

# ВОСПИТАНИЕ ПАТРИОТИЗМА ПОСРЕДСТВОМ НАЦИОНАЛЬНЫХ ПОДВИЖНЫХ ИГР



Выполнили: В.Ю.Азовская

- **Воспитание патриотизма - это целенаправленная и систематическая деятельность школ по формированию у молодежи высокого патриотического сознания, чувства верности своему Отечеству, готовности к выполнению гражданского долга и конституционных обязанностей по защите интересов Родины. Оно направлено на развитие личности, обладающей качествами гражданина- патриота Родины.**

# Актуальность

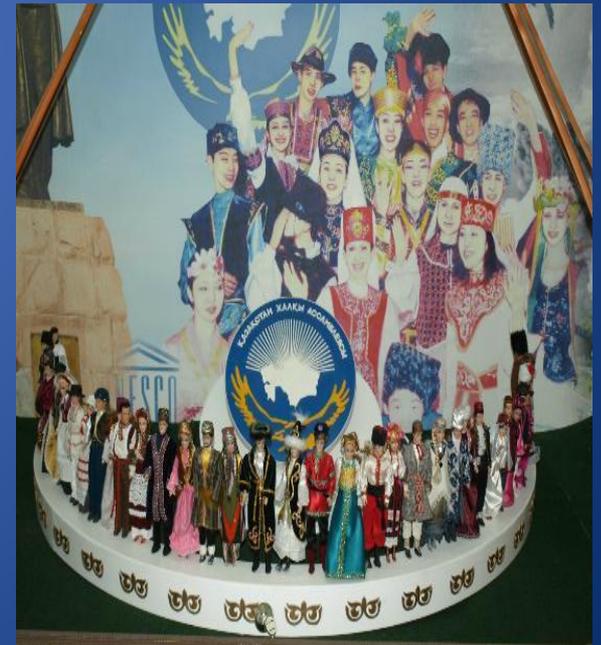
- Обретение Казахстаном государственного суверенитета поставило перед обществом задачу воспитания патриотизма у подрастающего поколения. Работа школы должна быть направлена не на вооружение учащегося определенной суммой знаний, а на решение задач, поставленных основополагающими документами и проектами в области образования, т. е. воспитания патриота и гражданина нового Казахстана.

# Критерии патриотической воспитанности:

- целенаправленность (молодые люди имеют цель в жизни, добросовестно относятся к получению образования, определились с выбором дальнейшей профессии);
- дисциплинированность (нарушения дисциплины не характерны);
- коллективизм (деятельность коллектива неотделима от жизнедеятельности личности);
- здоровый образ жизни (отказ от курения, употребления спиртных напитков и наркотических средств, активные занятия физической культурой и спортом);

**Патриотизм неразрывно  
сочетается с интернационализмом,  
чувством  
общечеловеческой солидарности с  
народами всех стран. Особое  
место в  
интернациональном воспитании  
молодежи занимает  
формирование чувств единства,  
дружбы, равенства и братства,  
объединяющих народы  
Казахстана.**

**Формирование патриотизма  
идёт через воспитание любви к  
Отечеству, народу, его истории,  
культуре, традициям**



**Национальные подвижные  
игры являются  
традиционным средством  
педагогике, – они являются  
неотъемлемой частью  
воспитания ребенка**



# Значение национальных подвижных игр

1

Совершенствование физических способностей ребенка.

2

Укрепление здоровья и повышение защитных сил организма.

3

Укрепление нервной системы

4

Создание условий для положительного психоэмоционального состояния детей.

5

Развитие психических качеств: внимание, воображение, самостоятельность и инициативность.

6

Воспитание и формирование личностных качеств.



# КЛАССИФИКАЦИЯ



по возрасту

Для младшей, средней и старшей возрастных групп

С ходьбой, прыжками, бегом, с элементами лазания, метания.

по видам движений

по степени подвижности

Игры малой, средней и высокой подвижности.

Линейные, круговые, врассыпную.

по форме организации

по содержанию

Сюжетные, бессюжетные, хороводные, игры – аттракционы  
Игры-забавы.

Игры с мячом, палками, костями, платочками и т. д.

по пособиям, используемым в игре



# МЕТОДИЧЕСКИЕ ПРИНЦИПЫ

## *Принцип систематичности*

- ① *Принцип постепенности*
- ① *Принцип доступности*
- ① *Принцип учета возрастного развития*
- ① *Принцип чередования нагрузки*
- ① *Принцип наглядности*
- ① *Принцип индивидуальности*
- ① *Принцип сознательности и активности*

# **Общие правила для всех национальных подвижных игр:**

- Не допускать грубости по отношению к сопернику – ни в словах, ни в поступках;
- Выбирать соперника, примерно равного по силам, иначе игра будет несправедливой, да и неинтересной
- Не нарушать правила игры, не допускать обмана – ведь победа должна быть честной;
- Проявлять благородство, не смеяться над проигравшим – он еще обязательно победит

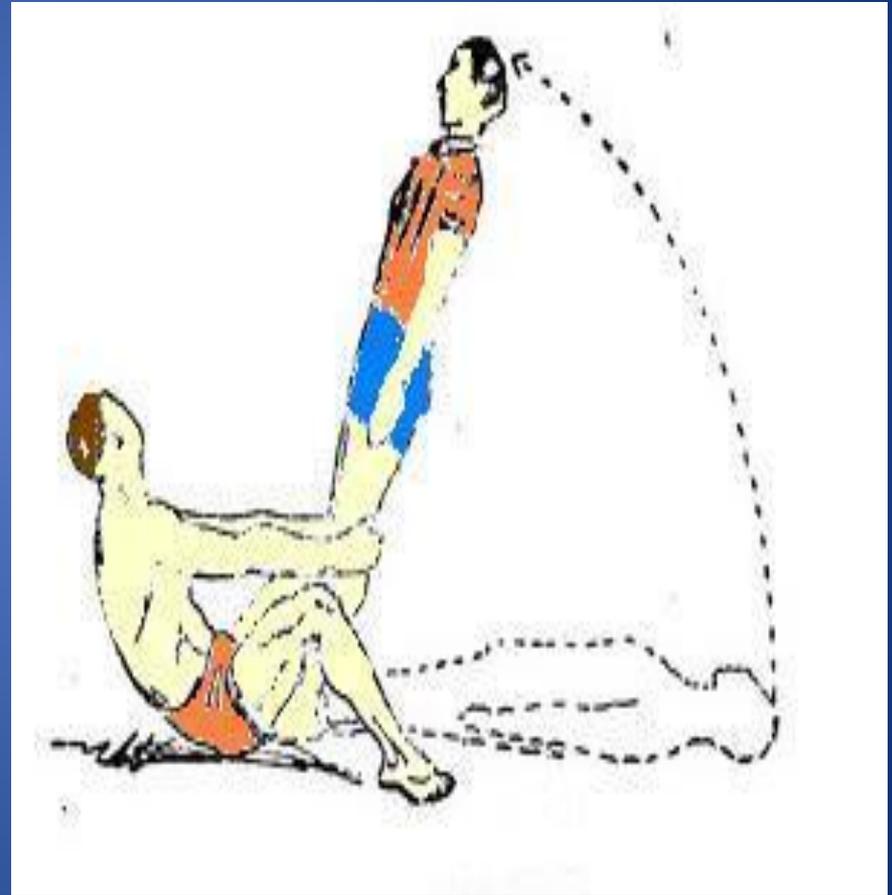
# АЛАРМАЖ

- Число участников: от 5 до 20 человек.
- Место игры: большая комната, площадь или двор.
- Описание игры: участники игры становятся в затылок, друг за другом, и затем каждый из них берет за пояс стоящего передним игрока. Водящий встает лицом к игроку, возглавляющему цепь, и по команде или счету руководителя забегает то с правой, то с левой стороны цепи, стараясь поймать (осалить) последнего в цепи игрока.
- В случае успеха, он становится первым в цепи, а пойманный — водящим и игра продолжается.
- Примечание: игра "Алармаж" помещена в некоторых сборниках под названием "Волки и овцы".



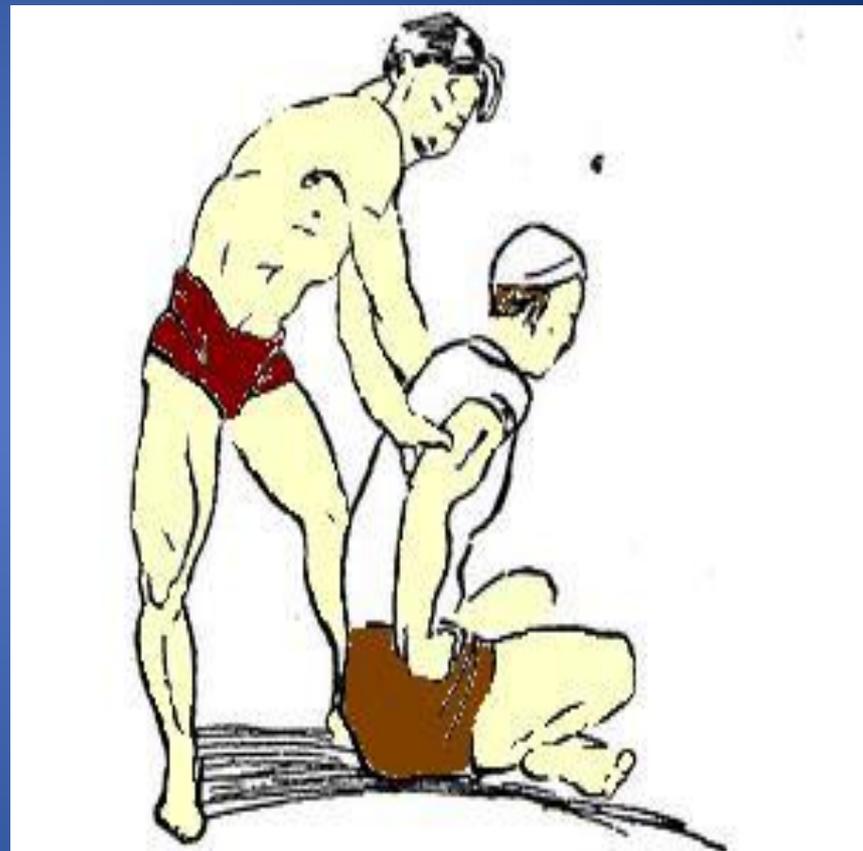
# КСЫ-КОТЕРУ

- Участвуют юноши 16- 18 лет.
- Описание игры: игра проводится на разостланном ковре, войлоке (кошме) или брезенте. Один из участников ложится на спину, вытянув ноги вместе, а руки положив за голову или держа их прямо, прижатыми к туловищу. Второй участник садится, согнув колени и подведя руки под ноги лежащего на полу, а затем старается поднять его на ноги (подымаемый участник игры должен держать тело в напряжении).



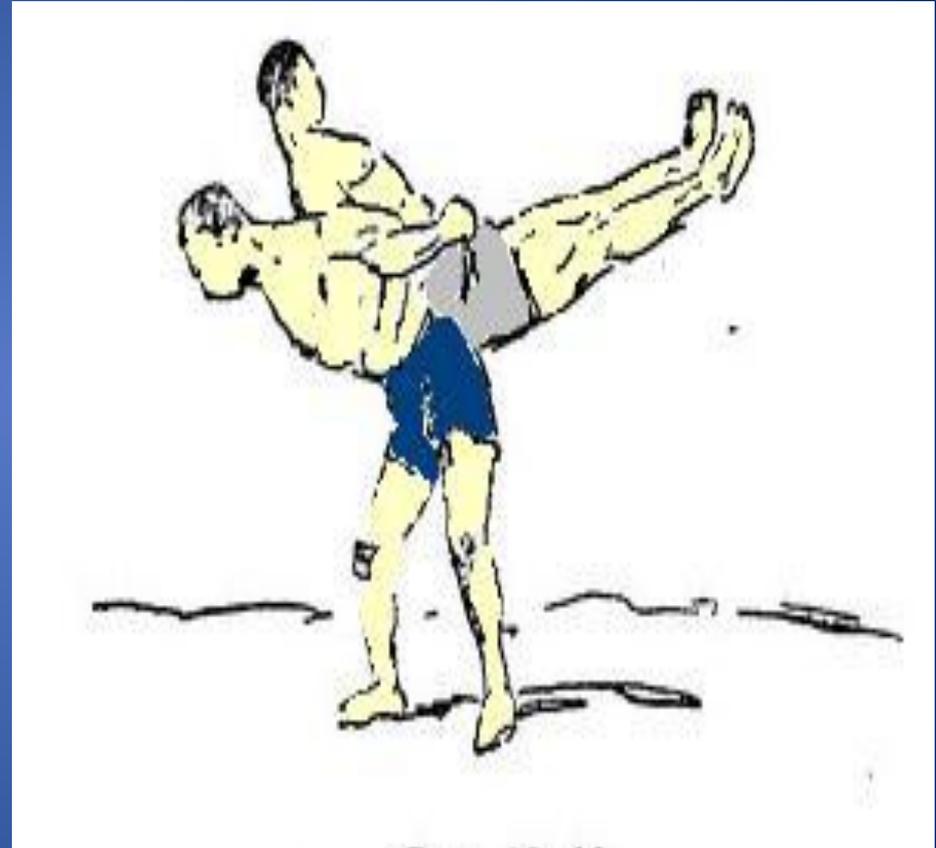
# КСЫ-КОТЕРУ (Второй вариант)

- Возраст участников — 16- 18 лет.
- Описание игры: проводится так же, как и предыдущая, с той разницей, что один из участников садится на пол "по-турецки", держа руки у своего пояса, а другой берет его подмышки, пропуская правую свою руку под левую руку сидящего и левую руку под правую руку того. При таком положении нужно поднять "противника" к себе на спину так, чтобы он был обращен лицом в противоположную сторону.



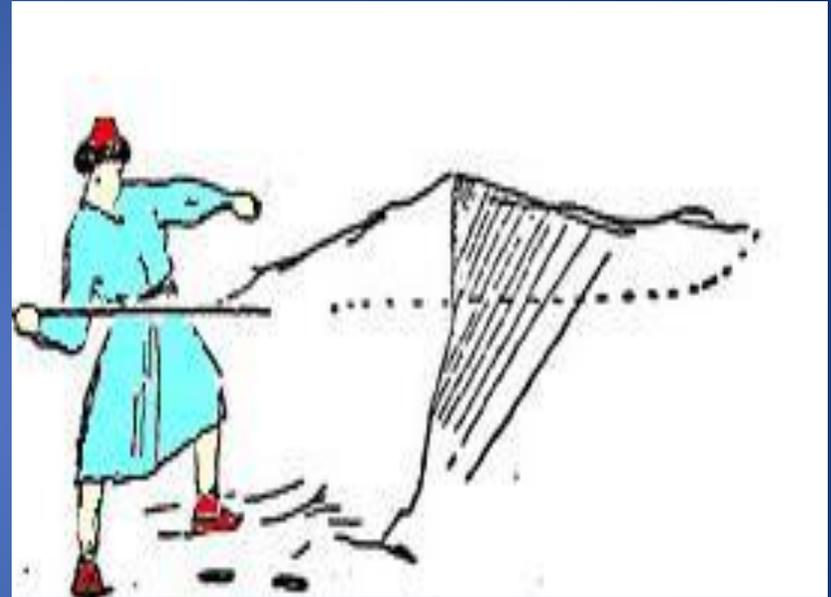
# КЫНДЫК-САНДЫК

- Описание игры: участвующие в игре разбиваются на пары. Встав спиной друг к другу, два участника игры отводят руки назад за корпус и сцепляются в локтевых суставах .
- После этого они стараются перетянуть друг друга, каждый наклоня корпус вперед с тем, чтобы поднять "противника" к себе на спину и продержат его в таком положении на протяжении заранее обусловленного времени.
- Затем на победителя выходит другой участник игры и так далее (до тех пор пока не выявится победивший , всех остальных или оставшийся победителем в последней схватке)



# ТАЯК-ОИНА (Таяк-джугурту)

- Число участников: от 5 до 15 человек.
- Посobie для игры: копьe или длинное удилище.  
Описание игры: играющие по очереди берут копьe и бросают его в рыхлый снег так, чтобы оно прошло некоторое расстояние в снегу. В том месте, где оно выйдет из снега, делается отметка.
- Когда все участники сделают по броску, определяют самый дальний бросок, засчитывая выигрыш тому, кто этот бросок сделал.



# ЧИТ-ТАСТАУ

- Число участников: до 30 человек.
- Описание игры: участники делятся на две группы, обе группы становятся двумя шеренгами, одна против другой. Затем любой из участников игры бросает одному из игроков, стоящих в противоположной шеренге, платок, полотенце или кушак и предлагает ему что-нибудь сыграть на музыкальном инструменте, спеть, сплясать. Выполнивший задание игрок бросает платок другому опять же в противоположную шеренгу и, в свою очередь, предлагает тому что-нибудь исполнить. И так далее.



# БАЛТАМ ТАП

- Число участников до 20-30 человек.
- Описание игры: играющие, исключая водящего, образуют круг с тем, чтобы между ними не было просвета то есть становятся плечом к плечу. Держа руки за спиной, они передают друг-другу какой-нибудь небольшой предмет — мяч, коробку, спички и т.п.
- Водящий, находясь в кругу, должен угадать, у кого находится передаваемый предмет. Отыскав, становится между игроками, образующими круг, а в круг идет другой игрок.



# ДЖАЯУ-ТАРТЫС

- Число участников: от двух и более.
- Место игры: небольшая, ровная площадка.
- Посobie для игры: длинный ремень или веревка (7-8 м.) с завязанными вместе концами. Описание игры: встав на четвереньки, головами в противоположные стороны, "противники" одевают ремень (веревку) так, чтобы он проходил через шею и подмышки (под руки). По свистку или команде руководителя каждый из игроков устремляется вперед с тем, чтобы утянуть "противника" в свою сторону на определенное заранее расстояние.



Глава нашего государства Н. А.

Назарбаев в своем Послании от 27 января

2012 года «Социально-экономическая

модернизация — главный вектор

развития Казахстана» отметил, что

«...важно усилить воспитательный

компонент процесса обучения.

Патриотизм, нормы морали

и нравственности, межнациональное

согласие и толерантность, физическое

и духовное развитие,

законопослушание — эти ценности

должны прививаться во всех учебных

заведениях независимо от форм

**Спасибо за  
внимание!**