. А. Жеманской и также фотографиями игровых наборов, изготовленных народным мастером России Н. А. Тасьмановым для центра «*Нумас юнт*» в Ханты-Мансийске.

Опыт проведения квеста «Путешествие по стойбищу» в центрах «*Нумас юнт*»

Данная игровая программа разработана в рамках реализации проекта по актуализации обско-угорских напольных и интеллектуальных игр, реализованного Центром культурного наследия ханты им. В. Волдина. Впервые она проведена на площадке Этнографического музея под открытым небом «*Торум маа*» в июне 2022 г. В квесте приняло участие 14 детей, которые были поделены на 5 команд. В начале квеста ведущий показал ребятам карту, где были изображены избушка, лабаз, чум, хлебная печь, кострище – все они представляют объекты открытой экспозиции музея. Последовательность перемещения команды определялась маршрутным листом.

На каждой точке стоял человек из числа участников проекта – организаторов и волонтёров, которые предварительно прошли обучение по комплексу обско-угорских игр и имеют опыт работы с детьми.

В течении летних месяцев 2022 г. подобные квесты прошли в развивающих центрах «*Нумас юнт*» в посёлках Теги, Кышик, Игрим, Казым, Сорум, Унъюган; городах Нягань, Мегион, Пыть-Ях и др., которые провели руководители игровых центров.

Отзыв от организатора квеста М. В. Кабаковой, сотрудника Центра историко-культурного наследия «*Касум ёх*»:

«В музее села Казым сегодня провели первый квест «Путешествие по стойбищу» (Рис. 1–2). *Немного изменили игры в точках маршрутных по причине отсутствия некоторых игр и ориентировались на возраст и на комаров. Территория у нас большая, поэтому проходили квест 1,5 часа. А ещё одновременно было три группы. В каждой точке у нас не находился человек, а шёл с группой. За выполнение задания группы получали фрагмент пазла и в конце собирали его. Квест очень понравился детям. Нам, сотрудникам, тоже понравился. Продумано до мелочей, очень выручает в работе с организацией досуга детей. Впервые игры обско-угорских народов «упакованы» в прекрасное мероприятие, которое можно не только для детей, но и для взрослых организовывать. Спасибо!»*

Рис. 1–2. Проведение квеста «Путешествие по стойбищу» в с. Казым в 2022 г.

Итак, переходим непосредственно к описанию **квеста «Путешествие по стойбищу».**

Тематическое направление – обско-угорские интеллектуальные и напольные игры.

Цель: знакомство детей с комплексом обско-угорских игр, активизация познавательных и мыслительных процессов ребёнка, приобщение к традиционной культуре коренных народов Севера.

Задачи:

- *образовательные*: приобщение через игру к этнографическим знаниям
- *развивающие*: развитие когнитивных и творческих способностей
- *воспитательные*: привитие любви к традициям и культуре Югры

Возрастная группа: дети дошкольного возраста и младшего школьного возраста.

Принципы работы:

• *результативность* – квест-игра направлена на достижение заранее определённого конкретного результата

• *системность* – все задания логически связаны друг с другом одной темой – игры обских угров

• *дискретность* – квест-игра разбивается на отдельные шаги (этапы, точки), прохождение которых фиксируется и оценивается в ходе игры

• *доступность заданий* – в зависимости от возраста и подготовки ребёнка сложность заданий варьируется

• *эмоциональная окрашенность* заданий – через игровые формы и приёмы дети знакомятся с историей и культурой обских угров

Идея квеста заключается:

- в перемещении игрока по точкам, указанным в маршрутном листе
- в выполнении различных заданий

Каждое игровое задание связано также с конкретным природным или хозяйственным объектом (кораль с играми в бабки, лабаз с кубиками-замками, озеро с птицами и рыбами и проч.).

Количество точек (остановок) определяется сценарием и для каждой игры оно может быть различным. Предполагается, что у участников уже имеется определённый запас знаний и навыков по обско-угорским играм, полученных ранее на занятиях и мастер-классах по напольным и интеллектуальным играм хантов и манси.

Детям должна быть обозначена **конечная цель игры**, к реализации которой они стремятся.

Например:

*– В процессе прохождения маршрута необходимо собрать все фигурки от игры «**Тӧс щир вой**», получаемые за выполнение заданий квеста.*

Игровой комплект для «*Төс щир вой*» (Рис. 3) представляет собой дощечку с привязанной деревянной шпилькой на верёвочке, на которую вдеваются фигурки различных животных и других материальных объектов. Подробное описание этой игры казымских хантов можно найти в методическом пособии Т. В. Волдиной, Е. П. Новьюховой «Хантыйская игра «*Төс щир вой*» (Серия «*Нумас юнт*», 2022).

Рис. 3. Хантыйская игра «*Төс щир вой*»

Организация игрового пространства

Игры обских угров генетически связаны с традиционными видами хозяйственной деятельности (охотой, рыболовством, оленеводством), которые выступают как естественная форма познания мира. В связи с этим наиболее удачным вариантом квеста является его проведение на территории этнографического музея под открытым небом или детского этностойбища, где уже имеются архитектурные и хозяйственные объекты (избушка, лабаз, чум, хлебная печь и др.), а также орудия лова (слопцы, мордушки) и средства передвижения (нарты, обласа).

Таким образом, создаётся естественная связь между играми, традиционной культурой и природой родного края.

Необходимый реквизит для проведения квеста:

- карта квеста «Путешествие по стойбищу» (цельная и несколько штук, разделённых на пазлы)
- маршрутные листы: 5 вариантов с различной последовательностью объектов
- комплекс обско-угорских игр «***Нумас юнт***»:
  - кубик «***Питы вӯс***» (хант.) («Чёрная дыра»)
  - сборная головоломка «Замок» (3 вида)
  - косточки для игры-сказки «Голова щуки»

  - набор игральных камешков
  - палочки ***щол*** (хант.) / ***туслы*** (манс.)
  - устройство для игры «***Вөн хот***» (хант.)
  - головоломки «Палочка стоимостью пять лошадей», «Хитрый лис», «Ненецкий узел»
  - набор игральных бабок
  - игра «***Төс щир вой***» (хант.) («Удачу приносящая птица»)
- предметы традиционной культуры: оленьи шкуры, коробки из бересты, люльки и др.
- дипломы и призы

Сценарий квеста «Путешествие по стойбищу»

Организаторы собирают детей и рассказывают о правилах игры. Если детей много, то разбивают их на **команды**.

Карта квеста «Путешествие по стойбищу» (Рис. 4) разделена на **пазлы**, и, прежде чем с ней познакомиться, её необходимо собрать всей командой.

Рис. 4. Карта квеста «Путешествие по стойбищу»

Команды знакомятся с **картой**, где обозначены **«стоянки»**. Прохождение каждой из них представляет собой отдельный этап игры: на каждой остановке ребятам предлагается пройти те или иные испытания.

Каждой команде выдаётся свой **маршрутный лист** (Рис. 5). Нужно попросить ребят визуально соотнести объекты на карте с окружающим пространством (архитектурными или хозяйственными объектами на территории этнографического музея, этнолагеря и т. п.).

Рис. 5. Маршрутный лист (один из вариантов)

Для проведения квеста в центрах «*Нумас юнт*» в различных населённых пунктах разработан маршрутный лист с пустыми окошечками (Рис. 6) для оформления «стоянок» с учётом местных условий.

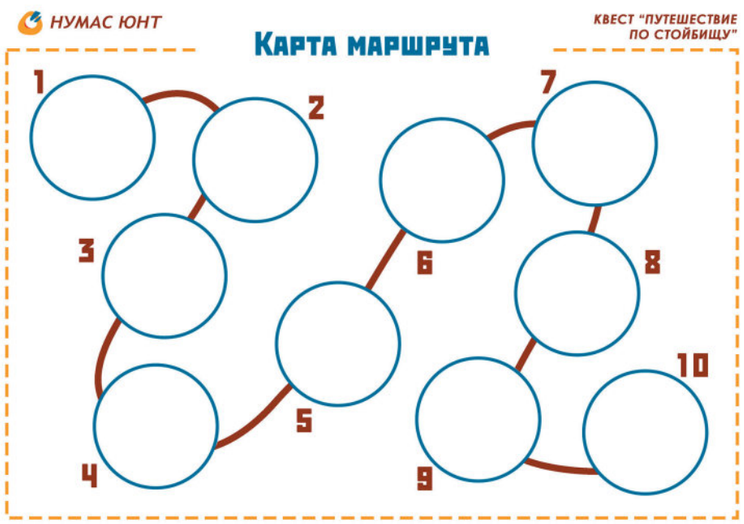


Рис. 6. «Чистый» маршрутный лист

Этапы квеста «Путешествие по стойбищу»

1. Стоянка *«Павэрт хот»* («Избушка»)

Обозначение на карте и объект маршрута (Рис. 7)

Стационарное срубное жилище из брёвен с двускатной крышей. Избушка представляет собой прямоугольный бревенчатый сруб. На фасадной стене имеется дверной проём, слева и справа – оконные проёмы. На крыше имеется печная труба для выхода дыма.

Рис. 7. Стоянка «*Павэрт хот*» («Избушка»)

Игры:

- «*Щол хот*» («Палочный домик») (Рис. 8)
- головоломка «Палочка стоимостью пять лошадей» (Рис. 9)

При прохождении этапа необходимо построить из палочек домик с крышей. Оценивается аккуратность, точность движений. Описание игры можно найти в методическом пособии Т. В. Волдиной, Н. А. Молдановой «Обско-угорские интеллектуальные игры с палочками» (Серия «*Нумас юнт*», 2022).

При работе с головоломкой «Палочка стоимостью пять лошадей» ребёнок должен воспроизвести название и рассказать легенду о происхождении головоломки.

Есть несколько вариантов выполнения этого задания в зависимости от возраста участников:

• собрать головоломку из деталей: палочки, ровдужной верёвочки, колечек

• перегнать колечко из одной петли в другую (разгадка содержится в методическом пособии Т. В. Волдиной, Н. А. Молдановой «Обско-угорские узелковые головоломки», серия «*Нумас юнт*», 2022)

• разгадать головоломку «Палочка стоимостью пять лошадей» с тремя кольцами посередине (усложнённый вариант)

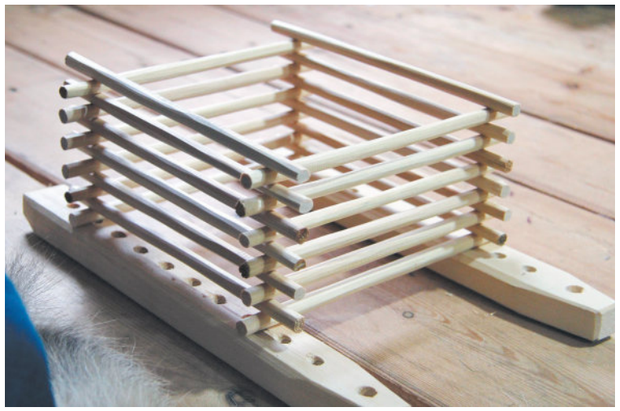


Рис. 8. «*Щол хот*» («Палочный домик»)

Рис. 9. Головоломка «*Вэт ӆов тынэп йӯх*»
(«Палочка стоимостью пять лошадей»)

За прохождение этапа участнику вручаются фигурки из игры «*Тӧс щир вой*» – «Брус» (Рис. 10) и «Лошадь» (Рис. 11).

Рис. 10–11. Фигурки из игрового набора «*Тӧс щир вой*», выдаваемые
за выполнение заданий на стоянке *«Павэрт хот»*

Загадка:

Амаматщєм!
Ньӑӆ хӧ вӧтща вортэсман ӆольӆэт.

Моя загадка!
Четверо мужчин стоят, упершись друг в друга.

Ответ: *ньӑӆ хот пӯӈэӆ* – четыре стены дома

2. Стоянка «*Рат хӑр*» («Кострище»)

Обозначение на карте и объект маршрута (Рис. 12)

Рядом с избушкой сооружают кострище *рат хӑр.* С двух сторон от него ставят две палки с развилками, на которые кладут крепкую и прямую палку *пӯт юх*. Под этой перекладиной разводят костёр и вешают котёл, а после приготовления пищи её убирают.

Рис. 12. Стоянка *«Рат хӑр»* («Кострище»)

Игры:

- кубик «*Питы вӯс*» («Чёрная дыра») (Рис. 13)
- комплект палочек «*Щол*»

На гранях кубика «*Питы вӯс*» есть числовые обозначения и ямка, закрашенная чёрным цветом. Для её закрашивания обычно применяли уголёк, что имеет прямое отношение к стоянке «*Рат хӑр*». Полное описание игры и различные этапы содержатся в методическом пособии Т. В. Волдиной «Обско-угорские напольные игры с палочками» (серия «*Нумас юнт*», 2022). При прохождении квеста

в индивидуальном порядке рекомендуется провести второй этап данной игры, когда нужно за 3 хода набрать 7 и более очков.

За прохождение этапа – стоянка «*Рат хӑр*» участнику вручается фигурка «Оселок» (Рис. 14).

Рис. 13. Кубик «*Питы вӱс*» («Чёрная дыра»)

Рис. 14. Фигурка «Оселок» из игрового набора «*Тӧс щир вой*»

Загадки:

Амаматщєм!
Йӑм ӆов ӆольӑм лот, турӑнӑн-варӑсӑн ӑнт єтӆа.

Моя загадка!
На том месте, где стояла хорошая лошадь, трава не растёт.

Ответ: *рат хӑр* – кострище

Амаматщєм!
Вӱрты эви ньӆыйӑӆ, йӈк эви ӆовӑӆтӑӆ, сӱмӑт эви вӧӆтӑӆ.

Моя загадка!
Красная девочка облизывает, водяная девочка гребёт, берёзовая девочка спать укладывает.

Ответ: *тӱт, ньалы, каврӑм йӈк* – костёр, ложка, кипяток

3. Стоянка «*Ньӱки хот*» («Чум»)

Обозначение на карте и объект маршрута (Рис. 15)

Переносное жилище оленеводов в форме конуса. На две основные жерди устанавливают от 20 до 60 жердей. Этот каркас зимой покрывается оленьими шкурами, летом – берестой или брезентом. В центре чума располагается очаг.

Рис. 15. Стоянка «*Ньӱки хот*» («Чум»)

Игры:

- напольная игра в палочки «*Щоӆ*» (3-й этап – установка «Чума», количество палочек – 30 шт.) (Рис. 16)

Дополнительный реквизит:

- шкура оленья

Ведущий устанавливает «чум» на рассыпанных палочках. Облегчает установку «чума» оленья шкура, ворс которой удерживает палочки от расползания в наклонённом состоянии (Рис. 17). Детям предлагается вытащить 3 палочки из-под «чума», не уронив конструкцию, согласно правилам, описанным в методическом пособии Т. В. Волдиной «Обско-угорские напольные игры с палочками» (Серия «*Нумас юнт*», 2022).

Прохождение этапа фиксируется, если ребёнку удалось самостоятельно построить «чум» из 3 палочек.

Рис. 16. Палочки «*Щоӆ*»

Рис. 17. Установка «чума» на оленьей шкуре

За прохождение этапа участнику вручается фигурка «Солнце» (Рис. 18).

Рис. 18. Фигурка «Солнце» из игрового набора «*Төс щир вой*»

Загадки:

Амаматщєм!
Јапәт хор сух ньўкєӈ ими хөс вэт оӈәт ӈўв тӑйәӈ, кӑт оӈты ӈўвӈәӈ лыпащӈән.

Моя загадка!
Женщина в шубе из шкур семи оленей имеет двадцать пять рёбер, два из которых свободны.

Ответ: *ньўки хот* – чум

Амаматщєм!
Ньөрәм кўтәпән йөщ тыйпи вэщәӈ хиши пай тӑхтыйән лаӈкәм.

Моя загадка!
Посреди тундры острый красивый бугор песка оленьей шкурой покрыт.

Ответ: *ньўки хот* – чум

4. Стоянка «*Вөнши*» («Сосна»)

Обозначение на карте и объект маршрута (Рис.19)

Значительная часть территории Сибири покрыта сосновыми лесами.

Из древесины сосны делают игрушки, ловушки, музыкальные инструменты, приспособления для рыболовства и охоты.

Рис. 19. Стоянка «***Вөнши***» («Сосна»)

Игра:

- головоломка «Хитрый лис» (Рис. 20)

Описание и разгадка головоломки «Хитрый лис» представлены в методическом пособии Т. В. Волдиной, Н. А. Молдановой «Обско-угорские узелковые головоломки» (серия «*Нумас юнт*», 2022). Для прохождения этапа ребёнку необходимо знать название головоломки, перечислить, из каких материалов она изготовлена, и объяснить название. Снять колечко, не развязывая узелков, и вернуть в исходное положение.

За прохождение этапа участнику вручается фигурка «Лисица» (Рис. 20).

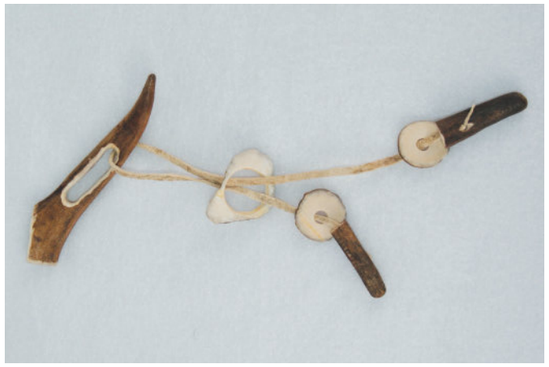


Рис. 20. Головоломка «Хитрый лис»

Рис. 21. Фигурка «Лисица» из игрового набора «*Төс щир вой*»

5. Стоянка *«Лор»* («Озеро»)

Обозначение на карте и объект маршрута (Рис. 22)

Озёра – излюбленные места водоплавающих птиц. Общее название птиц *Тухлəŋ войəт* ‘Крылатые животные’. В прибрежье озёр гнездятся утки, лебеди, журавли. Появление на озере гагар и чаек говорит о том, что это озеро рыбное. Показались ворон или орёл – где-то рядом ходит медведь.

Рис. 22. Стоянка *«Лор»* («Озеро»)

Игры:

- напольная игра в палочки «*Щол*» (25 палочек)
- игра «*Тухлəŋ вой*» («Птица») (Рис. 23)
- игра-сказка «Голова щуки» (Рис. 24-25)
- игра «Утиные носики» (Рис. 26)

Маленьким детям ещё сложно играть по правилам в палочки «*Щол*». Более лёгкий способ игры с палочками, используемый для тренировки, – подбрасывать палочку тыльной стороной ладони. Данное упражнение также тренирует ловкость и сноровку, готовя руки к полной версии игры. Для дошкольников желательно использовать палочки с гранями, так как они не соскальзывают с ладошки.

В игре «*Тухлəŋ вой*» прохождение этапа фиксируется, если ребёнок может определить птицу по выложенной фигуре, называет части птицы, самостоятельно выкладывает её силуэт. Описание и правила игры представлены в методическом пособии Т. В. Волдиной, Н. А. Молдановой «Обско-угорские интеллектуальные игры с палочками» (серия «*Нумас юнт*», 2022).

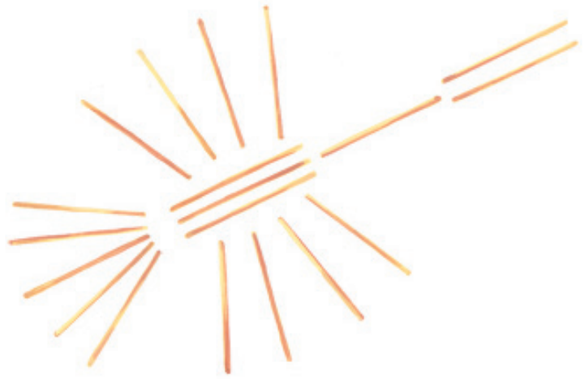


Рис. 23. Игра «*Тухлəŋ вой*» – «Птица»

Рис. 24-25. Игра-сказка «Голова щуки»

Рис. 26. Игра «Утиные носики»

Описание названий косточек щучьей головы можно найти в методическом пособии Т. В. Волдиной «Обско-угорская игра-сказка «Голова щуки» (серия «*Нумас юнт*», 2022). Детям предлагается определить названия косточек. Описание различных вариантов игры в «Утиные носики» представлено в методическом пособии Т. В. Волдиной, В. К. Ледкова «Обско-угорские напольные игры с косточками и утиными клювиками» (серия «*Нумас юнт*», 2022).

За прохождение этапа участнику вручается фигурка «Тетерев» (Рис. 27).

Рис. 27. Фигурка «Тетерев» из игрового набора «*Төс щир вой*»

Вопрос:
Какая птица имеет табуированное название *Лор вой* ‘Озёрная птица’?

1. лебедь-кликун
2. гагара
3. краснозобая казарка

Ответ: гагара

6. Стоянка *«Пөшас»* («Кораль»)

Обозначение на карте и объект маршрута (Рис. 28)

Кораль – это загон для домашних оленей. Его сооружают около жилища. Строят из жердей в виде деревянного забора высотой в 2–2,5 м.

Рис. 28. Стоянка ***«Пөшас»*** («Кораль»)

Игры:
- напольная игра в бабки (количество бабок – 10–20 шт.) (Рис. 29)
- головоломка «Палочка пуговичной петли» (Рис. 30)
- головоломка «*Йурән мөнхал*» («Ненецкий узел») (Рис. 31)

Дополнительный реквизит:
- аркан для ловли оленей
- олени из утиных носиков
- олени из щепы
- нарты ездовые
- упряжь оленья и др.

Для организации игры в бабки можно выбрать любой из её вариантов, описанных в методическом пособии Т. В. Волдиной, В. К. Ледкова «Обско-угорские напольные игры с косточками и утиными клювиками» (серия «*Нумас юнт*», 2022).

Для дошкольников хорошо подходит мансийская игра «Шапка с бабками», когда за несколько попыток нужно набрать определённое количество очков. Для младших

школьников – игра на выбивание бабок или игра с бабками кондинских манси.

Головоломки «Палочка пуговичной петли» и «Ненецкий узел» описаны в методическом пособии Т. В. Волдиной, Н. А. Молдановой «Обско-угорские узелковые головоломки» (серия «*Нумас юнт*», 2022).

Рис. 29. Напольная игра в бабки

Рис. 30. Головоломка «Палочка пуговичной петли»

Рис. 31. Головоломка *«Йурэн мөнхал»* («Ненецкий узел»)

За прохождение этапа участнику вручаются фигурки «Олень» (Рис. 32) и «Собака» (Рис. 33).

Рис. 32-33. Фигурки «Олень» и «Собака» из игрового набора «*Төс щир вой*», выдаваемые за выполнение заданий на стоянке «*Пөшас*»

7. Стоянка *«Лупас»* («Лабаз»)

Обозначение на карте и объект маршрута (Рис. 34)

Лабаз – хозяйственная постройка для хранения продовольственных запасов, одежды. Конструкция амбара устанавливается над землёй на столбах-сваях. Высота опор 1,5–2 м защищает припасы от сырости, а затёсы – от проникновения грызунов. В лабаз залазят по приставной лестнице – бревну с зарубками.

Рис. 34. Стоянка ***«Лупас»*** («Лабаз»)

Игры:

- кубики «Туман» («Замок») с разным количеством пазловых деталей – 6 деталей (два варианта) и 9 деталей (Рис. 35–42).

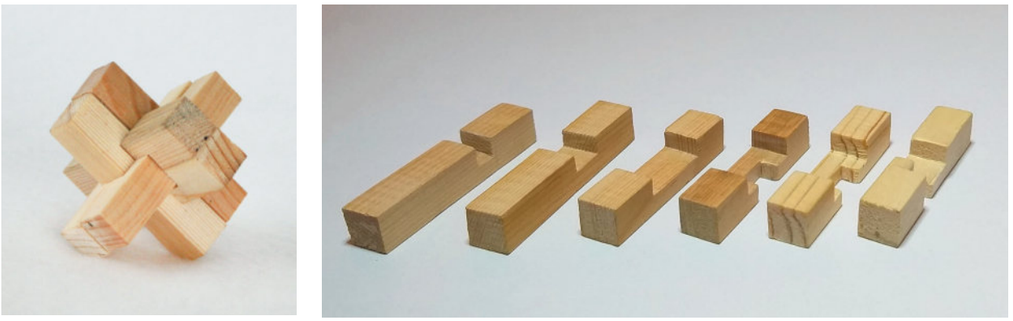


Рис. 35-36. Кубик «*Туман*» («Замок») из 6 деталей (вариант 1)

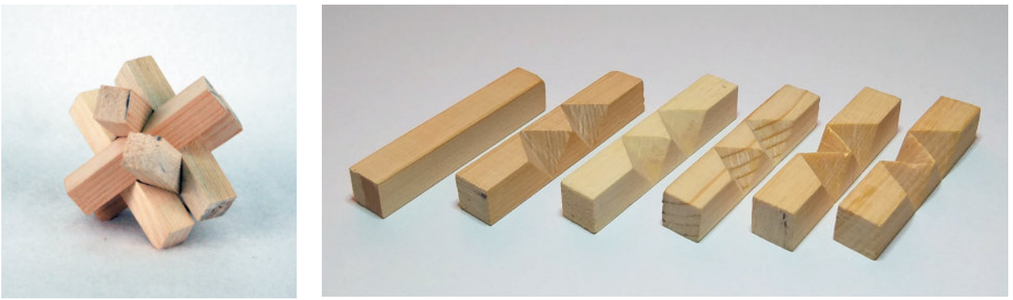


Рис. 37-38. Кубик «Туман» («Замок») из 6 деталей (вариант 2)

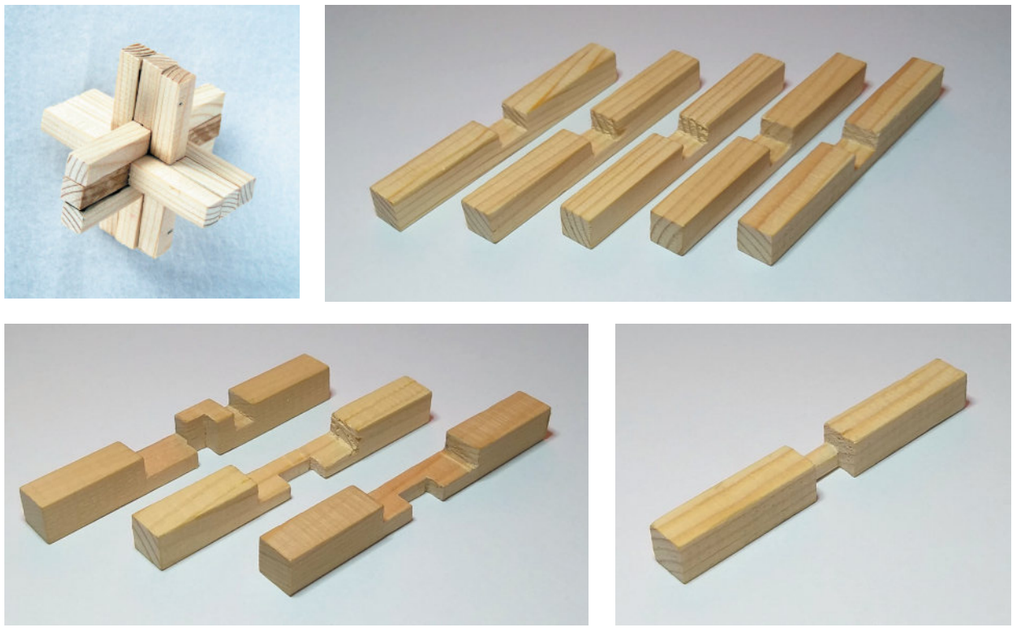


Рис. 39-42. Кубик «Туман» («Замок») из 9 деталей

При прохождении этапа необходимо собрать головоломку. Процесс её сборки описан в методическом пособии Е. С. Балиной, Т. В. Волдиной «Обско-угорская сборная головоломка «Замок» (Серия «*Нумас юнт*», 2022).

Так как процесс сборки кубика для дошкольников довольно сложный, можно предложить вариант задания: необходимо найти «ключик» – палочку, которую нужно провернуть и вынуть, чтобы кубик распался.

За прохождение этапа участнику вручается фигурка «Медведь» (Рис. 43).

Рис. 43. Фигурка «Медведь» из игрового набора «*Тӧс щир вой»*

8. Стоянка *«Йухан»* («Река»)

Обозначение на карте и объект маршрута (Рис. 44)

Издавна по рекам люди передвигались на лодках с вёслами – лёгких обласках или калданках. Крупнейшая река Югры – Обь (*Ас* – на языках обских угров). Здесь развито рыболовство. В сети попадают щука, окунь, налим и другие виды рыб. Мелкие речки перегораживают запорами, в них вставляют мордушки – ловушки для рыбы.

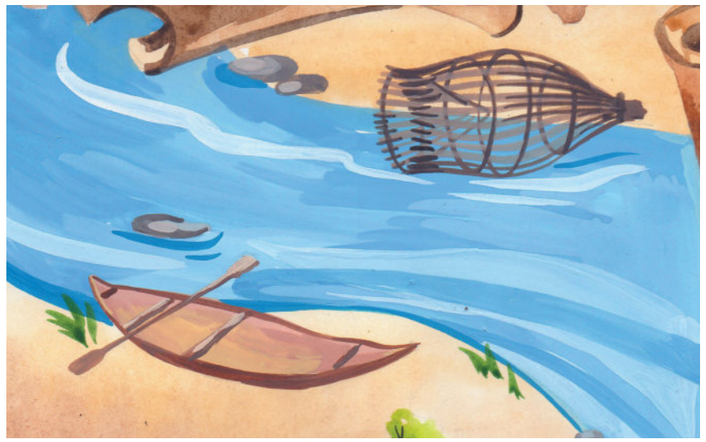


Рис. 44. Стоянка *«Йухан»* («Река»)

В лесных реках, богатых рыбой, обитает выдра, которую коренные жители добывают ради шкурки с блестящим густым мехом. Хозяином водной стихии является *Вит хон* (манс.), *Йинк вӧрт* (хант.), который распределяет рыбные запасы по водоёмам.

Игры:

- игра «*Вөн хот*» («Большой дом») (Рис. 45)
- напольная игра с камешками «*Кэв йунт*» (Рис. 46)

Дополнительный реквизит:

- лодка с веслом
- рыболовные снасти

Состязательная игра на развитие памяти казымских хантов «*Вөн хот*» переводится как «Большой дом», у восточных хантов она известна под названием «Зарубка» – «*Алли*». Дети играют в неё по правилам, описанным в методическом пособии Т. В. Волдиной, Н. А. Молдановой «Обско-угорские интеллектуальные игры с палочками» (серия «*Нумас юнт*», 2022). Игру можно усложнять или упрощать в зависимости от возраста участников. Например, малышам для знакомства с игрой «*Вөн хот*» подойдёт вариант с последовательным порядком вставки и удаления палочек.

В игре с камешками маленьким детям можно предложить собрать рассыпанные по земле камни в берестяную коробочку или мешочек. Для детей постарше предлагаются варианты игр, описанные в методическом пособии Т. В. Волдиной «Обско-угорские игры с камешками» (серия «*Нумас юнт*», 2022).

Рис. 45. Устройство для игры «*Вөн хот*» («Большой дом»)

Рис. 46. Камешки для игры «Кэв йунт»

За прохождение этапа участнику вручаются фигурки «Дух» (Рис. 47) и «Выдра» (Рис. 48).

Рис. 47-48. Фигурки «Дух» и «Выдра» из игрового набора «*Төс щир вой*»

Вопрос:

Какая птица для переваривания сосновой хвои ест мелкие камни?

Ответ: глухарь

9. Стоянка *«Ньань көр»* («Хлебная печь»)

Обозначение на карте и объект маршрута (Рис. 49)

Хлебная печь располагается вне жилища на открытом воздухе. Конструкцию печи возводят на фундаменте из брёвен в два-три венца, на котором расположен каркас из прутьев. Стены и свод печи обмазывают глиной. Обычно печь сферической формы. Над печью сооружают навес для защиты от осадков.

Рис. 49. Стоянка *«Ньань көр»* («Хлебная печь»)

Игры:

- верёвочная игра «*Лысәлты*» («Петляние») (Рис. 50)
- верёвочная игра «*Савнє кӯр*» («Сорочья лапка») (Рис. 51)

Известно, что сороки могут близко подлетать к жилищу и садиться на кораль, хлебную печь. Существует примета: если сорока стрекочет рядом с местом нахождения человека – в дом пожалует гость.

Описание верёвочных игр представлено в методическом пособии Т. В. Волдиной, О. В. Хандыбиной «Обско-угорские верёвочные игры» (серия «*Нумас юнт*», 2022).

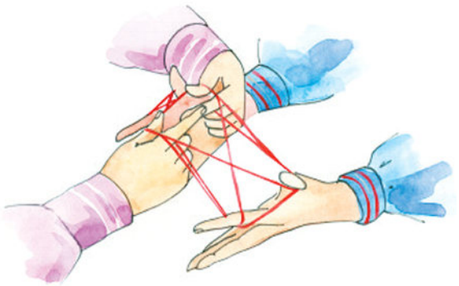


Рис. 50. Верёвочная игра *«Ӆысәӆты»* («Петляние»)

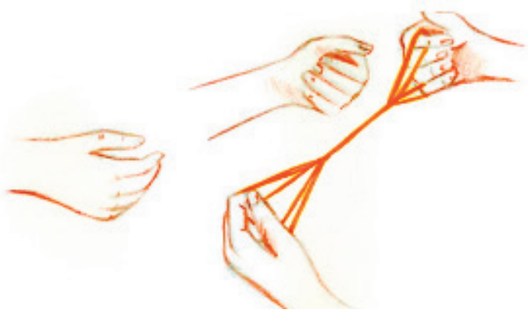


Рис. 51. Верёвочная игра *«Савнє кӯр»* («Сорочья лапка»)

За прохождение этапа участнику вручается фигурка «Луна» (Рис. 52).

Рис. 52. Фигурка «Луна» из игрового набора «*Төс щир вой*»

Загадка:

Амаматщєм!
Хотәӆ ван, ӆєпүәӆ хӯв.

Моя загадка!
Дом короткий, сени длинные.

Ответ: *савнє* – сорока

10. Стоянка «*Сӯмәт*» («Берёза»)

Обозначение на карте и объект маршрута (Рис. 53)

С давних времён берёза занимает особое место в жизни обских угров.

Это дерево относят к числу священных. К почитаемой березе приносили дары и просили удачи и здоровья.

Из бересты делали разную утварь: орнаментированные колыбели, коробки, вёдра, игрушки, грузила. Из капа (нароста на берёзе) мужчины делают рукоятки для ножей.

Рис. 53. Стоянка «*Сӯмәт*» («Берёза»)

Игры:

- мансийская игра *«Ӧйнас»* («Эхо») (Рис. 54-55)

Дополнительный реквизит:

- погремушки из бересты
- берестяные коробочки
- берестяные люльки

Описание игры «Ӧйнас» представлено в методическом пособии Т. В. Волдиной, Л. Н. Панченко «Мансийская игра «*Ӧйнас*» («Эхо»)» (серия «*Нумас юнт*», 2022).

Рис. 54-55. Мансийская игра «*Ӧйнас*» («Эхо»)

Самым маленьким детям – можно предложить поиграть в хантыйского «волчка» – *ӆӑрəнщəп.*

Для прохождения этапа ребёнку также можно задавать вопросы, связанные с изделиями из бересты. Дети должны знать, что со ствола берёзы снимают верхний слой – бересту – и из неё делают различные предметы, а путём выскабливания наносятся орнаменты.

Вариант задания: на представленных изделиях из бересты нужно найти орнамент птицы (Рис. 56-59).

Изображения птиц подразделяются на несколько групп:

- *оӆəм лӯк хӑншэт* ‘узоры глухарки сна’
- *вӯрщəк хурəт* ‘трясогузок изображения’
- *хӑлэв хурəт* ‘чаек изображения’
- *кӑт ухəӈ войəт* ‘двухголовые птицы’

На спинке берестяной колыбели обычно изображают «Глухарку сна» (Рис. 59).

Двухголовая птица также именуется *щорəс хӑны вой* (Рис. 56).

Рис. 56. Коробочка с изображением двухголовой птицы

Рис. 57-58. Коробочки с изображением птицы

Рис. 59. Люлька с орнаментом «Глухарка сна»

Этот этап является предпоследним, в конце его прохождения игрокам вручается фигурка «*щорэс хӑны вой*» (Рис. 60)

Рис. 60. Фигурка «Легендарная птица» из игрового набора «*Төс щир вой*»

11. Стоянка «*Хӑтлӑу хӑр*» («Солнечная поляна»)

Игры:

- игра «*Төс щир вой*» («Удачу приносящая птица»)
- игра «*Пилӆы щоӆ*» («Непарная палочка»)

Это заключительный этап квеста.

Все собранные фигурки являются неотъемлемой частью набора для игры «*Төс щир вой*» («Удачу приносящая птица»). Её описание и правила содержатся в методическом пособии Т. В. Волдиной, Е. П. Новьюховой «Хантыйская игра «*Төс щир вой*» (Серия «*Нумас юнт*», 2022). Игрокам предлагается нанизать все фигурки на штырёк, прикреплённый с помощью верёвочки к деревянной решётчатой дощечке, и самостоятельно поиграть в эту увлекательную игру на полянке.

Рис. 61. Участники квеста в музее «*Торум маа*»

В завершении можно показать участникам игру-фокус «*Пилӆы щоӆ*» («Непарная палочка»). Описание игры – в методическом пособии Т. В. Волдиной, Н. А. Молдановой «Обско-угорские интеллектуальные игры с палочками» (Серия «*Нумас юнт*», 2022).

В этот момент организаторы подводят итоги квеста, а затем приглашают детей на чаепитие, награждают подарками.

Технология квест-игры хорошо зарекомендовала себя в образовательном процессе. Предполагается, что в квесте «Путешествие по стойбищу» принимают участие дети, которые ранее прошли мастер-классы от тренеров и преподавателей проекта «*Нумас юнт*». Квест является кульминацией цикла игровых занятий для закрепления знаний в области традиционной культуры обских угров. В задачи квеста входит освоение навыков командной работы, поэтапное движение к конечной цели, ориентирование на местности. Тренеры и волонтёры осваивают практические навыки работы с детьми, углубляют свои знания в области этнографии.

Квест «Путешествие по стойбищу» на протяжении 2022 г. был апробирован в музеях (музей «*Торум маа*», Центр историко-культурного наследия «*Касум ёх*» и др.), во многих детских садах и школах Югры.

Применение в образовательной деятельности квест-технологий является перспективным направлением. Развитием квеста «Путешествие по стойбищу» может стать

включение в него состязательных подвижных игр (прыжки через нарты, стрельба из лука, броски обручей и др.).

При подготовке мастер-классов по традиционным играм обских угров рекомендуется вплетать в канву занятий стихи, загадки, сказки, былички. Поэтические произведения обско-угорских авторов помогут погрузить детей в мир таёжных жителей, формируют устойчивые образы духовной культуры, вызывают эмоциональный отклик.

Примерный перечень произведений:

А. Тарханов «Песня каюра»

Л. Лапцуй «Бросок», «Игра в оленей»

М. Вагатова «Мужчина проехал…», «Моя берёзонька»

Ю. Вэлла «Песня ненецкого мальчика»

Ю. Шесталов «Олень», «Лиса» и др.

В данную разработку вошли загадки из фольклорного сборника В. И. Сподиной «Коротенькие сказки с верховий «Белого озера».

Творческий подход к проведению квеста с включением комплекса традиционных игр позволит получить максимальный познавательный результат и достичь желаемых целей по активизации мыслительных процессов ребёнка, приобщить детей к традиционной культуре коренных народов Севера.

В. Г. Фанова

Серия игр-квестов по краеведению и культуре коренных народов Югры

Любовь к родному краю, знание его истории – основа, на которой и может осуществляться рост духовной культуры всего общества.

Д. С. Лихачёв

Мы живём в интересное и сложное время, когда на многое начинаем смотреть по-иному, многое заново открываем и переоцениваем. В первую очередь, это относится к нашему прошлому, которое мы, оказывается, знаем очень поверхностно. Что заботило, радовало и тревожило наших предков, чем они занимались, как трудились, о чём мечтали, рассказывали и пели, что передавали своим детям и внукам? Ответить на эти вопросы сегодня – значит восстановить связь времён, вернуть утерянные ценности. Обратиться к истокам поможет фольклор, ведь его содержание – жизнь народа, человеческий опыт, просеянный через сито веков, духовный мир человека, его мысли, чувства, переживания. Народная культура во все времена была базисом всей национальной культуры, её исторической основой. Эту простую истину следует помнить в нынешние непростые времена, когда разрушенными оказались не только целостность народной культуры, но и всё, что было связано с духовно-нравственными принципами народной жизни, начиная с дома, семьи и заканчивая отношением к труду, Земле-Матери, Природе.

Актуальность изучения краеведения в современном обществе очевидна. Краеведение является одним из важнейших источников расширения знаний о родном крае, воспитания любви к нему, формированию гражданственности. Любовь к родине начинается с ощущения родного края, родной земли.

Изучение краеведения воспитывает стремление быть полезным своему родному посёлку / городу, месту, где родился и вырос; становится фундаментом, на котором можно воспитать гордость за свою страну, свой край и стремление активно участвовать в общественных процессах. Краеведческая работа расширяет у детей кругозор, развивает словесное и изобразительное творчество. Вспомним замечательные слова известного русского учёного Д. С. Лихачёва: «Краеведение учит людей не только любить свои родные места, но и знать о них, приучает их интересоваться историей, искусством, литературой, повышать свой культурный уровень. Это – самый массовый вид науки».

Краеведение сегодня становится важным средством повышения качества знаний. Краеведческие занятия активизируют мыслительную деятельность, позволяют разнообразить методику мероприятий, участвуют в патриотическом воспитании.

Прекрасным дополнением для овладения знаниями о крае стали игры коренных народов Севера, которые зародились в далёком прошлом. До наших дней дошло множество таких игр. Передаваемые из поколения в поколение, они вобрали в себя лучшие национальные традиции. По играм мы можем судить о культуре и быте, о нормах поведения, существовавших у коренных сибиряков.

Игра – один из важнейших видов развивающей деятельности человека, применяемый с детства, потому что ребёнок лучше усваивает информацию, получаемую в ходе различных игр. Способности, приобретённые и совершенствуемые в игровом процессе, помогают лучше ориентироваться в жизненных ситуациях, легче и быстрее находить верные решения и адаптироваться к окружающим изменениям.

Игра является одним из главных средств воспитания детей, она отражает действительность. Игры детей ханты и манси направлены на познание окружающей действительности, усвоение обычаев, традиций и обрядов. А также на овладение необходимыми для жизни умениями и навыками. Традиционные игры детей не только развивают ум ребёнка, но и закаляют его нравственно и физически, укрепляют здоровье. Детям с малых лет внушается, что в лесу нельзя быть никому обузой.

Игры детям открывают красоту и богатство природы, воспитывают бережное отношение к лесам, водоёмам, живым существам. Игры детей в основном проходят в лесу. Игра практически всегда имитирует промысловую и бытовую деятельность взрослых. Прежде всего, это стрельба в цель из лука. Для игры в охотников используются также старые ловушки, капканы, черканы, небольшие слопцы, петли. Эти игры направлены на развитие физических качеств.

Народные игры и игрушки – это прекрасное средство развития активной личности. Игры не пустое занятие. Воспитательное значение народных игр трудно переоценить, вот почему взрослые должны уметь использовать их, воспитывая детей. В традиционной жизни ханты рано приобщали детей к изготовлению народной игрушки. Этот вид декоративно-прикладного искусства у обско-угорских народов является особо привлекательным и доступным для детей. Народная игрушка всегда выразительна. А игрушки хантыйских детей повторяют предметы из взрослого мира: маленькие чумы, изображения оленей и нарт, куклы, одетые в меховую одежду, украшенные бисером халаты. Дети всегда умели вдохнуть в эти одушевлённые предметы жизнь. Игрушка, необходимая ребёнку, должна оставлять простор для его творчества. Она может быть очень условной, как это чаще всего и бывает, но именно такая игрушка позволяет ребёнку переноситься через время и расстояние, является постоянным движением, постоянным перевоплощением. Увидев народные игрушки, дети всегда проявляют интерес. Используя этот интерес, можно с помощью старинных игр и игрушек знакомить детей с историей своего народа. Традиционные игры детей не только развивают ум ребёнка, но и закаляют его нравственно и физически, укрепляют здоровье. Использование детьми северных народов простейших игрушек позволяет им присваивать ряд общих сенсомоторных способностей, которые

необходимы в дальнейшем для овладения конкретными трудовыми умениями и навыками.

Для работы с детьми, проверки усвоенных знаний и стимуляции у них интереса к истории края и традициям коренных народов Югры нами выбран **квест** – игровая педагогическая технология, способствующая формированию решения определённых задач на основе грамотного выбора альтернативных вариантов через реализацию определённого сюжета.

Квесты можно использовать во время любого праздника, на разных уровнях освоения этнокультуры народов ханты и манси. Они могут охватывать отдельную проблему, тему, могут быть и межпредметными. Квесты могут быть организованы в разных пространствах. Технология квестов является одним из перспективных направлений формирования информационных и коммуникативных компетенций детей. Она призвана не только улучшить восприятие материала, но позволяет стимулировать умственное и нравственное развитие детей.

Применяйте современную игровую технологию «Квест» в своей работе, ведь познать этнокультуру, погружаясь в сказочное пространство народных игр намного интересней!

Занимательных квестов!

Краеведческая игра-квест «Мой край родной»

Цель: формирование гражданско-патриотических качеств через популяризацию и развитие краеведческих знаний детей.

Задачи:

- *образовательные*: создание условий для развития познавательного интереса к изучению истории родного края, его достопримечательностей и выдающихся личностей
- *развивающие*: повышение исследовательского интереса, творческой активности
- *воспитательные*: развитие чувства гордости за свою малую Родину

Возрастная группа: 10-13 лет.

Оснащение (реквизит, необходимый для проведения квеста):

- 2 комплекта карточек: первый – с названиями трав; второй – с названиями болезней и их симптомами для этапа 1
- вопросы викторин, оформленные интерактивно, в виде заданий или на отдельных листках для зачитывания ведущим – для этапов 2 и 4
- комплект заданий с ребусами для этапа 3

Игра проводится в форме путешествия участников по станциям:

– В путь! Сегодня вы услышите много народных пословиц. В пословицах, поговорках, наставлениях – народная мудрость. Из глубин веков взывают к нам живые голоса. Они сближают человека с человеком, род с родом, народ с народом. Они

*дальновидно остерегают потребительски относиться к обществу, природе, учат думать о завтрашнем дне. Как говорится в одной пословице моего народа ханты: «**Хӧй йӧш кӯтəп эвəлт кєрлəл – щит уйа йнт питəл**»* (казым. хант.) *– «Кто свернёт на полпути – у того не будет счастья».*

Этап 1.
«*Тайга вылечит*»

– Болеть приходится всем, но наша тайга побеспокоилась о том, чтобы помочь справиться со своими болезнями травками и растениями. У меня два комплекта карточек, один – с названиями трав, другой – с названиями болезней, их проявлениями. Необходимо привести карточки в соответствие с методами лечения болезней.

Комплект карточек с названиями следующих трав:
ромашка
малина
подорожник
мать-и мачеха
крапива
пижма
черника
шиповник
клюква
багульник
кора черёмухи
смола лиственницы и сосны (живица)
морошка

Комплект карточек с названиями болезней:
простуда
ангина
порезы, ссадины
кашель
кровотечение
кожные заболевания
заражение паразитами
болезни глаз
простуда

цинга, авитаминоз
заражение паразитами, кашель
туберкулёз, расстройство желудка
цинга, авитаминоз
заболевания печени

Ответы:
ромашка – ангина
малина – простуда
подорожник – порезы, ссадины
мать-и мачеха – кашель
крапива – кровотечение
морошка – заболевания печени
пижма – заражение паразитами
черника – болезни глаз
багульник – заражение паразитами, кашель
шиповник – простуда
кора черёмухи – туберкулёз, расстройство желудка
смола лиственницы и сосны (живица) – цинга, авитаминоз
клюква – цинга, авитаминоз

Этап 2.
«*Таёжные секреты*»

Кто к дверям подошёл, должен в дом войти.
Хантыйская пословица

– Вокруг наших поселений и городов всё ещё шумит тайга, – поредевшая, обожжённая, но такая же священная для народов ханты и манси, как и тысячелетия назад…

А сколько тайн хранит тайга! Сегодня Вы прикоснётесь к некоторым таёжным секретам.

Викторина:

1. Это животное славится строительным искусством (бобёр).

2. Это самое маленькое животное (землеройка).

3. Этому зверю помогает выжить удивительная выносливость, он может не есть помногу дней, не теряя силы и не выходя из формы (волк).

4. Самое прожорливое насекомое (стрекоза).

5. Он бежит задними ногами вперёд (заяц).
6. Это теряет лось каждую зиму (рога).

7. Их ловят и съедают волки, крупные хищные птицы похищают детенышей, а беркут нападает на взрослых (лисы).

8. Эту птицу называют пернатая «кошка» (сова).

9. Эта птица выводит потомство зимой (клёст).

10. Из этого дерева делают спички (осина).

11. Листья хвойных растений (хвоя).

12. Это дерево тонет в воде, но не гниёт (лиственница).

13. Самый страшный враг леса (пожар).

14. Самый долгоживущий кустарник Сибири (черника).

15. Ягоды этих кустарников не боятся снега (клюква, брусника, калина, рябина).

16. Самый морозостойкий кустарник Сибири (смородина).

17. Дерево-долгожитель растёт в нашем крае, и его нельзя сплавлять по рекам (лиственница сибирская)

18. Самое высокое дерево края (сосна сибирская, высотой до 30 метров).

19. Можно ли употреблять в пищу сосновые шишки? (Можно, если это шишки кедра – сосны сибирской, они содержат до 60% полезного кедрового масла).

20. Растения нашего края, которые называют «пионерами» (лишайники, они могут жить на голых камнях, скалах, после их отмирания на этом месте могут поселиться другие растения).

Этап 3.
«Если нет ума, то острый нож и топор не помогут»

Задания-ребусы (Рис. 1-4)**:**

Рис. 1. Ребус № 1 (сосна)

Рис. 2. Ребус № 2 (кедр)

Рис. 3. Ребус № 3 (ива)

Рис. 4. Ребус № 4 (жимолость)

Этап 4.
«*Секреты титульных народов Югры*»

Соболь не резвится, глухарь не поёт,
сырок не играет – душа моя умирает.

Дороги, где бы они ни лежали на земле-ли,
на воде-ли, многому учат человека.

Хантыйские пословицы

Викторина:

1. Какими промыслами занимаются народы Севера?
(охота, звероводство, оленеводство, рыболовство)

2. Жители нашей Югры строят себе жилище в форме конуса. Как называется такое жилище?
(чум)

3. При помощи чего коренные жители передвигаются по тундре?
(оленьих упряжек)

4. Назовите разновидности обуви у северных народов.
(унты, пимы, бурки, кисы)

5. «Сполох красиво играет да не греет». Что такое сполохи?
(северное сияние)

6. Как называются хантыйские сани?
(нарты)

7. Когда появилось первое упоминание Югры в русских летописях?
а) 596 г.
б) 896 г.
в) 1096 г.
г) 1796 г.
(ответ: в)

8. Когда были образованы угорские княжества?
а) 10 в.
б) 11 в.

в) 12 в.
г) 15 в.
(ответ: в)

9. Когда был подписан Указ Петра I о массовом крещении сибирских народов, включая ханты и манси?
а) 1703 г.
б) 1705 г.
в) 1708 г.
г) 1710 г.
(ответ: г)

10. В каком году окружной центр Остяко-Вогульск переименован в Ханты-Мансийск, а округ в Ханты-Мансийский?
а) 1920 г.
б) 1930 г.
в) 1940 г.
г) 1950 г.
(ответ: в)

11. В каком городу Ханты-Мансийску присвоен статус города?
а) 1930 г.
б) 1940 г.
в) 1945 г.
г) 1950 г.
(ответ: г)

12. Как называется мужская одежда коренных жителей из оленьих шкур?
а) палица
б) малица
в) салица
г) жалица
(ответ: б)

13. Как называют шубу с мехом наружу?
а) соха
б) шоха

в) моха
г) доха

(ответ: г)

14. Задание на знание названий рек и озёр

– *Послушайте легенду*:

Давным-давно жила красивая девушка *Аннэ*. И не только красивая она была внешне, но была очень добрая, честная и внимательная. И любили её все вокруг. Проезжал как-то по небу великий и грозный бог *Торум*, увидал он её и решил забрать с собой. Не хотела она покидать края родные, но ничего не поделаешь, пришлось ей уехать с ним. Три года рыдала красавица *Аннэ*, а с неба на землю капали её слёзы и наполняли реки и озёра. Вот так по легенде образовались в Югорской земле все водоёмы.

Озёра и реки,
Озёра без края –
Ковши голубые,
Вода голубая…

– *А теперь назовите самые известные в Октябрьском районе реки и озёра.*

Завершение квеста:

– ***Сотынысь ӧлэ̄н*** (сосьв. манс.)*!* ***Па йӓм вөлəм*** (казым. хант.)*! Так хочу закончить нашу встречу на мансийском и хантыйском языках. Оно означает: «Живите в гармонии, живите с миром!»*

Завершим нашу встречу четверостишием Ю. Шесталова «Знает не тот, кто много жил…» (Перевод С. Ботвинника):

Знает не тот, кто много жил.
Знает тот – кто много дорог исходил.
Много дорог – у знатока.
У идущего – много дум.

Сценарий квеста
«Кулинарная книга рецептов Югры»

Мой народ, в каком краю земли
Ты рождён природою предвечной?
Сквозь туман веков тебя вели
Труд и сила щедрости сердечной.

Роман Ругин

Цель: знакомство с этнической культурой народов ханты и манси
Задачи:
• *образовательные*:
• расширение знаний о родном крае
• создание условий для развития познавательного интереса к изучению традиций, игр, фольклора, литературы коренных народов Югры, их кулинарного искусства
• *развивающие*:
• развитие наглядно-образного мышления, памяти, внимания, смекалки
• развитие речи, творческих способностей, познавательных интересов, умения размышлять активности
• приобретение навыков приготовления традиционных северных блюд
• *воспитательные*:
• привитие любви к родному краю, природе и культуре Югры
• формирование чувства прекрасного

Возрастная группа: учащиеся средних и старших классов

Что важно учесть при проведении квеста на улице:

- все задания должны быть безопасны
- не может быть разночтений в успешности / неуспешности прохождения задания
- задания должны выполняться в условиях возможной максимальной гигиеничности
- после квеста прямо на природе можно организовать пикник, – всё-таки и аппетит после игры будет отменный, и выглядит такое застолье поинтереснее обычного
- квест организуется в таком месте, где это не будет мешать общественности

Квест – это своеобразный праздник, на котором будет много интересного. Пусть это будет вкусно, весело и познавательно!

Суть квеста

Без ведущих на празднике обойтись никак нельзя, это будут весёлые таёжные ягоды – **Клюква, Морошка, Голубика, Брусничка, Черничка** и сама **Ягодная фея**.

Участники квеста, выполняя задания **Северных ягод**, получают **страницы,** собрав которые вместе, можно составить «**Кулинарную книгу Югры**». Получив задание от ведущих–Ягод и выполнив его, участники квеста получают страницу с «**рецептом**».

В конце квеста игроки обычно обнаруживают «**коробку с подарками**», поэтому вам нужно придумать какие-то милые сувенирчики для всех гостей.

– Тема нашего квеста – знакомство с играми и кухней народов Севера.

Ягодная фея:

– Однажды я сидела на таёжной полянке. Пила ароматный таёжный чай и ела свежий-свежий, только что испечённый ***ньань*** (казым. хант.). *Блюда югорской тайги я считаю лучшими в мире, вы, наверное, согласитесь со мной. Когда-нибудь вы попробуете все наши знаменитые на весь мир блюда.*

Так вот… Пока я сидела, погода испортилась! Начал дуть сильный-сильный ветер. Я уже собиралась уходить, как вдруг ветер принёс мне в руки страницу из какой-то старой книги. Я быстро спрятала листок в свой ***тӯтщаӈ*** (казым. хант.), *вспомнила о нём только вчера. Оказалось, что это страничка из старинной книги неизвестного автора, на которой написано задание.*

Вот эта страничка…

Этап 1.
Загадки из *тутчана*

Ведущая (Морошка):

– В героических сказаниях часто встречается сюжет с заданием отгадать загадку с целью проверить, насколько умён, сообразителен сказочный герой или герой легенды. Только умный, сообразительный герой может без труда отгадать, что значит или что желает от него встретившийся в пути человек.

Каждая загадка начинается с контактоустанавливающей фразы со слушателями: ***Амаматщєм*** (казым. хант.)***! Мулькем-о-о*** (сург. хант.)***!*** *Что означает: «Моя загадка! Моя загадка-о!»*

В конце основного текста загадки звучит вопрос: ***Тӑми муй*** (казым. хант.)*?* ***Тит мӯвәты*** (сург. хант.)***?*** – «*Это что?*»; ***Тӑм хӑй*** (казым. хант.)***?*** ***Тэми ӈөйхи*** (сург. хант.)***?*** – «*Это кто?*»

Что попробуем?

Амаматщєм! Мулькем-о-о!
Белая лошадь в щель двери смотрит.
Тит мӯвәты? Тэми ӈөйхи?

(луна)

Амаматщєм! Мулькем-о-о!
Всю жизнь позже всех ложится и раньше всех встаёт.
Тит мӯвәты? Тэми ӈөйхи?

(Полярная звезда)

Амаматщєм! Мулькем-о-о!
Четверо одну шапку держат.
Тит мӯвәты? Тэми ӈөйхи?

(стол)

Амаматщєм! Мулькем-о-о!
В меховых штанах мужчина в бору бродит.
Тит мӯвәты? Тэми ӈөйхи?

(медведь)

Амаматщєм! Мулькем-о-о!
Стоит на одной ножке в оранжевой ягушке.
Тит мӯвәты? Тэми ӈөйхи?

(морошка)

Ведущая ягода – **Морошка** выносит на традиционном деревянном блюде ***хӯван*** (казым. хант.) – что-то воздушное, очень похожее на косички копчёного сыра, но молочных продуктов в рационе северян нет.

– А ещё обо мне есть такая загадка:

Ньөрәм кӯтәпән вӯрты ухшамәӈ ими омәсәл (казым. хант.).
Посреди болота женщина в красном платке сидит.

(морошка)

– А теперь вопрос от меня, ягоды Морошки: что это я вынесла? И зачем?

Оказывается, это народное средство гигиены ***вөтләп*** (казым. хант.) – мягкая стружка, получаемая от скобления дерева. Когда салфеток не было, все ханты таким средством пользовались.

После задания – торжественное посвящение в участники квеста и вручение первого рецепта.

Ягодная фея:

– Север закаляет не только характер, а ещё и желудки. Чего много не съешь – так это ***рӑк вуй*** (казым. хант.)*, что-то вроде сливочного масла по-хантыйски. Делается оно из нутряного оленьего жира. Употребляется в растопленном виде, а можно и так с хлебушком погрызть. Кухня коренных народов специфична. Сама природа обеспечила человека таким набором продуктов, чтобы он мог выжить в наших широтах. Взять, например, лепёшки из оленьей крови. Они полезны, из-за большого содержания железа повышают уровень гемоглобина. Почти все рецепты хантыйской кухни малокомпонентные, максимум 2–3 ингредиента. Но из скудного пищевого сырья северный народ создал здоровую кухню.*

Правила приёма пищи

- ешь больше рыбы варёной или сырой
- ешь мясо варёное или сырое, не держи мясо в воде
- ешь сколько хочешь и когда захочешь, желудок, как сам человек, должен всегда работать
- рыбу, мясо ешь без соли: соль связывает суставы, отягощает кости

Ягодная фея:

– В последнее время в рационе ханты появилось много нового, но традиционные блюда сохранились. В приготовлении они просты, по финансам незатратны, много времени не отнимают, зато сытны и полезны.

Без рыбы хантыйская кухня немыслима, для них она как картошка для русских!

В нас быстрота от резвых щук,
От них порыв и пыл.
А наш осётр, наш добрый друг,
Нас к важности склонил.
В нас нежность сосьвинских сельдей,
Напористость язя,
Живучесть с отроческих дней
У нас от карася.
Глаза тайменей молодых
Прекрасны как цветки.
Мы детям подарили их –
Сынам моей тайги.
Прыть хариуса-молодца
Нам по душе пришлась.
И от налима-хитреца
Есть кое-что у нас.

Юван Шесталов

Ягодная фея:

– Коренные жители Севера знают множество способов заготовки и приготовления рыбы. Делают даже студень из чешуи. Кстати, уху ханты употребляют по-особому: рыба отдельно, бульон отдельно.

Язь обитает в реках и озёрах Югры. В традиционной кухне народов Севера из предварительно сушенного язя и других пород готовили жареную рыбу ***шөмəх*** (казым. хант.) *и вяленную рыбу без костей. В таком виде рыба хранится долго, не теряя вкусовых качеств. Ну, а свежую рыбу лучше всего запечь по традиционному рецепту ханты* (Рис. 5)*. Язя в собственном соку коренные народы Севера готовят в печи.*

Рис. 5. Страница с рецептом «Язь, запеченный по-хантыйски»

Этап 2.
Игротека: «Камешки»

Ведущая (Клюква):

– Я приготовила для вас маленькие закуски, которые называются канапе. Это очень просто! Вот кубики сыра, украшенные полезными ягодами клюквы. Вместо шпажек – тонкие берёзовые веточки. Вкусно?

А теперь моё задание для вас. Как вы думаете, что это такое?

Амаматщєм! Муԉкем-о-о!
Без корней, а на земле растёт.
Тит мӱвəты? Тэми ԉөйӽи?
(камень)

*– Вот с камешками мы и поиграем сегодня. Северо-хантыйское название игр с камешками «**Кэв йунт**» («Игра в камешки»), мансийское – «**Āхвтасыл туслэ̄в**» («Камешками играем»).*

Вариант 1.

Для игры необходимо 5 камней. В каждом туре 4 камня раскладываются в определённых комбинациях. Пятый камень – ведущий. При его подбрасывании вверх игрок должен успеть подхватить лежащие на полу камни.

1-ый этап. Четыре камня раскладываются по отдельности. Ведущий камень подбрасывается четыре раза. Каждый раз, до того, как его поймать, игрок должен успеть захватить один камешек. Таким образом, поочередно он захватывает каждый из четырёх лежащих на полу камней.

2-ой этап. Расклад: две кучки по два камешка. Ведущий камень соответственно подкидывается два раза. При каждом его подбрасывании необходимо поочередно подхватить каждую пару камешков.

3-ий этап. Кладутся отдельно один камешек и кучка из трёх камешков. При подкидывании ведущего камня подхватываются сначала три камня, потом один.

4-ый этап. Далее четыре камня кладутся вместе в одну кучку, при подкидывании ведущего камня игрок должен успеть подхватить их, прежде чем поймать ведущий камень.

Если действующий игрок не успел поймать камешек, то ход переходит к другому.

Вариант 2.

Для игры берётся как можно больше камней, которые складывают в одну кучку. Принцип игры тот же, что и в предыдущем варианте. Ребята садятся кругом и играют по очереди: не поймал – играет следующий.

Подкидывается всегда один и тот же камень, а подхватываются камни из кучи в любом количестве. Когда «выловлены» все камешки, подсчитывается их количество у каждого из игроков.

Играют до тех пор, пока один из игроков не проиграет. В наказание проигравший бежит до определённого места.

Вариант 3.

На ладони размещали 10–15 камешков, подбрасывали их вверх и ловили тыльной стороной кисти руки.

При повторном подбрасывании пойманных камешков тыльной стороной руки нужно поймать в ладонь нечётное количество камешков.

При успешном прохождении испытания из пойманных в руку камней игрок убирает парные камешки, а оставшийся беспарный «нечётный» камешек откладывает в сторону – забирает себе.

Далее игрок продолжает подбрасывать оставшиеся камешки до тех пор, пока не ошибётся. Если не поймал камень или в ладони окажется чётное количество камешков – ход переходит к другому игроку.

Победителем считается игрок, у которого накапливается наибольшее число отложенных в сторону «нечётных» камешков.

– Молодцы! Справились с моим заданием!

– А кто помнит, как на языке ханты или манси назывались мои игры с камешками?
(хантыйское название игр с камешками – «*Кэв йунт*» – «Игра в камешки», мансийское – «*Āхвтасыл туслэ̄в*» – «Камешками играем»).

– На одном из камней, которые лежат на нашей поляне, находится задание для следующего этапа! Именно там вам и надо искать следующее задание.

– Нашли, молодцы! А вот и следующая страничка нашей Кулинарной книги. ***Рыбная мука****, которая делается из сушёной рыбы, является источником полезных веществ для коренных народов Севера. Такая мука долго хранится, поэтому охотники и оленеводы берут её с собой в походы.* ***«Суп из рыбной муки»*** (Рис. 6) *очень прост в приготовлении.*

*– А вы знаете, что обязательной хозяйственной постройкой у народа ханты был «рыбий дом» – «**ӈул ӈот**»* (сург. хант.). *В нём хранили заготовленную на зиму копчёную или сушёную рыбу. Заготовку рыбы делали на протяжении всего лета. Такие вешала для вяления рыбы располагались у самого леса в кустарнике, который задерживал дым от костра, не давая ему хода к жилым постройкам. Причём одна из ножек этого строения обязательно должна была находиться в муравейнике: насекомые поднимались вверх и уничтожали личинки мух на рыбе.*

Рис. 6. Страница с рецептом «Суп из рыбной муки»

Этап 3.
«Дедовские приметы»

Ведущая (Голубика):

– Северные народы верят в приметы, так они определяли погоду, удачу на охоте. Хантыйский писатель-поэт Роман Ругин написал стихотворение «Приметы»:

Как много было дедовских примет!
Иных из них давно уж нет в помине.
Другие сквозь десятки зим и лет,
Дошли до нас, и вот – живут поныне.
Сам рассуди, где мудрость в них, где ложь,
И оцени старинные советы:
Но ты греха на душу не берёшь,
За то, что помнишь отчие приметы.

Задание:

– Чтобы выполнить второе задание, нужно выбрать на столе карточку с неправильной приметой. На обратной стороне карточки есть QR-код, расшифровав который с помощью смартфона и специальной программы, вы найдёте там новую страницу для книги рецептов.

Неправильные приметы

1. Если шумно хороводят вновь гагары над рекой,
Значит завтра быть погоде, да притом ещё какой!

2. Если чайки разгалделись на разбойном языке,
Значит, рыбы, в самом деле, густо водятся в реке.

3. Если чаще лемминг юркий под ногами стал шнырять,
Значит, мы песцовых шкурок сможем нынче много сдать.

4. Если рано-рано утром стелется весной туман,
Значит, жди крикливых уток из далеких тёплых стран.

5. Если днём погожим тайга не звенит от комара,
Значит, жди, что завтра утром разожжёт костры жара.

Правильные приметы

6. Если солнце взошло «в рукавичках» (две радуги по бокам) – к морозу. Если сядет так же, уносит мороз с собой. Если нет – завтра снова будет мороз.

7. Если осенью мыши делают большие запасы корма – к суровой и снежной зиме.

8. Если прилетевшая ворона сядет на верхушку дерева, говорили, что будет «большая вода».

9. Если много орехов, а грибов мало – зима будет снежная и суровая.

10. Если серые вороны рассаживаются на сухие деревья и начинают сдавленно каркать: верный признак дождя.

11. Если туман утром поднимается вверх – жди дождя, а если оседает на землю – будет сухая погода.

Допущена ошибка в примете

12. Сырость появляется на листьях осины, ольхи, черёмухи – к (правильно будет: ненастной) хорошей дождливой погоде.

– Вот и с этим заданием вы справились! А я приготовила вам страницу с рецептом ***«Болтушки на мясном бульоне»*** (Рис. 7)*! Болтушка у коренных народов Севера готовится по-разному. С пшеничной или рыбной мукой, с рыбой, с субпродуктами. Кто-то любит погуще и пожирнее, кто-то предпочитает совсем лёгкую похлёбку.*

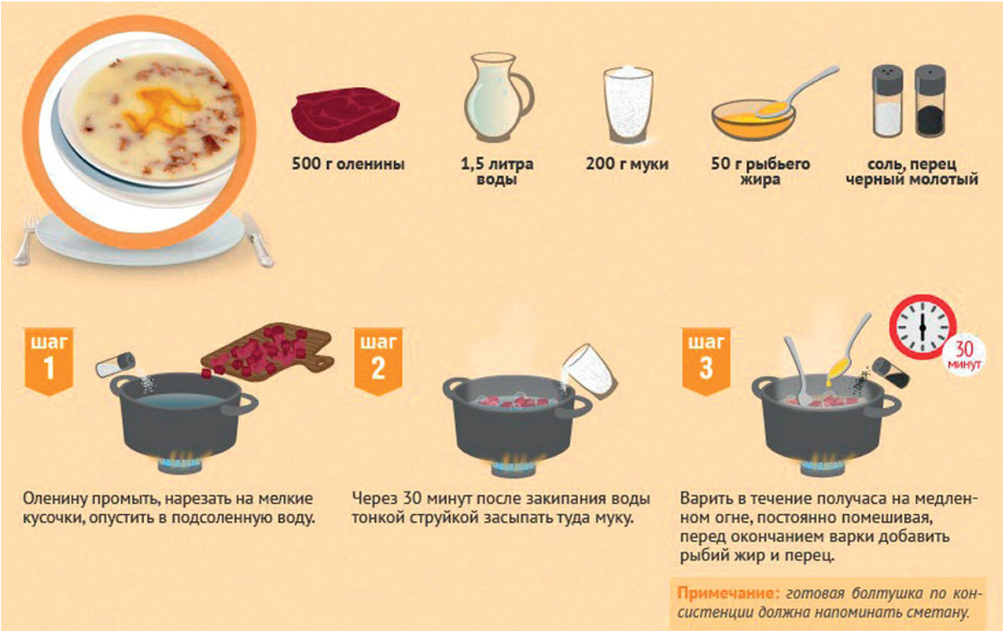


Рис. 7. Страница с рецептом «Болтушка на мясном бульоне»

Этап 4.
«Зима-весна-лето-осень»

Ведущая (Брусничка):

– Уважаемые участники квеста, для вас на моём этапе приготовлено необычное задание! Предлагаю вам создать посуду для сервировки стола. Каждый из вас должен изготовить из полимерной глины тарелку и стакан или кружечку. Каждая чайная пара должна отражать какое-то время года. Готовим с вами выставку коллекции «Зима-весна-лето-осень»? Проявите свои художественные способности.

– Молодцы! Какая чудесная у нас получилась выставка!

А чтобы получить новую страницу для «Книги рецептов Югры», вам надо позвонить по телефону. А его номер вы должны узнать, расшифровав ответы на вопросы. Номер телефона (последние 7 цифр) надо угадать и позвонить по нему, чтобы услышать подсказку.

Например, 730-88-50:
Сколько дней в неделе? (7)
Сколько зимних месяцев? (3)
Сколько человек живет на Солнце? (0)
Сколько ног у паука? (8)
Сколько лет (*имя любого первоклассника, кому исполнилось 8 лет*)? (8)
Сколько пальцев на правой ноге? (5)
Сколько рогов у болотной лягушки? (0)

Участники квеста набирают номер телефона и слышат только одно слово: «СОСНА». Или какое-нибудь другое место, где может лежать страница с рецептом.

*– Молодцы! Я приготовила для вас рецепт приготовления «****Строганины из оленины****»* (Рис. 8). *Необходимо свежемороженое мясо молодого северного оленя. Секрет вкуса строганины в правильном нарезании мяса: полоски должны быть толщиной 2 мм, шириной 30 мм, длинной 100 мм.*

Коренные народы Севера предпочитают строганину без всяких приправ. Они тонко нарезают замороженное мясо оленя и обмакивают в соль или тузлук (солевой раствор). 100 грамм мяса оленя обеспечивает организм витаминами и полезными веществами.

Рис. 8. Страница с рецептом «Строганина из оленины»

Этап 5.
Игротека: «Верёвочка»

Ведущая (Морошка):

– На этом этапе я предлагаю команде разделиться на пары. Мы будем играть с верёвочкой.

Цель такой игры: развивать сноровку, сообразительность, воспитывать терпение и находчивость, умение действовать сообща. Правила простые: игра проводится в парах. Совместными действиями нужно сплести из верёвочки различные фигуры.

Для игры требуется тонкая верёвочка длиной 1 метр. Концы верёвки завязываются и образуется петля. Игровые действия заключаются в том, чтобы совместными усилиями сплести из верёвочки разные фигуры.

– Молодцы! Вы очень хорошо справились с моей игрой.

А для вашей «Книги рецептов Югры» я приготовила ещё одну страницу.

Можно только удивляться многообразию способов добычи этой рыбы во всем Обском регионе, хотя в пищу её употребляют меньше, чем какую-либо другую. Да и в традиционном мировоззрении налима связывают с подземным миром – миром мёртвых, относясь к этой рыбе с известным предубеждением.

Предпочитают есть налимов только что пойманных. Очень вкусна у налима печень – макса. Летом налима не едят вообще, так как в этот сезон он не ловится. Свежий, только что выловленный налим мог пойти на уху (Рис. 9).

Рис. 9. Страница с рецептом «Уха из налима»

Этап 6.
«Священные растения и животные народов Югры»

Ведущая (Черничка):

– Здравствуйте! Как меня зовут, вы узнаете, отгадав мою загадку:

«Десять чёрных бусинок на одной веточке висят».

(*черника*)

– Я предлагаю вам сыграть в ***игру «Священные растения и животные»****.*

Цель моей игры: развить стремление понимать обрядовую культуру коренных народов нашего края, их особое отношение и поклонение некоторым растениям и животным. Правила моего этапа просты: по сигналу надо быстро найти и отобрать ***картинки с изображением*** *тех* ***растений и животных****, которые у народов ханты и манси считаются* ***священными****. Но каждый может взять только одну картинку с изображением растений и животных, к которым далее подбираются* ***картинки с изображением обрядов****, о которых нужно рассказать.*

Выигрывает тот, кто без ошибок выполнит задание.

По окончании игры участники квеста по очереди должны объяснить, почему то или иное растение или животное ханты или манси считают священным, как к нему относятся, какие древние обряды с ним связаны.

В конце игры ведущая подводит итог:

– Ханты и манси относятся к растительному и животному миру как к братьям нашим меньшим, они считают, что у них есть душа, чувства как у человека. Поэтому нельзя причинять им боль, вредить природе!

– А вот и новый рецепт для вашей книги о еде народов ханты и манси.

В условиях Сибирского Севера рыбные блюда являются ценным источником витаминов, микроэлементов и жирных кислот. Коренные народы Севера в похлёбку из рыбы добавляли муку и икру. Бульон и рыба подавались отдельно. Это рецепт ***«Ухи из муксуна и стерляди»*** (Рис. 10).

Этап 7.
«Богатства леса»

Ведущая (Клюква):

*– Здравствуйте, участники квеста. Я предлагаю вам сыграть в игру «****Что даёт лес народам ханты и манси?****».*

Цель: развиваем наблюдательность, мышление, сообразительность; воспитывать основы положительного отношения к природе. Правила этого этапа: выбрать картинки по теме. Каждый участник квеста выбирает те картинки,

Рис. 10. Страница с рецептом «Уха из муксуна и стерляди»

которые он считает нужными, объясняет свой выбор и рассказывает, из чего сделаны эти предметы, что было бы, если бы...

За правильный рассказ участники получают карточку со словом: «кто», «тот», «не», «лес», «его», «любит», «губит».

– Соберите пословицу из отдельных слов, которые вы получили, выполняя задание. («Кто лес любит, тот его не губит»).

– Народы ханты и манси брали у природы лишь столько, сколько было нужно, чтобы прокормить свою семью. У них было много запретов: в костёр бросали только сухие ветки, из живого дерева изготовляли только живые предметы – лодки, нарты и т.д. Деревья без надобности запрещалось рубить (ханты верили, что духи могут наказать)! И на охоте брали столько дичи, чтобы хватило семье на еду. Вот новый рецепт поможет приготовить «княжескую еду». А вы знаете, что это за еда?

– «***Саламат из утки***» (Рис. 11) *на Оби и в низовьях обских притоков назывался «княжеской едой». По традиционному хантыйскому этикету для этого блюда отбирается столько утиных тушек, сколько человек будет сидеть за столом. Но для среднестатистического человека, скорее всего, одна утка будет слишком велика. Поэтому можно разделить её на несколько кусков.*

Коренные народы предпочитают есть саламат с добавлением 1–2 ложек утиного жира. Мясо утки берётся руками, обмакивается в жир и поедается вместе с саламатом. Оставшееся мясо и саламат ставят в центр стола.

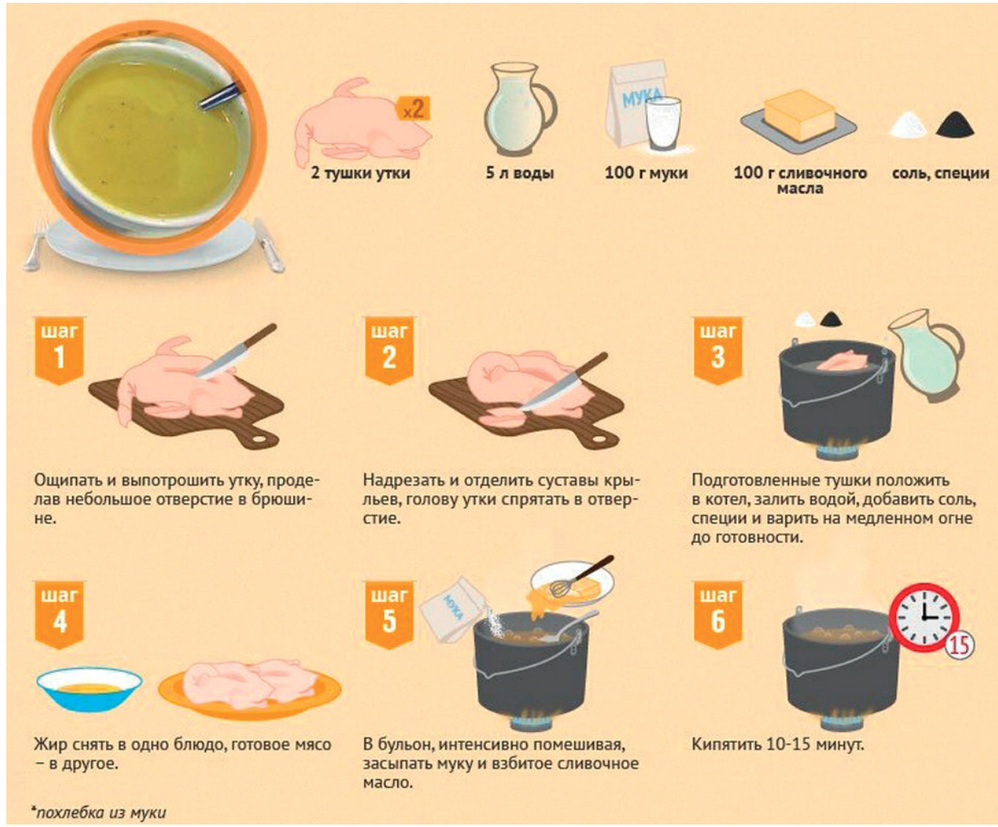


Рис. 11. Страница с рецептом «Саламат из утки»

Этап 8.
Игротека: «Палочки»

Ведущая (Ягодная фея):

*– Вот вы и добрались до нашего последнего этапа. Я предлагаю вам сыграть со мной в игру в палочки «**Щол**»* (казым. хант. *‘деревянные палочки’). В неё играем по очереди. Первый игрок все палочки кладёт на ладонь, затем движением руки снизу вверх он их подбрасывает, за период времени пока палочки находятся в воздухе, игрок должен перевернуть руку тыльной стороной вверх и поймать палочки этой стороной руки. Затем движением снизу вверх палочки вновь подбрасываются, но уже с тыльной стороны руки, снова рука переворачивается, и надо поймать их в ладонь. Если игрок ловит нечётное количество палочек, то одну забирает себе и*

ход остаётся за ним. Если в ладони оказалось чётное количество – ход переходит другому. Цель этой игры заключается в том, чтобы выбрать игрока, набравшего наибольшее количество палочек.

– Молодцы! А победитель этого этапа получает ещё один рецепт.

– Обские угры употребляют рыбу круглый год, в основном в сыром виде. Особенно любят только что выловленную рыбу. Ханты едят щуку варёной, печёной на углях, вяленой. Особым лакомством считаются щучьи головы, запечённые на рожне, и варёные щучьи кишки, облитые рыбьим жиром. Маленькие щучки в наших краях называются «щурогайками».

Мы предлагаем вам рецепт ***«Жареной щучки»*** (Рис. 12). *Для приготовления блюда лучше брать маленьких щурогаек, так как они более нежные и вкусные.*

Рис. 12. Страница с рецептом «Жареная щучка»

Награждение участников квеста

Сценарий квеста «Тайна старого компаса»

Умные руки дело найдут,
а в деле – добро обретут.

Хантыйская пословица

Цель: популяризация краеведческих и этнографических знаний о Югре и культуре народов ханты и манси.

Задачи:

- *образовательные*:
- расширение знаний об истории и культуре Югры
- *развивающие*: повышение исследовательского интереса, развитие творческой активности и смекалки, умения размышлять, работать в команде
- *воспитательные*: развитие чувства сопричастности к региональной истории, привитие любви к малой родине

Возрастная группа: 10–13 лет.

Сценарий написан для проведения **квеста в помещении**.

Во всех квестах в помещении используются **бытовые предметы для закладывания заданий и подсказок**.

В квесте участвуют **4–5 команд** по 4–6 участников.

Раздвиньте столы так, чтобы получилось несколько отдельных «**навесов**». У каждой команды будет относительно изолированное место для обсуждения заданий квеста.

Если включить **тихую фоновую музыку** национальных музыкальных инструментов ханты и манси, подслушивать друг друга будет сложно.

Ещё нужен один **стол для ведущего**. Там ничего не надо прятать, там располагаются **помощники ведущего**.

Легенда и краткое описание квеста

– В истории и механике этой игры нет ничего мудрёного. Задания достаточно простые, большая часть из них на внимательность, меньшая – на логику и сообразительность.

Итак…

Ведущий сообщает, что получил странное **письмо** по электронной почте от неизвестного адресата.

Письмо зачитывается вслух, и помощники раздают каждой команде **копию письма путешественника**, который волей случая оказался на маленьком необитаемом острове где-то на обских просторах. Тот нашёл старый **дневник** человека, который более 100 лет назад жил на маленьком пятачке земли несколько лет.

На **страницах** (Рис. 13–14) – загадки и головоломки, многие из которых решаются достаточно быстро, но тайна дневника так и не раскрыта.

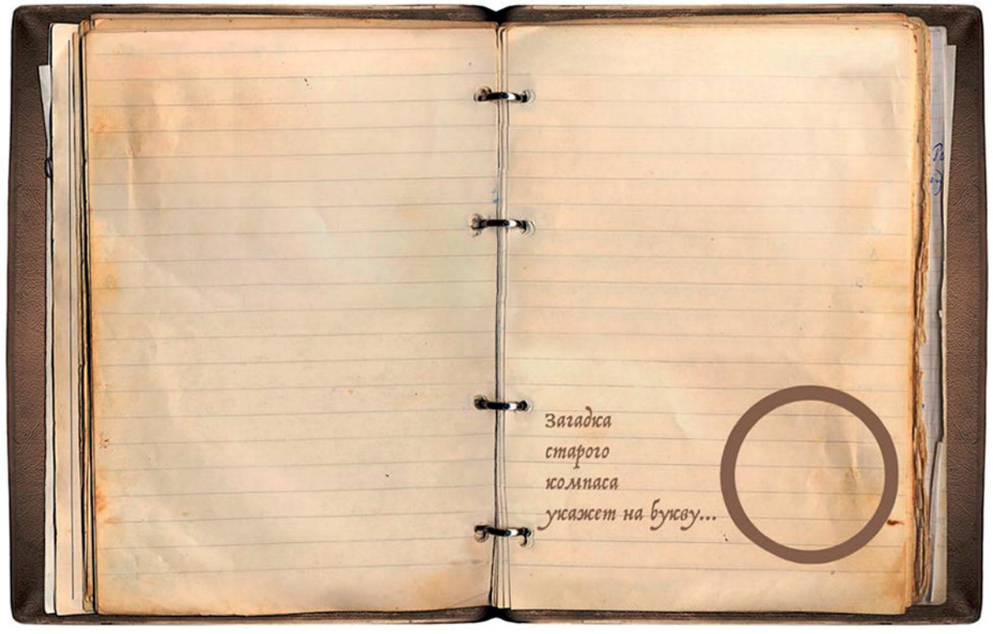


Рис. 13. Страница дневника. Каждая такая страница заполняется текстом задания, рисунками и т.п.

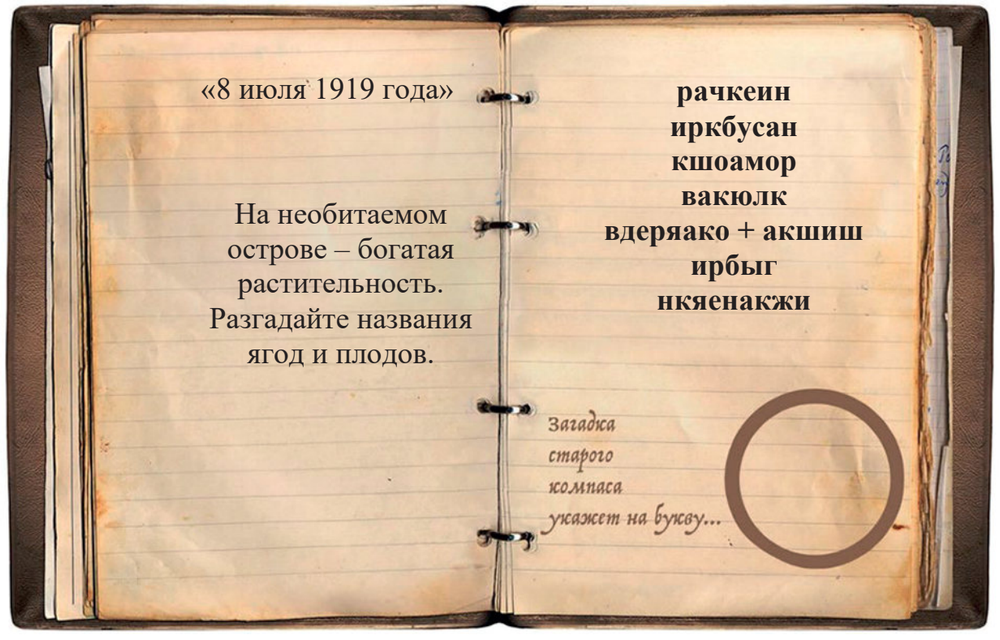


Рис. 14. Образец заполнения задания на странице дневника. Лист 2.

К письму прилагается странный **компас с числами, расположенными по кругу** (Рис. 15).

На столе ведущего разложены **комплекты заданий** по количеству команд. 4 команды – 4 стопки с заданиями. Капитан команды получает из амбарчика задания – страницы старого дневника. Каждая команда выполняет задание на странице дневника.

Если команда не знает, как подступиться к заданию, ведущий подскажет за **монету**. Чем больше монет останется у команды, тем лучше её результат в финале игры (этот факт мы просто отмечаем устно, приятно быть самыми умными, ведь подарки получат все одинаковые).

Вместе с последним заданием участники квеста находят **недостающую часть компаса**, «вычисляют» по нему необходимые буквы, с помощью всех 13-ти страниц дневника складывают **слово**. Это слово можно обозначить **символом**, который участники квеста обнаруживают на одном из **воздушных шаров**. Лопают шар – находят записку с точным указанием места, где спрятан сюрприз.

Затраты и способы сэкономить при проведении квеста

- **цветная печать** нескольких комплектов заданий (конечно, всё цветное выглядит эффектнее, но можно распечатать и на чёрно-белом принтере)
- **шары** по количеству участников (в конце дан способ, как можно обойтись без них): небольшие надутые шары нужно высыпать из мешка (можно использовать большой полиэтиленовый на 240 литров) в финале квеста, в одном из шаров будет последняя подсказка-символ о нахождении подарков; это ещё весело и красиво, потом можно устроить дискотеку, танцевать и подкидывать шары, дети так быстрее раскрепощаются
- **монеты:** их нужно по 13 штук для каждой команды для обмена на подсказки
- **подарки** (это могут быть сладкие наборы, маленькие сувениры, настольные карточные игры и т.д.)

Оформление

- сделайте из зелёной гофрированной бумаги разных оттенков на ветках листья, развесьте их по углам помещения, разложите на столах веточки северных ягод (Пусть наш необитаемый остров будет эффектным!)
- рекомендуется положить на столы яркие скатерти и поставить коробочки с соком из клюквы, брусники для каждого участника (Мелочи, а помещение сразу становится праздничным!)

Без всего этого можно обойтись, так как на суть квеста – оформление помещения – никак не влияет.

Начало игры: ***Письмо***

Все команды садятся за свои столы. На столах нужно положить черновики, ручки, 13 монет.

Ведущий зачитывает письмо путешественника вслух, потом даёт короткий инструктаж:

– На почту всегда приходит капитан с готовым ответом или с просьбой о подсказке в обмен на золото. Обязательно сохраняйте до конца игры это письмо и все листки дневника. Большие круги на правой части листа пригодятся только на последнем задании.

Загадки на страницах дневника:

«8 июля 1916 года»

Выдать в амбарчике: Лист 1, письмо путешественника, вырезанный круг маленькой части компаса с цифрами (Рис. 15).

На листке дневника **первое задание**:

«Щӯл вӯс йӯх пӯл» (казым. хант.) – *‘Палочка для пуговичной петли’.*

– Эта головоломка, как и многие другие, ведёт своё происхождение от чисто практических вещей. Каждый мужчина носил на поясе приспособление для развязывания узлов, сделанное из небольшой кости. Оно крепилось к поясу на верёвочке хитрым способом. В минуты отдыха дети пытались снять с пояса эту «иголочку». Забава настолько полюбилась, что в дальнейшем «иголочку» стали делать из дерева или кости и крепить к пуговичной петле. Отсюда она и получила название ***«Щӯл вӯс йӯх пӯл»*** (казым. хант.) – *«Палочка для пуговичной петли».*

На первый взгляд, задачка проста: снять палочку с петли, не развязывая узелка. Но тем, кто первый раз знакомится с этой головоломкой, придётся поломать голову не один час, а то и день.

– Напомню, листок с решённой головоломкой нужно принести почтальону на проверку. Если ответ неверный, забирайте у команды золотую монету. Если пришлось подсказать, команда тоже должна заплатить. Само решение участники квеста пишут на правой пустой стороне листка. Букву в большой круг в правом нижнем углу можно будет вписать только на последнем задании.

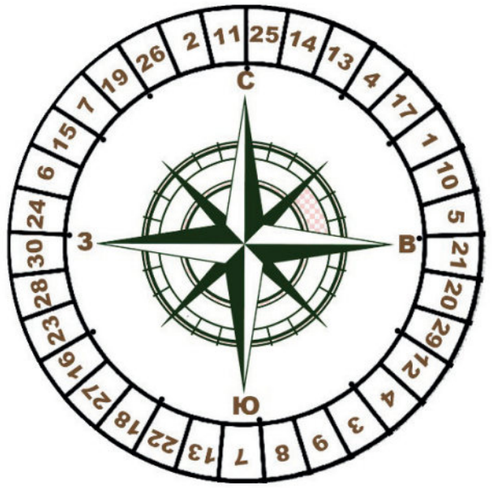


Рис. 15. Маленькая часть компаса с цифрами

«8 июля 1919 года»

Выдать в амбарчике: Лист 2.

Лист 2*:*

На необитаемом острове была богатая растительность. Нужно угадать ягоды, плоды, которыми питался владелец дневника.

Задания-анаграммы = ответы:

рачкеин = черника
иркбусан = брусника
кшоамор = морошка
вакюлк = клюква
вдеряако + акшиш = кедровая шишка
ирбыг = грибы
нкяенакжи = княженика

«9 июля 1916 года»

Выдать в амбарчике: Лист 3.

Лист 3:

Используя возможности Internet, попробуйте составить карту божеств Югры.

1. Самый главный Бог у коренных народов Югры. Он имеет внешний вид пожилого человека. Имеет множество названий: «Великий Бог», «Верхний мир», «Золотой свет», «Белый старик» и многие другие… Этот Бог сотворил Землю благодаря помощи священной птицы – гагары. Также он сотворил первого мужчину, создал костёр, научил людей делать лук и стрелы. После всего созданного им на земле Бог ушёл на Небо и пишет историю жизни людей, которая затем хранится в его самой богатой библиотеке.

(*Нӯм Торум,* хант.; *Нуми-Тōрум,* манс.)

2. Самая главная Богиня у восточных ханты. Дословно переводится с хантыйского языка как «Мать всего». Главная цель её деятельности заключается в следующем: отправлять человеческие души только что рождённым младенцам. Живёт сама Богиня на городе-острове *Мых-пай-ват* (аган. хант. ‘Город матери духа’). В других версиях, можно встретить, что она является богиней огня и имя её переводится, как «Мать всех огней».

(*Аӈки-Пугос,* сург. хант.)

Интересный факт: чтобы избежать пожаров, сургутские ханты вывешивают на крыши своих жилищ красное платье или ткань, чтобы привлечь богиню, а если оно будет сожжено, то богиня, значит, надела платье.

3. Бог леса, переводится с хантыйского как «Урманный старик», имеет ещё одно название – «Лесной дух». Основная цель его деятельности: управлять пушным хозяйством на территории. Считается, что местом его жительства является любой лес на территории Югры.

(*Вөнт ӈөух, Вөнт ики,* казым. хант.)

Интересный факт: если человек заблудился в лесу, то *Вонт-ики* может прийти к нему на помощь в виде образа любого животного (птицы, зверя и т.п.).

4. Старший сын *Нум-Торум*а – бог реки Пелым. Был участником творения мира и человека. Он владеет всеми богатствами реки Пелым и живёт там с женой и детьми. Его фетиш – огромная берёза, в которую сам бог мог превращаться.

(*Полум-Торум,* казым. хант., манс.; *Топал-ōйка,* манс.)

5. Бог реки *Аут*. В образе щуки он живёт на Обской губе и распоряжается морской рыбой.

(*Аутъя-ōтыр,* манс.)

6. Дух грома и бог Малой Оби, который может принимать облик лебедя.

(*Ай-āс-Тōрум,* казым. хант., манс. *или Сяхыл-Тōрум-ōйка,* манс.)

7. Самый прославленный из семи сыновей *Нуми-Тōрума* – «Смотрящий за миром», он имеет множество имён и эпитетов. Имеется целый цикл сказок про *Ӣква-пыгрися* (манс.) или *Ими-хилы* (казым. хант.) – ‘внука женщины’.

(*Мир-сусне-хум,* манс.; *Мир вантты хө, Ас тый ики,* казым. хант.).

8. Самая почитаемая богиня Среднего мира у северных групп хантов и манси. Это жена (по некоторым мифам – сестра) *Нуми-Тōрума*. Она является и матерью (по некоторым источникам, тётей) *Мир Суснэ Хум*а. Посылает в мир людей для воплощения души, в конце жизни – забирает их обратно.

(*Калтась,* манс., казым. хант.)

«22 августа 1915 года»

Выдать в амбарчике: Лист 4.

Лист 4:

Попробуйте отгадать интересную хантыйскую загадку:

Амаматщєм! Муӈкем-о-о!
По речной глади деревянная уточка скользит,
крыльями о воду бьёт, а взлететь не может.
Тит мӯвәты? Это что? *Тәми ӈөйхи?* Это кто?

(лодка)

…Понесёт мой обласок
Быстрое теченье
На слияние проток
В водное круженье.

Эх, весло, не подведи,
Не скользи в ладонях.
Будет отдых впереди
Где-нибудь в затоне.

В. Мазин

– Летом из-за отсутствия дорог, но при наличии водных путей ханты передвигаются на национальных ***лодках-долблёнках – обласах****. Такую лодку изготовляют из цельного ствола хвойного дерева (сосны или кедра). Сначала бревно очищают от коры, затем обтёсывают его концы в форме носа и кормы лодки, затем топором по всей длине лодки делают разрез и выдалбливают середину ствола. В такой лодке*

не должно быть ни одного гвоздя. После этого разводят борта лодки, для этого мастер наливает в лодку воду и помещает туда раскалённые камни. Горячая вода распаривает дерево, и между бортами вставляют распорки разной длины. Такая лодка изготавливалась за два-три дня, затем спускалась на воду. Лодка-долблёнка очень лёгкая, её можно носить за плечом.

Задание:

Определите, под каким номером лодка будет участвовать в гонках?

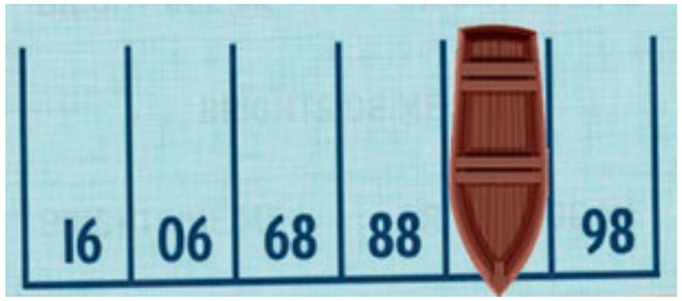


Рис. 16. Иллюстрация к заданию на определение номера лодки, участвующей в гонках

Глядя на картинку (Рис. 16), все пытаются найти закономерность, но её здесь нет.

– В данном случае изображение нужно просто перевернуть, и вы узнаете, под каким номером лодка будет участвовать в гонках.

Напоминаю, за подсказки забираем монеты!

Ответ: 87

«1 апреля 1915»

Выдать в амбарчике: Лист 5.

Лист 5:

Амаматщєм! Муӈкем-о-о!
Посмотрите-ка какая:
Вся горит как золотая,
Ходит в шубке дорогой
Хвост пушистый и большой
На увертки мастерица,
А зовут ее …
Тит мӱвәты? Это что? *Тэми ӄөйхи?* Это кто?

(лисица)

*– «**Ущмарәӈ вухсар**» («Хитрая лисица»)* (Рис. 17) *– название головоломки связано с образом самого хитрого зверя – лисицы. Лисицы очень осторожны, в случае опасности или погони они запутывают следы и перепрятываются в других местах, чтобы ввести преследователя в заблуждение.*

Лишь в редких семьях имеются собственные экземпляры головоломки. Эта головоломка имеет сложность, так как нужно, не развязывая узлов, разобрать её на части. Нужно хорошо продумать ходы.

Педагогическое значение игры: игра способствует развитию смекалки, логического мышления, внимания; воспитанию настойчивости и выдержки.

Рис. 17. Головоломка «*Ущмаран вухсар*»

«9 июля 1918 года»

Выдать в амбарчике: Лист 6.

Лист 6:

*«**Щоӈ**» – деревянные палочки. – Существует множество вариантов игры с этими палочками. Отгадайте хантыйскую загадку:*

Амаматщєм! Муӈкем-о-о!
Старика волшебника одевают и раздевают.

Тит мӱвәты? Это что? *Тэми ҕөӑҳи?* Это кто?

(чум)

– ***Подсказка****: Из отдельных частей рисунка вам необходимо собрать жилище оленеводов, встречающееся у народов ханты и манси, и вспомнить, как оно называется.*

Как называется жилище коренных жителей Севера?

Рис. 18. Чум – жилище оленеводов

– *Правильно, чум* (Рис. 18). *А из чего он сделан?*

(*оленьи шкуры*)

– *Цель игры: собрав палочки и поставив их на ровное место, сделать чум. Далее, вытаскивая по палочке, постараться не сломать чум.*

Педагогическое значение игры: игра способствует развитию смекалки, логического мышления, внимания, воспитанию настойчивости и выдержки.

«22 августа 1919 года»

Выдать в амбарчике: Лист 7.

Лист 7:

Амаматщєм! Муӷькем-о-о!
Стройный, быстрый,
Рога ветвисты.
Пасётся весь день.
Тит мӱвәты? Это что?
Тэми ҕөӑҳи? Это кто?

(олень)

– *Щепной олень «**Вӱӷы*** (казым. хант.)» (Рис. 19) – *детская игрушка для мальчиков, которые мастерили её из мелких щепок.*

Эта игрушка развивает смекалку, память, логическое мышление, внимание; усидчивость, воспитывает настойчивость и выдержку, самостоятельность.

Рис. 19. Игрушка «Олень» из щепы

– *Посмотрите мастер-класс «Олень из щепы» по ссылке https://youtu.be/boEw5vKPsgA и смастерите своего оленя.*

– *После оформления выставки «Табун оленей» проводим подвижную* ***игру «Стой, олень!»***

Ход игры:

Играющие находятся в разных местах площадки (границы её 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. Игра заканчивается, когда пастух поймает пятерых оленей.

Правила игры: разбегаться можно только по сигналу «*Беги, олень!*». Пойманные «олени» отходят в условное место. Салить надо осторожно!

«14 февраля 1915 года»

Выдать в амбарчике: Лист 8.

Лист 8:

*«**Кэӷәӈ йунтәпсы*** (казым. хант.)» – *веревочная головоломка.*

В жизни народы Севера постоянно используют различные узлы. Было важным уметь завязывать петли при плетении аркана, рыболовных сетей. Отсюда и появились головоломки с хитрыми узлами. В верёвочные игры играют от двух и более игроков. Задача игрока – освободится от верёвки, не снимая петель.

«19 декабря 1919 года»

Выдать в амбарчике: Лист 9 и пуговицу с ниткой.

Лист 9: Хантыйская загадка:

Амаматщєм! Мулькем-о-о!
Стоит кедр, на нём двенадцать ветвей.
Ветви имеют по 30-31 шишке.
Тит мӱвэты? Это что?
Тэми ӈөйхи? Это кто?

(12 месяцев в году)

Легенда о кедре

Жили на земле только люди и кедры. Кедры росли до неба… Люди совсем не росли. Холод на людей нашёл. Болезнь на людей нашла. Это Северный Старик Болезней зло рассыпал…

Больно деревьям смотреть на людей. Оставили они свою жизнь. Корни мощные из земли вытащили. В сторону севера в защиту людей пошли. Холод их бьёт – не шелохнутся. С каждым разом крепче становятся. Не выдержал Северный Старик Болезней. Отступил. Но кедрам отомстил. Заколдовал их. С тех пор, если человеку холодно, кедр чувствует. Вот и тяжело ему. Так и живут.

*– Много кедров росло на необитаемом острове, где жил путешественник. Под одним из них он любил играть в одну звучащую игру. В какую? Отгадайте хантыйскую загадку: «**Голова деревянная, в голове две дырки**» и изготовьте эту игрушку!*

(игрушка-жужжалка)

«12 июня 1916 года»

Выдать в амбарчике: Лист 10, ножницы, картон, клей, шаблон орнамента «Глухарка сна» (Рис. 20)

Лист 10:

Легенда о глухаре

Как-то жили все птицы вместе и улетели в тёплые края. Стало холодно, собрались все вместе и решили завтра лететь. Глухарь ночевал отдельно. Утром прилетел он туда, откуда должны были улететь птицы, но место было пустое, птицы уже улетели.

Глухарь так плакал, что глаза у него покраснели. Весной птицы прилетели. Он рассказал, как провёл зиму. Боровая птица решила больше не улетать на юг. Водоплавающая не поняла глухаря и стала на зиму улетать.

Для украшения детской колыбели ханты используют орнамент с названием «*Оӈәм лӯк*» (казым. хант. ‘Глухарка сна’).

У северных народов орнамент во все времена имел большое значение. Его использовали для украшения обуви, одежды, предметов быта. С помощью орнамента изготавливали и украшали обереги. Одним из самых значимых оберегов у народов ханты является оберег «*Оӈәм лӯк*». Смысл данного изображения в том, что «Глухарка» является вместилищем души человека во время сна и удерживает её на одном месте. «Без зубов ребёнка душу держит ещё *Калтащ-Ауки* (казым. хант. *‘Калтащ*-мать’), когда отпускает, душа где попало привычку ходить имеет, поэтому и делается для неё вместилище, иначе ребёнок будет плохо спать», – говорят ханты. «Глухарка сна» обычно наносится на спинку люльки напротив того места, где находится голова ребёнка.

Первые месяцы жизни младенец с мамой всегда жили отдельно от остальных членов семьи, в отдельном чуме. Они были отгорожены от внешнего мира, так как считалось, что на данном этапе жизни они находятся во власти хантыйской богини *Кӑӈтащ-Ауки*. Считалось, что *Кӑӈтащ-Ауки* одаривает младенца жизненной силой. Чтобы стать человеком, ему необходимо обзавестись домом-колыбелью, одеждой, именем, пройти через определённые обряды. А пока младенца нужно тщательно оберегать от злых духов. Сначала младенца перекладывают в новую люльку, прежнюю относят в лес и подвешивают на берёзе. На новой люльке изображают птицу сна *Оӈәм лӯк*. Это делается для того, чтобы *Оӈәм лӯк* закрепила свою связь с ребёнком. Она должна оберегать его спокойствие и сон, следить за тем, чтобы ребёнок вовремя засыпал, и его душа отдыхала. Со временем «Глухарка» привыкает к человеку и в будущем без «опознавательного» знака сама следует повсюду за ним всю его жизнь.

Рис. 20. Узор «Глухарка сна»

Изготовление оберега:

1. *Вырезать из картона основу оберега круглой формы.*
2. *Вырезать по шаблону орнамент «Глухарка сна»*
3. *Вырезать из цветной бумаги подложку для орнамента*
4. *Когда все части оберега вырезаны, приступаем к сборке оберега: намазываем клеем центр картонной основы, приклеиваем круглую подложку из цветной бумаги, затем намазываем клеем картонный орнамент «Глухарка сна» и приклеиваем на цветную подложку.*
5. *Дыроколом сделаем дырочку и проденем шнурок.*

Наш оберег сна готов. Можно будет повесить его над своей кроватью.

«30 октября 1917 года»

Выдать в амбарчике: Лист 11, игра «Журавль» (Рис. 21).

Ведущий проводит игру помощник почтальона.

– Сейчас я проверю вашу наблюдательность и умение считать. Объясняю правила игры: перед вами символическое изображение птицы-журавля. В изображении птицы рассмотрите внимательно: голова – 3 чёрточки, туловище – 2 палочки, крылья – по 5 чёрточек с обеих сторон туловища, ноги – по 3 чёрточки с каждой стороны туловища и хвост – 4 палочки. Длина палочек или чёрточек – 5–8 см, диаметр – 3–5 см. Внимательно посмотрите и запомните количество палочек. Изображение птицы я убираю.

Игра способствует развитию умственных способностей, памяти, внимания, логического мышления.

– Я мысленно убираю из «головы» журавля одну палочку и задаю одному из вас вопрос: «Сколько в голове палочек?».

(две)

Далее убирается всегда по одной палочке, и вопросы задаются в такой последовательности:

– Сколько в «крыле» палочек?

(четыре)

– Сколько в «ноге» палочек?

(две)

– Сколько в «хвосте» палочек?

(три)

– Сколько в «ноге» палочек?

(две)

– Сколько в «крыле» палочек?

(три)

– Сколько в «голове» палочек?

(одна)

И так далее по порядку. Игра будет продолжаться до тех пор, пока игрок не ошибётся в ответе на вопрос.

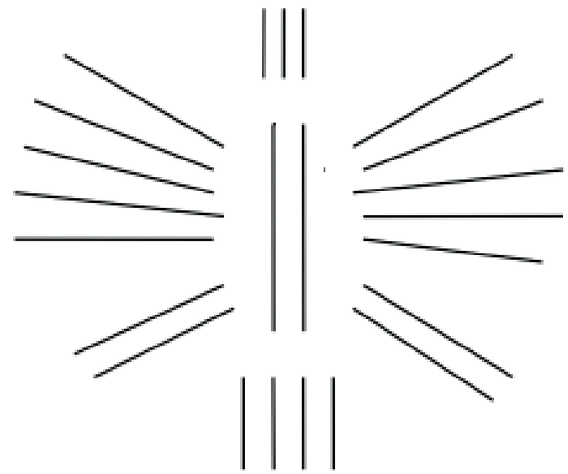


Рис. 21. Изображение журавля

«18 сентября 1919 года»

Выдать в амбарчике: Лист 12, код к разгадке письма

В самом начале игры участники получили копии письма путешественника, который нашёл дневник. Именно его письмо нужно разгадать с помощью кода (ещё один лист с точно таким рисунком в нижней части листа участники квеста получают вместе с очередным заданием).

Всем сразу понятно, что надо наложить один лист на другой и прочитать с помощью яркого источника света. Можно приложить к окну. Если за окном темно, письмо читаем, включая фонарик на смартфоне и просвечиваем два листа вместе.

Если наложить два листа друг на друга, некоторые буквы выделятся в рамочку. Из этих букв сложится нужная фраза («*компас на компас*»).

«1 апреля 1917 года»

Выдать в амбарчике: Лист 13, бóльшая часть компаса (Рис. 22).

Напомню, маленький круг с компасом участники квеста получили с письмом путешественника в самом начале (Рис. 15). Фраза «*компас на компас*» из прошлого задания пригодится командам сейчас. Нужно наложить две части компаса друг на друга. Теперь они видят месяцы, числа и буквы.

Напомните, что нужно достать все 13 страниц дневника и найти буквы, из которых сложится главное слово. Например, на странице дневника написано: «*9 июля 1916 года*». Смотрим – буква Н. Вписываем её в большой круг на правой стороне разворота дневника.

Чтобы из букв сложилось слово, нужно внимательно распределить страницы по датам (есть одинаковые месяца и числа, но отличается год).

Ответ: *БЕСКОНЕЧНОСТЬ* (из набора букв Б, Е, Е, К, Н, Н, О, О, С, С, Т, Ч, Ь)

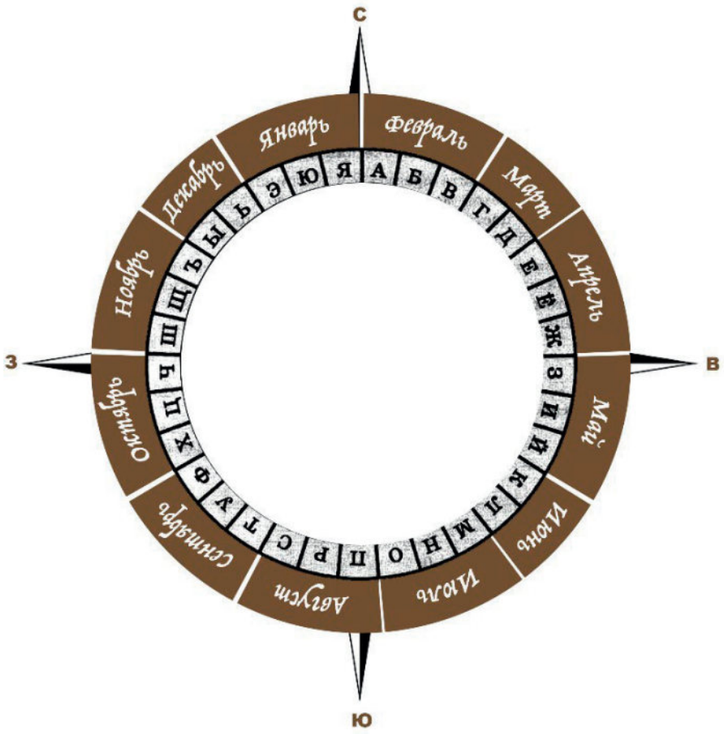


Рис. 22. Бóльшая часть компаса

Финал квеста

Список вопросов:

1. Какое качество характера воспитывают игры народов Севера?
2. Спортивный инвентарь, используемый в играх на меткость.
3. Какое мероприятие проводят во время массовых народных игр?
4. Приспособление для перетягивания в одной из спортивных игр народов Севера.
5. Вид спортивного упражнения при перемещении на дальние расстояния.
6. Главный в команде играющих.
7. Спортивный инвентарь, необходимый для игры «Ловкий оленевод».
8. Хантыйская кукла.
9.Хантыйский хлеб.

Ответы на вопросы игроки находят, разгадывая филлворд (Рис. 23–24)

й	ц	у	к	е	н	г	ш	б	а
а	т	е	р	п	е	н	и	е	р
н	г	ш	з	а	х	э	ф	г	ы
в	а	п	р	л	у	к	о	л	д
я	ч	с	м	к	и	т	ь	б	а
ю	й	п	р	а	з	д	н	и	к
ц	у	к	е	н	г	ш	о	л	а
ы	м	а	к	а	п	и	т	а	н
н	я	н	ь	с	м	и	е	г	ь
в	ч	а	р	о	л	д	с	м	У

й	ц	у	к	е	н	г	ш	б	а
а	т	е	р	п	е	н	и	е	р
н	г	ш	з	а	х	э	ф	г	ы
в	а	п	р	л	у	к	о	л	д
я	ч	с	м	к	и	т	ь	б	а
ю	й	п	р	а	з	д	н	и	к
ц	у	к	е	н	г	ш	о	л	а
ы	м	а	к	а	п	и	т	а	н
н	я	н	ь	с	м	и	е	г	ь
в	ч	а	р	о	л	д	с	м	У

Рис. 23–24. Филлворд с ответами на вопросы

Надуйте пару десятков шаров и в финале вытряхните их из большого мешка. На одном из шаров будет нарисован нужный знак. Дети лопают этот шар и находят записку с указанием, где искать тайник: «*Клад в …*» и т.д.

Право на участие в финале есть и у тех игроков, чья команда сохранила больше монет.

Сценарий квеста «Затерянный Мир»

И тундра.
И тайга.
Земля и человек…
Нерасторжима связь
С тобою, белый снег!
Как с нартами – олень,
Как с тундрою – песец,
Как со звездой – звезда.
С творением – творец.
Мы связаны с землёй
Бессмертно,
Навсегда:
Как будто кровь моя,
Течёт её вода.

Юван Шесталов

Квест рассчитан на **детей 10–13 лет**.

Цель квеста – получить **допуск в Затерянный Мир** (страну Югорию).

Это будет просто лист бумаги с соответствующей записью. Вы можете также к сертификату предусмотреть подарки для победителя или для всех участников.

Задачи:

• *образовательные*: расширение знаний об истории и культуре Югры

• *развивающие*: повышение исследовательского интереса, развитие творческой активности и смекалки, умения размышлять, работать в команде

• *воспитательные*: развитие чувства сопричастности к региональной истории, привитие любви к малой родине

Необходимый реквизит:

- задания, оформленные в виде берестяных свитков
- специальные игровые монеты
- игры хантов и манси: «*Тос щир вой*», головоломки, набор игральных палочек
- пластиковые стаканчики для воды
- маркер
- раскраска с изображением мамонта
- пластилин
- зеркало
- шарики
- жестяные ёмкости для импровизированного оркестра

За пройденные задания команды получают баллы, которые предлагается выдавать в виде монет.

Ведущий:

– Приветствую вас, участники квеста. Я – ведущий этого мероприятия, который может помочь вам найти Затерянный Мир. Законы природы потеряли свою силу в этом месте благодаря полной изоляции от внешнего мира. Это древнее удивительное плато с динозаврами, птеродактилями и древними растениями.

Вход в этот Затерянный мир тщательно зашифрован, надо определить все координаты, а допуск в него могут получить лишь избранные! Готовы ли вы рискнуть?

Если вы сумеете справиться со всеми этими заданиями, получите от меня сертификат. Предъявите его нашему верному помощнику, проживающему на древней Югорской земле, который и покажет вам путь в Затерянный Мир.

Вперёд! Югорская земля была заселена первыми людьми 14–16 тысяч лет назад. Далёкие предки нынешних угров этот край начали заселять вместе с другими древними племенами примерно в VII–VI тыс. до н.э. Предполагают, что они пришли сюда со своей прародины, находившейся, вероятно, в Северо-Восточной Европе, между Средней Волгой и Уралом. На территории Югры найдены остатки стоянок древних людей. Главная река края Обь вместе с её левым притоком Иртышом длиной 5410 км – самая протяжённая в России. Река дала имя обским уграм, предкам современных народов ханты и манси. Они остались жить в таёжном краю, в то время как степные угры – венгры – ушли на запад. Но они сохранили родство языков, принадлежа к уральской языковой семье. Внешний облик народов ханты и манси сохраняет черты древней загадочной уральской расы, в которой сочетаются европеоидные и монголоидные черты.

Ведущий вручает командам берестяные свитки с заданиями.

Задание № 1
«*Вход в Затерянный Мир*»

Ведущий:

*– Давайте проведём чемпионат по хантыйской игре «**Төс щир вой**»* (Рис. 25) (казым. хант.).

Первый игрок, начиная игру, берётся за шпильку и раскачивает дощечку с фигурками. Затем, подкинув её, старается попасть в одну из фигур. В случае удачного хода, он снимает пойманные фигурки с верёвочки.

Каждая пойманная фигурка даёт определённое количество баллов.

Если поймать не удаётся или игрок поймал одну решетчатую дощечку, то ход переходит следующему игроку. Вступивший в игру так же пытается при подкидывании дощечки с фигурками нанизать их на шпильку.

Все пойманные игроками фигурки откладываются в сторону.

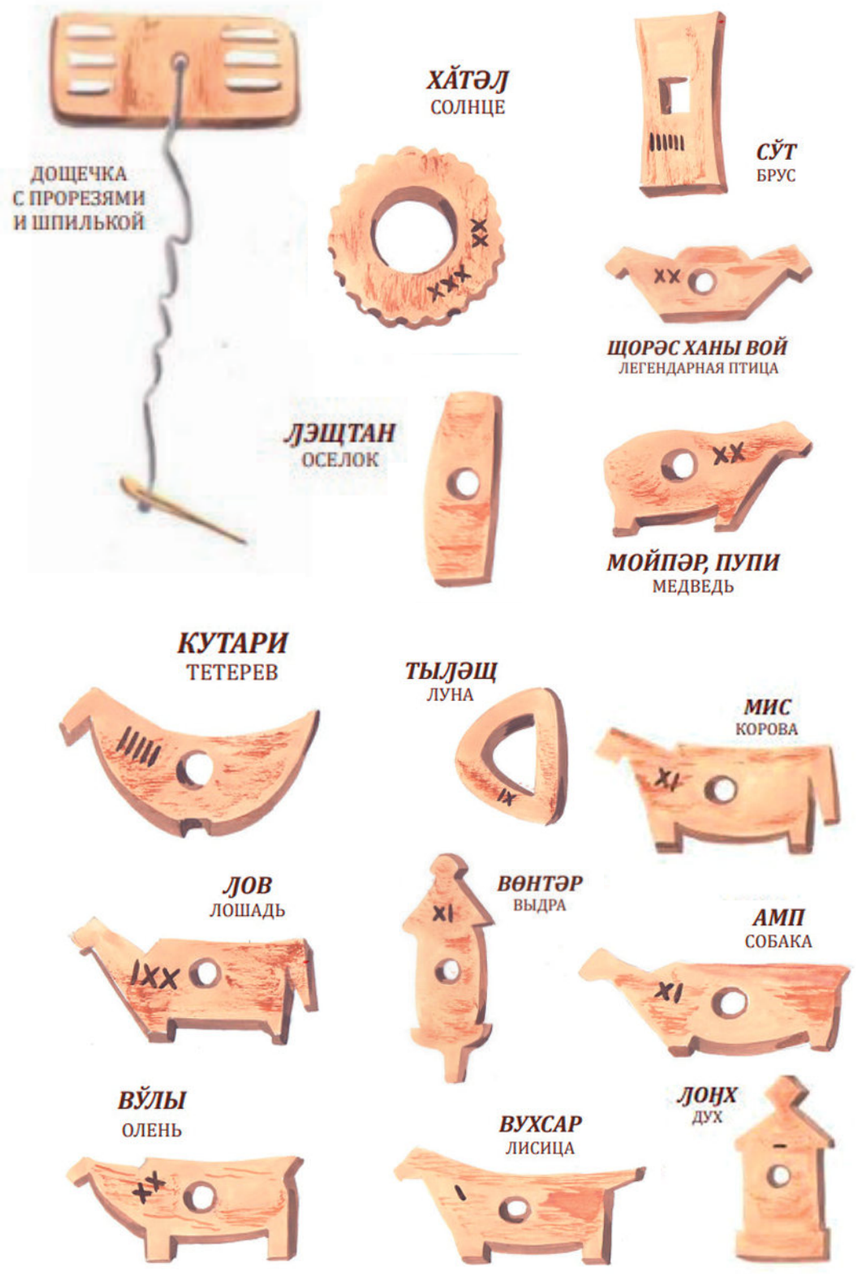


Рис. 25. Комплект для игры «*Төс щир вой*»

Задание № 2

«Обитатель Затерянного Мира»

Дети выпивают содержимое 12-ти прозрачных пластиковых стаканчиков и видят на дне буквы. Эти буквы им нужно выписать и составить слово.

Буквы нужно написать ярким маркером на внешнем донышке стаканчиков в зеркальном отображении. Из букв составляется слово «*Мамонт*».

Ведущий:

– Северные земли населяли мамонты – шерстистые предки слонов. Ростом мамонты были примерно с современного африканского слона, но более кряжистые, сильные.

*Слово «мамонт» происходит от слов «**манг**» и «**онт**» и переводится как «земляной рог» – ведь бивни древних мамонтов находили в земле.*

Команда получает раскраску с изображением мамонта (Рис. 26). Но раскрасить её нужно… пластилином! Отрывать маленькие кусочки и быстро «залепливать» самого мамонта и фон. Работать нужно всем одновременно, чтобы за 5 минут получилось что-то стоящее.

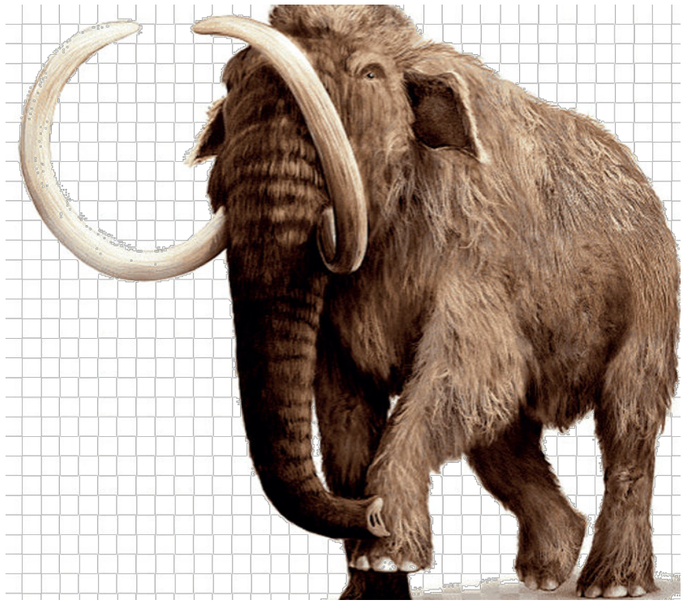


Рис. 26. Раскраска «Мамонт»

Задание № 3
«Мифы Затерянного Мира»

Ведущий:

– С древних времён люди представляли землю как зверя – «кожистой» и «шерстистой». На ней, как шерсть, росли деревья. Реки текли по «коже» земли. Позднее понятия об окружающем мире несколько раз менялись.

В древнем мифе о ныряющей птице рассказано, что птица гагара ныряла на дно океана и достала кусочек ила. Земля прилипла к клюву, смешалась с кровью птицы и стала сушей. Суша разрослась, на ней появились деревья, животные, люди.

– Кто появился на «кожистой» и «шерстистой» югорской земле? Для ответа на этот вопрос предлагаю изучить один необычный кроссворд (Рис. 27).

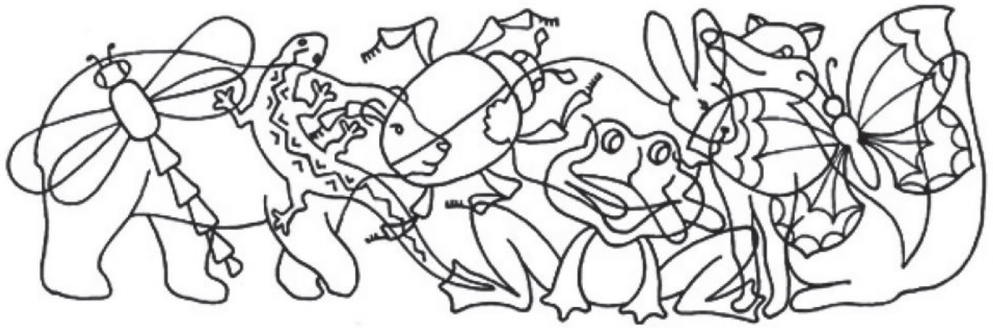


Рис. 27. Кроссворд в рисунке

Задание № 4
«Стоянка древних людей»

Ведущий:

– Наиболее древние стоянки людей на территории Югры появились в эпоху палеолита. Во времена неолита шло заселение в основном левобережья р. Оби. Эпоха ранней бронзы отмечена большим количеством поселений на правобережье Оби (Барсова Гора, Сургутский район). В наступившую затем эпоху раннего железного века заселялось Приобье.

У каждой семьи ханты было несколько избушек: летняя, зимняя. Переезжая к местам промысла, они надолго оставляли свои жилища. Чтобы лесные звери не разворошили стойбище и не испортили запасы, они запирали свои избушки и лабазы. Но заводских замков не было, поэтому мужчины придумывали свои приспособления. Позже их стали использовать для развлечения, называя «игрушками для думания» – «нөмəсты йунтəпсэт» (казым. хант.). К ним относятся головоломки.

Попробуйте решить одну из головоломок народа ханты.

Рис. 28. Хантыйский кубик «*Ту́ман*»

Задание № 5
«У истока Мировой Реки»

Ведущий:

– Позже люди стали представлять мир как реку. Исток – верхний мир, среднее течение – мир людей, устье – нижний мир. Боги появились в сказаниях ещё позднее.

Верхний мир стали связывать с небом. Хозяином неба стал бог ***Торум****, чьё имя означает «небо», «вселенную» «погоду»; его называют также «светлым», «золотым» и «великим». Это он послал птицу гагару доставать из воды землю.*

Хозяйкой среднего мира стала богиня ***Кӑлтащ*** *– покровительница женщин и маленьких детей. Нижний, подземный мир достался брату или сыну Торума –* ***Хинь ики*** (казым. хант.), он же ***Кынь ики*** (сургут. хант.), или ***Куль-ӧтыр*** (манс.).

Рис. 29. Рисуночное письмо

Напишите следующий текст с помощью рисуночного письма: *Хозяин неба – бог Торум.*

Задание № 6
«*Магия Затерянного Мира*»

Ведущий:

– Предания о возникновении земли и воды, зверей, людей, о богах и героях называют МИФАМИ. Тысячелетиями складывались и верования ханты и манси. Они представляют собой сплав мифов, ритуалов, магии, тотемизма, шаманизма и различных культов, связанных с охотой и рыболовством. К древним образам Матери-Земли и Отца-Неба добавились многочисленные божества и духи предков, семейно-родовых святынь, духи-хозяева рек, рощ, лесов, камней, деревьев, зверей, рыб и т.п.

Хантыйская игра «*Сохэл*»
(сург. хант. «Палочки»)

Для этой игры необходимо взять 30 – 40 палочек (Рис. 30), но обязательно в чётном количестве. Затем палочки кладут на внешнюю сторону ладони, подбрасывают и ловят на лету. После этого игроки откладывают в сторону образовавшиеся

пары из палочек и только нечётную оставляют себе. Если количество пойманных палочек чётное, игрок выбывает из игры. Оставшиеся участники одну палочку подбрасывают вверх и стараются поймать её, как этого требует правило, одним мизинцем. Выполнивший это трудное условие участник считается победителем.

Рис. 30. Палочки для игры

Задание № 7
«*Вожди Затерянного Мира*»

Ведущий:

– В XII–XIII вв. в Прииртышье и Приобье сложились территориально-родовые объединения ханты и манси, называемые княжествами. Каждое княжество имело свой городок, выступавший административным, культовым и экономическим центром. Со второй половины XIV в. новым фактором развития территории стало её вхождение в состав Золотой Орды. В этот период у сибиров (народ, произошедший от слияния угров и тюрков) появились вожди, имевшие воинские дружины и передававшие власть по наследству. В XIII в. среди сибиров возвысился вождь Тайбуга, основавший город Чимги-Туру – центр Тюменского ханства.

Перед командой в конверте пазлы картинки.

– По команде участники всей командой собирают картину (Рис. 31). На обратной стороне этой картины задание (В каком веке среди сибиров возвысился вождь Тайбуга, основавший город Чимги-Туру – центр Тюменского ханства?) Чтобы ответить на этот вопрос, запишите: какой цифры нет среди записанных? Зеркало поможет вам ответить на вопрос.

Рис. 31. Картинка-пазл

Ведущий:

– В конце XIV в. распад Золотой Орды привёл к обособлению Тюменского ханства со столицей в Чимги-Туре и правящей династией Тайбугинов. В 1495 г. образовалось Сибирское ханство, столицей которого стал г. Кашлык (Искер, Сибирь). В это время территория нашего края именовалась Югрой.

Задание № 8
«*Загадка ледяных шаров*»

Обычные шарики натягиваются на кран, наполняются водой до размера теннисного мяча, завязываются и замерзают в морозильной камере. С игрушкой они выглядят очень классно! В один шар поместите записку с заданием, предварительно завернув её в пакет.

Отгадайте загадки:

Безголовая кукушка шумит, свистит.

(*тынзян* – аркан)

Двое скрип-скрип, шестеро молитвы читают.

(нарты)

Нет зубов, но всё же кусается, злой, но первым не кусается. Если тронет кто его, не отпустит никого.

(капкан)

Задание № 9
«*Возвращение из Затерянного Мира*»

Заключительное задание! Нужно поставить весёлую точку во всём этом испытании – повеселитесь вместе с детьми и запишите видео!

Участники квеста устраивают шумовой оркестр из жестяных банок с мелочью, кастрюль, шуршащих пакетов и т.д., при этом стараются делать смешные первобытные движения. Это танцевальный батл, поэтому команды ставим друг напротив друга и включаем музыку.

III

ТЕХНОЛОГИЯ ПРОВЕДЕНИЯ СПОРТИВНЫХ МЕРОПРИЯТИЙ, ОРГАНИЗОВАННЫХ НА ОСНОВЕ НАРОДНЫХ ИГР

Т. В. Волдина, В. К. Ледков

Организация и проведение турнира по обско-угорской игре «*Щол*» / «*Туслы*» среди подростков и молодёжи

Соревновательная деятельность является одним из важнейших компонентов не только физкультурно-спортивной жизни, но и формой знакомства с этнической культурой региона. Она способствует укреплению всех составляющих здоровья человека: физического, духовного и социального, что важно для формирования гармонично развитой личности. Проведение состязательных мероприятий среди подростков и молодёжи – это способ развития физических и интеллектуальных способностей, формирования волевых черт характера, создания положительного эмоционального фона. Они являются прекрасным досугом, и в то же время позволяют решать педагогические, спортивно-методические и общественные задачи.

Как отмечает В. А. Дёмин: «В развитии человеческой культуры различные виды противоборства, состязаний, игр первичны; лишь позже начали появляться и закрепляться в практике элементы, методы, формы подготовки к их участию» (1975). В то же время, успех любого соревнования зависит, прежде всего, от хорошо продуманной подготовки.

Особенностями состязательных мероприятий являются:

- строгая регламентация деятельности участников соревнований и судей
- наличие в каждом соревновании противоборства, неантагонистического соперничества, которые проявляются в стремлении одержать победу, достигнуть максимального результата
- равенство условий и сравнимость результатов каждого участника с помощью определённого стандарта, благодаря наличию правил и положения о соревнованиях, подготовке судей, а также использованию технических средств и навыков фиксирования достижений

Общая структура любого спортивного состязания:

- участники-соперники
- предмет состязаний, т.е. совокупность действий соперников, выступающих средством ведения соревновательной борьбы
- судейство (правила соревнований и критерии определения мест соревнующихся и пр.)
- средства обеспечения соревновательной деятельности
- болельщики и зрители
- иерархия мест участников состязаний, распределение каждого из них на основе показанных результатов

Можно выделить три формы ведения соревновательного поединка:

- индивидуальную

- групповую
- индивидуально-групповую (командную)

Судейство. Организатором и руководителем соревнований, ответственным за их проведение и в известной мере за достигнутые результаты, является судья. От квалифицированного и объективного судейства во многом зависит распределение мест участников соревнований. Во всех случаях, когда может быть нанесён ущерб здоровью участников соревнований (неблагоприятные метеорологические условия, плохое состояние мест занятий, неисправность оборудования, несоответствие одежды и обуви и т.п.), он обязан устранить недочеты, а при невозможности сделать это – отменить соревнование или перенести его на другой срок или в другое место. Он должен быть безукоризненным знатоком правил соревнований, честным, объективным, беспристрастным, решительным, вежливым, спокойным человеком, который пользуется авторитетом и уважением.

Зрители и болельщики. Выступление на соревнованиях практически никогда не обходится без реакции зрителей, аудитории. Зрители своим поведением создают положительный эмоциональный фон проведения соревнования.

Можно выделить этапы подготовки соревнований.

1 этап - организационно-подготовительный

На данном этапе решаются следующие задачи:

- принятие решения о проведении соревнований, назначение руководителей
- определение целей, задач соревнований
- составление правил и положения о соревновании
- календарное планирование
- формирование призового фонда
- публичное заявление о мероприятии
- подготовка и организация мероприятия, рассылка приглашений
- обустройство места, подготовка оборудования и инвентаря в полное соответствие с установленными правилами, их качестве и необходимом количестве
- своевременное комплектование судейской коллегии и организация её работы

Положение о соревнованиях – основной документ, регламентирующий все условия проведения данного соревнования. В положении о соревнованиях освещаются следующие разделы:

- название соревнования, его характер
- цели и задачи – указываются основные цели данного мероприятия и задачи, которые раскрывают их реализацию
- руководство проведением – указываются организация, осуществляющая общее руководство, а также судейская коллегия

- участники соревнований и требования к ним – указываются требования к командам и участникам
- сроки и место проведения
- программа соревнований, время открытия и закрытия соревнований
- определение результатов
- порядок и сроки подачи заявок, форма заявки
- награждение – указываются условия награждения победителей личного и командного первенства

Важнейшим документом, регулирующим проведение соревнований и влияющим на их результаты, являются **правила соревнований**. В них регламентируются действия судей и участников, предусматриваются условия выявления победителей и, кроме того, определяются нормы поведения участников.

2 этап – основной

Здесь осуществляется непосредственное проведение соревнований. Основные задачи данного этапа:

- открытие соревнований
- проведение соревнований с учетом составленной программы
- закрытие, награждение победителей

Состязательное мероприятие должно стать праздником для участников и зрителей. Его открытие и закрытие рекомендуется проводить в торжественной обстановке, с представлением всех участников. Все выступления на мероприятии должны сопровождаться комментариями ведущего.

Очень важно тщательно подготовить церемониал награждения победителей, уделить внимание собранию участников и гостей соревнования.

3 этап – заключительный

Необходимо выполнить следующие работы:

- привести в порядок инвентарь и оборудование
- привести в порядок всю документацию, относящуюся к соревнованиям
- подготовить отчёт о соревнованиях
- немаловажным фактором для чёткой организации и проведения соревновательных мероприятий в будущем является анализ и подведение итогов с целью учесть недочёты, ошибки, выслушать пожелания участников, тренеров, судей и прочих заинтересованных лиц
- при подведении итогов необходимо выяснить: достигнуты ли поставленные цели и выполнены ли задачи мероприятия; провести экспертную оценку

Организация турнира
по обско-угорской напольной игре в палочки

В основе представляемого турнирного состязания лежит **обско-угорская напольная игра с палочками «*Щол*»** (хант.) / **«*Туслы*»** (манс.), правила которой были адаптированы к современным условиям и требованиям, предъявляемым к спортивным соревнованиям. Описание традиционной игры можно найти в пособиях:

Напольные игры обских угров с камешками и палочками: Учебно-методическое пособие / Автор-составитель Т. В. Волдина. Ханты-Мансийск: Печатный мир г. Ханты-Мансийск, 2018. 56 с.

Волдина Т. В. Обско-угорские напольные игры с палочками. Ханты-Мансийск: Печатный мир г. Ханты-Мансийск, 2022. 40 с.

В 2021–2022 гг. в Ханты-Мансийском автономном округе был реализован проект по актуализации напольных и интеллектуальных игр коренных народов Югры, благодаря которому впервые были проведены местные турниры по напольной игре «*Щол*», состоявшиеся на базе развивающих центров «*Нумас юнт*», созданных в учреждениях образования и культуры в девяти населённых пунктах округа. В октябре 2022 г. в Ханты-Мансийске состоялись I Региональное соревнование «*Нумас юнт*» по этой игре. Образцы положений о турнире и соревновании, а также фото- и видеоматериалы, включая обучающие видеоролики, приветствия участников и прямую трансляцию соревнований можно найти на сайте Центра культурного наследия ханты им. В. Волдина https://www.cknh.ru/ и на его странице в ВКонтакте https://vk.com/cknh_voldin .

Опыт, полученный в ходе реализации проекта, позволяет представить технологию организации и проведения турнира по обско-угорской напольной игре в палочки как методическую разработку по организации досуга людей разных возрастов, и прежде всего – для подростков и молодёжи (Рис. 1).

Цель турнира: популяризация обско-угорских напольных и интеллектуальных игр «*Нумас юнт*».

Задачи:

- *образовательная*: знакомство с игровой культурой обско-угорских народов
- *развивающая*: развитие физических и интеллектуальных способностей, выявление сильнейшего в мастерстве игры
- *воспитательная*: формирование здорового образа жизни, командного духа и повышение социальной активности посредством участия в соревнованиях

Возрастные рамки участников – **от 12 до 18 лет**.

При проведении соревнования рекомендуется разбить участников на возрастные группы – команды, между которыми и проходит состязание.

Рис. 1. Расположение игровых мест, размещение игроков и боковых судей перед началом выполнения упражнения. Справа – главный судья ждёт момента для объявления начала упражнения и включения хронометра

Перед началом Турнира проводится **регистрация** участников. Их данные (ФИО, год рождения) вносятся в **протокол соревнований**. Каждому участнику присваивается **индивидуальный соревновательный номер**.

Турнир состоит из **трёх туров** и соответственно проводится в трёх видах игровых элементов. Каждому виду игры соответствует отдельный тур соревнования под условным названием:

- **«Правая рука»** (Рис. 3)
- **«Левая рука»** (Рис. 4)
- **«Между пальцами»** (Рис. 5)

Каждый зарегистрированный участник соревнования проходит все три тура (в каждом виде). Победители и призёры определяются как по итогам каждого тура (в каждом виде) соревнования, так и в общем зачёте (с учётом результатов во всех турах).

Итоги соревнования подводятся **в индивидуальном и командном зачёте**. Победителям и призёрам турнира вручаются грамоты и призы.

Судейство

Для проведения Турнира назначается судейская бригада в следующем составе:

• Главный судья соревнований

• Судья-секретарь (заполняет протокол соревнований)

• Судья-хронометрист (ведет отсчёт времени)

• 1–5 боковых судей (ведут учёт пойманных палочек, следят за правильностью выполнения упражнения)

Терминология

Термины для игры взяты из хантыйского языка (казымский диалект):

Олӈитэ! – Старт! (на́чали, пуск и т.п.)
Мос! – Стоп! (хватит, конец и т.п.)
Хөлəм (*ə* – читаем у) – Три!
Кăтəӈ (*ə* – читаем а) – Два!
Ит – Один!
Мăр кӯтəп (*ə* - читаем у) – половина времени (середина)
Вэтхущйаӈ (***секунта хăщəс***) – 15 (секунд до конца) –
Йуврайа! – ошибка, нарушение, падение, сбой
Шөп – часть, половина
Йит – часть от целого

Необходимый инвентарь

• комплекты палочек для игры «*Щолӈ*» (Рис. 2) из 21 шт. с расчётом на каждого игрока

• гимнастические коврики: 5 – 10 шт.

• нагрудные спортивные номера – по числу участников турнира

• секундомеры для боковых судей: 1 – 5 шт.

• таймер для судьи-хронометриста

• судейский свисток (или гонг) для судьи-хронометриста

• бланки грамот за I, II и III места в индивидуальном и в командном зачётах

Правила соревнований по игре в «*Щолӈ*» («Палочки»)

1. Для соревнований используется комплект из 21 деревянной палочки длиной 200 – 210 мм, диаметром 6 – 8 мм.

2. Все упражнения выполняются на полу в положении сидя на коленях. Допустимый вариант: в положении «сидя по-турецки».

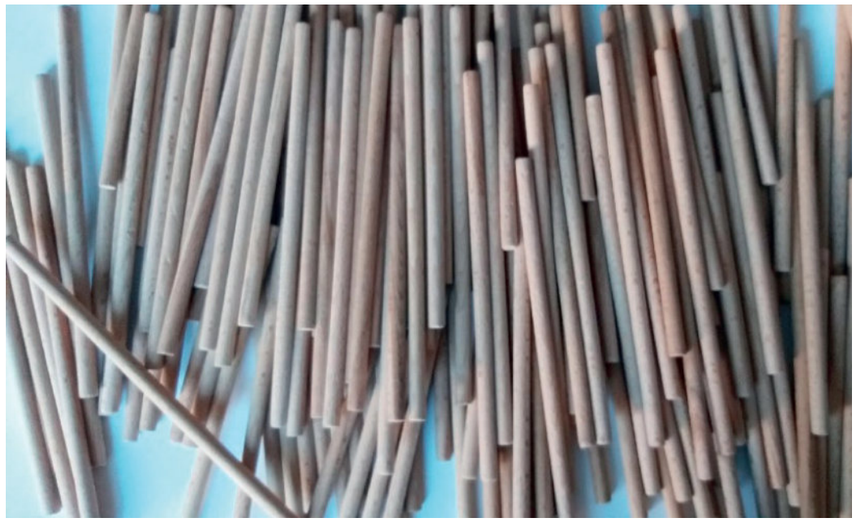


Рис. 2. Палочки для проведения напольной игры «*Щолӈ*»

3. Все упражнения выполняются индивидуально под наблюдением бокового судьи.

4. Каждый участник соревнований должен выполнить три упражнения.

1 упражнение («Правая рука»)

По команде судьи участник соревнований берёт все палочки комплекта (21 шт.) в правую руку, поднятую над полом тыльной стороной ладони вниз, подбрасывает их и ловит тыльной стороной ладони, не касаясь ладонью пола. Снова подкидывает, переворачивает ладонь и ловит в кулак одну или несколько палочек.

В случае, если поймано нечётное (1 – 3 – 5 и т.д.) количество палочек, то попытка считается успешной. После того, как судья зафиксировал их количество, одна палочка откладывается в сторону, остальные остаются в игре. Игрок получает 1 балл.

Если количество палочек, пойманных во второй части упражнения, чётное (2, 4 и т.д.), попытка не засчитывается.

Попытка не засчитывается также, если игрок не смог поймать ни одной палочки в первой или во второй части упражнения или если поймал их, по мнению судьи, с нарушением (например, при помощи других частей тела, пола и пр.), игрок продолжает выполнять упражнение с прежним количеством палочек.

Упражнение выполняется до тех пор, пока не будут выловлены все палочки или по истечении 3 мин. после начала его выполнения по команде судьи.

Игрок получает количество баллов равное числу отложенных им палочек.

За успешное выполнение упражнения в отведённое время (3 мин.), игрок получает дополнительные баллы (5 очков).

Судья фиксирует количество набранных баллов (пойманных игроком палочек) и время выполнения упражнения, если игрок сумел собрать все палочки быстрее 3 мин.

Рис. 3. Выполнение 1-го упражнения «Правая рука»

2 упражнение («Левая рука»)

Аналогично первому, но выполняется левой рукой.

Рис. 4. Выполнение 2-го упражнения «Левая рука»

3 упражнение («Между пальцами»)

По команде судьи участник соревнований берёт одну палочку и кладёт её на тыльную сторону ладони одной из рук, поднятую над полом, подбрасывает её вверх и ловит между большим и указательным пальцами.

После этого упражнение повторяется, но поймать палочку нужно уже между указательным и средним пальцами этой же руки.

Упражнение считается выполненным, если игрок смог поймать палочку поочередно между всеми пальцами обеих рук, не уронив её и не нарушая порядок (от большого пальца к мизинцу).

За каждый удачный ход (когда игрок ловит палочку) игроку начисляется балл.

После неудачного хода (если палочка падает или игрок ловит палочку, изменив последовательность) счёт баллов обнуляется. Игрок начинает упражнение заново.

Допускается только 5 попыток для выполнения этого упражнения.

Если упражнение выполнено, судья фиксирует время, которое потребовалось участнику турнира для его выполнения, начиная с первой попытки.

Игрок получает количество баллов, равное количеству удачных ходов в наиболее успешной попытке.

За успешное выполнение упражнения игрок получает дополнительные 5 баллов.

Рис. 5. Выполнение 3-го упражнения «Между пальцами»

5. После подведения итогов выполнения каждого упражнения всеми участниками соревнования тем, кто занял первые 5 мест в данном упражнении начисляются дополнительные призовые баллы:

5 баллов – за первое место
4 балла – за второе место
3 балла – за третье место
2 балла – за четвёртое место
1 балл – за пятое место

6. При подведении итогов соревнования суммируются баллы, набранные участником соревнования за выполнение им каждого упражнения. Победителем объявляется участник, набравший наибольшее количество баллов по сумме трёх упражнений.

Определяются также призёры, занявшие второе и третье места по сумме набранных баллов.

7. В случае, если двое или более участников соревнования, претендующих на одно из призовых мест, набирают одинаковое количество баллов, назначается дополнительный тур соревнования.

Для выявления лучшего участника претенденты повторяют 3-е упражнение в усложнённом варианте:

- поймать палочку между всеми пальцами обеих рук, не уронив её и не нарушая порядок два раза подряд
- выигрывает тот, кто сделает это быстрее или наберёт наибольшее количество баллов в самой удачной попытке
- если показатели претендентов снова будут одинаковыми, упражнение повторяется три раза подряд и т. д. – до выявления лучшего игрока

Обязанности боковых судей

1. Следить за своевременным и правильным началом упражнения:

- участник должен взять палочки только после команды главного судьи
- по команде главного судьи боковой судья должен нажать кнопку секундомера

2. Следить за качеством выполнения упражнения:

- при подкидывании и ловле палочек рука участника, выполняющая упражнение, не должна касаться поверхности пола
- также нельзя ловить палочки при помощи пола, тела, одежды, посторонних предметов

3. Следить за тем, чтобы участник собрал все палочки перед каждым повторным выполнением упражнения:

- следить за тем, чтобы участник собирал все палочки (за исключением уже пойманных) в руку перед тем, как повторить упражнение
- боковой судья не должен помогать игроку собирать палочки, а должен лишь указать на то, что собраны не все палочки
- если участник уже начал выполнять упражнение, не собрав все палочки, боковой судья должен остановить упражнение словом «стоп» и указать на то, что собраны не все палочки

4. Своевременно фиксировать баллы:

- если участник выполнил упражнение и поймал одну палочку, судья должен отреагировать, сказав «да /есть» (1 балл)
- если участник при выполнении упражнения поймал несколько палочек, судья должен видеть, как участник считает палочки (например, откладывая их парами):
- если палочек нечётное количество, боковой судья говорит «да», после чего одна палочка откладывается в сторону (1 балл)
- если палочек чётное количество, боковой судья говорит «нет» (0 баллов)

5. Своевременно зафиксировать время в случае досрочного выполнения упражнения:

- если участник поймал все палочки быстрее 3-х минут (то есть до команды главного судьи о прекращении упражнения), боковой судья должен зафиксировать время, остановив свой секундомер

6. Передать данные для занесения в турнирную таблицу:

- по завершении игроком упражнения боковой судья должен предоставить информацию судье-секретарю: фамилию и имя участника, количество набранных им баллов, время – в случае, когда участник поймал все палочки менее чем за три минуты отведённого времени

Система подсчёта баллов и определения победителей и призёров

В турнирную таблицу (Рис. 6) вносятся следующие показатели участников:

После 1 и 2 туров

• число баллов, равное количеству пойманных палочек (от 0 до 21)

• всем, кто сумел поймать 21 палочку за 3 минуты, дополнительно начисляется ещё по 5 баллов (+5)

• время выполнения упражнения, если участник соревнования выполнил его быстрее 3 минут

После 3 тура

• число баллов, равное числу удачных бросков палочки в лучшей попытке (от 0 до 8)

• каждому участнику, удачно выполнившему упражнение (не уронившему палочку в лучшей попытке), дополнительно начисляется ещё по 5 баллов (+5)

• время выполнения упражнения, фиксируется у тех участников, которые его выполнили, уронив палочку менее 5 раз

После каждого тура

• участникам, занявшим места с первого по пятое, начисляются дополнительные баллы:

за первое место – 5 баллов
за второе – 4 балла
за третье – 3 балла
за четвёртое – 2 балла
за пятое – 1 балл

• при равенстве показателей (скорость выполнения упражнения или количество пойманных палочек), соревнующиеся делят занимаемое место (соответственно, баллы им начисляются поровну)

Победитель и призёры соревнования в индивидуальном зачёте определяются после суммирования баллов, набранных каждым участником во всех трёх турах.

В случае равенства баллов у двух и более участников для определения победителя и призёров, потребуется проведение дополнительного тура, в котором спорная ситуация между ними будет разрешаться по правилам III тура, но палочку нужно будет подбросить и поймать между пальцами обеих рук не 1, а 2 раза. Если равенство сохранится, то количество проходов палочки увеличивается до 3 и т. д. – до определения победителя.

Для определения призёров и победителя в командном зачёте суммируются набранные баллы всех членов каждой команды (без учёта результатов дополнительного тура).

Рекомендации по проведению турнира

• спортивная форма одежды для участников должна быть удобной

• желательно иметь футболки одного цвета для представителей одной команды

• наличие, по возможности, своего комплекта палочек у игрока или хотя бы у команды (для тренировки)

• все участники должны быть заранее ознакомлены с правилами соревнования и системой определения победителей

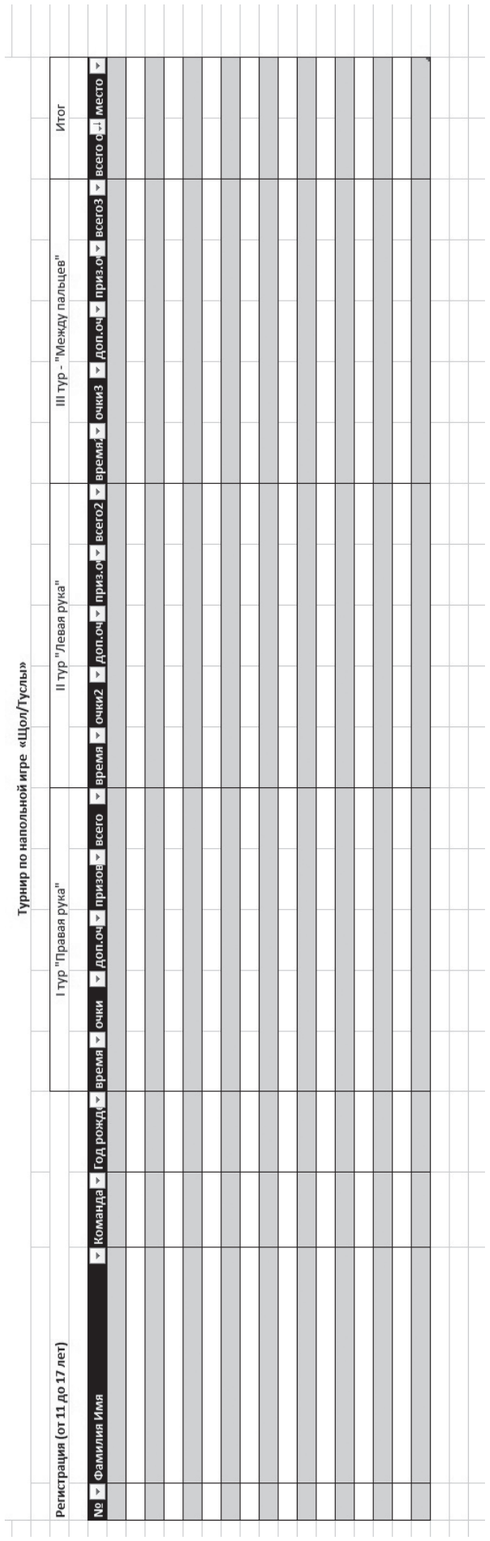


Рис. 6. Турнирная таблица по обско-угорской напольной игре в палочки

• по правилам в первых двух турах можно ловить любое нечётное число палочек, но на практике, чтобы уложиться в норматив и добиться наилучшего результата, каждому участнику выгоднее ловить только по одной палочке (на это их и надо ориентировать при подготовке к соревнованиям)

• предусмотреть возможность для разминки тренировочных попыток перед началом соревнований – 5 минут

• предупредить участников о недопустимости споров с судьями, необходимости строго соблюдать правила

• соревнования проходят на полу, каждый участник выполняет упражнения на отдельном коврике (коврик необходим, чтобы палочки не раскатывались по полу)

• следует предусмотреть семинар по подготовке судей для изучения ими правил соревнований, заполнения судейского протокола, возможности отработать технику судейства, разбора вероятных спорных моментов

• один боковой судья судит только одного игрока

На данном этапе правила игры по напольной игре в палочке «*Щол*» разработаны для начинающих игроков. Со временем они могут усложняться в соответствии с повышением уровня мастерства участников турниров, в результате чего потребуется усовершенствование системы подсчёта баллов, количества отводимого времени и игровых палочек. Об этом говорит опыт других регионов, например, Республики Саха (Якутия), где уже около 20 лет проводятся подобные соревнования.

Проведение турниров по напольным и интеллектуальным играм обско-угорских народов открывает новую страницу в развитии этноспорта Югры, является примером обращения к богатому культурному наследию коренных народов Севера, когда проверенные веками методы развития человеческих способностей, дошедшие в виде народных игр и адаптированные к новым реалиям, могут быть востребованы молодым поколением, став частью современной культуры региона.

В завершении публикуем текст песни, сопровождающей проведение соревнований. (скачать песню можно через QR-код на стр. 173)

Команда «*Нумас юнт*»

Автор слов и музыки Валерий Ледков

Радость ощущая и волнение –
Словно в ожиданьи чуда – я
Палочки – простые, не волшебные –
В горсть беру, дыханье затая.

Вот они – подброшенные – падают
На тыльную ладони сторону.
Снова их подбрасывая, радуюсь,
Если удалось поймать одну.

Для игры такой весёлой и простой
Никто ни слишком стар, ни слишком юн.
Всех зовёт – ведь сможет победить любой! –
В «*Щол*» играть команда «*Нумас юнт*»!

«*Нумас юнт*»! Югра играет!
«*Нумас юнт*»! Играй, Югра!
«*Нумас юнт*» Югре желает
Мира, света и добра!
«*Нумас юнт*»! Югра играет!
«*Нумас юнт*»! Играй, Югра!
Пусть Югра, играя, станет
Краем света и добра!

Вспомним наших предков, друг мой, ты да я,
Когда нас «*Нумас юнт*» зовёт на старт.
Пусть игра, уже почти забытая,
Снова дарит радость и азарт!

Жизнь – игра, и в ней одно условие
Нам бы не мешало соблюдать:
В новый век играя в игры новые,
Старые давай не забывать!

Палочки взлетают вверх и падают…
Старая хантыйская игра.
В «*Щол*» зовёт играть команда «*Нумас юнт*».
С «*Нумас юнт*» играет вся Югра.

«*Нумас юнт*»! Югра играет!
«*Нумас юнт*»! Играй, Югра!
«*Нумас юнт*» Югре желает
Мира, света и добра!
«*Нумас юнт*»! Югра играет!
«*Нумас юнт*»! Играй, Югра!
Пусть Югра, играя, станет
Краем света и добра!

IV
ОРГАНИЗАЦИЯ ИГРОВОГО ПРОСТРАНСТВА В УЧРЕЖДЕНИЯХ КУЛЬТУРЫ

Т. В. Гильц

Сорумский «Нумас юнт»

26 февраля 2022 г. на базе Модельной сельской библиотеки в п. Сорум открылся развивающий центр «*Нумас юнт*» по обско-угорским напольным и интеллектуальным играм. Его работу возглавили библиотекарь Т. В. Гильц, работник Сорумского ЛПУМГ Е. А. Кузнецова и руководитель коллектива КСК В. В. Бигайдарова (Рис.1).

Рис. 1. Юные жители п. Сорум – посетители развивающего центра «*Нумас юнт*». На заднем плане его руководители – Т. В. Гильц и Е. А. Кузнецова. Фото В. Бигайдаровой.

Игровой центр пользуется большой популярностью у сорумчан. За время работы центра проведено большое количество ознакомительных, игровых и выездных мероприятий. С гостевыми визитами организуются мероприятия в школе и детском садике, где количество участников в среднем составляет 20–25 детей. Более масштабные мероприятия проходят в «Центре культуре и спорта» п. Сорум, каждое из которых обычно посещает от 50 до 80 человек. Выездные мероприятия проходят в соседних посёлках Сосновка и Казым, а также в городе Белоярский.

Почему игровой центр «*Нумас юнт*» создан в библиотеке? Библиотека является идеальным пространством для проведения досуга, а также хранилищем истории и традиций, которые передаются из поколения в поколение.

Среди постоянных читателей Модельной сельской библиотеке п. Сорум есть и представители коренной национальности. Игровые занятия здесь проходят каждую субботу. Во время их проведения организуется «зонированное» пространство:

Рис. 2. «Напольные игры»: игра в палочки «*Щол*»

- первая зона представляет **«Напольные игры»** и включает специальный инвентарь: коврик, камушки и палочки (Рис. 2)
- вторая зона **«Интеллектуальные игры»:** ненецкие шахматы «*Тебко*» (Рис. 4), нанайские шашки «*Анакан*» с суставными косточками или шишками (Рис. 3), и игру «5 крестиков»
- третья зона **«Головоломки»** с логическими играми «Палочка стоимость 5 лошадей», «Хитрый лис» и «Ненецкий узел»
- четвёртая зона **«Игры с верёвочками»:** «Верёвочная головоломка» (Рис. 5), «Распутай узел», «Петляние», «Две утки кряквы», «Сорочья лапка», «Разминочная игра с верёвочкой для маленьких»
- пятая зона называется **«Знакомство»**, где можно играть в «*Вон хот*», «Нечётную палочку» и «*Тос щир вой*»

Рис. 3. «Интеллектуальные игры»:
игра в нанайские шашки «*Анакан*»

Рис. 4. «Интеллектуальные игры»:
игра в ненецкие шахматы «*Тебко*»

Занятия начинаются с ознакомительного ролика про игры, далее дети расходятся по игровым зонам и поэтапно знакомятся с играми.

Участники клуба могут познакомиться также с литературой и методическими пособиями серии «*Нумас юнт*». Эти книги размещены на постоянно действующей выставке «Знакомство с «*Нумас юнт*»: обско-угорские напольные и интеллектуальные игры».

Рис. 5. «Игры с верёвочками»:
разгадывание верёвочной головоломки

В. Ю. Кондин

Игрушек древних голоса – образовательная деятельность в музее «Торум Маа»

Изначально парк-музей «*Торум Маа*» был задуман для презентации традиционной культуры обских угров, включая народные праздники и национальную кухню, а также как площадка по проведению мастер-классов и семинаров. До недавнего времени образовательная деятельность музея строилась в основном на экскурсиях и периодических лекционных занятиях, проводимых в школах округа с использованием предметов музейного фонда. Для школьников была разработана программа **«Музей – детям села»**, благодаря которой дети знакомились с финно-угорскими народами, фольклором и декоративно-прикладным искусством обских угров. Эта работа проводилась не только на территории Ханты-Мансийского округа, но и за пределами региона. Например, весной 2003 г. сотрудники музея З. Н. Лозямова и Л. Е. Ляпина с группой ребят из Шапшинской школы побывали в гостях у удмуртов п. Шебардино Ижевского района Удмуртской Республики, а также в этно-лагере с. Казым Белоярского района.

Впоследствии выездная работа позволила музейным работникам разработать и внедрить в образовательную деятельность другие методы и новые проекты. С 2006 г. в отделах духовной и материальной культуры стали разрабатываться **мини-выставки для детских садов**: «Игрушки», «Кукла *акань*», «Женский костюм и украшения». Сотрудники музея выезжали в летние лагеря и площадки для работы с детьми, где демонстрировали предметы традиционной культуры коренных народов Югры и проводили мастер-классы по изготовлению куклы-закрутки (Рис. 1, 2). Так создавались предпосылки для более системной работы с подрастающим поколением.

Среди цикла игровых программ можно особо выделить **авторскую музейно-познавательную программу «Волшебный сундучок»**. Она знакомит участников с миром детства обских угров через демонстрацию традиционных игрушек народов Севера (Рис. 3). Это куклы *акань* из различных материалов, миниатюрные лодки и нарты из дерева, головоломки и загадки, а также многое другое. Во время проведения занятий в рамках этой образовательной программы используются также фотоматериалы о культуре хантов и манси.

Первый вариант авторской образовательной программы «Волшебный сундучок» был разработан в 2009 г. Он был построен на собрании фондовых предметов основного и вспомогательного фондов:

- «тюменский сундучок»
- куклы *акань* из ткани, сукна и меха

Рис. 1–2. Мастер-класс по изготовлению традиционных обско-угорских кукол

Рис. 3. «Волшебный сундучок»

- различные головоломки
- детские игрушки
- погремушки из зоба глухаря и беличьих хвостов
- беличьи головы, оленьи и глухариные косточки

Рис. 4–5. Представление обско-угорских игр и игрушек

Основную аудиторию составляют дошкольники и учащиеся начальной школы. Через знакомство с предметами игровой культуры хантов и манси дети другой культуры узнают, чем играл их сверстник – ребёнок, живущий в тайге (Рис. 4, 5).

– *А во что он играл?* – спрашивают дети.

– *Как во что? Он играл в жизнь!* – отвечают сотрудники музея. – *Дети на стойбище видят, что делают их родители и, соответственно, в это и играют, в охоту, в рыбалку, в оленеводов, в заботливую маму.*

Неповторимый колорит программе придают сказки, что рассказывают сотрудники, доставая и показывая предметы из заветного сундучка. «Оживление» сказки происходит и во время специальных мастер-классов по изготовлению куклы *акань* из листьев (Рис. 6). Позднее в программу были включены специальные предметы (косточки), благодаря которым можно рассказать сказки «Щучья голова», «*Тан варуп Эква*» и другие.

Рис. 6. Обско-угорские игрушки и «оживляющие» их сказки

Работа с посетителями – одна из основ деятельности музейного работника. Для этого он использует разнообразный арсенал доступных ему и понятных окружающим средств. Обычно посетители могут самостоятельно прийти в музей и всё увидеть своими глазами, но существует определенная категория людей, которые в силу

определённых причин лишены этой возможности. Музей «*Торум Маа*» пытается восполнить этот пробел, создавая программы, направленные на ознакомление таких посетителей с экспозициями музея, с его фондами, с культурой, которую он, музей, демонстрирует и сохраняет.

Чтобы показать музей тем, кто не может сам его посетить, разработана и реализуется программа «**Музей на ладони**», берущая своё начало от программы «Волшебный сундучок». Но вместо предметов, представляющих быт, промысел и культуру коренных народов Югры, сундучок хранит в себе уменьшенные копии построек, ловушек и т.п. (Рис. 7). Каждый такой объект можно потрогать и подержать в руках, что актуально при работе со слабовидящими и незрячими посетителями. Так рассказ экскурсовода дополняется тактильным восприятием слушателя.

Образовательная программа «Волшебный сундучок» очень востребована. В течение четырнадцати лет реализации её участниками стали 21 739 человек, и с каждым годом интерес к программе только увеличивается.

За последние пять лет подготовлено шесть игровых проектов, которые были объединены в одну **программу «Игрушек древних голоса»,** представляющей собой целый каскад интересных и познавательных занятий для детей. С 2015 г. сектор музейных программ и проектов включён в Межмузейный проект «Музей детям» для работы с образовательными учреждениями города Ханты-Мансийска. Со школами и детскими садами проводится плановая работа по предварительно составленным графикам на весь учебный год.

Рис. 7. «Музей на ладони»

Список использованной и рекомендуемой литературы

Асмолов А.Г. Оптика просвещения: социокультурные перспективы. М.: Просвещение, 2012. 447 с.

Бахлыков П. Юганские ханты: история, быт и культура». Краткое историческое повествование о ханты Сургутского района. Тюмень: СофтДизайн, 1996. 208 с.

Балина Е. С., Волдина Т. В. Обско-угорская сборная головоломка «Замок»: Методическое пособие. Ханты-Мансийск: Печатный мир г. Ханты-Мансийск, 2022. 28 с. (Книга 7 серии «Напольные и интеллектуальные игры “*Нумас юнт*“»)

Батурина Г. И., Кузина Г. Ф. Народная педагогика в воспитании дошкольников. М., 1995. 75 с.

Базанов А. Г., Певгова Л. В. Игры детей народов Крайнего Севера. Л.: Учпедгиз, Ленинградское отделение, 1949. 76 с.

Болбас В. С. О понятиях и терминах этнопедагогики // Педагогика. 2001. № 1. С. 45–46.

Бугаева А.Л. Традиционная педагогическая культура хантов и манси. М.: Темп, 1994. 151 с.

Бутинов Н. А. Детство в условиях общинно-родового строя // Этнография детства. Традиционные методы воспитания детей у народов Австралии, Океании и Индонезии / Под ред. Н. А. Бутинова, И. С. Кона. М.: Наука, Изд. фирма «Восточная литература», 1992. С. 5-16.

Былеева Л. В., Григорьев М. В. Игры народов СССР. М., 1985. 269 с.

Волдина Т. В. Обско-угорская игра-сказка «Голова щуки»: Методическое пособие. Ханты-Мансийск: Печатный мир г. Ханты-Мансийск, 2022. 52 с. (Книга 10 серии «Напольные и интеллектуальные игры “*Нумас юнт*“»)

Волдина Т. В. Обско-угорские игры для развития мыслительных способностей, игрушки «для думания»: учеб.-метод. пособие. Ханты-Мансийск: Печатный мир г. Ханты-Мансийск, 2020. 72 с. (Серия «Этноигротека»)

Волдина Т. В. Обско-угорские игры с камешками: Методическое пособие. Ханты-Мансийск: Печатный мир г. Ханты-Мансийск, 2022. 28 с. (Книга 2 серии “Напольные и интеллектуальные игры “Нумас юнт“). 44 с. (Книга 4 серии «Напольные и интеллектуальные игры “*Нумас юнт*“»)

Волдина Т. В. Обско-угорские игры с косточками и другими роговидными материалами: учеб.-метод. пособие. Ханты-Мансийск: Печатный мир г. Ханты-Мансийск, 2019. 80 с. (Серия «Этноигротека»)

Волдина Т. В. Обско-угорские напольные игры с палочками: Методическое пособие. Ханты-Мансийск: Печатный мир г. Ханты-Мансийск, 2022. 40 с. (Книга 1 серии «Напольные и интеллектуальные игры “*Нумас юнт*“»)

Волдина Т. В., Ледков В. К., Молданова Н. А. Методические рекомендации по организации игр обских угров для работы с детьми и молодёжью (на примере напольных и интеллектуальных игр «*Нумас юнт*»). Ханты-Мансийск: Печатный мир г. Ханты-Мансийск, 2022. 24 с.

Волдина Т. В., Молданова Н. А. Обско-угорские узелковые головоломки: Методическое пособие. Ханты-Мансийск: Печатный мир г. Ханты-Мансийск, 2022. 28 с. (Книга 6 серии «Напольные и интеллектуальные игры “*Нумас юнт*“»)

Волдина Т. В., Молданова Н. А. Обско-угорские интеллектуальные игры с палочками**:** Методическое пособие. Ханты-Мансийск: Печатный мир г. Ханты-Мансийск, 2022. 44 с. (Книга 4 серии «Напольные и интеллектуальные игры “*Нумас юнт*“»)

Волдина Т. В., Новьюхова Е. П. Хантыйская игра «*Тос щир вой*»: Методическое пособие. Ханты-Мансийск: Ханты-Мансийск: Печатный мир г. Ханты-Мансийск, 2022. 32 с. (Книга 8 серии «Напольные и интеллектуальные игры “*Нумас юнт*“»)

Волдина Т. В., Хандыбина О.В. Обско-угорские верёвочные игры: Методическое пособие. Ханты-Мансийск: ООО «Печатный мир г. Ханты-Мансийск», 2022. 32 с. (Книга 5 серии «Напольные и интеллектуальные игры “*Нумас юнт*“»)

Волков Г. Н. Проблемы совершенствования воспитательной работы // Просвещение на Крайнем Севере: Сб. 19. Л., 1981.

Выготский Л.С. Игра и её роль в психическом развитии ребёнка // Психология развития ребёнка. М., 2004. С. 200–223.

Глинских Г. В. Материалы по мансийской топонимике. I // Вопросы ономастики. 1975. № 10. С. 5–67.

Голодных Г. А. Игры народов Севера как источник изучения истории края // Северо-Восток России: проблемы экономики и народонаселения. Магадан, 1998. Т. 2. С. 130.

Григорьев В. М. Народные игры и традиции в России. М., 1994. 242 с.

Дёмин В.А. Методологические вопросы исследования спорта в аспекте теории деятельности. Автореферат … канд. пед. наук. М., 1975. 26 с.

Емельянова Н. Б. Игры чукотских детей // Просвещение па Крайнем Севере. Л., 1987. № 23. С. 189–193.

Захарова Л. В. Использование интерактивной доски на уроках и внеурочных занятиях (на примере уроков родного языка) // Материалы Форума учителей родных языков коренных малочисленных народов Севера: Сб. Ханты-Мансийск: Институт развития образования, 2019. 88 с.

Захарова Л. В. Использование интерактивной доски на уроках и внеурочных занятиях (на примере уроков родного языка) // Волдинские чтения. Материалы I Региональной научно-практической конференции, посвящённой 80-летию со дня рождения В. С. Волдина (1938–1971) – хантыйского поэта, первого радиожурналиста из народа ханты – редактора национального вещания, собирателя и популяризатора фольклора (19–20 июня 2018 г., г. Ханты-Мансийск – п. Кышик Ханты-Мансийского района). Ханты-Мансийск: Печатный мир г. Ханты-Мансийск, 2018, 189 с.

Игры народов СССР / Сост.: Л. В. Былеева, М. В. Григорьев. М.: Физкультура и спорт, 1985. 269 с.

Клименова Т. А. Этнографический музей «*Торум Маа*» в контексте времени (2003-2007 гг.) // Сохранение народных традиций. Ханты-Мансийск: Инф.-издательский центр, 2008. С. 9.

Концептуальные основы педагогики национальной школы. Элиста: Джангар, 2000. 133 с.

Кузакова Е. А. Игры мансийской деревни // Югра. 1991. № 2. С. 21–22.

Леонтьев А.Н. Психологические основы дошкольной игры // Проблемы развития психики. М.: Изд-во Московского ун-та, 1981. 584 с.

Лотман Ю.М. Куклы в системе культуры // Избранные статьи. В 3-х тт. Т. 1. Таллин, 1992. С 377–380.

Лотман Ю.М. Символ в системе культуры // Труды по знаковым системам. Т. XXI. Тарту, 1987. С. 191–199.

Моньть кат най имиҳэн иӈты. Сказка о двух очагах. *The Tale about Two Hearths*: хантыйская сказка (сургутский диалект) / Сост., пер. на рус. яз. В. В. Карчина, А. Е. Обирина. Ханты-Мансийск: Печатный мир г. Ханты-Мансийск, 2022. 14 с.

Муйсэр васы? Лупаты. Какая утка? Скажите. *What the duck?* Say: хантыйская детская песенка (казымский диалект): хантыйская детская песенка (казымский диалект) / Сост. Р. М. Потпот. Ханты-Мансийск: Печатный мир г. Ханты-Мансийск, 2020. – 16 с.

Напольные игры обских угров с камешками и палочками: учеб.-метод. пособие / Авт.-сост. Т. В. Волдина. Ханты-Мансийск: Печатный мир г. Ханты-Мансийск, 2018. 56 с. (Серия «Этноигротека»)

Нёмысова Е. А., Каюкова Л. Н. Хантыйские загадки (казымский и сургутский диалекты). Ханты-Мансийск: Полиграфист, 2007. 88 с.

Няврэмпутрат: Хантыйский детский фольклор / Сост., предисл. и примеч. С. Д. Дядюн, под редакцией В. Н. Соловар. Екатеринбург: Баско, 2008. 60 с.

Обряды, обычаи, поверья. Сб. ст. / П. Городцов, М. Костюрина, И. Неклепаев, Н. Осипов, З. Плотников, Н. Сколозубов, И. Шамаев. Тюмень: СофтДизайн, 1997. 398 с.

Потпот Р. М. Хантыйский дом в загадках // Реальность этноса: родной язык, фольклор, культура и литература коренных народов России в системе образования: проблемы и перспективы сохранения и развития: Сб. статей по материалам XIX Научно-практической конференции. СПб., 2020. С. 232–235.

Прокопенко В. И. Манси: традиционные игры, состязания и современные национальные виды спорта: книга для учителя. Сургут: Новости Югры, 2019. 227 с.

Прокопенко В. И. Этнопедагогика народа ханты: физическое воспитание и игры: Учеб. пособие. Екатеринбург: Изд-во Урал. ун-та, 2005. 296 с.

Прокопенко В. И., Шаймарданов Р. Х. Этнопедагогика народа манси (середина XIX – начало XXI в.). Новосибирск: Наука, 2018. 252 с. (Памятники этнической культуры коренных малочисленных народов Севера, Сибири и Дальнего Востока; Т. 35)

Прокопенко В. И., Шаймарданов Р. Х. Этнопедагогика народа ханты. Новосибирск: Наука, 2014. 182 с.

Рачинская М. А., Возелова Л. Г. Хантыйские сказки. СПб.: Алмаз-Граф, 2015. 8 с.

Рейнсон-Правдин А. Н. Игра и игрушка народов Обского Севера // Советская этнография. 1949. №. 3. С. 109–132.

Ромбандеева Е. И. Современный мансийский язык: лексика, фонетика, графика, орфография, морфология, словообразование: монография. Тюмень: ФОРМАТ, 2017. 318 с.

Синявский Н. И., Власов В. В., Фынтынэ О. А. Игры, состязания и самобытные физические упражнения народов Севера: учебно-методическое пособие. Ханты-Мансийск: Институт повышения квалификации и развития регионального образования, 2003. 83 с.

Сподина В. И. Коротенькие сказки с верховий «Белого озера». Ханты-Мансийск: Печатное дело, 2010. 44 с.

Сподина В. И. Не только олени: рыболовная культура лесных ненцев бассейна реки Аган. Ханты-Мансийск: Печатный мир г. Ханты-Мансийск, 2022. 170 с.

Тендрякова М. В. Игровые миры: от homo ludens до геймера. М.; СПб.: Нестор-история, 2015. 224 с.

Узнадзе Д.Н. Психологические исследования. М.: Наука, 1966. 158 с.

Хандыбина О. В. К вопросу о хантыйских играх // Обские угры: научные исследования и практические разработки: материалы Всероссийской научной конференции VII Югорские чтения. Ханты-Мансийск: Полиграфист, 2008. С. 176–181.

Харин А. А. Организация и проведение соревнований: методическое пособие. Ижевск: [б. и.], 2011. 57 с.

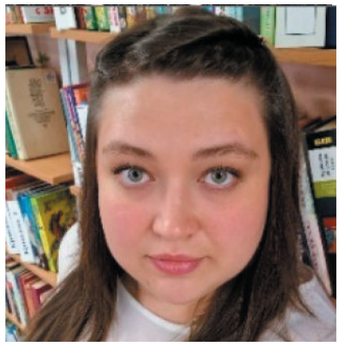
Шеина Л. И. Квесты – как новая форма взаимодействия взрослых и детей // Концепт: Научно-методический электронный журнал. 2016. Т. 46. С.439–441.

Югория. Энциклопедия Ханты-Мансийского автономного округа. Т. I–IV. Ханты-Мансийск, 2000; Т. IV (дополнительный). Ханты-Мансийск, 2005.

Об авторах методического пособия

Волдина Татьяна Владимировна

Кандидат исторических наук, заслуженный деятель науки ХМАО – Югры, ведущий научный сотрудник отдела истории и этнологии Обско-угорского института прикладных исследований и разработок. Член Ассоциации антропологов и этнологов России, Ассоциации медицинских антропологов и Русского географического общества. Стаж научной работы – более 30 лет, педагогической – 15 лет. Её исследования обско-угорских традиционных игр заложили основу проекта ОУИПИиР «Этноигротека» (2018-2020). Руководитель проектов «Комплекс традиционных напольных и интеллектуальных игр хантов и манси «*Нумас юнт*» как часть культурного наследия Югры», «Развитие обско-угорских напольных и интеллектуальных игр «*Нумас юнт*»: актуализация культурного наследия Югры» (2021-2022). Организатор серии семинаров-практикумов, вебинаров, лектория по игровой культуре хантов и манси. Автор десятка статей и 14 пособий по играм хантов и манси.



Гильц Татьяна Васильевна

Библиотекарь Модельной сельской библиотеки п. Сорум Белоярского района. Один из руководителей Сорумского игрового развивающего центра «*Нумас юнт*», деятельность которого активно освещается в «ВКонтакте» https://vk.com/bibl.sorum и на видео хостинге YouTube.

Динисламова Оксана Юрисовна

Кандидат филологических наук, научный сотрудник отдела мансийской филологии и фольклористики Обско-угорского института прикладных исследований и разработок. С 2022 г. возглавляет издание детского журнала на мансийском языке «*Витсам*» («Капелька») для детей младшего и среднего возраста, направленного на приобщение детей через творческие задания к изучению родного языка, истории и литературы, сохранению и развитию духовного наследия коренных народов Югры. В течение 10 лет вышло более 60 выпусков, в котором выступила в качестве автора и составителя игр, программ и викторин.

Захарова Любовь Викторовна

Заслуженный работник образования ХМАО – Югры, учитель начальных классов МАОУ СОШ с. Казым Белоярского района, педагог высшей квалификационной категории, педагогический стаж – более 30 лет. Победитель Всероссийского конкурса профессионального мастерства в сфере образования ХМАО – Югры «Педагог года Югры – 2019»; Всероссийского мастер-класса учителей родного языка (2019); лауреат премии лучшим учителям образовательных организаций ХМАО – Югры (2020); конкурса педагогического мастерства Всероссийского Форума культур и языков народов России (2021); регионального конкурса «Педагог – новатор» (2021). Педагогический опыт, включающий интерактивные методы в преподавании хантыйского языка, в течение ряда лет активно передаёт на мастер-классах на региональных форумах.

Кондин Вячеслав Юрьевич

Лауреат премии ХМАО – Югры «За развитие культуры малочисленных народов Севера», премии Правительства ХМАО-Югры им. И. Н. Шесталова (2023). Член Русского географического общества и Российского союза писателей. Заведующий сектором музейных программ и проектов Этнографического музея «*Торум Маа*». Автор музейных образовательных и экскурсионных программ, популяризирующих игры и игрушки коренных народов Югры: «Волшебный сундучок», «Путешествие по Лукоморью», «Игрушек древних голоса» и «Музей на ладони».

Ледков Валерий Константинович

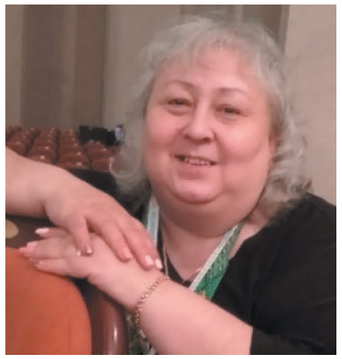
Член правления Центра культурного наследия ханты им. В. Волдина. Стаж педагогической работы – 10 лет; в учреждениях культуры – более 30 лет. Поэт и композитор, лауреат всероссийского и региональных конкурсов исполнителей. Имеет звание «Гордость Заполярного района» НАО. Член команды проектов «Комплекс традиционных напольных и интеллектуальных игр хантов и манси «*Нумас юнт*» как часть культурного наследия Югры», «Развитие обско-угорских напольных и интеллектуальных игр «*Нумас юнт*»: актуализация культурного наследия Югры» (2021-2022). Главный судья I Региональных соревнований, а также разработчик положений турниров и соревнований, правил по напольной игре в палочки «*Щол*». Автор песни «Команда «*Нумас юнт*»» – гимна этих мероприятий. Имеет публикации по игровой культуре обских угров и усть-цилёмов, в том числе соавтор 2-х пособий. Совместно с Е. С. Балиной разработал сайт проекта по популяризации обско-угорских напольных и интеллектуальных игр https://numasunt.ru/

Любавина Татьяна Владимировна

Лауреат премий Губернатора ХМАО – Югры (2021) и Главы Белоярского района (2021), лучший предприниматель года Белоярского района (2022). Методист МАУК ЦИКН «*Касум ёх*»; директор Центра инноваций «ЛЮКАН», в основе деятельности которого лежит разработка и производство современных развивающих деревянных игрушек на хантыйском и мансийском языках, ставших лучшим товаром Югры (2021). Руководитель ряда проектов: «Производство современных игрушек народа ханты «*Нумасты юнтупсэт* (для думания игрушки)»» (2020), «Ожившие игрушки народов Севера» (2022-2023), «Развивающие деревянные пазлы с творческим заданием по фольклору народов Севера» (2023), «Развивающая игра «Макет традиционного стойбища северных народов»» (2023-2024) и др. Всего разработано более 30 видов игр и произведено более 1000 игрушек для учреждений образования и культуры, для домашнего использования. Группа ВКонтакте: https://vk.com/lukan_sever_toys

Молданова Надежда Анатольевна

Лауреат премии Губернатора ХМАО – Югры (2014), премии Правительства ХМАО – Югры им. И. Н. Шесталова (2023). Научный сотрудник отдела социально-экономического развития и мониторинга Обско-угорского института прикладных исследований и разработок; председатель Союза мастеров традиционных промыслов коренных народов Югры; заместитель председателя правления Центра культурного наследия ханты им. В. Волдина, на базе которого реализованы проекты «Комплекс традиционных напольных и интеллектуальных игр хантов и манси «*Нумас юнт*» как часть культурного наследия Югры», «Развитие обско-угорских напольных и интеллектуальных игр «*Нумас юнт*»: актуализация культурного наследия Югры» (2021-2022). Организатор мастер-классов, квестов и турниров по национальным играм хантов и манси. Ответственный редактор серии методических пособий «*Нумас юнт*», соавтор 3-х пособий и социологического исследования по современному развитию обско-угорской игровой культуры.



Фанова Валентина Геннадьевна
литератор, публицист, педагог, деятель культуры, краевед. Победитель Всероссийского конкурса «Лучшие учителя России – 2013». Опыт применения игровых технологий для формирования и развития компетенций обучающихся, методика включения игровой деятельности в обучающий процесс были представлены в рамках конкурса «Лучшие педагогические практики муниципальной системы образования» Октябрьского района; публикуется на Международном педагогическом портале «Солнечный свет». Руководитель районного развивающего центра «*Нумас юнт*». Председатель Октябрьского районного отделения ОО «Спасение Югры», член Координационного совета. Председатель Октябрьской районной литературно-творческой организации «Серебряная Обь».

Хандыбина Олеся Вячеславовна
Учитель родного (хантыйского) языка и литературы, русского языка и литературы МАОУ СОШ с. Теги Березовского района. Призёр Окружных конкурсов на звание лучшего педагога в сфере сохранения родного языка коренных малочисленных народов Севера «Оберегаемое слово предков» (2022, 2023). Руководитель Тегинского развивающего центра «*Нумас юнт*», команда которого стала призёром I Региональных соревнований по напольной игре в палочки «*Щол*». Имеет публикации о хантыйских играх, соавтор пособия по верёвочным играм обских угров.

Для заметок

Учебное издание

Игровые практики и технологии в культурно-образовательном пространстве коренных народов Югры

Методическое пособие

Редактор хантыйских текстов Л. А. Федоркив
Редактор мансийских текстов О. Ю. Динисламова

В качестве иллюстративного материала в тексте использованы
рисунки члена Союза художников РФ Н. А. Жеманской,
фото А. А. Нахрачева, В. В. Бигайдаровой,
фото из архива Этнографического музея под открытым небом «Торум Маа»,
Союза мастеров традиционных промыслов коренных народов Югры,
а также материалы интернет-ресурсов, находящиеся
в свободном доступе в открытых источниках

Формат А4
Гарнитура Times New Roman
Тираж 90 экз. Заказ № 27-Ю.

Изготовлено ООО «ФОРМАТ-72»
Тел. +7-919-931-17-04
E-mail: format-72@yandex.ru