

УСТАНОВА АДУКАЦЫІ
“БРЭСЦКІ ДЗЯРЖАЎНЫ УНІВЕРСІТЭТ ІМЯ А.С. ПУШКІНА”

КАФЕДРА КУЛЬТУРАЛОГІІ

БРЭСЦКІ ГАРАДСКІ ВЫКАНАЎЧЫ КАМІТЭТ

АДДЗЕЛ ПА ФІЗІЧНАЙ КУЛЬТУРЫ, СПОРТУ І ТУРЫЗМЕ

**ЗАБАВЫ І ГУЛЬНІ Ў КУЛЬТУРЫ
ПРАВЯДЗЕННЯ ВОЛЬНАГА ЧАСУ
ДЗЯЦЕЙ І ПАДЛЕТКАЎ**



Брэст 2007

УСТАНОВА АДУКАЦЫІ
“БРЭСЦКІ ДЗЯРЖАЎНЫ УНІВЕРСІТЭТ ІМЯ А.С. ПУШКІНА”

КАФЕДРА КУЛЬТУРАЛОГІІ

БРЭСЦКІ ГАРАДСКІ ВЫКАНАЎЧЫ КАМІТЭТ

АДДЗЕЛ ПА ФІЗІЧНАЙ КУЛЬТУРЫ, СПОРТУ І ТУРЫЗМЕ

**ЗАБАВЫ І ГУЛЬНІ Ё КУЛЬТУРЫ
ПРАВЯДЗЕННЯ ВОЛЬНАГА ЧАСУ
ДЗЯЦЕЙ І ПАДЛЕТКАЎ**

Рэдактары
Ул.П. Люкевіч
В. Бужыньскі
Т.В. Трафімава

Брэст 2007

УДК 79
ББК 71.1

Забавы і гульні ў культуры правядзення вольнага часу дзяцей і падлеткаў:
Тэзісы Міжнароднай навукова-практычнай канферэнцыі / Кафедра культуралогіі
Брэсцкага дзярж. ун-та імя А.С. Пушкіна. – Брэст, 2007. – 48 с.

У выданні прадстаўлены тэзісы ўдзельнікаў Міжнароднай навукова-практычнай канферэнцыі “Забавы і гульні ў культуры правядзення вольнага часу дзяцей і падлеткаў”. У канферэнцыі прымалі ўдзел навукоўцы з Беларусі і Польшчы.

Аўтары надрукаваных матэрыялаў нясуць адказнасць за граматычную правільнасць, падбор і дакладнасць прыведзеных фактаў, лічбаў, цытат, уласных назваў, прозвішчаў, іменаў і іншай інфармацыі.

УДК 79
ББК 71.1

©Афармленне
Кафедра культуралогіі БрДУ імя А.С. Пушкіна

Для решения поставленных задач 16 испытуемых были разделены на две группы с учетом их роста-весовых показателей. Исследование осуществлялось при помощи специально отобранной батареи тестов, направленных на работу, развивающую скоростную выносливость, прыжковую подготовку и скорость. Всего было использовано 6 тестов (по два на каждый вид работы). Упражнения такого характера отражают специфику и основные виды подготовки в гандболе.

Проведенное в течение трех месяцев исследование позволило нам получить некоторые сведения относительно выполняемой стандартной нагрузки и продолжительности процессов восстановления у спортсменов-гандболистов с различными антропометрическими данными. После выполнения работы, характеризующей спортивную выносливость процессы восстановления (их продолжительность) протекали с незначительной разницей во времени у всех испытуемых. Время восстановления пульса и кровяного давления до исходного уровня была в пределах 10-12 секунд.

При выполнении работы прыжкового характера, исследуемые показатели у «низкорослых» и более легких спортсменов изменялись с большей амплитудой, чем у «высокорослых» и более тяжелых. Это, в большей степени, отражает специфику работы в процессе игровой деятельности. Также различия отмечались и при выполнении чисто скоростной работы.

Таким образом, можно предположить, что у юных гандболистов более низкого роста и веса процессы восстановления после стандартных нагрузок происходят несколько быстрее, чем у высокорослых, а, следовательно, в игровой деятельности они могут выполнять больший объем специфической работы.

УДК 793 (1-22)

БЕСПУТЧИК В.Г., БЕЙЛИН В.Р.

Республика Беларусь, Брест, УО «БрГУ*им. А.С. Пушкина»

К КУЛЬТУРЕ ДОСУГА ЧЕРЕЗ ИГРУ

Как показывают исследования последних лет большинство детей ведет малоподвижный образ жизни, злоупотребляя компьютерными и телевизионными программами, вредными привычками, что отрицательно сказывается на состоянии их здоровья, снижает их умственное и физическое развитие, интерес к общественной жизни.

Среди причин, снижающих активность детей к общественной жизни являются: дефицит двигательной деятельности; снижение активности

родителей и близких ребенка в передачи опыта совместной игровой досуговой деятельности; отсутствие «дворовой академии» игр, содержательного игрового оборудования площадок и водоемов для активного отдыха и развлечения детей; несистемное проведение тематических праздников с применением национальных подвижных игр в школах, микрорайоне, городе; не задействованы существующие программы реализуемые специалистами физической культуры и спорта в том числе и пунктами проката; отсутствие игровых шоу-программ.

Взяв за основу оздоровительную и общеразвивающую значимость национальных подвижных игр, нами были разработаны и применены на занятиях по гимнастике сюжетно-ролевые танцевальные, хореографические, рече-двигательные, вокально-двигательные, ритмические и эвритмические игры.

Как показали результаты исследования и практический опыт сегодня в общеобразовательной школе необходимо: создавать условия для творческого развития школьников; модифицировать содержание национальных игр с учетом современных методических требований к воспитанию личности; изучать интересы и потребности учащихся различных возрастных групп; максимально вовлекая их в разнообразные виды досуговой деятельности; совершенствовать материально-техническую базу физкультурного, спортивного, туристского досуга (оснащая специальным развлекательно-игровым оборудованием в общеобразовательных школах, ДЮСШ, бассейнах, пляжных зонах, местах отдыха детей и подростков), создавать клубы, школы досуговой физкультурной, спортивной, туристской деятельности, центры (комплексы) досуга; совершенствовать организацию физкультурно-спортивных форм досуга школьников в зимнее и летнее время.

УДК 130.3

ВАРИЧ В.Н.

Республика Беларусь, Брест, УО «Брестский государственный технический университет»

ИГРА КАК САМОРЕПРЕЗЕНТАЦИЯ

Игровая концепция культуры является одной из самых продуктивных теорий, раскрывающих сущность и специфику игры как особого вида деятельности. Существенное развитие данная концепция получила в сочинениях Э. Финка и Й. Хейзинги, однако оригинальные представления об игре как универсальном способе бытия содержатся

также в фундаментальном произведении Х.Г Гадамера «Истина и метод». Оценивая роль игры в человеческой жизнедеятельности, в том числе и в художественном творчестве, мыслитель видит ее существо в том, что не только целью, но и субъектом игры является она сама. Она не является разновидностью деятельности, а имеет опосредующий (медиальный) характер. В игровом поведении человека выражается общая сущность игры, которая заключается в постоянном движении и смене состояний, в совершении движения как такового, в том, что игра разыгрывается. Всякую игру Гадамер рассматривает как становление состояния игры, предполагающее определенное заполнение игрового пространства в соответствии с ее внутренними законами.

Человеческие игры отличаются от других разновидностей игры тем, что люди не только осознают ограниченность своего игрового поведения от обычного, но и выбирают определенную игру. Вместе с тем каждая игра определяет задачу для человека, который в нее играет, в силу чего он преобразовывает целевые установки своего поведения в задачи игры. Человек сам ставит перед собой задачу, которая является игровой задачей, и подлинной целью игры оказывается не ее решение, а порядок и структура самого игрового движения. Удачное выполнение игровой задачи репрезентирует не игрока, а саму игру, поэтому Гадамер делает вывод о том, что способом бытия игры является саморепрезентация. Саморепрезентация игры осуществляется таким образом, что играющий одновременно репрезентирует себя и в своем игровом поведении – игру.

По заключению Гадамера, игра не осуществляется в сознании или поведении играющих, а напротив, вовлекает их в свою сферу и придает им игровой характер. Поэтому играющий осознает игру как превосходящую его действительность, а это осознание находит свое полноценное выражение в тех ситуациях, когда игра осуществляется в виде представления для зрителя. В таком виде человеческая игра становится искусством и выполняет функцию тотального опосредования эстетической деятельности.