

Конспект **интеллектуально-игровой викторины** **«Вооружение казаков. Казаки-герои»**

Цель: Знакомство с традициями Донских казаков.

Задачи:

- развивать интерес дошкольников к истории и культуре Донского края;
- закреплять и обобщать знания детей об истории Донского края, быте, традициях, фольклоре казаков;
- прививать желание следовать славным традициям наших предков;
- развивать навыки общения и взаимодействия детей со взрослыми и сверстниками.

Материал: атрибуты к играм, фонограммы казачьих песен.

Ход игры

Ведущий 1: Давным-давно вдоль берега реки Дон стали селиться беглые крепостные люди, которых помещики заставляли работать от зари до зари. Они не могли прокормить свои семьи. Вот и бежали люди в степи, где было много дичи. Селились сначала на островах, вблизи рек.

Сегодня мы собрались для того, чтобы вспомнить всё, что знаем о жизни, быте, оружии казаков. Сегодня посиделки будут не совсем обычными. Пройдут они в виде игры-викторины. Вам предстоит проявить свои знания о жизни казаков их обычаях и традициях.

Правила игры:

1. Выслушивать вопросы внимательно.
2. Не выкрикивать.
3. Если готовы ответить, поднимайте руку.

1 тур

Для взрослых:

1. Кто такой казак. (Вольный человек, нанимающийся на военную службу).
2. Знак атаманской власти, из ореховой палки, на конце серебряный шар с позолотой. (Булава)
3. Что является гордостью казака? (усы)
4. Казачьи штаны с лампасами назывались – брюки, гамаши, шаровары, джинсы.
5. Колущее оружие конного казака называлось – пика, копье, рогатина, штык.
6. Собрание казаков называлось – квадрат, треугольник, круг, овал.

Для детей:

Сложите из фрагментов герб **казачества**.

(Предлагаются, разрезанные в виде пазлов, изображения казачьего герба. (Олень, пронзенный стрелой)).

Ведущий 2: Казаки были люди военные, а главным оружием были шашка, нагайка да булава. Они с ними управлялись играючи. Сейчас мы и проверим, как ниши казаки умеют владеть булавой и нагайкой.

Игра «Самый меткий» Играют дети.

Описание игры: Участники становятся в одну линейку, в руках нагайка. Перед каждым участником лежит обруч и 5-6 кеглей. По сигналу одним ударом необходимо сбить большее количество кеглей. Кто собьет все, тот и победил.

Ведущий 1: Продолжаем нашу викторину.

2 тур

1. Кто самый главный казак в станице, хуторе? (*Атаман.*)
2. Как называлось колющее оружие конного казака? (*Пика*)
3. Кто из выдающихся казаков погиб, утонув в реке? (*Ермак*)
4. Назовите фамилию казака, героя войны с Наполеоном? (*Платов*)
5. Когда казачонка, первый раз сажали на коня. (В год).

Задание «Закончи пословицу».

- Казачьему роду (нет переводу).
- Казачьи песни слушать, (что мед ложкой кушать).
- Казак с конем и (ночью и днем).
- Терпи казак – (атаманом будешь).

Игра «Напеки блинов». Играют девочки.

- Описание игры. Девочки на сковороде переносят «блины» из общей стопки в свою стопку. Побеждает, напекшая, больше блинов.

Ведущий 1. Молодцы, казачки, проворные. Не останется казак голодный! А мы продолжаем викторину.

3 тур

Продолжите слова **казачьих песен**:

- Если хочешь быть военным. (*Дисциплину соблюдай*)
- По Дону гуляет (*Казак молодой*).
- Про Платова-казака, Прошла слава хороша (*За его храбры дела, Будем помнить завсегда*).
- Посею лебеду на берегу, (*Мою крупную рассадушку, Мою крупную зеленую*).

Отгадай загадку

- Крепка, звонка да отточена? (*Сабля*)
- На чужой спине едет, на своей груз везет? (*Седло*)
- Пришли казаки без топоров срубили избу без углов (*Муравьи*)

4 тур

Из набора фотографий выбрать предметы принадлежащие казаку и казачке.

Ведущий 2. А сейчас, детвора, вас ждет новая игра. Как в народе говорят Казак без коня не казак. Казак коня и на ходу остановить может. Сейчас мы и посмотрим, как наши казачата со своими лошадьми справятся.

Игра «Наездники»

- Описание игры: Игроки садятся на «лошадей» (палки с головой лошади) берут в руки «шашки». Под музыку и команду «Шашки на голо» начинают скакать по кругу. По команде «Шашки в ножны» игроки складывают шашки в центр круга. Атаман забирает одну – две шашки и командует «Шашки на голо». Игроки должны взять шашку. Кому не хватит, выходит из игры. Побеждает самый ловкий, забравший последнюю шашку.

Ведущий1. Вот и подошли к концу наши посиделки, завершилась игра-викторина (подводит итог), молодцы наши команды, они все были внимательными, сообразительными, быстрыми, ловкими.

Мы сегодня вместе веселились,
Край Донской прославлять не ленились,
Любим мы Дон всегда!
Казачи мы – хоть куда!
Вот и настал момент прощанья,
Будет краткой наша речь.
Говорим мы “До свиданья,
До счастливых новых встреч!”