

### Специфика национальных и социокультурных условий Красноярского края

Воспитание патриотизма, нравственных качеств, всестороннее развитие ребенка начинается с привития любви к малой Родине, ознакомления с культурным наследием и современным искусством края, в котором он живет.

Данное направление работы реализуется через, знакомство с природой родного края; культурой традициями, бытом народов населяющих край; устным народным творчеством; подвижными и спортивными играми; профессиями; достопримечательностями.

<b>Игры</b>	
«Не будите медведя»	<p>Из числа играющих выбирается медведь. На одном краю площадки обозначается дом медведя – берлога, в которой он спит. На другом – встают дети. Играющие хором читают стихотворение И. Токмаковой</p> <p>Как на горке - снег, снег, И под горкой - снег, снег, И на елке - снег, снег.</p> <p>А под снегом спит медведь. Тише, тише... Не шуметь. Во время произнесения текста игроки идут к «берлоге», имитируя скольжение на лыжах. По сигналу взрослого: раз-два-три – лови! Ребята стараются убежать от «проснувшегося» медведя и вернуться на линию старта. Выигрывают те дети, кому удастся большее количество раз остаться не пойманными.</p>
«Отбивка оленей»	<p>Выбираются два «пастуха», остальные «олени». Олени стоят внутри круга, пастухи находятся за кругом, друг против друга. Игру начинают по сигналу ведущего – «раз, два, три - лови». Пастухи по очереди бросают мяч в оленей, те убегают от меча. Бросать мяч можно только в ноги играющих. Олени, в которых попали, считаются отбитыми от стада, пойманными. После 4-5 бросков подсчитываются количество пойманных оленей.</p>
«Ловля оленей»	<p>Играющие делаются на две команды – «пастухи», «олени». Пастухи берутся за руки и стоят полукругом лицом к оленям. Те бегают по очерченной площадке. По сигналу «Лови» пастухи стараются поймать оленей и замкнуть круг.</p>
«Белые медведи»	<p>На игровой площадке отмечается участок, изображающий льдину. На льдине – два «белых медведя» – водящие.</p> <p>С последними словами остальные играющие разбегаются по площадке. Медведи выходят на охоту, держась за руки. Настигнув кого-нибудь, они стараются обхватить ребенка обеими свободными руками. Если медведям это удастся, то пойманный сам становится медвежонком и присоединяется к водящим. Теперь медведи продолжают «охоту» втроем. Выигравшими считаются те дети, которым удастся дольше всех не попасться в лапы медвежьей семейки.</p>

«Снежки»	<p><u>Вариант 1. «Попади в цель»</u>  На стене намечают цель: цветные концентрические круги диаметром от 20 до 80 см. Ребята, стоя на расстоянии 3-5 м от мишени, пытаются попасть в самое маленькое кольцо. Выигрывают те, кому это удастся за меньшее число попыток.</p> <p><u>Вариант 2. «Кто дальше бросит снежок»</u>  Играющие встают в шеренгу и по сигналу воспитателя стараются добросить свой снежок до обозначенного ориентира: флажка, дерева, забора</p> <p><u>Вариант 3. «Самый меткий»</u>  Играющие пытаются сбить флажок или кеглю, укрепленные на снежном валу. Чей снежок первым попадет в цель, тот и победитель.</p> <p><u>Вариант 4. «Взятие снежной крепости»</u>  Игроки делятся на две команды. Команды встают друг напротив друга. Между ними – снежная крепость (сугроб, снежный вал). Выигрывает тот, чей снежок пролетит дальше других. На крепости укрепляют два флажка – символы команд-участниц. Задача игроков сбить как можно раньше флажок команды соперников.</p> <p><u>Вариант 5. «Снежный тир»</u>  На снегу цветной водой рисуют три окружности диаметром от 30 до 60 см. Игроки встают за линию на расстоянии 5 – 8 м от обозначенных кругов. Их задача – попасть в цель, при этом за попадание в самый маленький круг игрок получает 3 очка, за попадание в средний – 2, за попадание в самый маленький – 1 очко. Выигрывает тот игрок, который за пять бросков наберет максимальное количество очков.</p>
«Салки снежками»	<p>со На снегу чертится или рисуется цветной водой большой круг (диаметр 5 м). На расстоянии 2 – 3 м от него рисуется еще один внешний круг большего размера. Во внутреннем круге собираются игроки. Из их числа выбирается ловишка. Он встает за линию внешнего круга. Его задача попасть снежком в кого-либо из игроков. Игроки уворачиваются от снежков, не покидая границ внутреннего круга. Воспитатель следит за меткостью попаданий. Одному ловишке разрешено бросить пять снежков.</p>

«Лапта»

Играют на прямоугольной площадке. Проводятся две линии на расстоянии 40 – 55 метров, шириной 25 – 40 м. С одной стороны площадки находится город, с другой – кон. Для игры нужны небольшой резиновый мяч (теннисный) и лапта – плоская палка длиной около 60 см, ручка толщиной 3 см, ширина основания около 10 см. Участники игры делятся на две равные команды. По жребию игроки одной команды идут в город, а другая команда водит. Команда города начинает игру. Бьющий лаптой отбивает мяч как можно дальше в поле, бежит через площадку за линию кона и возвращается назад в город. Водящие в поле ловят отбитый мяч и стараются запятнать (осалить) бегущего. Им можно перебрасывать мяч друг другу, чтобы попасть в бегущего на более близком расстоянии. Если игрокам поля удастся запятнать бегущего, они переходят в город. Если игроки поля не могут запятнать бегущего, то они быстро перекидывают мяч в город. Как только мяч вернулся в город, игрок не успевший прибежать назад в город остаётся за линией кона, и ждёт следующей возможности вернуться в город. Если бьющий ударил по мячу плохо и команда в поле быстро поймала мяч, то бежать опасно, так как могут легко осалить. В таком случае бьющий может не бежать а оставаться за чертой, по другую сторону от команды — в пригороде. Игра продолжается, мяч бьёт следующий игрок. По очереди все игроки команды выступают в роли бьющих. Игроки оставшиеся в пригороде и за коном ждут, чтобы их выручили. Выручить может тот, кто далеко отобьет мяч, дав возможность перебежки самому, а также игрокам из пригорода и кона. Мяч выбитый за боковую линию не считается. Может создаться более трудное положение, когда все игроки бьющей команды, кроме одного, находятся за линией кона и в пригороде, тогда игроку, который ещё не бил, разрешают ударить трижды. Если он промахнется, то игроки города уступают свое место водящим. Подавальщики не должны переступать черту города. Тому, кто не может отбить мяч лаптой, разрешается его бросать в поле рукой. Игра считается выигранной, если все игроки проббили по мячу, пробежали за линию кона и вернулись назад в город. Игра считается проигранной, если все игроки проббили мяч, но никто не перебежал за линию кона. По окончании игры команды меняются местами. Команда города переходит в поле, а из поля переходит в город. Если одним из игроков города была сломана лапта, то есть палка, то команда города автоматически выигрывает.

«Волки во рву»	<p>По правилам игры на площадке рисуется коридор (ров) шириной 1 метр. Ров можно начертить зигзагообразный, где уже, где шире.</p> <p>Во рву располагаются водящие – волки двое или трое игроков. Все остальные играющие – зайцы – стараются перепрыгнуть через ров и не оказаться пойманными. Если до зайца дотронулись, он выбывает из игры или становится волком.</p> <p>Волки могут поймать зайцев только, находясь во рву. Зайцы ров не перебегают, а перепрыгивают. Если нога зайца коснулась территории рва, это значит, что он провалился в ров и в этом случае также выбывает из игры.</p>
«Двенадцать палочек»	<p>Нужна дощечка и 12 деревянных палочек. Как правило, палочки помечены или иным образом отличаются от сучьев и других палочек, лежащих на месте игры, так как играют чаще на природе, где на земле и в траве могут оказаться и иные опавшие с деревьев сучья. Дощечку кладут на камешек, кирпич, брусок или толстую палку так, чтобы один конец ее был на земле, а другой приподнят. На лежащий на земле, конец дощечки кладут 12 узнаваемых водящим палочек. Выбранный водящий или, чаще, один из игроков, ударяет ногой по свободному концу дощечки, и деревянные палочки разлетаются в разные стороны. Пока водящий собирает палочки, за это время все играющие разбегаются и прячутся. После того как палочки собраны и уложены на дощечку, водящий начинает искать спрятавшихся. Первый найденный игрок становится водящим, если он не успеет подбежать к дощечке и раньше водящего ударить ногой по ней. Палочки снова разлетаются, и теперь уже новый водящий должен собирать их, а все играющие могут перепрятаться.</p> <p>Иногда вводят другой вариант смены водящего: водящий меняется, если им найдены все спрятавшиеся игроки, и никто из них не смог ударить ногой по дощечке до того, как они были найдены. Как правило, после того как водящий находит последнего спрятавшегося игрока, водящий сам ударяет ногой дощечку и игра начинается снова, при этом первый найденный становится водящим.</p>
«Бег снегоступах»	<p>Игра проводится по принципу эстафеты. Передавать снегоступы можно только за чертой. Огибая флажок, нельзя задевать его.</p>
«Охота на волка»	<p>Изображение волка вырезается из картона, двое помощников держат волка за веревки. Задача «охотника» с расстояния 3-6м попасть мячом за веревки.</p>
«Олени оленевод»	<p>Дети – «олени» стоят в разных местах «тундры». Выбранный оленевод берет обруч (маут). После сигнала «Лови» олени разбегаются по площадке, а оленевод старается накинуть маут на кого-нибудь из них.</p>

«Борьба на палке»	Двое играющих садятся друг против друга, упираясь ступнями ног. Держась за палку двумя руками, пытаются перетянуть партнера на свою сторону. Начинать перетягивать палку следует одновременно по сигналу. Во время перетягивания палки нельзя менять положения ступней ног.
«Успей поймать!»	Передавая мяч, нельзя касаться руками игрока и долго задерживать мяч в руках.
«Перетягивание каната»	Начинать перетягивание каната можно только по сигналу. Команда, перешагнувшая черту, считается побежденной.
«Не ходи на гору»	До начала игры из снега лепят большой ком (гору). Дети становятся вокруг него, взявшись за руки. По команде руководителя они тянут друг друга на гору. Тот, кто столкнет ком или станет на него ногой, выходит из игры.
<b>Праздники и традиции</b>	
«День города карнавал»	В рамках празднования Дня города проходит уличный костюмированный карнавал-шествие, в котором принимают участие представители краевой и городской властей, предприниматели, студенты и жители города.
«День Енисея»	В последнюю субботу сентября в городе Красноярске отмечается День Енисея. Енисей – одна из величайших рек России, самая полноводная в нашей стране, входящая в десятку крупнейших рек мира по площади бассейна. Особое значение Енисей имеет и для компании РУСАЛ. Три сибирских завода компании – КрАЗ, САЗ и ХАЗ -работают на электроэнергии, которую вырабатывают гидроэлектростанции, использующие воду Енисея. День Енисея позволяет привлечь внимание общественности, бизнеса, властных структур к проблемам реки, значению Енисея для региона и России в целом, к красоте реки и важности её сохранения для потомков.

<p>«День Благодарения Сибири»</p>	<p>В 1881 году у сибиряков появился «красный день календаря». День Сибири или День Благодарения Сибири.</p> <p>Тогда отмечалось 300-летие присоединения Сибири к Российскому государству, начавшегося с похода дружины Ермака в 1581 году. За отправную точку был взят день вступления казаков в столицу Сибирского ханства Кашлык – 26 октября 1581 года, сейчас этот день выпадает на 8 ноября.</p> <p>К этому времени после дня Покрова Святой Богородицы заканчивались осенние работы. Выпадал первый снег, начиналась первая полоса морозов и массовый забой скота на подворьях крестьян. Поэтому, вполне естественно, день Сибири довольно скоро стал совмещаться с «гуляньями» по итогам земледельческого года. Старожилы ставили в церквях поминальные свечи в память предков, а затем собирались у старшего «по-родству», «по-соседству» и «товариществу». Столы ломались от даров сибирской земли и традиционных блюд старожилов. Сибирский стол обязательно включал рыбный пирог и пельмени, саламат и гречишные блины, горошницу и запеченного в тесте поросенка, шаньги и черемуховый пирог, чай «затуран» и кедровые орехи. Так День Сибири олицетворял собой праздник благодарения краю за все «излишества и удобства», за сытую благодатную жизнь. С этих праздничных отметин итогов хозяйственной деятельности начиналась череда ярмарок в крупных старожиловских селах, своеобразных «выставок достижений крестьянского хозяйства».</p>
<p>XI Красноярские краевые Рождественские образовательные чтения</p>	<p>Рождественские чтения протоиерея Александра</p>
<p>Марш парков» в заповеднике "Столбы"</p>	<p>«Дня заповедников». Дети участвуют в конкурсе рисунков и фотографий по природной тематике, заповедном марафоне, одним из этапов которого является поиск клада.</p>
<p>«Скальный фестиваль» в заповеднике "Столбы"</p>	<p>«Скальный фестиваль» приурочен к традиционному Дню «столбиста». В этот день проходят соревнования по скалолазанию, массовое восхождение на скалу «Первый столб». В ходе «Скального фестиваля» проводятся «хитрушки», соревнования связок.</p>

<p>VI зимний Суриковский фестиваль искусств</p>	<p>По традиции, фестиваль длится целый месяц и традиционно объединит самые разные зрелищные события: спектакли, концертные программы, художественные выставки и другие творческие проекты. Фестивальными площадками становятся театры и библиотеки, музеи и концертные залы, музыкальные, художественные и общеобразовательные школы.</p>
---	---

### **Традиционные профессии Сибири.**

Дети 4-7 лет знакомятся с традиционными профессиями Сибири такими как:

Оленевод – занимается разведением одомашненных оленей для получения мяса и шкур.

Рыболов – производит добычу речных и морских рыб для использования ее в питании, а также для добычи рыбьего жира.

Охотовед – изучает охотничьи угодья, жизнь зверей и птиц, разрабатывает методы их учёта, орудия и способы добычи, занимается охотничьим товароведением и организацией охотничьих хозяйств.

Мастер резьбы по дереву и бересте создает различные украшения, предметы домашней утвари, используя художественную обработку верхнего слоя березовой коры или дерева.

Чеканщик выполняет выбивание рельефа на объемных предметах сложной формы: кувшинах, вазах, кубках, ювелирных изделиях.

Пчеловод занимается выведением и уходом за пчелами. В работе с пчелами пчеловод до тонкостей изучает жизнь этого насекомого и его семьи, болезни и вредителей, приемы защиты пасеки от них, вопросы разведения и содержания насекомых.

Металлург добывает, а также занимается обогащением руд черных и цветных металлов, которые необходимы для производства различных машин, аппаратов и агрегатов.

Знакомство с профессиями напрямую связано с формированием представлений о местности проживания людей, роли профессий в обществе и в жизни каждого человека.

## **Писатели и поэты Красноярского края:**

Темы Родины и природы Красноярского края, отражали в своем творчестве такие писатели и поэты как Казимир Леонидович Лисовский «Родной Енисей»; Алитет Николаевич Немтушкин. «Журавли», «Речонка», «Осенний зов», «Березка»; Анатолий Иванович Третьяков «Веками прирастать Сибирью», «Картина утра»; Анатолий Ефимович Зябрев «Лес ночью»; Роман Харисович Солнцев «Осенний день», «Синицы», «Осина»; Николай Станиславович Устинович «Рыболов», «Затейница»; Любовь Прокопьевна Ненянг «Нгэлирей».

Темы детства и взаимоотношений людей отражали в своем творчестве такие писатели и поэты Красноярского края как: Огдо Егоровна Аксенова «Тундровичок», «В школу»; Виктор Федорович Журавлев «Домик Сурикова»; Казимир Леонидович Лисовский «Мальчик», «Заветное слово», «Саранка», «На берегах Енисея», «За каплей капля»; Алитет Николаевич Немтушкин «Маленький Хосон»; Виктор Петрович Астафьев «Юркий рябчик», «Яшка-лось», «Зорькина песня»; Николай Иванович Волокитин «Демидов кедр», «Рождение радуги»; Виктор Федорович Журавлев, «Подснежник»; Мария Семеновна Корякина «Зеленый снег», «Филя»; Елена Александровна Крутовская «Рассказы о живом уголке».

## **Художники Красноярского края:**

Дети 4-7 лет знакомятся с художниками Красноярского края и их произведениями:

Василий Иванович Суриков: «Девочка в красной кофте», «Боярыня Морозова», «Боярская дочь», «Взятие снежного городка», «Завоевание Сибири».

Валерий Алексеевич Сергин: «На Енисее осеннее утро», «Вечер за околицей», «Весна. Тихий вечер», «Весна в Слизнево».

Андрей Геннадьевич Поздеев: «Город», «Старый город», «Проспект Мира», «Правобережье», «Старый Красноярск», «Вечер. Стоянка такси».

Тамара Алексеевна Мирошкина: «Девочка и натюрморт», «Утро», «Раздумье матери».

Борис Яковлевич Рязов: «В полях», «Ледники», «Морозец», «Туруханск».

## **Знакомство с достопримечательностями Красноярского края:**

Красноярские «Столбы», Железнодорожный мост через Енисей, парк флоры и фауны «Роев ручей», фан-парк «Бобровый лог». Красноярская ГЭС.