**Министерство образования, науки и по делам молодежи КБР**

**Республиканский дворец творчества детей и молодежи**

**Отдел методической работы**

Утверждаю

Директор РДТДМ

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_К.А. Калмыкова

Рассмотрен

Методическим советом РДТДМ

Протокол №\_\_\_\_\_п/п\_\_\_\_\_\_\_\_\_

*«\_\_\_\_\_»\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_20\_\_\_\_г.*

**Сборник игр**

**по формированию культуры межнациональных отношений**

*(для детей среднего школьного возраста).*

**Составитель:**

методист Кулимова З.З.

**г. Нальчик**

**2014 год**

Игры являются неотъемлемой частью интернационального, художественного и физического воспитания. Они вызывают активную работу мысли, способствуют расширению кругозора, уточнению представлений об окружающем мире. В них много юмора, шуток, соревновательного задора; часто сопровождаются неожиданными веселыми моментами.

1. **Народные игры**

Народные подвижные игры являются традиционным средством педагогики. Испокон веков в них отражаются образы жизни людей, их быт, труд, национальные устои, представления о чести, смелости, мужестве, желание обладать силой, ловкостью, выносливостью, быстротой и красотой движений, проявлять смекалку, выдержку, творческую выдумку, находчивость, волю и стремление к победе.

В народных играх много юмора, шуток, соревновательного задора; движения точны, образны, часто сопровождаются неожиданными веселыми моментами, заманчивыми и любимыми детьми считалочками, жеребьевками, потешками.

**«У медведя во бору»** *(русская народная игра).*

Медведь, выбранный жеребьевкой, живет в лесу. Дети идут в лес за грибами, ягодами и напевают песенку:

У медведя во бору

Грибы, ягоды беру!

Медведь постыл

На печи застыл!

Когда играющие произнесли последние слова, Медведь, до сих пор дремавший, начинает ворочаться, потягиваться и неохотно выходит из берлоги. Но вот Медведь неожиданно бежит за играющими и старается кого-то поймать. Пойманный становится Медведем.

***Правила игры***. Медведь выходит из берлоги только после произнесения последних слов. Дети, в зависимости от поведения Медведя, могут не сразу бежать в свой дом, а подразнить его песенкой.

**«Повелитель лунки» (Гъуэиж)** *(Кабардинская игра)*

***Цель игры*:** развитие быстроты двигательных реак­ций, внимания.

В центре игровой площадки выкапывают лунку, в ко­торую кладут мяч. Считалкой выбирают повелителя лун­ки. Повелитель садится на расстоянии 3—5 м в стороне от играющих. Игроки становятся вокруг мяча (в радиусе 2— 4 м) на равном расстоянии друг от друга и от мяча.

Когда все готовы, повелитель выкрикивает имя лю­бого из игроков. Тот должен быстро схватить мяч и «оса­лить» одного из убегающих, кидая мяч с места (или до­гоняя игрока). «Осаленные» выходят из игры. Если на­званный повелителем игрок промахнулся, то он сам вы­ходит из игры. Остальные снова занимают места по кру­гу, и игра продолжается.

Побеждает тот, кто продержится дольше всех. В сле­дующий раз он становится повелителем лунки.

**Правила игры:**

* до начала игры дети договариваются, как будут «салить»: с места или догоняя убегающих;
* нельзя выбегать за условленную территорию;
* салить игрока можно только прямым попадани­ем мяча, а не с отскоков.

**Жамычы тюбюнде**  балкарская игра).

Играют 10-15 человек на площадке примерно 30x10м. Для игры нужна бурка, пальто или куртка.

**Правила игры:**

Участники делятся на две команды. В каждой выбирают вожака тамаду). По жребию определяют у какой команды будет находиться бурка. Тамада этой команды садится на землю, укрывшись буркой, а остальные игроки его команды, расположившись вокруг, охраняют его. Другая команда отходит на 20/30 шагов и образует круг- «крепость». По указанию их тамады к соперникам отправляются два игрока. «Охрана» окликает их: «Кто идет?». Подошедшие по очереди отвечают: «Гости, проходите! Добро пожаловать!». Затем, придвинувшись поближе к тамаде, пришедшие говорят: «Мы не гости, мы медведь и волк». Сидящий под буркой пытается по голосу угадать, кто пришел,

**Крепость** *(армянская народная игра).*

Игроки делятся на две команды. Жеребьевкой определяют, какая из команд будет нападать, а какая будет защищать крепость. В центре поля кладут доску (камень) - это и есть крепость. По сигналу защитники окружают крепость на расстоянии 2-3м и защищают ее от нападения соперников, находящие расходятся в разные стороны. Крепость считается завоеванной, если кто-нибудь из нападающих наступит ногой на доску и не будет пойман защитником.

Нападающие составляют различные планы осады, подходят к защитникам и заговаривают с ними, стараясь их отвлечь. Когда нападающие сжимают кольцо защиты, представители последней стремятся поймать их. В такой момент нападающие прорываются в крепость по прямой линии, и тогда защитники, оставшиеся за прорванной линией, выбывают из игры. Нападающий, прорвавший цепь защитников, но не успевший поставить ногу на доску до того, как его поймают, тоже выходит из игры.

***Правила игры.*** Нападающим засчитывается очко, если они завоюют крепость. Если же всех нападающих поймают защитники, то игроки меняются местами, но никто очко не получает. Выигрывает команда, набравшая пять очков.

**Сахреоба** *(грузинская народная игра).*

В середине площадки проводится продольная линия длиной 10-12 м. В одном конце по обе стороны этой линии и перпендикулярно ей кладут по пять – семь сахре (тонкие палки или прутья диаметром 1 см, длиной 70-80 см на расстоянии 20-25 см друг от друга (можно предварительно провести линию). До сахре, параллельно им, на расстоянии 1-2 м проводятся стартовые линии. И в другом конце продольной линии на расстоянии 6-8 м от последних caxpe устанавливается флажок на подставке высотой 1 м.

Игроки делятся на две команды и шеренгами выстраиваются каждая на своей половине площадки за линией. Первые игроки становятся у стартовой линии и по сигналу на одной ноге перепрыгивают через сахре, затем бегут на обеих ногах к флажку, касаются его рукой. После итого, обегая все сахре с наружной стороны, каждый бегун возвращается к стартовой линии, у ко торой уже стоит следующий игрок команды, касается его вытянутой рукой истановится на своё место в шеренге. Игру продолжает следующий игрок по команде и т.д.

Выигрывает команда, которая раньше закончит игру.

***Правила игры.*** Последующий игрок вступает в игру только после того, как предыдущий коснулся рукой его ладони. При перепрыгивании через сахре нельзя их пропускать, а также менять ногу. Игрок обязан коснуться флажка.

В случае если игрок собьёт сахре, он должен вернуть его на прежнее место и только после этого продолжить игру.

**Достань шапку** *(дагестанская народная игра).*

Игроки делятся на две команды, до десяти человек в каждой. На расстоянии 10-15 м находятся шапки. Играющие в обеих командах становятся в пары и движутся к шапкам, выполняя разные движения. Сначала двигаются первые пары, затем вторые и т.д. Например, первые пары продвигаются вперёд, прыгая на одной ноге, вторые пары передвигаются на четвереньках, третьи пары идут на пятках, четвёртые пары - в полуприседе, пятые пары продвигаются в глубоком приседе.

***Правила игры.*** Взять шапку имеет право только та пара, которая дошла первой. Побеждает команда, набравшая больше шапок. При продолжении игры лучше поменять виды движений между парами. Можно выбрать и другие движения.

**Чепена** *(осетинская народная игра)*

Игроки стоят по кругу. Считалкой выбирают чепена. Он становится в круг и начинает игру словами:

*- Левой ногой, чепена.*

*Подпрыгивает на левой ноге влево.*

*- Гой, гой, чепена.*

*Отзываются дети и повторяют движения водящего.*

*Правой ногой, чепена.*

*Подпрыгивает вправо на правой ноге.*

*- Гой,**гой*,*чепена.*

*Дети повторяют то же.*

*- Пойдём вперед, чепена.*

*Идёт вперёд, подняв руки.*

*- Гой, гой, чепена.*

*Дети идут мелкими шагами вперёд, подняв вверх руки.*

*- Пойдём назад, чепена.*

*Мелкими шагами идёт назад с опущенными руками.*

*- Гой, гой, чепена.*

*Дети повторяют то же.*

*- Все мы спляшем, чепена!*

*Начинается танец.*

*- Кругом, кругом, чепена.*

Дети начинают круговой танец под осетинскую музыку. Игра проводится в сопровождении любой народной мелодии, от которой зависит темп игры. В качестве атрибутов используются элементы осетинского народного костюма.

***Правила игры****.* Движения выполняются в соответствии с текстом.

**Чёрный паша** *(азербайджанская народная игра)*

Из числа играющих выбирают пастуха, собаку и вруна. Остальные изображают овец. Пастух играет на свирели, собака сидит в засаде, овцы гуляют и как будто едят траву. Вдруг врун зовёт пастуха:

**-** Эй,*эй, эй, пастух, пастух.*

*Пастух отзывается:*

*- Что тебе?*

*Врун:*

*- Братец пастух, мой дядя Чёрный паша говорит, что наша чёрная овца (называет приметы овцы) в вашу отару попала, и просит её обратно.*

Пастух подводит вруна к отаре. Тот неожиданно хватает одну из овец (берёт игрока за руку) и убегает. Увидев это, собака бежит за ним. Если врун с овцой добежит до своего дома, то собака возвращается, а если собака догонит, то овца возвращается в стадо.

*Правила игры.* Собака начинает ловить только тогда, когда врун схватил овцу. Ловить в доме вруна нельзя.

1. **Игры для знакомства**

**«Репортёры».**

Дети разбиваются на пары для сбора информации о своём партнёре, которую они впоследствии представят всей группе. Например: имя, хобби, как долго они принимают участие в детской группе и ещё что-то одно, чего никто об этом ребенке не знает.

**«Сбор целей».**

Составьте на флипчарте (магнитно-маркерная доска для презентаций) список ожиданий от занятия, чтобы в конце занятия к нему можно было вернуться и проверить, были достигнуты эти цели.

**«Основные правила эффективной работы».**

Дети выступают с идеями и формируют небольшой свод основных правил, соблюдение которых обеспечивает эффективную деятельность на занятии. Запишите правила на флипчарте.

**Упражнения для разминки**

**«Камень, ножницы, бумага».**

Две команды. Каждая команда решает, какой символ они представляют - бумагу, камень или ножницы. Участники команды вперемешку встают лицом друг к другу и показывают свой символ. Камень побеждает ножницы, ножницы - бумагу, а бумага - камень.

**«Тонущий корабль».**

Дети ходят по кругу и поют: «Корабль тонет, о, нет, корабль тонет». Когда называется число (3,5,6 и т.д.), ребятам нужно создать группу (спасательную лодку) с тем числом людей, которое было названо.

**«Все, кто...».**

Участники образуют круг. Кто-то один говорит: «Все, кто в носках, поменяйтесь местами». Игра продолжается, например: «Все, у кого тёмные волосы...» и т.д. Игра расслабляет детей.

**«Дом, мышь, землетрясение».**

Создаются группы из трёх человек. Двое ребят берутся за руки и образуют «дом», третий ребёнок находится внутри «дома», изображая «мышь». Ведущий говорит: «дом», «мышь» или «зем­летрясение». Если ведущий называет «дом», то ребята, которые образуют дом, должны сделать новый дом, если называет «мышь», то «мышь» должна найти новый дом, а если «землетрясение», то все должны поменять позиции. Ведущий в любой момент может стать «домом» или «мышью», и тогда один из игроков становится ведущим. Игра помогает всем взбодриться, а также убрать все границы между ребятами.

**«Семь очков»**.

Все ребята встают в круг. Кто-то первый убирает руку или палец в сторону направо или налево) и говорит «один», следующий справа/слева убирает руку по направлению движения счета и говорит «два», и так до «шести».

«Седьмой» должен положить руку на голову и не произносить ни звука. Игра продолжат и, а те, кто ошибается, выбывают.

**«Животный шум».**

Ребятам раздают картинки с рисунками животных, и они должны с закрытыми глазами голосом подражать животным: с закрытыми глазами они двигаются по комнате и ищут другого участника, дающего звуки этого же животного.

**«Ручеёк».**

Ребята образуют ручеёк, встав в две линии, достаточно широкий, чтобы мог пробежать один человек. Пробегая по ручейку, участник берёт другого за руку, и тот проходит ручеёк следующим, и т.д.

**«Крокодил и лев».**

Нарисуйте большой квадрат, который является средой крокодилов. Зона вокруг квадрата является средой льва. Крокодилы и львы никогда не нападают одновременно, поэтому, когда участники слышат: «крокодилы», ребята должны быстро зайти на территорию львов, и наоборот, когда слышат: «львы», быстро зайти на территорию крокодилов. Игру можно усложнить, если чередовать слова быстро или быстро их повторять.

**Упражнения для размышления**

**«Мои детские мечты»**.

Участников просят встать в круг, закрыть глаза и вернуться в мыслях во время, когда они были младше, и вспомнить, о чем они тогда мечтали, кем хотели стать и что хотели делать в жизни. Ребятам предлагается сделать костюм, отражающий их мечту. Детям выдаются старые газеты, клей, ножницы, степлеры и клейкая лента. Когда все закончат и встанут снова в круг, каждый по очереди выходит в центр, чтобы представить свою мечту. Этот метод направлен на вдохновение ребят и стимуляцию чувства индивидуальности.

**«Нарисуй и угадай».**

Дети образуют две-три группы, и садятся вместе. Представитель каждой группы изображает ситуацию мимикой перед участниками своей группы. Ребята из группы должны угадать, что именно изображено. Используйте темы, соответствующие обсуждаемым до этой игры вопросам.

**«Повторение вчерашнего дня».**

Все встают в круг; часть ребят получают небольшие листы бумаги, где указаны тематические ситуации, которые обсуждались в предыдущий день. Дети собираются в группы по несколько человек вокруг тех, у кого есть листы с изображёнными ситуациями, и группа должна построить пантомиму, в то время как остальные участники угадывают, о чём идёт речь.

**Финальная игра «Клубок шерсти».**

Кто-то начинает игру, когда кидает клубок шерсти, любому члену группы, описывая что-то, что (ему/ей) понравилось в течение занятия. Игра продолжается, пока все ребята не поймали клубок хотя бы раз - пока не получится «сеть» между участниками.

1. **Игры на развитие толерантности**

Предлагаемые игры и упражнения можно включать фрагментами в занятия и, усложняя или упрощая, использовать в разных возрастных группах.

**Игра «Мы с тобой одной крови»**

*Цель игры*: направить мышление учащихся на поиск сходства у различных людей по разнообразным вариантам признаков.

*Задача игроков*: найти сходство с одноклассниками и пригласить в I ученика на основании этого сходства, повторяться нельзя. Например: « Оля мы с тобой живём в одном доме», «Коля, мы с тобой одного роста».

Время: 10 минут.

Участники становятся вдоль стены или по периметру комнаты. Ведущий становится в центр комнаты и приглашает участника на основании сходства: «Тоня, у нас с тобой одинаковые имена». Тоня выходит в круг и ищет сходство со следующим участником в классе. Игра продолжается до тех пор, пока все участники не окажутся в кругу. Педагог подводит итог: «Как много у нас общего!» Сходство можно найти с любым человеком.

В финале игры можно рассказать детям о том, что похожи не только люди, но и народы. Во многих культурах есть игры, песни, в которых люди берутся за руки, играют, водят хороводы. Вспомнить известные фольклорные подвижные игры, хороводы.

В старших классах можно усложнить игру, предложив искать сходство по какому-то определённому признаку: физическому, характерологическому, интеллектуальным или развлекательным предпочтениям учеников.

**Игра «Кто нуждается в помощи?»**

*Цель игры*: развивать лучшие качества детей - желание помочь ближнему, учить видеть нуждающихся в помощи, формировать милосердие и эмпатию к различным социальным группам.

*Задача игроков*: вспомнить, видели ли они людей, животных, предмет! нуждающиеся в их помощи. Ответить на вопрос "Кто или что нуждается

в нашей помощи?» - описав, как догадался об этом, что почувствовал. Повторяться нежелательно.

Время: 10 минут.

Игра может проводиться с использованием дополнительного оборудования - мяча или любого передаваемого предмета. Мы предлагаем форму организации игры - сидя в кругу на стульях.

По кругу пускается предмет. Получив его в руки, ребёнок должен ответить на вопрос: «Кто нуждается в помощи?» Если ребёнок затрудняется, педагог приходит на помощь и говорит, что в помощи можешь нуждаться ты сам, как например, в этом случае; что нужно быть внимательным и к собственным ощущениям и не стесняться обращаться за помощью.

Если игра проводится во время урока, то дети отвечают по поднятию руки и получают карточку за каждый ответ. В конце урока учитель подводит и то определяет самого внимательного или самую необычную просьбу о помощи.

**Игра «О ком я говорю?»**

*Цель игры*: развивать способность видеть хорошее и в другом человеке и учиться находить слова, выражающие восхищение, удивление, уважение. Способствует проявлению интереса к другому человеку, учит видеть особые качества учеников, которые являются ценностью: скромность, милосердие. Игру можно использовать и для коррекции самооценки учащихся, указав на недостатки, недостойное поведение. В этом случае дети не угадывают, о ком идёт речь, а должны отнести вопрос только к самим себе.

*Задача игроков*: когда педагог называет качества игроков, которые вызывают у него уважение, удивление или восхищение, ребята должны узнать, о ком говорит учитель. Например: «Меня восхищает умение играть на скрипке. Меня удивляет способность этого человека часто опаздывать. Меня поражает тактичность этого человека. Мне нравится аккуратность этого человека».

Время: 15 минут.

Игры в комплексе с другими воспитательными средствам представляют ­ собой основу формирования гармонически развитой личности, сочетающей в себе духовное богатство, моральную чистоту и физическое совершенство. Работая с детьми, педагогу необходимо помнить, что впе­чатления детства глубоки и неизгладимы в памяти человека. Они образуют фундамент для развития его нравственных чувств, сознания и дальнейшего проявления их в общественно полезной и творческой деятельности.

**Список использованной литературы:**

1. Миротворчество: методический путеводитель для кидовцев/Дагестан. Отделение межрегиональной молодежной общественной «Дом мира»; авт.-сост. О.А. Мусанабиева. - Владимир, 2014г.
2. Богданова О.С., Черенкова С.В. Нравственное воспитание старшеклассников. М., 2010г.
3. Петерина С.В. Воспитание культуры поведения у детей школьного возраста. М., 2012г.
4. Мусукаев А.И., Першиц А.И.  Народные традиции кабардинцев и балкарцев. Нальчик, 1992г.