**Конспект воспитательного мероприятия**

 **«Древность против современности».**

**Цель:** популяризация творческого и культурного наследия

карелов.

**Задачи:**

1. Повышать интерес к традиционным карельским играм у детей.
2. Воспитывать положительное отношение к традиционной карельской культуре.
3. Развивать физические качества: ловкость, меткость, выносливость.

**Возраст:** от 10 до 13-14 лет.

**Оборудование:**

* зал украшен в стиле карельской горницы,
* инвентарь для игр: палка длиной около 70 см (15-20 штук),

 деревянная конусообразная чурка высотой 10-15 см, доска,

 чурбачок, теннисный мяч

* мультимедийное оборудование, компьютер
* интерактивная игра «Знатоки Карелии»
* компьютерная презентация об интерактивной игре
* жетоны разных цветов по количеству детей в отрядах
* плетёная корзинка
* подарочная коробочка

**Ход проведения:**

**I часть. Организационный момент**

**Вступительное слово ведущего.**

Нет, не забыла песен русских,

И Пушкина живое слово

Мне очень дорого и близко

И в жизни нынешней суровой

Забытые рождает чувства.

То сила добрая искусства

Вперед, к прекрасному маня,

Как в детстве, радует меня.

Я помню все, и я богата

И это все всегда со мною,

Но ведь душа не виновата,

Что рождена она другою.

Что всех милей ей отчий край,

Чужой не нужен даже рай,

И в мире нет милей и краше

И песен, и преданий наших.

А языка родного звук –

Как сердца дорогого стук.

 – Ребята, все вы родились и живёте в Карели. Много знаете про родной край, и каждый, по своему, его любит. И вот сегодня я вас всех приглашаю на необычное состязание под названием «Древность против современности». А вот и они сами к нам в гости пришли.

(В зал входят два стилизованных персонажа – «Древность» и «Современность», затевают спор: кто из них важнее?)

Древность: Я важнее! Ведь без меня не было бы тебя!

Современность: Зато меня больше дети любят, разные там компьютеры, ай-фоны и т. д.

Ведущий: Стоп, стоп, стоп! Так вы ни до чего не договоритесь. А, давайте

мы попросим ребят рассудить вас. Ребята, эти две дамы никак не могут

решить, что важнее – древность или современность поможете им решить

их давний спор? (Дети отвечают.)

 – Ну, что гостьи, готовы представить свои аргументы? И помните, что

дети больше всего на свете любят играть, в какую бы эпоху они ни жили.

Гости: Да, мы представим свои аргументы, а вы, ребята, после состязания

проголосуете, опустив свои жетоны либо в корзинку к Древности, либо в

коробочку к Современности.

Современность: Я первая начну, ведь я по возрасту ближе к детям!

Древность: А я думала, что старшим нужно уступать.

Ведущий: Ребята, а вы как думаете?

 (Дети отвечают.)

Ведущий: Я знала, что вы примете самое правильное решение: старшим

нужно уступать, и поэтому, первой представит свои доказательства

Древность.

Древность: Спасибо! Ребята, знаете ли вы, что давным-давно такие же дети как вы, которые жили здесь на древней Олонецкой земле, играли в очень интересные игры? Во время игры выявлялись те качества, которые особенно высоко ценили карелы - сила, меткость и ловкость. Игра превращалась в настоящее испытание воли и характера. Юноши, девушки и даже взрослые не прочь были поиграть, показать свою стать и удаль. Давайте мы с вами сыграем в старые карельские игры.

(На улице подготовлена площадка для игр с соответствующим инвентарём.)

**II часть. Игровая.**

**1. Игра Чурочка (Кюкки)**

Это летняя игра для подростков и юношей. Участвует в ней 5-10 человек, иногда до 15-ти.

Описание. Выбрав ровную площадку шириной 10-15 м и длиной 30-40 м, проводят на одном ее конце линию кона. В 10-15 м от нее кладут доску, дальний конец которой опирается на чурбачок или камень, приподнимаясь над землей на 15-20 см. На приподнятый конец доски ставят «кюкки» - деревянную конусообразную чурку высотой 10-15 см. У каждого игрока бита - палка длиной около 1 м. Перед началом игры все метают биты на дальность, чтобы определить очередность в игре. Победители начинают игру, а тот, чья палка упала ближе всех, становится водящим.

Начинающий игру бросает биту с линии кона, стараясь сбить чурочку с доски, и так, чтобы она отлетела как можно дальше. При удачном броске он бежит за своей битой, а водящий бежит с линии кона за чурочкой. Подняв их, каждый старается первым добежать до доски и ударить по ней. Ударивший первым идет на кон и становится в очередь бьющих, а опоздавший водит. Теперь бьет следующий по очереди. Если, его бита пролетела мимо чурочки, то он ждет, когда попадет в нее один из очередных бьющих. Тогда бегут за битами все, кто перед этим не попал в чурочку. Случается, что промахнутся все. Тогда водящий идет к доске и от нее кидает чурочку в лежащие биты. В чью первую попадет, тот становится водящим в следующий раз.

Правило: бежать с кона за брошенной битой и за чурочкой можно только после того, как они перестанут катиться по земле. Иначе результат не засчитывается.

**2. Игра Отбивалы (Гюризех)**

Эта игра известна во многих районах Карелии. Проводят ее мальчики и девочки 10-15 лет в весеннее и летнее время года. Обычно в нее играет 7-8 человек.

Описание. Выбрав по желанию водящего, чертят на ровной площадке круги (диаметром 1 м) по числу игроков, не считая водящего. Каждому игроку нужна палка 60-70 см длиной, а водящему - теннисный мяч. Игроки занимают места в кругах, расположенных в радиусе 5-6 м от водящего, находящегося в центре.

Водящий бросает мяч в кого-нибудь из игроков. Этот игрок отбивает мяч палкой, не допуская, чтобы он коснулся его тела. Следующий бросок водящий делает с того места, где поднимет отбитый мяч. Осаленный водящим меняется с ним ролью.

Правила.

* Игрок в круге может отбивать палкой упавший около его круга мяч, допрыгав до него на одной ноге, или вставать в соседний круг, даже если в нем есть один или более играющих.
* За кругом игрок может передвигаться только прыжками на одной ноге.
* Водящий не имеет права входить в круг.

**3. Игра Кукот (Петухи)**

Петухи – известные драчуны. Двое мальчиков сходятся, прыгая на правой ноге. Сблизившись пытаются оттолкнуть один другого. Проигравшим считается тот, кто не выдержал натиска соперника, потерял равновесие и стал на обе ноги.

Незамедлительно следует наказание: проигравший должен кукарекать во все горло.

К выигравшему подходит следующий «петух» - и игра продолжается.

Ведущий: Ну, что, ребята, понравилось вам играть? (дети отвечают)

Древность: Ребята, мы с вами сыграли всего лишь в три игры. А таких игр много. Я подарю вам красочный альбом с описанием карельских игр, в которые вы сможете играть и летом в лагере и зимой.

Современность: А теперь я приглашаю всех в зал и представлю вашему вниманию современную игру.

**4. Мультимедийная презентация интерактивной игры с**

 **использованием компьютерной техники «Знатоки Карелии».**

Современность: Понравилась вам игра? Такие игры можно создавать самим.

**III часть. Подведение итогов состязания.**

Ведущий: Ребята, давайте подведём итог этого необычного состязания. Всем вам даны жетоны (каждый отряд получил жетоны одного цвета), которыми вы можете проголосовать либо за древние карельские игры, либо за современную игру, которую вам представила «Современность».

(Дети голосуют, а взрослые подсчитывают голоса.)

Ведущий: по итогам голосования каждый отряд получает в подарок: инвентарь для карельских игр, если большинство ребят из отряда проголосовало за древность, или компьютерную игру, если большинство ребят из отряда проголосовало за современность.