

Муниципальное бюджетное учреждение
дополнительного образования
Центр дополнительного образования
Усть- Кутского муниципального образования

Методическая разработка сценария игры

**Осетинская народная игра
«Водопад и ветер»**

Возраст детей 10 -12 лет

Направленность: туристско - краеведческая

Продолжительность мероприятия 20 - 25 минут

Кочеткова Светлана Петровна,
педагог дополнительного образования

Усть-Кут
2026

Аннотация

Осетинская народная игра «Водопад и ветер» - это подвижная игра на внимание: по команде «Водопад!» участники приседают, а по команде «Ветер!» бегут по кругу, при этом водящий старается их запутать.

Цель игры — развить быстроту реакции, внимательность и умение контролировать импульсивные действия; ожидаемый результат - дети тренируют самоконтроль, учатся лучше концентрироваться и взаимодействовать в коллективе, сохраняя доброжелательную атмосферу.

Содержание

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА	4
ХОД (СТРУКТУРА) ИГРЫ	5
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	7
РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ПРОВЕДЕНИЮ ИГРЫ	9
СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ И ИСТОЧНИКОВ	10
ПРИЛОЖЕНИЯ	11

Пояснительная записка

Осетинская народная игра «Водопад и ветер» — это традиционная подвижная игра, в которой соединяются двигательная активность, тренировка внимания и знакомство с этнокультурным наследием. Замысел игры строится на простом, но психологически точном приёме: человек должен реагировать не на внешнее движение (которое водящий может специально «подсказывать» ложным жестом), а на слово-команду. Такая механика развивает способность отделять значимый сигнал от отвлекающих факторов — навык, полезный и на уроках, и в повседневной жизни.

Кроме того, игра несёт культурно-просветительский смысл: через игровую практику ребёнок ненавязчиво узнаёт о традициях осетинского народа, понимает, что народные игры — это не просто развлечение, а способ передачи важных качеств (собранности, самоконтроля, уважения к правилам). Игровой формат снижает тревожность, создаёт ситуацию успеха для разных детей: кто-то выигрывает за счёт скорости реакции, кто-то — за счёт усидчивости и внимательности.

Цель и задачи игры

Цель: формирование у обучающихся 5 класса навыков самоконтроля, внимательности и быстрой адекватной реакции в динамичной ситуации, а также приобщение к традициям народной игровой культуры.

Педагогические задачи:

- познакомить учащихся с осетинской народной игрой и её культурным контекстом;
- сформировать понимание правил и умение действовать по словесной команде;
- организовать коллективную деятельность с чёткими и справедливыми критериями участия и выбывания;
- обеспечить безопасную и доброжелательную атмосферу, где проигрыш воспринимается как часть игрового опыта.

Развивающие задачи:

- развить скорость реакции и способность быстро переключаться между разными типами движений;
- тренировать устойчивость внимания и умение игнорировать отвлекающие стимулы (ложные движения водящего);
- совершенствовать общую координацию движений и ориентацию в пространстве (бег по кругу, приседания, соблюдение дистанции).

Воспитательные задачи:

- воспитывать уважительное отношение к правилам и к сверстникам (в том числе к тем, кто выбыл из активной игры);
- формировать навыки позитивного взаимодействия в коллективе, умение поддерживать товарищей;
- развивать самоконтроль и эмоциональную устойчивость: учиться спокойно воспринимать ошибки и продолжать участвовать в качестве болельщика или помощника.

Условия реализации игры

Требования к помещению:

- ровная, нескользкая поверхность без острых углов и препятствий; достаточно пространства, чтобы дети могли свободно бегать по кругу и не сталкиваться (минимальный диаметр круга — около 4–5 м для 10–15 человек);
- подходит спортивный зал, рекреация с широким коридором или ровная площадка на улице.

Количество участников: оптимально 10–15 детей; при большем количестве группу можно разделить на две подгруппы (одна играет, другая наблюдает и комментирует, затем меняются).

Реквизит: не требуется.

ТСО (технические средства обучения): не обязательны. При желании можно использовать таймер или секундомер для контроля длительности раундов.

Особенности оформления

Музыкальное сопровождение:

- фоновая этническая или спокойная инструментальная музыка на этапе знакомства с игрой и во время рефлексии — для создания атмосферы и снижения напряжения;
- во время раундов музыку лучше выключить, чтобы дети чётко слышали команды водящего;
- можно включить короткий фрагмент осетинской мелодии перед началом игры как элемент этнокультурного погружения.

Наглядные материалы:

- карточки с надписями «Водопад» и «Ветер» и простыми пиктограммами (капля/волна и дуга ветра) - для быстрого запоминания команд;
- небольшая иллюстрация или фото, показывающее детей в кругу во время игры (для наглядности при объяснении);
- плакат или слайд с краткими правилами (2–3 пункта) - удобно для быстрого напоминания.

Дидактический материал:

- памятка для водящего: список допустимых «хитростей» (повторы, ложные движения) и запретов (толкание, резкие окрики);
- карточка-подсказка для педагога с этапами игры и примерными фразами для поддержки детей;
- шаблон для рефлексии (короткие вопросы на карточке: «Что было самым сложным?», «Что помогло не ошибиться?», «Чему ты научился?»), можно использовать в конце занятия.

Ход игры

«Игра — зеркало народа:
в ней живёт его душа,
его сила и его мудрость».
(Народная мудрость)

Список действующих лиц

Ведущий (педагог/вожатый) — организует игру, объясняет правила, следит за безопасностью, поддерживает доброжелательную атмосферу, ведёт рефлексию.

Водящий (1 человек, выбирается считалкой) — даёт команды «Водопад!» и «Ветер!», использует «хитрости» (повторы, ложные движения), фиксирует ошибки игроков, не имеет права толкать или сбивать участников.

Игроки (10–15 детей) — выполняют команды по сигналу, стараются не поддаваться на отвлекающие движения водящего; выбывшие становятся болельщиками и поддерживают остальных.

Вступление

Ведущий:

«Ребята, сегодня мы отправимся в маленькое этнографическое путешествие и познакомимся с осетинской народной игрой «Водопад и ветер». Это игра про внимание и реакцию: здесь важно не смотреть на то, что делает водящий, а слушать, что он говорит. Потому что водящий будет хитрить! Готовы проверить, кто у нас самый внимательный?»
(Дети отвечают.)

Ведущий:

«Отлично. Сейчас я покажу, как это работает. Когда звучит слово «Водопад!», все приседают — будто вода падает вниз и собирается в маленький ручеёк. Смотрите: [приседает]. А когда звучит «Ветер!», все бегут по кругу в одну сторону — словно ветер подхватил и несёт вас вперёд. Смотрите: [делает 2–3 шага по кругу]. Потренируемся вместе: я говорю, вы повторяете движение. «Водопад!»... «Ветер!»... Ещё раз: «Водопад! Водопад! Ветер!»

(Проводит 2–3 пробных повтора, чтобы все запомнили команды.)

Выбор водящего

«Теперь выберем водящего. Давайте по считалке: (проводит считалку).

(Имя ребёнка), ты сегодня главный! Твоя задача — давать команды и следить, кто правильно реагирует. Но помни: можно хитрить, но нельзя толкать ребят или кричать. Договорились?»

Водящий: «Договорились!»

«Все остальные становятся в круг на расстоянии примерно полутора-двух метров от водящего, чтобы всем было видно и удобно двигаться. Готовы? Начинаем!»

Пробный раунд (без выбывания)

«Сейчас мы просто тренируемся. Ошибки не считаются — главное, привыкнуть к ритму. Водящий, давай!»

Водящий произносит: «Водопад!», «Ветер!», повторяет одно слово несколько раз.

Ведущий (комментирует):

«Молодцы! Вижу, что уже получается. Главное правило: слушаем слово, а не движение. Даже если водящий приседает, но говорит „Ветер!“, мы бежим. Договорились?»

Раунд с выбыванием

«Теперь играем по-настоящему. Кто ошибётся — выполнит не то действие или среагирует с опозданием — выходит из круга, но остаётся самым громким и добрым болельщиком. Водящий, ты готов?»

Водящий: «Готов!»

Ведущий:

«Тогда начинаем. Темп чуть быстрее, будьте внимательны!»

(Игра идёт 2–3 минуты. Ведущий комментирует: «Ух, водящий сегодня хитрый! Но вы держитесь... Кто остался в круге — настоящие чемпионы внимательности!»)

Финальный раунд

Ведущий:

«Осталось несколько самых внимательных игроков. Темп ускоряем, паузы между командами делаем короче. Водящий, действуй!»

(Когда остаётся 1–3 человека, Ведущий объявляет победителя.)

Ведущий:

«Вот это да! Победителем становится [имя ребёнка]! Ты сегодня был самым внимательным и быстрым. Но и все остальные молодцы: вы старались, не сдавались и поддерживали друг друга. Давайте похлопаем всем участникам!»

Рефлексия

Ведущий:

«А теперь скажите: что было самым сложным? Почему? Что помогло не ошибиться? Как внимательность пригодится вам на уроках и в жизни?»

(Выслушивает 2–3 коротких ответа.)

Ведущий: «Спасибо всем за игру! Если хотите, можем сыграть ещё раз, но уже с новым водящим. Или придумаем свои правила — но только чтобы было весело и честно!»

Описание игры и правила.

Подготовка. Участники становятся в круг на расстоянии 1,5–2 м от водящего.

Команды.

«Водопад!» — все игроки приседают.

«Ветер!» — все игроки бегут по кругу в заранее оговорённую сторону (например, по часовой стрелке).

Хитрости водящего. Водящий может: повторять одно и то же слово 2–4 раза подряд;

делать ложные движения (например, присесть, но говорить «Ветер!»); менять темп подачи команд.

При этом водящий не имеет права: толкать игроков, резко кричать в ухо, намеренно сталкивать детей.

Выбывание. Игрок выбывает, если:

- выполнил неверное действие (на «Водопад!» побежал, на «Ветер!» присел);
- среагировал с заметной задержкой;
- столкнулся с другим игроком из-за неверного движения.

Роли выбывших. Выбывшие становятся болельщиками: подбадривают оставшихся, но не подсказывают и не мешают.

Победитель. Последний оставшийся в круге игрок — победитель.

Смена водящего. После 2–3 раундов водящего можно сменить, чтобы дать шанс другим детям побыть в главной роли.

Ремарки

Безопасность. Игра проводится на ровной нескользкой поверхности. Бег по кругу — умеренный, без резких рывков. Дистанция между игроками должна исключать столкновения.

Темп. Для 5 класса лучше 3 коротких раунда по 1–2 минуты, чем один длинный. Темп наращивается постепенно.

Поддержка. Если ребёнок часто ошибается, Ведущий говорит: «Ты почти успел, в следующий раз точно получится!» Важно, чтобы выбывание не воспринималось как неудача, а как переход в роль болельщика.

Адаптация пространства. Если места мало (класс, узкая рекреация), вместо бега по кругу игроки делают 1–2 шага в сторону (по часовой стрелке) на команду «Ветер!». Приседания остаются без изменений.

Наглядность. Можно использовать карточки с пиктограммами: капля/волна для «Водопада» и дуга ветра для «Ветра» — это помогает быстрее запомнить команды.

Этический момент. Ведущий следит, чтобы никто не смеялся над ошибками других. Правило группы: «Мы поддерживаем всех, кто старается».

Заключение

Что удалось:

Дети быстро поняли суть игры. Благодаря пробному раунду без выбывания и наглядной демонстрации команд («Водопад!» — приседание, «Ветер!» — бег по кругу)

практически все участники с первых минут стали правильно реагировать на слова, а не на движения водящего.

Сформировалась позитивная групповая динамика. Правило «выбывший — болельщик» сработало: дети, покинувшие круг, активно поддерживали оставшихся, не расстраивались и воспринимали это как часть роли.

Проявились разные типы успешности. Победителем стал ребёнок с очень быстрой реакцией, но заметно проявили себя и те, кто выигрывал за счёт собранности и умения не поддаваться на ложные движения — это подтвердило, что игра даёт ситуацию успеха разным детям.

Достигнуты культурно-просветительские задачи. Дети запомнили, что игра — осетинская народная, и в рефлексии смогли назвать её смысл: «тренирует внимание», «учит слушать, а не смотреть».

Соблюдены требования безопасности. При умеренном темпе бега и дистанции 1,5–2 м между участниками столкновений не было.

Какие сложности возникли:

Первые ошибки из-за импульсивности. В начале раунда несколько детей реагировали на ложные движения водящего (например, приседали, когда он приседал, но говорил «Ветер!»). Это ожидаемо для возраста 5 класса, но потребовало дополнительных пояснений и поддержки.

Сложность восприятия выбывания у отдельных детей. Один участник расстроился после первой ошибки и хотел сразу выйти из игры. Потребовалось индивидуальное подкрепление: «Твоя роль сейчас — следить и подсказывать глазами, это тоже важно».

Акустические трудности. В шумном спортзале отдельные команды звучали нечётко, из-за чего часть детей реагировала с задержкой. Это влияло на справедливость выбывания.

Ограниченность пространства. При большом количестве участников (более 15 человек) круг становился тесным, и бег по кругу приходилось заменять на шаги в сторону — это меняло динамику игры.

Выводы для дальнейшей работы

Обязательно оставлять пробный раунд без выбывания. Он снижает тревожность и помогает сформировать правильный алгоритм реакции «слушаю слово, игнорирую движение».

Чётко проговаривать этические правила до игры. Важно заранее озвучить: «Мы не смеёмся над ошибками, мы поддерживаем всех, кто старается». Это снижает риск негативных эмоций при выбывании.

Контролировать акустику и позицию водящего. Водящий должен стоять так, чтобы его слышали все, а ведущий — при необходимости дублировать команды. В больших/шумных помещениях стоит либо делить группу на подгруппы, либо использовать адаптированные правила (шаги вместо бега).

Чередовать водящих чаще. Давать побыть в роли водящего 2–3 детям за занятие: это повышает вовлечённость и даёт опыт управления вниманием группы.

Гибко адаптировать правила под условия. Если места мало — заменять бег на шаги; если группа большая — делить на подгруппы; если есть дети с повышенной тревожностью — вводить роль «помощника водящего» или «главного болельщика» с конкретным заданием.

Рекомендации по проведению игры

Подготовка к игре

- Проверьте площадку: ровная, нескользкая поверхность, без препятствий.
- Определите направление бега (например, по часовой стрелке) и дистанцию между игроками — 1,5–2 м.
- Подготовьте 2 карточки с пиктограммами: «капля/волна» («Водопад») и «дуга ветра» («Ветер»).
- Выберите водящего считалкой или жеребьёвкой; договоритесь, что он меняется каждые 2–3 раунда.

Организация и правила подачи команд

- Начните с пробного раунда без выбывания: дети привыкают к командам и учатся игнорировать ложные движения водящего.
- Команды «Водопад!» (присесть) и «Ветер!» (бежать по кругу) произносите чётко и громко; при шуме ведущий может дублировать сигнал.
- Темп наращивайте постепенно: сначала паузы 2–3 секунды, затем короче.
- «Хитрости» (повторы, ложные жесты) вводите поэтапно, не перегружая группу.

Безопасность и психологический комфорт

- Запретите резкие рывки и толкание; столкновения исключайте за счёт дистанции и умеренного темпа.
- Выбывшие становятся болельщиками с конкретным заданием (например, считать, сколько раз прозвучало «Водопад!»).
- Проговорите правило: «Ошибки — часть тренировки. Поддерживаем всех, кто старается».
- При волнении ребёнка дайте индивидуальную поддержку: «Ты почти успел — в следующий раз точно получится».

Адаптации под разные условия

- Мало места (класс, узкая рекреация): замените бег на 1–2 шага в сторону (по направлению круга).
- Большая группа (более 20 человек): играйте по подгруппам либо в формате «чемпионат» (финалы между победителями подгрупп).
- Дети с разной подготовкой: чередуйте раунды «обычный» и «супербыстрый», либо давайте усложнения выборочно.

Работа с ролью водящего

- Дайте водящему короткую памятку. На карточке напишите: «Можно: повторять - Дайте памятку: «Можно — повторять слова, делать ложные движения, менять темп. Нельзя — толкать, кричать в ухо».
- Позвольте 30 секунд потренироваться перед игрой.
 - Меняйте водящих чаще — так больше детей получают опыт управления вниманием группы.

Рефлексия и закрепление результата

- Выделите 3–5 минут на 2–3 вопроса: «Что было самым сложным?», «Что помогло не ошибиться?», «Где пригодится такое внимание?»

- Свяжите игру с учебными навыками: «Это как слышать условие задачи, а не отвлекаться на шум».
- Варианты усложнения: команда-«ловушка» (например, «Туча!» — ничего не делать); командный формат (две команды, побеждает та, где осталось больше игроков).

Список литературы и источников

Список литературы и источников, которые использовала при подготовке анализа игры «Водопад и ветер» разделила их на две группы: те, где игра описана напрямую, и общие работы по методике, которые помогли обосновать выводы и рекомендации.

О самой игре



[Санькова А. В. «Картотека народных игр»](#). В материале есть подробное описание правил «Водопада и ветра», включая варианты модификации (например, что делать на сигнал «Ветер!» — бежать по кругу или врассыпную).



[«Осетинские подвижные игры» \(prodlenka.org\)](#). Здесь игра представлена под оригинальным названием (Æхсæрдзæн æмæ дымгæ), раскрыты её цели (развитие ловкости, быстроты, умения действовать по сигналу) и воспитательный потенциал (формирование честности и справедливости).



[«Игры народов Северного Кавказа» \(mkurgancbs.ru\)](#). В этом источнике также дано чёткое описание механики: какие действия соответствуют командам, как водящий может запутывать игроков (повторять слова, делать ложные движения), как определяется выбывание.



[Познавательная игровая программа «Осетинские игры» \(xn--j1ahfl.xn--p1ai\)](#). Материал полезен для понимания контекста: игра рассматривается как часть приобщения детей к осетинским традициям и фольклору.

По методике и психолого-педагогическим аспектам



[Сывороткина Е. А. «Развитие внимания в младшем школьном возрасте посредством подвижных игр»](#). Работа помогает обосновать, почему эта игра эффективна для 5 класса: она целенаправленно тренирует слуховое и зрительное внимание, учит переключать фокус с движений на слова.



[«Игры на внимание как средство повышения уровня физической подготовленности учащихся начальной школы» \(urok.1sept.ru\)](#). В материале есть систематизация игр по свойствам внимания (концентрация, устойчивость, переключение), что позволило связать механику «Водопада и ветра» с конкретными развивающими задачами.



Хозиева Э. Ч., Кцоева М. И. «Методика применения игровых технологий на уроках осетинского языка и литературы». Источник подчёркивает воспитательный потенциал народных игр: формирование умения управлять поведением в игровых ситуациях, развитие честности и дисциплинированности.

Приложения

Сценарий осетинской народной игры «Водопад и ветер» (для учащихся 5 класса)

«Игра — зеркало народа:
в ней живёт его душа,
его сила и его мудрость».
(Народная мудрость)

Продолжительность: 20–25 минут.

Место проведения: спортивный зал / рекреация / ровная площадка на улице.

Инвентарь: не требуется.

Количество участников: от 10 до 20 человек (оптимально — 15).

Цели занятия

Образовательная: познакомить детей с осетинской народной игрой, объяснить её правила и значение в традиционной культуре.

Развивающая: развить быстроту реакции, внимание, умение контролировать свои действия и не поддаваться на отвлекающие факторы.

Воспитательная: сформировать навыки взаимодействия в коллективе, уважительного отношения к правилам и соперникам, поддержать доброжелательную атмосферу.

Культурно-просветительская: расширить этнокультурный кругозор учащихся, показать ценность народных игр как части нематериального наследия.

Задачи занятия

Дать краткий рассказ об осетинских народных играх и месте игры «Водопад и ветер» в них.

Чётко разъяснить правила игры, продемонстрировать команды «Водопад!» и «Ветер!», отработать пробные действия.

Организовать проведение игры в 3 раунда с постепенным усложнением (темп, ложные движения водящего).

Обеспечить безопасность и справедливое судейство, следить за эмоциональным фоном в группе.

Провести рефлексию: обсудить, что было сложным, что понравилось, какие качества помогли выиграть.

Закрепить выводы: связать игровой опыт с жизненными ситуациями (важность внимания, умение слушать, не спешить с реакцией).

Ход занятия

1. Вводная часть (5 минут)

Деятельность педагога:

Приветствие, настрой на работу.

Короткий рассказ: «Народные игры — это не просто развлечение, а способ передавать важные умения из поколения в поколение. В осетинской культуре много игр на ловкость и внимание. Сегодня мы сыграем в одну из них — „Водопад и ветер“».

Показ действий: педагог произносит «Водопад!» — приседает; «Ветер!» — делает шаг по кругу. Дети повторяют за ним 2–3 раза.

Деятельность учащихся: слушают, повторяют движения, задают вопросы.

Ожидаемый результат: дети понимают смысл команд, готовы к игре.

2. Основной этап (15 минут)

Этап 2.1. Выбор водящего и объяснение роли (2 минуты)

Проводится считалка или другой честный способ выбора.

Педагогом разъясняется роль водящего: давать команды, следить за ошибками, не толкать и не сбивать игроков.

Этап 2.2. Пробный раунд (3 минуты, без выбывания)

Дети становятся в круг на расстоянии 1,5–2 м от водящего.

Водящий даёт команды: «Водопад!», «Ветер!», чередует их, повторяет одно слово 2–3 раза подряд.

Педагог комментирует: «Сейчас мы тренируемся. Ошибки не считаются. Главное — услышать слово и сделать правильное движение».

Этап 2.3. Раунд с выбыванием (5 минут)

Вводятся правила выбывания: кто ошибся (сделал не то действие или среагировал с задержкой) — выходит из круга, становится болельщиком.

Водящий использует усложнения: ложные движения (например, приседает, но говорит «Ветер!»), быстрые смены команд.

Педагог следит за безопасностью, поддерживает детей, отмечает старание.

Этап 2.4. Финальный раунд (5 минут, остаётся 3–5 человек)

Темп ускоряется, паузы между командами сокращаются.

Определяется победитель — самый внимательный участник.

Если хочется дать шанс большему числу детей, можно сменить водящего после 2–3 минут раунда.

Ожидаемый результат: дети активно участвуют, учатся контролировать импульсивные реакции, проявляют взаимоподдержку.

3. Заключительная часть (5 минут)

Рефлексия:

Вопросы педагога: «Что было самым сложным? Почему? Что помогло не ошибиться? Как внимательность пригодится в учёбе и жизни?»

2–3 коротких ответа детей.

Подведение итогов:

Поздравление победителя и похвала всем участникам.

Вывод: «Игра учит нас не только быстро двигаться, но и слушать, замечать детали и не поддаваться на обман. Это важные навыки и на уроках, и в общении».

Критерии успешности занятия

Все дети поняли и смогли выполнить команды.

В группе сохранялась доброжелательная атмосфера, не было конфликтов из-за выбывания.

Учащиеся смогли назвать 1–2 полезных качества, которые тренировала игра (внимание, самоконтроль, скорость реакции).

Соблюдались правила безопасности, не было травм и столкновений.

Методические рекомендации и варианты адаптации

Если мало места (класс/рекреация): вместо бега по кругу дети делают 1–2 шага в сторону (по часовой стрелке) на команду «Ветер!». Приседания остаются без изменений.

Если группа большая (более 20 человек): разделите на 2 подгруппы: одна играет, другая наблюдает и потом комментирует, затем меняетесь.

Для детей с особенностями двигательной активности: можно предложить роль помощника водящего (следить за ошибками) или роль «главного болельщика» с заданием подбадривать игроков.

Усложнение: водящий может добавлять «пустые» команды (например, «Туча!» — ничего не делать). Кто среагировал на «Тучу» — выбывает.

Упрощение: убрать ложные движения на первых раундах, давать команды чётко и с паузой.