

Муниципальное автономное учреждение дополнительного образования
«Центр дополнительного образования детей» г. Усинска

Сценарий
воспитательного мероприятия
«Легенды Коми»,
посвященного этнокультурной неделе.

Составила:
Кужахметова Гульдар Рамазановна,
педагог-организатор.

Усинск 2021

Тема мероприятия: «Легенды Коми»

Возраст учащихся: 10-15 лет.

Тип мероприятия: информационно-познавательное.

Цель: расширение знаний об истории, культуре, традициях коми народа.

Задачи:

Обучающие:

- обогащать словарь детей словами на коми языке: войпель (северный ветер), пышкой (воробей);

Развивающие:

- развивать интерес к фольклору Коми народа и коми национальным играм;

Воспитательные:

- воспитание умения находить компромисс в группе.

Планируемые результаты:

Личностные:

- проявлять коммуникативные способности.

Метапредметные:

- проявление интереса к культуре родного края.

Предметные:

- расширять словарный запас словами на коми языке.

Используемое оборудование:

- мультимедийное оборудование.

Содержание мероприятия:

Перед входом в зал, каждый участник получает смайлик красного или голубого цвета и рассаживается за двумя столами по цветам, таким образом, образуются две команды.

(звучит фоновая музыка)

-Здравствуйте, ребята.

Каждый народ из поколения в поколение передает сведения о другой стороне жизни. Это легенды, сведения о богах и духах, предания о могущественных колдунах и рассказы из недавнего прошлого, подтверждающие, что в мире по сей день есть многое, необъяснимое наукой. Эта другая, тайная история необычайно богата у народа коми. Наше мероприятие называется «Легенды Коми», и сегодня мы узнаем мистическую сторону нашего края.

-Посмотрите пожалуйста на экран. Как вы думаете кто это? (...)

(звук ветра)

-Это Войпель – северный ветер, повелитель холода. А еще он защитник коми народа. Когда-то, очень давно, люди не понимали законов природы и верили в разные божества, которые могли их защитить или, наоборот, нанести вред. Ну а чтобы божество не вредило людям, ему приносили жертвы, задабривали. Одним из таких загадочных персонажей древних мифов и был Войпель.

Он приготовил для вас задание.

Посмотрите внимательно на эту загадочную фигурку на необычном кольце (приложение 1). Кто знает, что это? (...)

- Попробуйте определить, какие животные изображены на этом кольце? (...)

-Как вы думаете, почему олень изображен без рогов? (...)

Дело в том, что на оленя охотились зимой, когда он сбрасывает рога.

- Как вы думаете, почему на кольце нарисованы животные? (...)

Это не простой круг. Это древний календарь. Предки Коми были неплохими охотниками. Они добывали мясо, а из шкур делали одежду. В разное время года и даже в разные месяцы охотились на разных животных. Их календарь называется промысловым. В нем нет для нас привычных месяцев. На календаре изображены лиса, выдра, лось, олень, россомаха, горноста́й, северный медведь, куница и белка. А еще на кольце есть насечки. Считать их придется долго, поэтому скажу сразу – их 90. Каждая насечка – это четверо суток. Время на календаре начинали отсчитывать с 21 марта (день весеннего равноденствия) и двигались против часовой стрелки. Год древние коми делили не на 12 месяцев, как мы сейчас, а на 9 периодов. Эти периоды делили на сезон охоты и выводковый сезон.

- Кто скажет, что такое выводковый период? (...)

Выводковый период, это когда у животных появляются детеныши, в это время охота была запрещена. Вы можете сделать такой календарь своими руками и показать своим родителям и друзьям.

(на экране гора каменных идолов)

- Ребята, посмотрите на экран и скажите, что это? (...)

На просторах северного Урала есть гора каменных идолов. Это такое место, просто дух захватывает. Удивительное место, и название ему под стать – Маньпупунер. В переводе с языка манси означает «малая гора идолов». «Ууу, малая! – скажите вы. «Большая лучше»- подумаете вы. Когда вы ее увидите – она вам малой не покажется. Словно часовые – великаны возвышаются над горой громадные каменные столбы – шесть в ряд и еще один в отдалении. Каждый из них выше многоэтажного дома. Есть много легенд про это чудесное место.

-Теперь задание для команд, придумать свою легенду про каменные изваяния. Ну и конечно же нужно нарисовать к истории иллюстрацию.

Сейчас я вам расскажу начало этой истории, а каждая из команд придумает свое продолжение. Пусть ваша история будет мистической и таинственной. (...)

Команды придумывают продолжение истории.

- Проверим, какие же истории получились у команд. У кого же интереснее и захватывающе.

- Молодцы вы настоящие сказочники. Узнаем, чем же закончилась история на самом деле (видео о старой мансийской легенде).

Для того, чтобы отдохнуть от мистических историй предлагаю вам игру «Пышкой» (воробей)

- Посмотрите пожалуйста на экран. Это Яг-Морт. Кто скажет, кто такой Яг-Морт? *(Лесной человек)*

На берегу Кучи-реки, что впадает в Ижму, живет чудовищный лесной человек в косматой одежде из невыделанной медвежьей шкуры, жестокий и беспощадный, с «ужасной физиономией».

- Кровожадные проделки человека-чудовища: «Выберет ночь потемнее, зажжет деревья и в суматохе пожара делает, что только его кровожадная душа хочет... К тому же был Яг-Морт великим колдуном: болезни, падеж скота, бездождие, безветрие, летние пожары – все насылал он на народ».

- Яг-Морт похищает дочь старшины одного из селений невесту молодца Тугана красавицу Райду.

Удалой жених Райды собирает друзей, вооруженных стрелами, копьями, вилами, пешнями, отправляется на поиски невесты, на поединок с Яг-Мортом.

Смельчаки затаились в засаде возле тропы, вытоптанной чудовищными ногами колдуна, засели в густом лесу на горе у реки Ижмы.

И вот наступает момент: «Переходит Яг-Морт Ижму вброд, прямохонько против того места, где они притаились. Только Яг-Морт ступил на сухой берег, копьа, стрелы, камни так на него и посыпались. Остановился разбойник, посмотрел на противников грозным своим кровавым взглядом, взревел и кинулся в самую их гущу, размахивая палицей. И началось страшное побоище.

Много голов размозжила палица Яг-Морта, многих изуродовала, но и сам он изнемог: коми без устали резали его копьями, стрелами и камнями. Изнемог он и грохнулся наземь».

- Расправа людей над Яг-Мортом: «И покорился колдун, повел в самую гущу леса, где на высоком берегу Кучи выкопана была просторная пещера. Рядом с пещерой на куче всякого хлама и костей лежала погибшая красавица Райда. В самой пещере нашли много всякого добра, сложили все найденное в кучу и сожгли, а пещеру засыпали камнями.

Потом привели Яг-Морта к месту, где бились с ним, отрубили ему голову, вогнали в спину осиновый кол, чтоб встать не мог, и закопали в глубокую могилу».

С тех пор каждый, проходящий мимо этого места, должен был бросить на него камень или палку, а затем плюнуть.

-Как вы думаете, кто изображен на экране? (...)

Сейчас я вам расскажу отрывок из сказки «Пера богатырь» про Перу и Зарань.

Высоко-высоко над землёй, на небе, жили бог Ен и его дочь Зарань. Смотрит она вниз на землю. А земля не то что небо: в одном месте зеленеет лесами, в другом — желтеет полями, и реки по ней бегут, и леса стоят, и горы возвышаются. Смотрела, смотрела Зарань на землю и однажды сказала Ену:

— Отец, мне скучно здесь, пусти меня землю посмотреть. Не пустил Ен дочку на землю.

Тут увидела Зарань радугу, которая через всё небо перекинулась, до земли достала и пьёт воду из лесной реки.

— Радуга, радуга, позволь мне по твоей спине с неба на землю сойти,— попросила Зарань.

— Иди,— ответила радуга,— только спеш: я как напьюсь, так сразу поднимусь в небо. Побежала Зарань по спине радуги вниз, и ступила на зелёную землю. Вдруг она слышит, кто-то её спрашивает:

— Кто ты такая?

Видит Зарань: перед ней стоит молодой парень в красивой одежде из пушистого меха.

— Я Зарань, дочь бога Ена. А ты кто?

— Я охотник, хозяин здешних мест, а зовут меня Пера. Зачем ты спустилась с неба сюда?

— Скучно мне на небе, хочу посмотреть на землю.

— Что ж, будь гостьей, покажу тебе всю земную красоту.

Повёл охотник Пера девушку по своим владениям, показал ей леса и поляны, горы и доли, реки шумные и ручьи светлые. Очень понравилась Зарани парма, и Пера ей понравился.

— Хочу я подольше пожить в твоих владениях,— говорит она Пере.

— Оставайся насовсем,— отвечает ей Пера,— пусть моя земля будет и твоей.

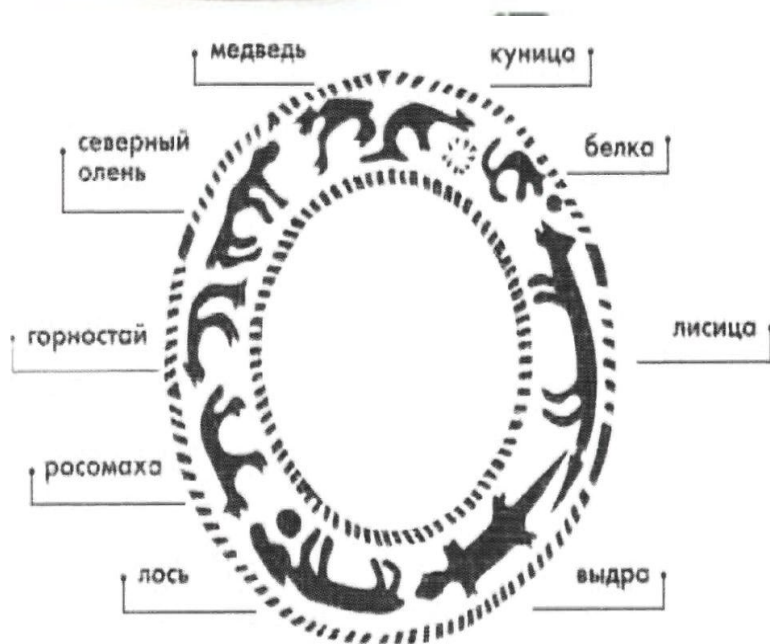
И осталась дочь бога Ена жить на земле. Так на земле появилось племя Перы — предки коми-пермяков.

Обычно коми обращались к человеку не просто по имени отчеству, а с упоминанием дедов и прадедов, причем на первое место ставились имена предков. Например, Ивана, сына Петра (по коми - Петыр), внука Михаила, правнука Филиппа (по коми - Пиля) называли: Пиль-Миш-Петыр-Вань. Подумайте, как бы вас называли. Знаете ли вы, как звали ваших дедов, прадедов?

Попробуйте дома создать свое родословное, или генеалогическое древо. Есть ли у вас семейная реликвия? (приложение 3)

Вот и закончились истории про необычное и мистическое. В истории каждого народа можно найти необычные легенды и предания.

- Ребята, изучайте историю нашей республики, ведь по древнему преданию вы должны беречь историю и богатства нашего края.



Игра «Пышкой» (воробей)

По жребию выбирают водящего – воробья. Все играющие становятся в круг. Воробья ставят в центр круга. Ему завязывают глаза. Играющие поют:

Миян гажа сад йорё Локтіс пышкой да сьылё: - Пышкой, пышкой, эн вуграв, Коді нявостас, тёдмав.	Прилетел к нам воробей И запел как соловей: - Эй ты, птичка, не зевай, Кто мяукнет, угадай.
---	--

Все замолкают. Кто-нибудь скажет: «мяу, мяу», стараясь изменить голос.

Водящему нужно узнать, кто подал голос. Если угадает правильно, то становится в круг, а глаза завязывают тому, чей голос узнали. Если не угадали, то водящий продолжает водить. Игра продолжается.

