

Содержание:

Image not found or type unknown



Введение

Название проекта: Игры стран Европы

Предметная область: история, страноведение

Цель исследования:

- Рассказать о большом разнообразии игр народов мира; научить играть в игры народов разных регионов мира

Задачи:

- Узнать об играх народов мира;
- Рассказать о традициях различных народов, истории возникновения некоторых игр;
- Активно играть, соблюдать правила народных подвижных игр;
- Научится публично выступать и отстаивать свою позицию;
- Использовать компьютеры для работы с материалами;

Глава 1. Игры стран Европы

Глава 1 . 1 . Игра - общие понятия



behet.ru **Игра** —

вид осмысленной непродуктивной деятельности, где мотив лежит не в результате её, а в самом процессе. Так же термин «Игра» используют для обозначения набора предметов или программ, предназначенных для подобной деятельности.

Рисунок 1. Игра в кубики.

Игра — форма деятельности в условных ситуациях, направленная на воссоздание и усвоение общественного опыта, фиксированного в социально закрепленных способах осуществления предметных действий, в предметах науки и культуры.



Первые игры появились задолго до возникновения человека у животных, даже не являющихся его родственниками. Наиболее продвинуты они у обезьян — они используют не только игры, связанные с определёнными ритуалами, но и такие, которые похожи на аналогичные игры у людей. У людей же игры существуют с доисторических времён — начиная с ритуальных. С развитием цивилизации игры делались всё сложнее и стали практически любой тематики.

Глава 1.2. Игры у животных

Рисунок 2. Играющие лисята.

Высшие животные имеют чётко выраженный ювенальный период, в течение которого проявляют игровое поведение. Характер игр у животных определяется видовыми особенностями и в значительной степени зависит от образа жизни, так как в играх проявляются (и совершенствуются) элементы поведенческого

репертуара взрослых животных — отдельные формы пищедобывательного, брачного, социального и гнёздостроительного поведения. К примеру, у лисят игра включает затаивание и прыжки — эти движения используются при охоте на мелких грызунов.

Часто наблюдаются игры с использованием предметов (манипуляционные игры). Такие игры наблюдаются у многих млекопитающих, но особенно развиты и сложны у обезьян. Игры позволяют обезьянам оттачивать тонкие движения под контролем кожной чувствительности и зрения. Порой обезьяны проводят долгое время на одном месте, манипулируя одним предметом, при этом их активность обычно направлена на разрушение самого предмета.

Совместное участие в игре нескольких особей выводит её на качественно новый уровень. Общение животных в процессе совместной игры играет важную роль в формировании группового поведения. Обычно совместные игры включают борьбу и бег наперегонки, но могут включать манипуляции с различными предметами, в том числе борьбу за какой-либо предмет. Например, игры медвежат заключаются в беге наперегонки, затаивании, нападении друг на друга из засады и борьбе.

Глава 1.3. Виды игр

- **Какие бывают виды игр:**
- **Деловые игры**
- **Развивающие игры**
- **Азартные игры**
- **Компьютерные игры**
- **Интеллектуальные игры**
- **Спортивные игры**
- **Дидактические игры**
- **Настольные игры**

Краткое описание каждого вида:

Деловая игра — метод имитации принятия решений руководящих работников или специалистов в различных производственных ситуациях, осуществляемый по заданным правилам группой людей или человеком с ПК в диалоговом режиме, при наличии конфликтных ситуаций или информационной неопределённости.

Развивающие игры — игры, в процессе которых происходит развитие или усовершенствование различных навыков. Понятие развивающих игр связано, в основном, с детским периодом жизни человека. Дети, играющие в развивающие игры, тренируют собственное мышление, изобретательность, воображение, креативность. Термин «развивающие игры» может также употребляться для обозначения серий гимнастических упражнений с ребенком младенческого возраста для развития тонуса мышц и общей подготовки.

Азартная игра́ (фр. jeu de hasard — букв. «игра случая», до революции в России писали «азардная игра», существовало и забытое ныне слово «азардовать» — рисковать), иногда гэмблинг (от — англ. gambling) — игра, в которой выигрыш полностью или в значительной степени зависит не от искусства играющих, а от случая.

Термин в настоящее время имеет следующее экономическое определение: заключение пари на деньги или какую-либо материальную ценность на событие с сомнительным исходом с главным намерением получения прибыли или материальных ценностей. ***Азартная игра зависит в большей степени от случайности, чем от искусства играющих, причём размер ставок назначается произвольно и может быть изменяемой играющими, а главный интерес направлен не на процесс игры, а на её исход.***

Компьютерная игра (иногда используется неоднозначный термин **видеоигра**) — компьютерная программа, служащая для организации игрового процесса (геймплея), связи с партнёрами по игре, или сама выступающая в качестве партнёра.

Компьютерные игры часто создаются на основе фильмов и книг, но есть и обратные случаи. С 2011 года компьютерные игры официально признаны в США отдельным видом искусства. Компьютерные игры оказали столь существенное влияние на общество, что в информационных технологиях отмечена устойчивая тенденция к геймификации для неигрового прикладного программного обеспечения.

Жанры компьютерных игр:

- ***Action***
- ***Аркада***
- ***Файтинги***
- ***«Бродилки»***

- **Симуляторы**
- **Стратегии**
- **Приключения**
- **Музыкальные игры**
- **Ролевые игры**
- **Головоломки и т.д.**

Интеллектуальная игра — это вид игры, основывающийся на применении игроками своего интеллекта и/или эрудиции. Как правило, в таких играх от участников требуется отвечать на вопросы из различных сфер жизни.

Интеллектуальные игры распространены в массмедиа, в первую очередь, на телевидении, где победитель награждается какими-либо призами. Самыми древними интеллектуальными играми принято считать шахматы, шашки, нарды, го и маджонг.

Спортивные игры — самостоятельные виды спорта, связанные с игровым противоборством команд или отдельных спортсменов, и проводящиеся по определенным правилам.

Спортивные игры, в которых соревнуются две (и более) команды, называются командными спортивными играми.

Военно-спортивная игра Зарница была (и является по сей день) важной частью патриотического воспитания школьников.

Дидактические игры — это вид учебных занятий, организуемых в виде учебных игр, реализующих ряд принципов игрового, активного обучения и отличающихся наличием правил, фиксированной структуры игровой деятельности и системы оценивания, один из методов активного обучения (В. Н. Кругликов, 1988).

Дидактическая игра — это такая коллективная, целенаправленная учебная деятельность, когда каждый участник и команда в целом объединены решением главной задачи и ориентируют свое поведение на выигрыш. Дидактическая игра — это активная учебная деятельность по имитационному моделированию изучаемых систем, явлений, процессов.

Настольная игра — игра, основанная на манипуляции относительно небольшим набором предметов, которые могут целиком разместиться на столе или в руках играющих. В число настольных игр входят игры со специальным полем, карточные игры, кости, солдатики и другие. Игры данной категории, в отличие от спортивных и видеоигр, не требуют активного перемещения игроков, наличия дополнительного

технически сложного инвентаря или специальных сооружений, игровых площадок, полей и т. п.

Глава 1.4. Игры стран Европы

Шотландские горские игры



Шотландцы мерялись своей силой друг с другом на так

называемых Горских собраниях в течение многих веков. По традиции во время этих собраний вожди шотландских кланов выбирали себе личную охрану. Так, король Малькольм Синмор , который взошел на престол в 1057 году, заложил основы современных Шотландских

Рисунок 3. Шотландские горские игры.

Горских Спортивных Игр как состязания, демонстрировавшего силу своих солдат. Начиная с 16 века спортивные состязания стали приобретать более праздничную окраску, но и тогда в период состязаний вожди выбирали лучших людей из своих кланов.

Во время Горских Игр представители многочисленных шотландских кланов в национальных одеждах (о принадлежности к определенному клану свидетельствует цвет килта – клетчатой юбки) соревнуются в силе и ловкости, в умении танцевать и играть на волынке. В соревнованиях может принять участие любой желающий. Наличие килта приветствуется особо.

Из чего состоят современные Горские игры? В основном это упражнения по поднятию и метанию различного рода тяжестей:

- **Толкание камня**
- **Метание тяжести на расстояние**
- **Метание молота**
- **Подбрасывание столба**
- **Подбрасывание снопа**

• **Подбрасывание тяжестей в высоту**



Не существует стандартного размера для камня. Бросок

делается одной рукой из-за шеи. Существуют два вида:

Рисунок 4. Толкание камня.

Open Stone — общий вес камня составляет: от 16 до 22 фунтов для мужчин и от 8 до 12 фунтов для женщин.

Braemar Stone: — общий вес камня составляет: от 20 до 26 фунтов для мужчин и от 13 до 18 фунтов для женщин. Кроме того, при толкании Braemar Stone ноги спортсмена должны оставаться строго неподвижными.



на расстояние

Вес должен подбрасываться только одной рукой. Вес

изготавливается из металла, но может иметь различные размеры и формы: в виде сферы, полусферы или куба. Рукоятка может быть приделана как непосредственно к весу, так и с помощью цепочки. Сама рукоятка также может иметь различную форму: в виде буквы "D", в виде кольца или треугольника. Общий вес составляет: 56 фунтов для мужчин и 28 фунтов для женщин. Общая длина веса не должна превышать 18 дюймов.

Рисунок 5. Метание тяжести на расстояние.

Метание молота



Головка молота должна быть сферической

формы и сделана из металла, а ручка из дерева, бамбука, ротанга или пластика. Ротанг и бамбук более популярны, чем дерево или пластик. Общий вес молота составляет: от 16 до 20 фунтов для мужчин и от 12 до 16 фунтов для женщин. Во время броска ноги спортсмена должны быть строго неподвижны. Изменять положение ног можно только непосредственно после броска.

Рисунок 6. Метание молота.



лба

Столб делается исключительно из дерева и представляет

собой бревно, более толстое с одной стороны и, соответственно, более тонкое с другой. Не существует точных размеров и массы ствола, единственное, они должны быть такими, чтобы по крайней мере половина участников соревнования могла перевернуть его (естественно в броске). Хотя обычные его размеры колеблются от 15 до 19 футов в длину, а вес составляет от 65 до 130 фунтов.

Рисунок 7. Подбрасывание столба.

Состязание начинается с того, что участник берет столб за легкий конец в вертикальном положении (если после этого спортсмен не выдержит веса столба и уронит его, это все равно засчитывается за попытку). После этого начинается сам бросок. Спортсмен разбегается и подбрасывает столб вверх и вперед так, чтобы тяжелый конец уткнулся в землю, а легкий, соответственно, упал на землю по направлению разбега игрока. Лучшим результатом считается тот, при котором столб падает наиболее близко к отметке 12 часов.

Подбрасывание снопа

Сноп представляет из себя мешок или пластиковый пакет, наполненный подходящим материалом, например, соломой, сеном или веревками. Сноп бросается через перекладину с помощью вил. Общий вес снопа составляет: 20 фунтов для мужчин и 12 фунтов для женщин. Бросок может быть совершен любым способом, но с помощью вил, имеющих как минимум два острия.

Подбрасывание тяжестей в высоту

Вес должен подбрасываться только одной рукой. Вес изготавливается из металла, но может иметь различные размеры и формы: в виде сферы, полусферы или куба. Рукоятка может быть приделана как непосредственно к весу, так и с помощью цепочки. Сама рукоятка также может иметь различную форму: в виде буквы "D", в виде кольца или треугольника. Общий вес составляет: 56 фунтов для мужчин и 28 фунтов для женщин. Общая длина веса не должна превышать 18 дюймов.

Турне-касе

Турне-касе - это французская игра, в которой нужно передвинуть свои фишки в дом.

Правила игры

1. Фишки не могут перескакивать через впереди стоящие, не могут они и находиться вместе в одной точке (кроме дома, конечно)
2. Если игрок ставит фишку в некую точку, а напротив (т.е. в точке с таким же номером) располагается фишка соперника, то последняя снимается с поля, возвращается на исходную позицию и может войти в игру только при следующем броске кубиков.
3. Дубль считается одной

попыткой, т.е. при выпадении, к примеру, дубля "3,3" игрок может передвинуть только одну фишку всего на 3 поля.

Игрок побеждает, если сумел провести все свои фишки в дом. Если же при этом в доме соперника нет вообще ни одной фишки, то победителю засчитывается двойная победа.

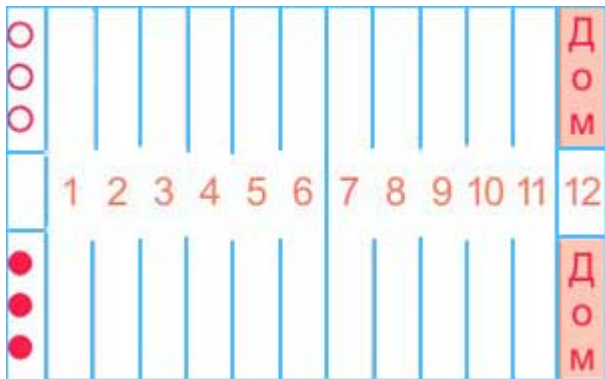


Рисунок 8. Модель поля для игры.

Три камешка

Игра в три камешка - это старая французская игра, применяемая как для развлечений, так и для решения споров.

В игру могут играть от 2 до 4 человек, соответственно варианты ответов будут следующие: от 0 до 6, от 0 до 9, от 0 до 12. Для игры нужны камешки или мелкие предметы которые можно зажать в кулаке. На каждого игрока приходится по три камня.

Правила игры в три камешка для двух игроков

Игроки берут по три камешка и прячут их за спиной. Первым начинает ход игрок, выбранный жребием. По сигналу они вытягивают вперёд кулак, зажав в нём 1, 2, 3 камешка или ничего. Затем каждый по очереди говорит, сколько, по его мнению, камешков в кулаках у него и его противника, причём сумма камешков не должна совпадать, например, если первый игрок говорит шесть, то второй игрок может назвать любую сумму (5,4,3,2,1,пусто), кроме шести. Далее игроки разжимают кулаки и смотрят, кто прав. Если никто не угадал, игра продолжается, а если кто-то выиграл то, он выбрасывает один камешек.

Победителем становится тот, кто три раза назвал правильную цифру и избавился от всех камешков.

Интерес этой игры состоит в том, что для неё нужны здравый смысл, расчёт возможных ходов, интуиция, наблюдательность и победить в ней может каждый и не обязательно самый умный.

Лиса и гуси

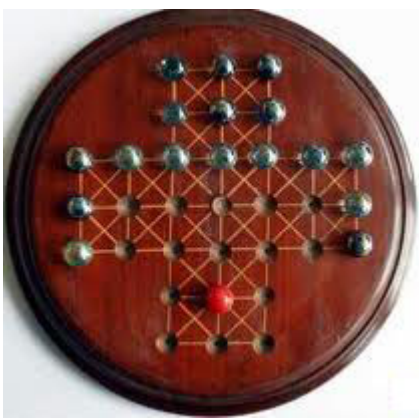
Лиса и гуси это одна из древнейших европейских игр. Фрагмент игрового поля находили в Дании датированный 400 лет до.н.э. и это являлось первым свидетельством находки игры Tafl или "Королевский стол", как она называлась.



Рисунок 9. Королевский стол.

Она часто упоминалась в исландских сагах начала 14 века. Викинги брали игру с собой в походы, благодаря чему она получила широкое распространение в Европе.

Правила игры



Начальная расстановка фишек на игровом поле выглядит

как на картинке ниже. Для игры потребуется игровая доска или поле (можно нарисовать), 17 фишек одного цвета - это будут гуси (в ранних вариантах 13 фишек) и 1 фишку другого цвета - это буде лиса.



и игры.

Ходы в игре делаются по тому же принципу, как

и шашках. Фишки могут двигаться по вертикали, горизонтали или диагонали за один ход на одну свободную клетку. Первый ход принадлежит гусям. Фишка-лиса ходит аналогично. Ходы выполняются по очереди, по свободным клеткам.

Рисунок 11. Поле для игры, сделанное руками.

Цель фишки-лисы съесть всех гусей, перепрыгивая через них на свободную клетку. Убитые гуси снимаются с доски. За один ход лиса может убить несколько гусей.

Цель гусей загнать лисицу в угол, откуда ей уже не выбраться. Перепрыгивать через лису нельзя. Если лиса не может сделать ход то, она игру проигрывает, но если она сократит число гусей в стаи до того количества, которое не в состоянии её поймать или просто съест всех гусей, то одерживает верх. При правильной игре гусей лиса проигрывает.

В раннем варианте игры участвуют 13 гусей и они могут ходить назад.

Заключение

В ходе работы над проектом были поставлены и выполнены следующие задачи:

Узнать об играх народов мира;

Рассказать о традициях различных народов, истории возникновения некоторых игр;

Активно играть, соблюдать правила народных подвижных игр;

Научится публично выступать и отстаивать свою позицию;

Использовать компьютеры для работы с материалами,

Это позволяет сделать нам вывод: Игры и игрушки были разные, но дети по-прежнему играют с удовольствием.

Таким образом, цель проекта достигнута.

Список литературы

Единая коллекция цифровых ресурсов –
http://ru.wikipedia.org/wiki/Заглавная_страница

1. Книга Игры народов мира.

2. Интернет. Браузер <http://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/vospitatelnaya-rabota/igry-narodov-mira>

3. Википедия Игры народов мира <http://ru.wikipedia.org/wiki>