

## **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.

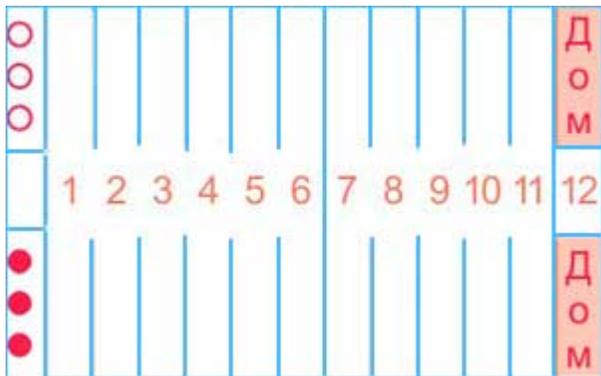


Рисунок 8. Модель поля для игры.

### 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**

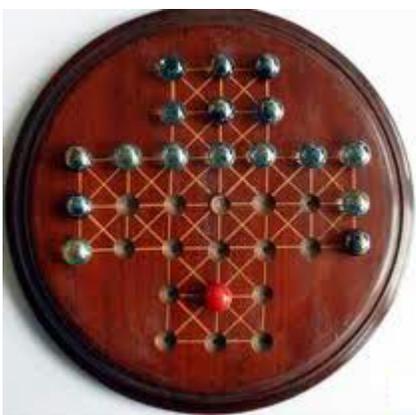
Лиса и гуси это одна из древнейших европейских игр. Фрагмент игрового поля находили в Дании датированный 400 лет до.н.э. и это являлось первым свидетельством находки игры Tafl или "Королевский стол", как она называлась.



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 будет 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 стае 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](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>