

Управление образования администрации МО ГО «Сыктывкар»

МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
«СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА №18»  
«18 №- а шёр школа» Муниципальной асшёрлуна велёдан учреждение

## **Сценарий игровой программы «Жить в Республике - знать Республику...»**

**(2-4 класс)**

Автор:  
Житкова Наталья Николаевна,  
Учитель начальных классов  
МАОУ «СОШ №18» г. Сыктывкара,  
Высшая кв. категория.

Сыктывкар 2021

### **Пояснительная записка.**

Игровая программа "Жить в республике - знать республику..." разработана для учащихся 2–4-х классов. В 2021 году Республика Коми отметила свой 100-летний юбилей. В рамках проведения юбилейных мероприятий проводилась большая работа по формированию гражданственности, патриотизма, любви и уважения учащихся к своей малой Родине – участие во всевозможных конкурсах рисунков, сочинений, мультимедиа презентаций. Итоговым мероприятием стала игровая программа, которая позволила актуализировать полученные ранее знания учащихся о Коми Республике, а также приобрести новые знания, сформировать чувства уважения, патриотизма к своей малой родине.

**Цель мероприятия:** Формирование гражданственности и патриотизма учащихся к своей малой Родине.

#### **Задачи:**

- Повысить интерес учащихся к изучению истории и культуры Республики Коми;
- Познакомить учащихся с народными традициями, легендами, загадками, играми коми народа;
- Способствовать развитию творческих способностей и творческого мышления учащихся.

#### **Планируемые результаты воспитательного мероприятия:**

##### Регулятивные УУД:

- умение соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией;

##### Познавательные УУД:

- поиск и выделение необходимой информации; применение методов информационного поиска;

##### Коммуникативные УУД:

-лидерство и согласование действий с командой;

- построение речевых высказываний, владение монологической и диалогической формами речи в соответствии с грамматическими и синтаксическими нормами родного языка.

#### **- Формы и методы реализации:** игра – лото

Методика проведения мероприятия – дидактическая игра

Мероприятие проводится в форме интеллектуально-познавательной игры-квеста, так как игра выступает одним из самых эффективных средств общеличного развития детей младшего школьного возраста и способствует повышению качества воспитания человека-гражданина, а так же является важным фактором социализации растущего человека

#### **Реквизит:**

карточки с номерами от 1 до 6, на обратной стороне конкурсные задания;

карточки для игры “Лото”;

фишки, картинки;

карточки с вопросами;

карточки с зашифрованными письмами;  
вспомогательные таблицы с изображением коми орнаментальных мотивов;  
мультимедийный проектор

**Оформление класса:** картинки и фотографии с изображением природы Коми края, деревень, птиц, животных.

**Мероприятие рассчитано:** на учащихся 2-4 классов.

**Продолжительность:** 30-40мин.

**Литература:**

Коми край – далёкий и близкий – Москва: ЗАО “МАССА, 2002;  
ИНФОРМ МЕДИА – Сыктывкар: Коми книжное издательство, 2001г.;

**Игровая программа "Жить в республике-знать республику..."  
для учащихся 2–4-х классов, посвященная 100-летию Республики Коми.**

**Ход игры:**

**1. Организационный момент:**

Сегодня мы с вами будем играть в “Краеведческое лото”. Но для начала скажите, в какой республике мы живём? Люди, каких национальностей живут в республике Коми, в нашем городе? А какая национальность считается коренной, т.е. какой народ здесь живёт уже более тысячелетия? (коми)

Молодцы!

Мы с вами разделимся на команды, каждая команда по очереди будет открывать картинки под номерами, и выполнять задания, содержащиеся в них, в то же время, закрывая фишками номера на карточках.

Итак, карта в руках, находчивость и решительность в умах, всё в ваших руках! Давайте же скорее узнаем все секреты Коми земли!

Условия работы с маршрутной картой: нужно выполнить задания по очередности.

**Поле ответов:**

<i>Викторина “Край, в котором я живу”</i>	<i>“Коми загадки”</i>	<i>“Коми игры”</i>
<i>Викторина “Мой город”</i>	<i>“Письмо предков”</i>	<i>“Традиции и обычаи народов коми”</i>

Побеждает команда, не только первая, закрывшая все номера на своих карточках, но и давшая больше правильных ответов на вопросы заданий. За каждый правильный ответ вы получаете жетон.

Карточка 1: Викторина “Край, в котором я живу”

Карточка 2: Викторина “Мой город”

Карточка 3: “Коми загадки”

Карточка 4: “Письмо предков”

Карточка 5: “Коми игры”

Карточка 6: “Традиции и обычаи народов коми”

## 2. “Краеведческое лото”.

### Викторина “Край, в котором я живу”.

*Команды получают карточки с вопросами и предполагаемыми ответами, им нужно выбрать и подчеркнуть правильные ответы. Команда, правильно ответившая на все вопросы, получает жетон.*

Как называется наша республика?

Коми-пермяцкий округ, Республика Коми, Коми АССР.

Как называлась столица республики Коми до революции?

Усть-Ухта, Усть-Лыжа, Усть-Сысольск, Усть-Вымь.

Кем была создана Коми (зырянская) письменность ?

Елизавета II, Иван Федоров, Стефан Пермский

Какие цвета Коми флага?

белый-красный-синий; красный-зелёный-белый;  
синий-зелёный-белый; белый-зелёный-красный.

Как называется республиканский телевизионный канал.

Эквус, Коми, Юрган

Сколько городов в республике Коми?

восемь; десять; одиннадцать.

Назовите самый северный город Коми?

Инта, Воркута, Печора, Усинск.

Куда впадает самая большая река Коми Печора?

Охотское море, Белое море, море Лаптевых, Баренцево море.

Какое полезное ископаемое называют “горючей рекой”?

Газ, нефть, каменный уголь, марганцевая руда.

Самая крупная птица наших лесов?

Глухарь, грач, куропатка, рябчик.

Из чего была сделана крестьянская посуда?

Глина, керамика, дерево, стекло.

### Викторина “Мой город”.

*Команды по очереди отвечают на вопросы, за каждый правильный ответ получают жетон. Если команда не может ответить на предлагаемый вопрос, он переходит к другой команде.*

Сколько лет Сыктывкару? (231 года)

Самая длинная улица нашего города? (Октябрьский проспект. 9450 м)

Самое первое название города Сыктывкар? ( Усть-Сысольск)

Как переводится с коми языка на русский название кинотеатра “Парма”? (“ельник на высоком месте 2) парма; лес; тайга ”)

Старое название улицы Коммунистической?(Трехсвятительская)

Как называется главная площадь Сыктывкара? ( Стефановская)

Как раньше называлась Стефановская площадь?(Юбилейная)

Где в Сыктывкаре часы каждый час с 8-00 до 22-00 встречают музыкой? (Пожарная каланча)

Назовите фамилию первого коми поэта ?

Чернов, Куратов, Савин

В каком городе нашей республики основная профессия – нефтяник?

Печора ,Сыктывкар, Усинск

## **Коми загадки.**

*Команда, первая отгадавшая загадку получает жетон.*

В лесу лает-лает, домой вернётся,  
Под лавкой лежит. (Топор)  
Маленький рыжеголовый мужичёк, всех заставляет плакать. (Лук)  
Без рук, без топора, без ножа, а изба построена. (Гнездо)  
Красива девица, да сердце угольно. (Самовар)

Голос тонок, нос долог, кто его убуёт  
Тот кровь свою прольёт. (Комар)  
Как не идёт, а задние лапы всегда обгоняют передние. (Заяц)

Стройный быстрый, рога ветвисты,  
Пасётся весь день,- кто это ... (Олень).

На шалаш он похож, только ростом выше,  
Если дождь, не беда, не промокнет крыша.  
Он стоит за бугром, дверь полы и стены  
Сделаны не топором, а из шкур оленьих. (Чум)

## **Письмо предков.**

*Все команды получают карточки, с зашифрованы предложения. Какая команда точнее расшифрует предложения с помощью вспомогательных таблиц с изображением коми орнаментальных мотивов та и побеждает в конкурсе. (<Приложение1> и <Приложение2>)* /

## **Коми игры.**

*Ребята существует много старинных коми игр. Одни из них проводятся только в помещении – “Мышь и угол”, “Маленький воробышек”, другие только на улице в зимнее время года “Городки на снегу”, “В котёл” и т.д. Некоторые игры были очень распространены, их знали не только в любом уголке коми земли, но и по всей России. И назывались они у всех по-разному. Например, такая, знакомая нам игра как “Жмурки” на Удоре называлась “Кур-куру”, в Летке “Ловля овец”, на Выми – “Зажмури в глаза”.*

Ребята, какие коми – игры вы знаете?

А сейчас я предлагаю вам поиграть в игру, которая называется “Пышкой” или “Воробей”.

По жребию выбирают водящего – воробья. Ему завязывают глаза. Он стоит в центре круга, поворачиваясь то в одну, то в другую сторону. Остальные становятся в круг и поют:

*Прилетел к нам воробей  
И запел как соловей.  
- Эй ты, птичка, не зевай,  
Кто мяукнет, угадай.*

Все замолкают. Кто-нибудь говорит: “мяу, мяу”, - стараясь изменить голос. Водящему

нужно узнать, кто подал голос. Если угадал правильно, то становится в круг, а глаза завязывают тому, кто мяукнул. Если не угадает, то продолжает водить дальше.

Ещё одна игра, в которую можно играть в помещении называется

### “Кто засмеётся?”

Все играющие берутся за большой палец соседа, образуя как бы ручную мельницу, и, вращаясь по кругу, приговаривают:

Из собственных рук  
Ручка жернова.  
У кого первого покажутся зубы –  
Тому десять тычков,  
Тому десять щелчков.  
Тьфу! Тьфу! Тьфу!

После этих слов все замолкают, никто не разговаривает. Кто-нибудь всё равно не выдержит и первым засмеётся. Тогда все дают ему щелчок по лбу и тычок по спине.

### **“Обычаи и традиции народов коми”.**

*Ребята, эта страничка нашего лото говорит о том, что сейчас мы с вами будем знакомиться с обычаями и традициями коми народа, которые очень интересны и разнообразны.*

*Соотнесите духов природы народа коми с их названием:*

*Найди пару:*

Ворса	Лесной человек
Яг-морт	Леший
Суседка	Баннный человек
Пывсянса	Домовой

Промысловые обычаи.

Культы духов-хозяев, магические обряды и действия осуществлялись с целью воздействовать на духов природы, которые якобы обладают властью над стихиями и правом собственности на определенную территорию. Ведущая роль принадлежала “ворса” - лешему, “яг-морту” – лесному духу в виде вихря, шума. Представляли его в виде великана ростом в сосну, без бровей и ресниц с одним глазом на лбу.

Яг-морт мог оборачиваться различными животными, людьми. Леший показывался редко, обычно перед несчастьем и смертью, он уводил скотину со двора и заставлял охотников бродить в лесу по кругу. Охотники приносили “лешаку” жертвы в виде убитой дичи, а женщины оставляли ему на пне немного собранных ягод. Леший имел свой дом и семью и жил в яру. Звери и птицы были подвластны ему. Чтобы “лешак” вернул заблудившуюся корову, крестьяне писали ему на бересте прошение, которое оставляли на пне вместе с подарками в виде блинов или хлеба.

Верили коми в сверхъестественные существа, принимавшие образ человека и связанные с домом и хозяйством. Называли их “суседка”, “дедко” - домовые. Считалось, что в каждом

доме живут по две суседки: суседка женского пола жила в подполье, а суседка мужского пола – во дворе. Он предоставлялся в образе старика, который гоняет лошадей до пота, а любимой лошади заплетал гриву в косы, на конюшне смотрел за лошадьми. Она имела вид пожилой женщины с узким лицом, длинными руками, распущенными волосами, которая пряла шерсть, и перед ней всегда еле горел желтый огонек.

По великим четвергам хозяин дома бросал под шесток, испеченный в этот день круглый хлебец, а другой относил в сарай. Делалось это угощение, чтобы умилостивить домового и предохранить дом и хозяйство от несчастий.

Также верили в “банного человека” – “пывсянса”. Если кто-нибудь один пойдет в баню, банный человек давит людей и бросает их на каменку-печь. После полуночи “пывсянса” и его дети уходят из бани и прячутся в воду. Желая нанести вред человеку, “пывсянса” принимает образ зверя. Тело его покрыто шерстью, а глаза не похожи на глаза человека.

У коми также существует культ растительности. Верили, что у каждого человека есть свое дерево. Если человек найдет свое дерево и срубит его, из него брызнет человеческая кровь. Дерево-двойник при рубке двойником-человеком говорит по-человечески, истекает кровью и, будучи срубленным, обладает чудодейственной силой. Если сделать из такого дерева стол, он никогда не оскудеет съестными припасами, если сделать лыжи, то при одной мысли о путешествии они перенесут человека до места назначения.

В коми мифах рассказывается, что в те, в мифологические, времена, когда два брата близнеца Ен и Омоль создавали землю со всеми её обитателями и весь окружающий мир, они зачастую творили совместно. Так было и с музыкой.

Ен сделал скрипку (сигудок), но она не звучала. Омоль же заставлял скрипку играть, т.е. собственно музыке людей научил он. К концу мифологического времени мир был в основном создан. Ен и Омоль разделили сферы своего влияния. Ен (потом он слился у коми с образом христианского бога) поселился на небе, а Омоль (его образ после христианизации стал сопоставляться с образом дьявола), стал хозяином нижнего мира, к сфере его власти относились и всевозможные духи-хозяева, обитающие на земле: “пывсян айка” - банный старичок, святочные водяные, и т. д.

#### Культ промысловых животных.

Почтительное отношение к любой добыче, независимо от ее ценности. Обязательно полагалось добывать раненного зверя или птицу и ни в коем случае не приносить ее еще живой в охотничью избушку или домой. Ни в коем случае нельзя осматривать место ранения, иначе не будет попадаться дичь.

Уважительно было принято и относиться к рыбе, ее нельзя было мять руками, отдавать собакам, позволять играть детям, а особенно выбрасывать на улицу.

Особым уважением пользовался медведь. Обрядовые действия перед медвежьей охотой: варили перед избушкой в котлах блюда - сладкую кашу из ржаной муки (юм) и ставили ее перед избушкой, чтобы “угостить” медведя, иначе охота будет неудачной. На другой день, увидев, что котел пустой, охотники никому не говорили. Перед убитым медведем полагалось извиниться, говоря: “не сердись, так уж тебе суждено”.

При ночлежке в лесу было принято просить разрешения у дерева, иначе оно своим шумом не даст уснуть.

### **3. Подведение итогов игры. Рефлексия.**

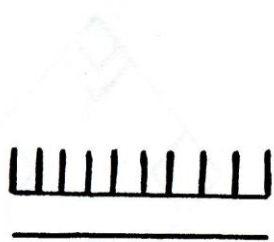
- Дорогие друзья, вы отлично знаете свой родной край!!!
- Что нового узнали в ходе игры?
- Кому было интересно?
- *Что бы вы хотели пожелать республике?*

*Начни свой ответ со слов:*

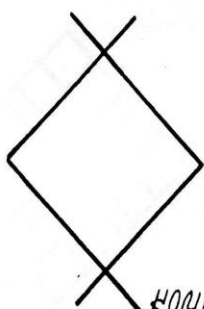
*«Желаю тебе, земля моя...»*

*/ В конце программы подводятся итоги игры, победившая команда награждается призами.*

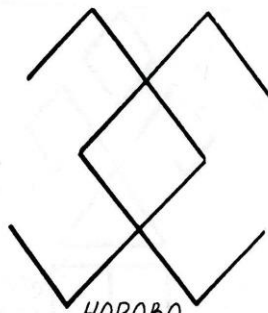




ГРАБЛИ



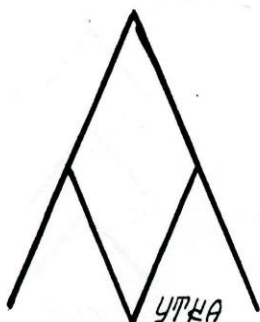
КОМПАС



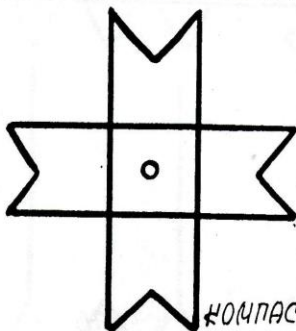
КОРОВА



БАРАНИЙ РОГ



УТКА



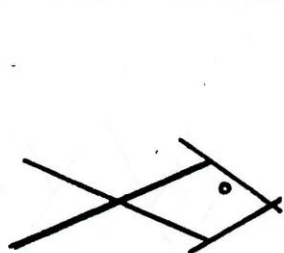
КОМПАС



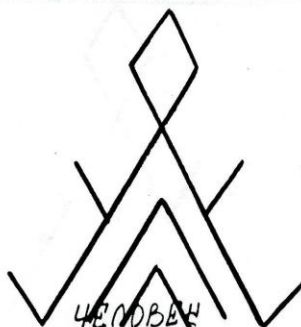
ВЗРОСЛЫЙ ОЛЕНЬ



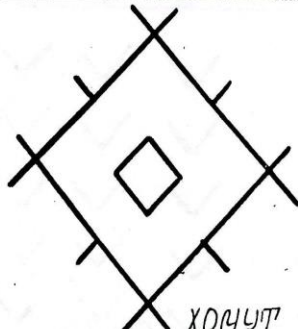
ОЛЕНЬИЙ РОГ



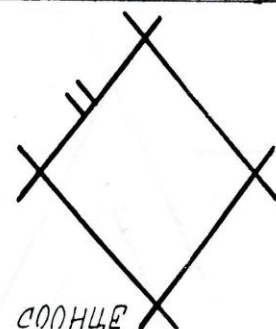
РЫБА



ЧЕЛОВЕК



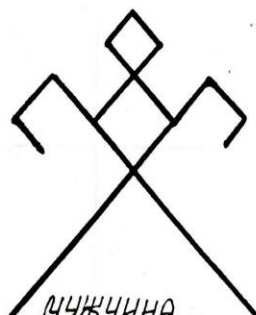
ДОМ



СОЛНЦЕ



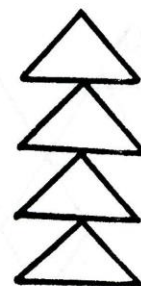
ЧАЙНА



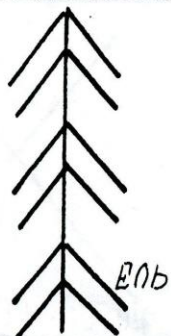
ГРИБ



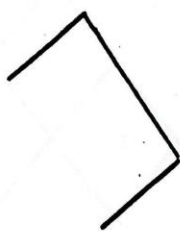
ПРОСТАЯ ГОЛОВА



ДЕРЕВО



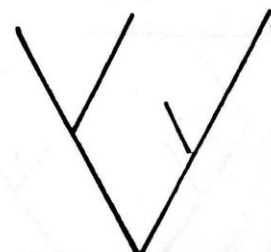
ЕЛЬ



ПАПА



ВЕТКА С ЯГОДАМИ



РОГА ОЛЕНЯ

1.

