

Квест - игра «Воинская слава казаков»

Классный руководитель: Трубицына Г.В.

Цели: Пропагандировать у казачат уважительное отношения к истории, культуре и традициям казачества.

Задачи:

- Осмысливать и решать задачи, возникающие при определённых обстоятельствах;
- Развивать самостоятельность и инициативу;
- Объединить детей, создать позитивное отношение и радость в соревновательной игре;
- Воспитывать дружеские отношения, коллективизм, доброжелательность;
- Расширение кругозора в области казачьих традиций, истории и культуры.

Оборудование:

- четыре фишки для станций, - для первой станции 4 конверта для каждой команды с заданием; для 2-ой станции 4 листа с заданием, 3-я станция-4 конверта для каждой команды с заданием; 4-я станция - 4 конверта для каждой команды с заданием; 4 клея-карандаша.

Ход мероприятия

Ведущий: Казачество – братство людей, объединенных особым состоянием духа и сознания, нравственности и морали. Казаки – народ, имеющий свою историю, традиции и культуру. В казачестве общее всегда было выше личного. Казаки всегда служили родной земле, своему народу и своему государству. Казаки всегда отличались крепкой верой. Казак без веры не казак. Вера спасает, оживляет, творит. Сила казачества не в лампадах и не в чубе, а в казачьем духе, чувстве собственного достоинства, в безграничной любви к родному краю, России, бережном отношении к традициям предков, в трудолюбии. Славное прошлое Казачества, дела их и заветы, дают нам право гордиться нашими предками.

Предлагаем сегодня поиграть в квест- игру-. Каждой команде предстоит пройти четыре станции и на каждой станции выполнить задание.

Для проверки результатов выполнения заданий на станциях капитаны команд выполненный лист задания отдают экспертной группе, состоящей из 4 человек. Каждый эксперт проверяет свой этап и выставляет баллы. На каждой станции время пребывания 5 минут.

Каждая команда отправляется на одну станцию, а через 5 минут переходит по часовой стрелке на следующую

1 станция: «Собери пословицу»

(За каждый правильный ответ команда получает 1 балл).

1 станция: «Собери пословицу»

- - Терпи казак, только небо коптить
- - Без дела жить, не сиди на печи

- - Хочешь есть калачи, мед ложкой кушать;
- - При войсковой булаве, да при своей голове;
- - Казачьи песни слушать -, атаманом будешь;

Ответы:

- Терпи казак, атаманом будешь;
- Без дела жить, только небо коптить
- Хочешь есть калачи ,не сиди на печи
- При войсковой булаве, да при своей голове;
- Казачьи песни слушать - мед ложкой кушать;

2.станция игры: «Расшеватский язык»

1.– Манька, учёра твой унук тузил у тутовника тутошнего мальчика.

-Маша, вчера твой внук бил у тутового дерева местного(здешнего) мальчика (подростка).

2.-Маманя, папашка нынча к нам забегить? А то он учёра хуражку мою заместо папахи напялил.

- Мама, крёстный сегодня к нам зайдёт? А то он вчера фуражку мою вместо меховой шапки (из овечьей шкуры) одел.

3.Ванька учёра прибег,бrehал, что у мамашки кочета нынче ночью слямзили.

Ваня вчера прибежал, врал, что у крёстной петуха сегодня ночью украли.

3 станция игры: «Предметы старины»

-Казачи были мастерами своего дела. Посмотрите на стол, назовите предметы старины, которые вы видите, расскажите, где использовали казаки их, что ими делали?

- Гончарное ремесло на Кубани было распространено в местах, где имелась глина. В основном, выделывалась простая посуда, незатейливые игрушки для детей.

- Кузнечное ремесло. Кузнецы были главными мастерами, они изготавливали всё из металла необходимое для быта станичников - подковы, замки, хвататы.

- Широко на Кубани была распространена вышивка. Мастерницы-казачки вышивали рушники, скатерти, салфетки, занавески, рубашки, наволочки. Рушник издавна служил незаменимой принадлежностью традиционных народных обычаев и обрядов. Особая роль принадлежала свадебному рушнику. Не менее 40 рушников необходимо было припасти к свадьбе.

4.станция игры: «Казачья песня».

Послушайте музыку, определите, что это за песня? За каждый правильный ответ вы получите 1 балл. (слушают 3 мелодии). А теперь спойте .

5 станция игры: «Казачья удаль».

Любой казак хорошо владел и шашкой, и кнутом. Покажите и вы своё мастерство, вам нужно, бросать кольца на шашку, за каждое попадание вы получаете 1 балл. (Участвуют 3 ученика от команды)

А сейчас проверим вашу силу, для этого этапа вызываем 4 учащихся, вам предстоит бой подушками, на счёт три начинаем. Кто не удержится на лавке, тот проиграл.

6 станция игры: «Интеллектуальная игра»

Ответь на вопросы:

1. Что означает слово казак? («Казак» означает «вольный », «храбрый, свободолюбивый человек», «удалой воин».)

2. Как назывались поселения казаков? (хутор)

3. Как называлась изба казака? (курень, хата)

4. Объясните значение термина:

Казачий круг- общее собрание казаков, которое состоялось на майдане.

5. Объясните значение термина:

Атаман- (главный в казачестве).

6. Объясните значение термина:

Есаул – (помощник атамана). (Атамана и есаулов избирали на казачьем круге на 1 -2 года.)

7. Головной убор казака (папах)

8. Верный спутник казака (конь)

9. Самый главный казачий праздник, когда он отмечается? (Покров, 14 октября)

10. В каком году была основана станица Расшеватская? Расскажите легенду о происхождении названия станицы.

(Станица основана в 1801 году. Есть красивая легенда о происхождении названия станицы.

«...беглые мужики из Воронежской и Пензенской губерний остановились у тихой речки. Впереди неоглядная степь, украшенная цветами, похожая на расшитый огромнейший ковёр. Понравилось людям это место, с тех пор и стан, и речку стали называть Расшеваткой»).

7 станция игры: «Казачьи загадки».

1. Голове не будет страха,
если есть на ней ... /папах/

2. Что удобней для ноги:

туфли или... /сапоги/

3. Чуть поменьше, ловкий брат,
послужить отчизне рад.
Как бы враг не угрожал,
под рукой всегда... /кинжал/

4. Кто в бою надёжный друг,
знает своё дело?
С казаками на врагов
наступает смело?
Он, как ветер, как огонь.
Лучший друг – любимый...
/конь/

5. Есть, не скрою, у меня
И загадки про коня.
Величава и красива
у коня бывает... /грива/

6. Чтобы очень не трясло,
надо к лошади ... /седло/
Если будет та сердита –
то пускает в ход... /копыта/

7. Кони взрослые готовы
поменять свои... /подковы/

8. Состязаются два брата,
у кого красивей... /хата/
Чьи жирнее петухи
да у двори... /лопухи/

9. Вымыл руки и лицо,
вылил воду за крыльцо
И повесил на крючок
вышиванный... /рушничок-полотенце/

10. У расшеватских казаков
много братьев... /кунаков/
И родни из разных стран,
но всех ближе... /атаман/

8 станция игры: «Расшеватская казачья игра «Папаха»».

Участники становятся в круг, ведущий игрок держит в руках папаху, идёт вдоль круга, одевает на голову любого игрока папаху. Ребята, стоящие по обе стороны, бегут вдоль круга, чтобы занять место ребёнка в папаче, а он бежит за кет- то из них. Если ребёнок не догнал, то он идёт с папачой в руках вдоль круга. Игра повторяется (3-4 раза).

9 станция игры: «Расшеватская плясовая»».

Звучит музыка, учащиеся повторяют движения, которые показывают ведущие.

Ведущий: Ну, вот ребята, все команды завершили проход по станциям, давайте подведем итоги нашей игры, слово экспертам.

Эксперты: объявляют результаты набранные командами.

Учитель: Спасибо нашим экспертам за работу, поздравляю всех участников игры, и не важно, какой результат набрали вы, главное, что мы еще раз вспомнили о традициях и истории казачества и именно вы являетесь звеном, которое сможет эти традиции сохранить и в будущем.

- Казак – свободный человек,
- ответственный гражданин,
- умелый хозяйственник,
- бесстрашный воин.

Желаю вам, казачатам следовать этим качества.