*Авторский проект*

**Народная игра « Охота на уток»**

**( народная игра утиным клювом)**

**Вводная часть.**

Тайга, тундра ,леса , озера , реки - для народа Саха прирожденная среда

обитания. С давних времен народ Саха приклонялся -Духам природы .

Байанай – покровитель охотников. До сегодняшнего дня остался обычай перед как охотится , нужно провести обряд -преклонение перед духом Байаная. Старые охотники являются мудрецами своего дела.

Отчетливо знали перемены природы, знали повадки животных и птиц.

В какой сезон и где можно охотится . Свои знания и секреты передавали своим приемникам.

**Краткая история:**

Народная игра «Охота утиным клювом» берет свое начало, как показали

исследования с середины 19 века. Исследования проводились в селе Даркылах ( Чемоики) Мегино-Кангаласского улуса, где до 2010 года играли ребята ( основном мальчишки) в возрасте до 12 лет.

Село Даркылах находится на устье речки Тамма дальше (примерно 170км) от центра поселка Майя ,на границе Амгинского, Алданского улусов. Во время весеннего паводка ,дорожный проезд автотранспортом прекращается на совсем. Единственный выход – воздушный авиатранспорт вертолет.

Ограниченная связь и отдаленность, способствовали к сохранению , передачи преемственности самобытности местных традиций и обычаев народа Саха. Скотоводство, охота на малую и крупную дичь, сенокос в летнее время – все это неотделимая часть жизни. Уникальнымиеще не исследованными темами остаются такие , как «Чемоикинский Осуохай»,

кузнечные изделия мастеров, традиционные якутские чорооны ( кубки ритуальные) , изделия из серебра и т.д.

Одним из интересных явлений касающихся к педагогике «Игра утиным клювом».Народная игра берет свое начало, как показали

исследования со середины 19 века. Исследования проводились в селе Даркылах ( Чемоики), где до 2010 года играли ребята ( основном мальчишки) в возрасте до 12 лет.

До 2010 года игра передавалось из поколения в поколение, и этот момент

проявляет глубокий интерес для исследования.

**Цели и задачи:**

 - Изучение и распространение народной игры , переданное из поколения в поколение.

- Дальнейшее развитие и реализация проекта. Использование игры в новом

качестве интеллектуальной игры ,взяв за основу познавательные и воспитательные качества.

- Разработка новых дидактических материалов. В том числе и с использованием ИКТ.

**Игровая деятельность**

Игра – это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением.

Игровая деятельность выполняет такие функции:

***- Коммуникативную****:* освоение диалектики общения.

- Самореализацию в игре как в полигоне человеческой практики.

***- Игротерапевтическую****:* преодоление различных трудностей, возникающих

 в других видах жизнедеятельности.

***- Функции коррекции***: внесение позитивных изменений в структуру личностных показателей.

***- Социализация***: включение в систему общественных отношений, усвоение

 норм человеческого общежития.

**Спектр целевых ориентаций**:

*- Дидактические*: Расширение кругозора, познавательная деятельность.

- *Воспитывающие* : Воспитание самостоятельности, воли, сотрудничества,

 коллективизма, общительности, коммуникативности, приобщение к

 природе.

*- Развивающие:* Развитие внимания, памяти, речи, мышления, фантазии,

воображения, творческих способностей, рефлексии, умения сравнивать, сопоставлять, находить оптимальные решения.

*- Социализирующее*: Приобщение к нормам, традициям и ценностям общества, адаптация к условиям среды, стрессовый контроль,

само регуляция: обучение общению.

**Специфика игровой технологии**:

*Игровая среда* – игра с предметами ( уличный) на местности.

*Область деятельности* – социальный.

*Характер педагогического процесса* – познавательный, воспитательный, развивающий.

*Игровая методика* – Сюжетно ролевая.

**Основные правила народной игры « Охота утиным клювом»**

Сюжет игры: ( ранний вариант).

Время года: Поздняя весна, лето.

Местность: Ровная поляна.

Материалы для игры: Утиные, гусиные клювы, лапки. Макеты скрадков.

Играющие в количестве не более 5 участников находят ровную поляну.

Общипывают траву до земли на подобие озера (необходимо ориентироваться и стараться точно скопировать общий вид озера, на которых охотились отцы, деды). Находят правильное место расположения охотничьих скрадков.

Расположив и построив макеты скрадков, выбирают одного разыгрывающего.

Роль разыгрывающего ((ведущий 1) :

Ведущий должен:

 -Очень хорошо разбираться в разнообразии утиных голосов, повадок, перелета, подлета и посадки той или иной утки.

- Порядок подлета уток (первыми прилетают селезни потом чирок, далее

 свиязь, шилохвост, чернеть, нырковые и тд.)

Стрелки должны:

Расположив и построив макеты скрадков , раставляют свои манки ( утиные клювы) так , чтобы оставалось место для присадки подлетающих стай уток.

Стрелок должен сидеть тихо. Если ведущий слышит шорох или телодвижение стрелка может не посадить уток.

Тогда стрелок может стрелять ( лапы уток) на подлет.

В конце игры подсчитывают количество уток.

Кто стал победителем становится –охотником с большой буквы, охотник которого благословил –Дух Байанай.