

МБОУ «Улахан-Чистайская средняя общеобразовательная школа им.Н.С. Тарабукина»

**Настольная игра**

**«Поиск оленей - как средство развития внимания и наблюдательности у моих сверстников»**

**Автор:**

**учитель эвенского языка**

**Соловьева Евдокия Викторовна**

**МБОУ «УЧСОШ имени Н.С. Тарабукина»**

**Момский район с.Сасыр**

**Сасыр 2024г**

## **Содержание:**

1. Введение
2. Настольная игра «Поиск оленей - как средство развития внимания и наблюдательности у моих сверстников».
3. История создания настольных игр
4. Настольно-печатные игры в развитии детей школьного возраста.
5. Игры на развитие логического мышления
6. «Эвир нян эвикэл» (Подвижные игры и игрушки эвенов):
7. Заключение
8. Использованная литература

## **Введение**

### **Актуальность темы:**

У всех в детстве были настольные игры. Изначально, несложные, где ходить можно было при помощи бросков кубика и фишек. Позже мы выросли, и стало ясно, что настольные игры для компании покинули нашу жизнь. В это время уже появились компьютеры, игры в них были более интересными и активными. Сегодня дети проводят время за столами с компьютером, а настольные игры им фактически неведомы.

Но стоит заметить, что такое направление, как настольные игры не исчезло. За все время своего существования игры модернизировались, становились интереснее. На просторах нашей страны игры и не настольно популярны, за рубежом сфера настольных игр достигает значительных масштабов, а игры имеют немало почитателей. То есть сейчас настольные игры снова в тренде.

Настольные игры – это способ собрать всю семью или друзей вместе и прекрасно провести время. Сейчас к вашим услугам выпускается много игр на любого почитателя. Они не заставят скучать ни взрослых, ни детей. Кроме того, это не только интересное, но и практичное времяпровождение – игры дают возможность развивать логику и возможность абстрактно мыслить, память и внимание.

Однако, нужно отметить, что рынок настольных игр отечественного изготовления не так уж и продвинут и не все игры сейчас нам доступны на родном языке. Поэтому я создала свою авторскую настольную игру «Поиск оленей - как средство развития внимания и наблюдательности у моих сверстников».

### **Цель:**

- изучение традиционного занятия оленеводов на основе игры «Поиск оленей»

### **Задача:**

- расширение знаний о труде оленевода, формирование познавательного интереса к изучению оленеводства.

### **Гипотеза:**

- Приобщение детей к традиционному укладу жизни эвенов через настольную игру.

В далекие времена на бескрайних просторах Севера по соседству с другими народами жили некогда многочисленные народы – эвены. Они жили не зная, что такое граница, кочевали по излюбленным местам. Отцы передавали навыки ведения оленеводства, методы кочевья и промысла сыновьям, а женщины – опыт ведения домашнего хозяйства и житейские премудрости, секреты шитья и выделки шкур дочерям. Так было из года в год во все века. Дети эвенов тесно связаны с природой, с ее повадками. Раньше, когда не было игрушек, дети часто играли в оленеводов. Из разных камней собирали стадо. Камни белого, серого, пестрого, черного цвета являлись самыми распространенными для оленей. Дети в стойбищах играли в кочевку.

## **Настольная игра**

### **«Поиск оленей - как средство развития внимания и наблюдательности у моих сверстников»**

**Идея игры:** игра создана на основе традиционного занятия эвенков, чтобы у детей посредством этой игры развивались духовно-нравственные качества.

#### **Технология изготовления:**

1. Фишки сделаны из сосновых досок, нарисовали оленей, волков
2. Фишки (оленеводы) из веток ольхового тальника
3. Игровое поле из картона с рисунком маршрутов, препятствий оленеводческого стада
4. Карточки с заданием напечатаны на ПК

#### **Необходимые материалы:**

1. Игровое поле -1
2. Фишки (оленеводы) – 4 шт.
3. Кости -1шт.
4. Фишки (олени) – 12 шт.
5. Фишки (волки) – 2 шт.
6. Карточки охотничьи снаряжения – 1
7. Конверты с заданием – 8
8. Карточки «Буюсэмнэ деданални» -9
9. Правила игры -1

#### **Цель игры:**

-Тренировка внимания, наблюдательности моих сверстников посредством настольной игры (8-12лет)

#### **Подготовка к игре:**

- выложите игровое поле на стол;
- поставьте фишки (оленеводов) на линию старта, фишки (волков) на маршрутах;
- оленей расставить по игровому полю;

#### **Задача:**

Игрок должен собрать стадо оленей.

#### **Правила игры:**

Игроки стоят на линии старта. По жеребьевке определяют очередность игроков. Первый игрок бросает кости, он может ходить своей фишкой смотря от количества очков (например 2 очка 2 шага, 4 очка 4 шага). Нельзя менять направление во время хода. Стоящую фишку другого игрока необходимо перепрыгнуть. Прыжок считается одним

шагом. Если фишка пришла на (озеро, наледь или болото то ход идет обратно (например на болоте -2, то игрок делает два хода назад) и начинается переход следующего игрока.

Если игрок достигает место определенного маршрута кочевого стада, то должен выполнить дополнительное задание в конверте. Отвечает на заданный вопрос. (например: м.Сурэх Тумул.

Вопрос:

1. Главный атрибут оленевода? Ответ: (мавут). Если игрок не отвечает на вопрос, право хода передается следующему игроку.

2. Как называется дикий олень по эвенски? (буюн)
3. Перечисли оленей по внешним признакам (буди, мэнти, кэвэпу)
4. Назови половозрастные названия оленей (хонначан, нямичан, гилрак и тд)
5. Назови верхового оленя по эвенски (учак)
6. Палочка-выручалочка оленевода (нинками)
7. Назови уздечку по эвенски (негу)
8. Главный вожак в стаде (корбэ)

1. Кроме этого на пути встречаются волки, которых нужно убрать с поля игры. При встрече волка нужно выполнить дополнительное задание: (карточки со словами на эвенском языке «Буюсэмнэ деданални»). Выбрать охотничьи снаряжения (если задание выполнено верно, то волк убирается с поля);

2. Найти слова в слове «ОРАЛЧИМНА» (если задание выполнено верно, то волк убирается с поля);

Таким образом игрок (оленеvod) по маршрутам должен собрать стадо оленей и дойти до центра игрового поля.

**Победитель:**

Побеждает игрок, первым собравший свое стадо.

## **История создания настольных игр**

Строгого определения настольной игры не существует. Обычно к этой категории относят игры, состоящие в манипуляциях с относительно небольшим набором предметов, которые можно целиком разместить на столе (или на чём-нибудь, что может заменить стол) и/или в руках играющих. Такие игры могут вестись в небольшом закрытом помещении, в поезде или другом транспортном средстве, и, вообще, в любом месте, где имеется стол. Они не требуют специальных сооружений, зданий, крупногабаритного оборудования. Игроки в таких играх, как правило, могут оставаться на одном месте, им не требуется активно перемещаться. Чаще всего настольные игры рассчитаны на несколько человек, хотя есть и исключения, например пазлы.

Настольная игра — игра, в которую можно играть в помещении, с помощью инвентаря, размещаемого на обычном или специально сделанном столе.

Увлечение настольными играми, в которые, впрочем, играли не только на столе, но и на земле, и на полу, первоначально возникло как забава для элиты Римской империи, а затем распространились по всей Европе благодаря римским легионам. Ну а голландский философ Йозеф Хайзенга эту теорию углубил. По мнению Хайзенги люди превращают в игру весь свет и человек только потому человек, что умеет играть. По этой теории вполне понятно отчего настольные игры зародились так давно, что уже и не узнать, откуда произошла эта забава.

### **Некоторые вехи в истории настольных игр мира:**

#### **До нашей эры.**

Самой древней настольной игрой считается сенет. Развлечение это было популярно еще 4000 лет до нашей эры в Древнем Египте и по своим правилам напоминала шашки.

Три тысячи лет до нашей эры были изобретены игральные кости, а вместе с ними и знаменитые нарды. Нарды — игра шашечного типа, появившаяся на арабском Востоке и сохранившаяся до сих пор, хотя и в изменённом виде. Тогда кстати в нарды играли по немного другим правилам.

В это время в Индии уже играли в чаупар, тоже игру шашечного типа. Известно, что в это же время зарождается игра наподобие шашек в Испании и России.

Две тысячи лет назад зарождается знаменитая и по сей день настольная игра Го.

#### **2 тысячелетие до нашей эры**

Го и Го-моку — игры шашечного типа, в которых фишки не передвигаются по доске, а

лишь выставляются и убираются с неё. Появились в древнем Китае и сохранились по сей день, с минимальными изменениями.

Многие классики и военные деятели поклонялись шашкам. Игра, которая развивает логику и стратегию. Великие Пушкин, Державин, Лев Николаевич Толстой были приверженцами этой игры. Даже такие полководцы, как Суворов и Наполеон увлекались шашками и во многом полагались на свой опыт благодаря умению играть в эту занимательную и интересную, всегда новую игру.

Правила древней игры были очень похожи на современные: игровая доска уже состояла из 64 клеток, шашки были, как и сейчас, белыми и черными. Правда, ходить они могли, подобно наступающим на противника солдатам, только вперед. Если одна из шашек прорывалась в тыл врага, получала преимущества, становясь дамкой, и могла вести нападение не по прямой траектории.

### **1723 год**

Английский шашкист польского происхождения, оставшийся в истории под прозвищем Поляк, предложил увеличить шашечную доску до 100 клеток и немного изменить правила игры — появились столклеточные (польские) шашки. Широкое распространение и отсутствие расхождений в правилах игры сделало этот вариант шашек международным.

### **V век**

В истории настольных игры ознаменован появлением первой игры шахматного типа. В Индии тогда появилась игра чатуранга, напоминающая современные шахматы.

### **XII век**

Стал одним из важнейших в истории развития настольных игр. Именно этим веком датированы первые найденные игральные карты. Найденны они были на востоке.

### **XVIII век.**

В эту пору из Азии в Европу привозят домино. Первой страной, где полюбилась эта игра мозаичного типа стала Италия.

**1870 год** стал годом игры маджонг. Приблизительно в этом году в Китае зарождается знаменитая азартная игра, с применением игровых костей.

**1880 год** в этом году в Великобритании изобретают знаменитую игру реверси (настольная игра шашечного типа на доске 8\*8 клеток).

**1934 год** в этом году Чарльз Дэрроу явил миру знаменитую монополию. Тогда это была

экономическая настольная игра, что-то вроде экономической стратегии. Впоследствии появились тысячи разновидностей этой игры. Полагают, что причиной для создания этой игры стала Великая депрессия 1930-х в США.

### **1938 год**

Придумана знаменитая игра "Скрэббл". В России она более известна как "Эрудит". Впрочем, аналогом этой игры можно считать русскую игру под названием "Балда".

Игра "Мафия" придумана весной 1986 года студентом факультета психологии МГУ Дмитрием Давыдовым, уроженцем Каменска-Уральского. Вначале в неё играли в общежитиях, аудиториях и коридорах МГУ, но после того как некоторые студенты университета провели каникулы в летних студенческих лагерях, где отдыхали студенты и других советских ВУЗов, игра вместе с новыми игроками стала распространяться по другим учебным заведениям СССР.

В 1998 году игра "Мафия" и ее европейский прототип — игра "Убийца" были использованы калининградской Высшей школой МВД РФ для курса "Визуальная психодиагностика". Игры легли в основу учебно-методического пособия, с помощью которого развивали навыки курсантов в отношении различных приёмов и методов чтения языка телодвижений.

В Китае "Мафия" используется для лечения азартных людей от игровой зависимости, а в США — как средство перевоспитания "трудных" подростков в летних христианских лагерях. А еще, с помощью "Мафии" к роли будущих присяжных готовятся японские старшеклассники.

Мафия признана одной из "50 наиболее исторически и культурно существенных игр, появившихся с 1800 года".

## **Настольно-печатные игры в развитии детей школьного возраста.**

Содержание настольных игр очень разнообразно. Сюда входят вкладыши, пазлы, кубики, пирамиды, мозайка, различные шнуровочки, конструктор, лото, домино.

У детей развивается память, внимание, воображение, логическое мышление. В процессе игры развиваются все стороны личности ребенка: уступчивость, толерантность, сотрудничество, а так же – сосредоточенность, усидчивость, умение доводить дело до конца, дисциплинированность – это те качества, которые необходимы детям при обучении в дальнейшем.

Настольная игра наиболее свойственна детям среднего и старшего возраста.

Современный мир достаточно богат всевозможными играми:

- игры на выделение части целого;
- игры на развитие логического мышления, на классификацию;
- игры, направленные на формирование умения ориентироваться в пространстве;
- игры способствующие усвоению знаков и символов;
- классификация, обобщение, сравнение, счет, составление задач, ассоциации;
- огромное множество игр по развитию речи – накопление словаря, развитие фонематических процессов, лексико-грамматических представлений, связной речи детей.

Множество современных детских настольных игр содержит многоцветные наклейки, облегчающие усвоение знаков и символов, употребляемых в повседневной жизни.

Разнообразные игры: «Азбуки», числовое и цифровое «Домино», «Арифметика», «3 из 9», «Логические цепочки», «Логические квадраты» и т.д.

Настольно-печатные игры лото: «Ягоды и фрукты», «Кому что надо для работы?», «Домашние животные» и т.д.

## **Игры на развитие логического мышления**

В старшем дошкольном возрасте, когда у детей начинает формироваться словесно-логическое мышление, необходимо больше использовать игры именно с целью развития самостоятельности мышления, формирование мыслительной деятельности.

Таким образом, увлекательные настольно-печатные игры создают у детей интерес к решению интеллектуальных задач: успешный результат умственного усилия, преодоления трудностей приносит им удовлетворение. Увлечение игрой повышает способность к произвольному вниманию, обостряет наблюдательность, помогает быстрому и прочному запоминанию. Играя, ребенок активно стремится что-то узнать, ищет, проявляет усилие и находит, обогащается его духовный мир. А это все содействует умственному и общему развитию.

### «Эвир нян эвикэл» (Подвижные игры и игрушки эвенов):

1. «Бэикэн», - кукла, сшитая из ткани, меха или ровдуги.
2. «Мавут» - аркан, связан из полосок кожи.
3. «Нимками» - палка из толстой ветки ольхи или другого кустарника.
4. «Тэвэнкэн» - мяч, сшитый из ровдуги
5. «Хогдил» - хвосты зверей (соболь и заяц)
5. «Курукэн» - юла, сделанная из полена

1. «Мавутладяк» – игра на личное первенство. На расстоянии 2-3 метров от игрока, лежат ветвистые, олени рога. Игрок берет мавут (веревка, связанная в небольшой круг) и подбрасывает его к рогам. Побеждает, тот, чей мавут поймал больше рогов.

2. «Нимками» - дети по одному, на двух ногах перепрыгивают через палку (вперед-назад) и при этом проговаривают по слогам «Ним-ка-ми». Побеждает тот, кто больше повторит слово.

3. «Тэвэнкэн» – дети по одному бросают мяч вперед прямыми руками снизу. Побеждает тот, кто дальше всех перебросит мяч.

4. «Хогдил» (хвосты) – дети делятся на две команды первая команда прикрепляет на пояса хвосты зайцев, а вторая команда хвосты соболей. Задача участников каждой команды сорвать хвосты другой команды, но при этом сохранять свой хвост. Игра начинается по сигналу, «Гэлэ, хогдил», а при этом сигнале «Өмэн, дөр, илан!» Участники собираются в две линии и подсчитываются хвосты.

5. «Курукэн» – на полу, по кругу разложены игрушки. Дети по одному заводят волчок и называют тот предмет, возле которой остановится волчок.

### **Заключение:**

"Что наша жизнь? Игра" написал однажды А. Пушкин в своей "Пиковой даме".

Знаете ли вы, что настольных игр для старших школьников значительно больше, чем для детей? Казалось бы должно быть наоборот. Несмотря на то, что в последнее время настольные игры приобретают всё большую популярность, многие из них по-прежнему малоизвестны.

Настольные игры — уникальное средство от скуки, способное разнообразить домашний досуг во время непогоды, объединить всех членов семьи и стать настоящим спасением для большой заскучавшей компании гостей.

Наша настольная игра всесторонне развивающая – интересная и познавательная. В итоге игры дети узнают о труде оленевода, какие препятствия они преодолевают, знакомятся с предметами охотника и оленевода, обогащают словарный запас по эвенскому языку, знают места кочевки маршрута стада. В этой игре могут принять участие дети среднего возраста так и взрослые.

**Использованная литература:**

1. Е.Н. Бокова «Быт эвенов» Якутск «Бичик» 2011г.
2. А.А. Алексеев «Забытый мир предков» КИФ «Ситим» 1993г.
3. А.В. Кривошапкин «Эвены» С-П. «Просвещение» 1997г.
4. Интернет – сайт Яндекс «Настольные игры»

**Информанты:**

1. Оленеводы КРО «Магир»
2. Дьячкова Е.Е. – председатель, чумработница
3. Дьячков Д.Х. - оленевод

