

Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования  
«Центр детского творчества №2»  
г. Барнаула

## **МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА**

Празднично – игровой мир детства

Номинация конкурса «Эхо педагогических перемен»

Составители:

Панова Светлана Владимировна,  
директор

Тимонина Неля Анатольевна, методист

Камышева Ольга Сергеевна, методист

Калачикова Любовь Владимировна,  
методист

Илюшина Ирина Александровна,  
методист

Барнаул  
2020

## Содержание

3	1. Введение. Современные проблемы игры и праздника для детей.....	
5	2. От программы «Программы детства» - к программе празднично-игровой культуры...	
18	3. Психолого-педагогическая диагностика развития детей при проведении массовых игровых программ.....	8
	4. Праздник «Неделя игры и игрушки».....	
	5. Заключение.....	20
	6. Список литературы.....	21
	7. Приложение.....	23

## **Введение. Современные проблемы игры и праздника для детей.**

Место и роль игры и праздника в современном обществе огромны. Праздники и игры являются отражением истории и культуры страны, менталитета народа и личности. Для развивающегося российского общества психолого-педагогические проблемы праздника и игры имеют особую значимость как весьма важный аспект сферы образования и культуры общества.

Праздник и игра - важные составляющие современного мира детства. Празднично-игровая культура преобразует повседневную действительность, преобразует самого человека как субъекта культуры и преображает окружающий мир.

В научно-теоретическом аспекте игра и праздник - глобальные многогранные темы междисциплинарных исследований. Существенна роль прикладных психолого-педагогических исследований феномена праздника и игры в контексте проблем современного мира детства

Празднично-игровая культура детей и молодёжи третьего тысячелетия - это огромный спектр проблем, и научных, и практических. Подробное исследование детских игр и праздников мы находим в работах известных авторов - В. М. Григорьева, А. Ф. Некрыловой, Г. Н. Тубельской, С. А. Шмакова, Г. П. Черного, И. И. Фришман и др. Явление игры и праздника в жизни детей напрямую связано с проблемой формирования личности ребенка и привлекает все новых специалистов в области педагогики и культуры. И этому есть немало причин.

В XXI в., как показывают материалы целого ряда комплексных научных исследований, международных конференций и экспертных обсуждений, произошли качественные изменения в состоянии и ориентирах развития игровой культуры российского общества.

Сегодня существенно возросли роль и место празднично-игровых явлений, их новых форм и технологий в жизни человека и общества, а значит, в обучении, воспитании и развитии личности. Новое осмысление аксиологии и психологии игры и праздника должно быть поставлено в центр обсуждения проблемы формирования личности в современном образовании, шире - культуре общества. С нашей точки зрения, единство подхода в понимании психолого-педагогической сущности игры и праздника обеспечивается через реализацию принципа субъектного развития празднично-игровой культуры.

Практический опыт Муниципального бюджетного учреждения дополнительного образования «Центр детского творчества №2» г. Барнаула (далее – Центр) в проведении праздников и игр позволяет сегодня провести анализ этой многолетней работы, на основе которой можно выстроить определенную программу по развитию празднично-игровой культуры детей и молодежи в системе дополнительного образования. Ведущая роль в этом творческо-педагогическом процессе принадлежит непосредственно также педагогам и методистам, занимающимся многообразными формами культурно-досуговой деятельности. Праздник и игра, являясь, с одной стороны, вполне самостоятельными формами активной работы с детьми и молодежью, с другой стороны, предстают взаимодополняющими элементами педагогического взаимодействия в сфере развития и воспитания личности каждого человека, что позволяет освоить общечеловеческое и национальное культурное наследие с учетом индивидуально-психологического потенциала взрослеющего человека.

Обсуждаемым в данном контексте актуальным психолого-педагогическим проблемам в сфере празднично-игровой культуры предшествовала работа по созданию программы «Игра», которая позволила систематизировать деятельность в сфере игры и игровых технологий воспитания, что помогло подойти к решению проблем по организации праздников для детей и юношества с учетом современных педагогических требований к формированию личности.

К традиционному детскому игровому празднику «Неделя игры и игрушки» приурочено проведение ежегодных семинаров. Содержание этого праздника вбирает в себя все основные компоненты празднично-игрового действия в сочетании с интерактивным участием всех детей

и взрослых. Такие проекты, как традиционная «Фестиваль игрушки - Путешествие в страну игр», являются убедительными примерами и своеобразным длительным социально-психологическим экспериментом по позитивному психолого-педагогически осмысленному воздействию на игросферу реальной личности и игровую культуру.

Все это дает нам уверенность, что тема по празднично-игровой культуре детей и молодежи определяет перспективное направление педагогического воздействия на формирование юного поколения.

## От программы «Праздники детства» - к программе празднично-игровой культуры

Программа «Праздники Детства» во многом способствовала решению организационно-педагогических и художественно-творческих задач при взаимодействии всего творческо-педагогического коллектива по организации социально-культурной деятельности Центра

Главная цель программы - формирование системы организации праздничных форм культурно-досуговой деятельности для создания благоприятной социально-педагогической и творческой среды развития личности ребенка в современном обществе.

Основные задачи программы:

- совершенствование качества и эффективности празднично-досуговой деятельности в системе дополнительного образования детей;
- разработка современной стратегии организации и проведения детских праздников как наиболее доступной формы культурно-досуговой деятельности;
- осуществление личностно ориентированных подходов в формировании ценностных ориентаций в выборе детьми позитивных творческих форм организации досуга;
- воспитание гражданственности и патриотизма детей и подростков в процессе проведения героико-патриотических ритуалов, акций патриотических праздников;
- развитие празднично-игровой культуры детей и взрослых в современных социальных условиях;
- поиск новых художественно-педагогических форм, методов и технологий проведения праздничных программ для детей и подростков;
- определение художественного уровня детских праздников, проводимых учреждениями образования и выработка методических рекомендаций по организации и проведению празднично-массовых мероприятий для детей;
- художественно-педагогическое проектирование системы работы организаторов детских праздников;
- восстановление культурно-исторической среды, сохранение народных праздничных традиций своей страны, освоение духовных ценностей культуры мира.

Пути реализации программы: на основе предложений участников программы сформирован творчески-педагогический коллектив, который ведет организационно-методическую работу по реализации комплексной программы «Праздники Детства».

Ежегодно составляются планы новых праздничных мероприятий для детей (праздники новогодней елки, День защитника Отечества, праздник русской Масленицы, День Победы, Международный день защиты детей, День России, День знаний, Неделя игры и игрушки и др.).

Организируются и проводятся фестивали, конкурсы детского и юношеского творчества для учреждений образования г. Барнаула («Мы вас любим дедушки и бабушки!», «О, как прекрасно это слово МАМА! «Арт-видео»», «Рождество! В ожидании чудес», «Чудеса техники», «Сказочная страна», «Театр, мода, музыка» и др.).

Одним из основных моментов в реализации программы «Праздники Детства» является работа по методическому оснащению данного направления деятельности учреждений дополнительного образования. Авторским коллективом программы подготовлены следующие методические папки:

- «Праздничный календарь»
- «Праздник Победы»
- «Новый год и Рождество»
- «День защиты детей» и др.

На высоком уровне были проведены мероприятия, посвященные Дню Победы, среди которых: традиционная линейка у памятника Героям локальных войн и районный праздник «Поколение мира без войны», на котором было организована концертная программа, выставка детских творческих работ, мастер - классы декоративно-прикладного творчества (Приложение 2).

В результате проведенного анализа массовых мероприятий с 2015 по 2018гг. был составлен аналитический материал, который дает представление о количестве и уровне проводимых мероприятий для детей и юношества. Творческим объединением культурно-массовых программ Центра было подготовлено и проведено

2015 - 12 массовых мероприятий,  
2016 - 15 массовых мероприятий,  
2017 - 17 массовых мероприятий,  
2018 - 23 массовых мероприятий.

Праздничная программа на уровне Центра дает представление о творческих возможностях воспитанников Центра, помогает раскрытию юных талантов и решает задачи по художественному воспитанию, а также целенаправленной организации их досуга.

Кроме того, программа помогает созданию целостной системы работы над созданием больших творческих проектов, праздников, фестивалей и т. д.

«Праздники Победы» - так можно назвать цикл массовых программ и праздников, посвященных Дню Победы советского народа в годы Великой Отечественной войны 1941-1945 гг. На высоком уровне были проведены тематические мероприятия, посвященные 73-й годовщине Победы, среди которых: районное мероприятие «Поколение мира без войны», концерт-реквием «И помнит мир, спасенный...», городской конкурс детского технического творчества «Чудеса техники», посвященный 73-й годовщине Победы в Великой Отечественной войне».

Немало замечательных поделок, сделанных руками детей, можно было увидеть на городском конкурсе детского технического творчества «Чудеса техники». Творческие работы были представлены в 8 разделах выставки: «Моя первая модель», «Военная и оборонная техника», «Историческая модель», «Техника будущего», «Техника на службе человека», «Картинно — техническая галерея», «Художественная обработка древесины», «Фото».

Для изготовления своих моделей ребята использовали разнообразный доступный материал: пенопласт, бумагу, картон, дерево, глину, оргстекло, пластилин. Самыми многочисленными стали разделы: «Военная и оборонная техника», «Историческая модель», «Художественная обработка древесины». Особо значимы в экспозиции выставки номинации «Историческая модель» и «Военная и оборонная техника», так как они посвящены знаменательной дате — празднованию 73-й годовщины со дня Победы советского народа в Великой Отечественной войне (Приложение 3).

В Центре действует проект «Школа Деда Мороза», в которой проводятся необычные занятия по таким дисциплинам, как история российского Деда Мороза, игры и танцы у новогодней елки, мастерская Деда Мороза. Преподают в ней настоящие профессионалы — педагоги дополнительного образования.

Традиционно в декабре, как итоговое мероприятие проекта «Школа Деда Мороза», проводится городской конкурс театрального и декоративно-прикладного творчества «Рождество! В ожидании чудес». Целью конкурса является выявление и поддержка одарённых детей и молодёжи, развитие детей посредством популяризации современного театрального и декоративно-прикладного творчества.

В соответствии с положением, конкурс проводился по номинациям:

- театральное творчество,
- авторское стихотворение
- чтение стихотворений по теме фестиваля,
- декоративно-прикладное творчество.

Конкурс проходил на высоком художественном и ярком эмоциональном уровне, что позволяет достичь цели - показать наиболее яркие достижения в области театрального и декоративно-прикладного творчества участников и предоставить им возможность проявить и реализовать свой творческий потенциал. Он стал настоящим праздником для детей, учителей и родителей. По завершении торжественной части, программа мероприятия продолжилась

мастер-классами по изобразительному и декоративно-прикладному творчеству. Участники мероприятия посетили творческую выставку детских работ декоративно-прикладного творчества. (Приложение 4)

### **Клуб авторской песни «Гармония»**

Был создан в Центре в 2015 году. Руководителем клуба является Булатова Марина Владимировна.

Авторская песня – это уникальное явление в нашей музыкально-поэтической культуре. Возникнув в середине прошлого века, авторская песня как особый жанр продолжает жить и развиваться, имея немало настоящих поклонников не только среди взрослых, но и детей. По словам Булата Окуджавы, «авторская песня - это искусство думающих людей для думающих людей», и это верно, так как многие песни стали настоящей живой музыкальной классикой.

За время существования клубом подготовлено и проведено немало интересных тематических музыкальных программ: «Позвала их Россия...», посвященная Дню защитника Отечества; «Нам нужна одна победа», посвящённая Дню Победы; «Спасибо вам, учителя!», посвященная Дню учителя и др. Отчетный концерт был назван строчкой из известной бардовской песни Олега Митяева «Как здорово, что все мы здесь сегодня собрались!», что дарит надежду о важности этих встреч для всех возрастных категорий участников.

При клубе создан детский творческий коллектив – гитарной школы, что даёт получить профессиональные навыки начинающим автором - исполнителям. Его руководитель – Дробышев Константин Геннадьевич. Идея создания клуба тесно связана с городскими мероприятиями, которые проводятся на площадках города Барнаула. Клуб решает задачи организации культурно-досуговой деятельности детей и юношества.

В ходе осуществления программы «Праздники Детства» в 2017 г. впервые была подготовлена фотовыставка, посвященная тематике детских городских праздников, среди которых: военно-патриотические, художественные, спортивные и др. В экспозиции фотовыставки представлено более 45 работ, объединенных общей темой «Праздники Детства». Руководитель фотостудии «Арт-видео» - педагог дополнительного образования Л.А. Юношева.



## **Психолого-педагогическая диагностика развития детей при проведении массовых игровых программ**

Диагностика в игре, через игру является важнейшим элементом реализации массовых игровых программ, поскольку с ее помощью оказывается возможным решать целый ряд психолого-педагогических проблем, и в первую очередь те из них, которые связаны с развитием личности ребенка.

В процессе проведения массовых игровых программ происходит развитие важнейших психофизиологических показателей, участвующих в них детей. Диагностика динамики изменения этих показателей позволяет делать обоснованные выводы о влиянии реализуемых программ на личностный рост ребенка, а также своевременно обращать внимание на те или иные возникающие у него проблемы.

На практике используются различные методики диагностики, задача педагога - подобрать из имеющегося арсенала методику, которая позволяет наиболее адекватно диагностировать именно те качества обучающихся, развитие которых определяется целевой направленностью данной игровой программы.

Участие в игре, особенно в игре коллективной, массовой, оказывает комплексное воздействие на ребенка, поэтому наиболее эффективны методики, позволяющие одновременно отслеживать результаты развития нескольких личностных качеств.

К числу таких методик относятся те, которые основаны на методе наблюдения.

### **1. Методы наблюдения за развитием в игре**

Наблюдение играет центральную роль в анализе особенностей игрового поведения ребёнка. Методы наблюдения представляют собой специально организованные способы фиксации различных сторон внешнего поведения, действий и общения человека. Основным преимуществом наблюдения является возможность фиксации объективно происходящих событий и явлений по мере того, как они возникают и развиваются, т. е. в их динамике. При этом можно регистрировать сам процесс поведения или деятельности ребенка. Правильное и корректное наблюдение фиксирует действительные факты, события, а не мнения, оценки или впечатления о них.

#### **1.1. Контролируемое наблюдение игрового общения**

Коллективная, массовая игра - это прежде всего общение детей между собой, поэтому наблюдение за общением имеет принципиальное значение в диагностике их развития.

Контролируемое или структурное наблюдение, в котором есть четко сформулированная диагностическая цель, схема фиксации происходящего и соответствующих процедур регистрации (Е. С. Кузьмин), позволяет получить целый ряд показателей, характеризующих результативность игрового общения участников игры.

Это следующие показатели:

- об интенсивности общения (количество обращений в единицу времени или за определенный период игровой деятельности);
- объеме общения (общее количество инициированных обращений);
- направленности общений (от кого к кому, к одному или нескольким партнерам по игре, к игровой команде в целом);
- средствах коммуникации (речевые, неречевые, сочетание тех и других);
- о содержании общения (смысловое значение общения).

Для фиксации необходимых показателей используются различные схемы записи игр, но в них, естественно, регистрируется лишь двигательная, манипулятивная сторона взаимодействия. Однако если педагогу понадобится проанализировать и коммуникативное поведение игроков, то особых сложностей при регистрации направленности, объема,

интенсивности и средств общения не возникнет. Пожалуй, труднее всего систематизировать наблюдения о содержательной стороне общения игроков.

Для этого можно использовать одну из схем контролируемого наблюдения за содержанием общения, которая включает пять основных категорий с двумя подкатегориями в каждой (Ю. Л. Ханин).

#### Схема контролируемого наблюдения

Категории общения и взаимодействия	Примеры обращений
I. Ориентирующая (планирование и согласование совместных действий, конкретные указания на способы действия)	а) «делай так», «я делаю так»; б) «не делай так», «не туда»
II. Стимулирующая (побуждения, стимуляция без указания способов действия)	а) «делай», «давай», «внимательнее»; б) «не делай», «не стой», «не суепись»
III. Оценочно-экспрессивная (оценка действий и поведения партнеров, выражение эмоционального отношения к происходящему)	а) положительная - одобрение, похвала; б) отрицательная - неодобрение, недовольство
IV. Иррелевантная (разговоры и обращения, не имеющие непосредственного отношения к деятельности, к решаемой задаче)	а) проявление доброжелательности, внимания, заинтересованности, симпатии, участия; б) проявление недоброжелательности, равнодушия, антипатии, язвительные, критические замечания
V. Операционно-манипулятивная (собственно-индивидуальные и групповые действия)	а) успешные действия; б) неуспешные действия (ошибки)

Первичная обработка собранных фактов позволяет получить количественные данные для последующего математико-статистического анализа. Данные наблюдения табулируют, разносят по матрицам, осуществляют корреляционный или факторный анализ, или ограничиваются графическим представлением результатов исследований: строят гистограммы, графики, коммуникограммы.

Для некоторых видов народных игр и различных празднично-игровых программ, игровых видов интеллектуального (командного) противоборства предусмотрены многообразные формы баллированных оценок наблюдаемых игровых процессов, формы шкалирования результирующих показателей игровой деятельности и многие иные формы индивидуально-типологической оценки деятельности игроков, игровых команд, общей результативности и успешности соревновательного компонента в игре.

Многообразие методов наблюдения обеспечивает получение первичных сведений об особенностях игрового поведения ребенка и группы.

Конкретные программы наблюдений за игровым поведением разрабатываются, как правило, предварительно и основываются на учете своеобразия каждой конкретной игры.

Многие виды массовых игровых программ носят соревновательный характер. Поэтому наиболее часто используются (естественно, в адаптированном виде) схемы наблюдения и записи общего хода игры, анализа и учета конкретных игровых действий, эффективности действий отдельных игроков с учетом выполняемых ими в ходе игры функций и т. п., взятые из опыта спортивных игр.

Наличие схемы наблюдения за игрой всегда вносит определенный порядок и целенаправленность в сложную деятельность, по оценке игры. Существенную роль при

наличии такой схемы наблюдения играют и специфические психолого-педагогические задачи, которые решает наблюдатель. Они могут относиться как к особенностям участия в игре конкретного ребенка, так и к специфике игровых позиций и других социально-психологических особенностей игры.

1.2. Диагностика развития основных физических качеств при реализации игровых программ.

Большинство игр соревновательного характера, как и некоторые другие виды массовых игровых программ, сопровождаются физической нагрузкой и способствуют развитию физических качеств обучающихся. Поэтому принципиально важно использовать методики, позволяющие отслеживать эти изменения.

В современной психофизиологии и педиатрии принято выделять пять основных двигательных качеств: сила, быстрота, выносливость, ловкость и гибкость.

Оценка проявления этих качеств каждым играющим может быть осуществлена в ходе достаточно разнообразной игровой деятельности, например, праздник народных игр, соревнования по ряду подвижных игр. Такую возможность дают и отдельные популярные игры: лапта, городки, волейбол и др.

Можно, например, для получения нужных результатов рекомендовать использование специальной шкалы, позволяющей оценить динамику развития физических качеств обучающихся при проведении различных массовых игр.

Сила	Быстрота	Выносливость	Ловкость	Гибкость	Критерии
+10	+10	+10	+10	+10	- обоснованность оценки (т. е. достаточность наблюдения)
					- соотнесенность (т. е. соответствие специальным тестовым заданиям, принятым в физическом воспитании)
0	0	0	0	0	- соответствие возрастной психофизиологической динамике

Оценка основных двигательных качеств при использовании данной шкалы обычно осуществляется несколько раз (но никак не менее двух).

В результате в отношении каждого участвующего в игре или празднике становятся ясными не только абсолютные показатели развития этих качеств, но и прирост в развитии каждого физического качества, особенно если между оценками осуществлялось целенаправленное обучение и тренировка данной игре. Такой подход особенно ценен для учебно-игровых программ, рассчитанных на несколько недель или месяцев.

## 2. Хронометражные методы в игродиагностике.

### Методика игрографии

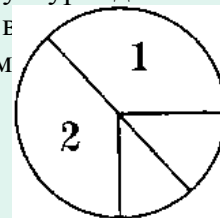
Активно используется методика графического отображения временной организации жизнедеятельности детей и подростков. Ее использование позволяет своевременно выявить некоторые особенности в поведении детей, которые вызывают проблемы у родителей и педагогов, а иногда становятся причиной обращения к специалистам медико-психолого-педагогического профиля.

Эта методика основана на подробно описанном нами ранее хронометрическом (от «хрониста» - время, т. е. изучение временной организации детской жизни и деятельности) исследовании образа жизни и особенностей поведения детей и подростков.

Хронометражный анализ первоначально проводится практическим психологом или педагогом на основе интервьюирования самих детей и их родителей, с подключением в дальнейшем других значимых взрослых (воспитателей, учителей).

Игрография позволяет первоначально в общем виде, а потом в ходе углубленного изучения все полнее и полнее оценить наиболее значимые для личностного развития ребенка влияния на его игровое поведение.

За основу берется соотношение временных затрат в структуре дня обследуемого ребенка. Эти соотношения представляются графически и служат в качестве материала для индивидуальных и групповых занятий с детьми и их родителями



#### *Игрограмма 1*

1. Учение
2. Социально-полезная деятельность (труд и др.)
3. Игра
4. Общение

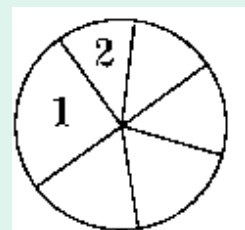
Составляя первую игрограмму, мы оцениваем особенности временных затрат на основные содержательные виды деятельности ребенка в структуре активного (т. е. за исключением времени сна) времяпрепровождения. Необходимые сведения собираются путем опросов самого ребенка и родителей, при этом попутно выявляется уровень представленности и степень объективности сведений в этом отношении у обследуемых детей и родителей. Поскольку медико-психолого-педагогические нормы режима дня школьника известны, то это дает возможность для первичной оценки и психолого-педагогических рекомендаций.

В дальнейшем осуществляется детализация первоначальных графических представлений. Так, временной сектор «учение» разделяется на три - «школьные занятия», «домашние занятия», «дополнительное образование» и т. п. Являясь так называемым качественным методом анализа, игрография позволяет в случае необходимости вводить новые элементы в стратификацию временных затрат ребенка.

*Игрограмма 2* отражает выявляемые в ходе специального анализа разные типы собственно игрового поведения и их соотношения в структуре игросферы личности. В ходе беседы при этом осуществляется интервьюирование и анкетирование, позволяющее выявить характерные, типичные и преобладающие формы поведения обследуемого ребенка.

#### *Игрограмма 2*

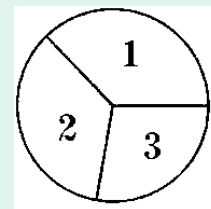
1. Индивидуальные игры
2. Диадные игры
3. Игры в малых группах
4. Коллективные игровые формы
5. Массовые празднично-игровые действия



Такой анализ особенностей игрового поведения позволяет выявить возможные акцентуации детского развития, связанные, например, с преобладанием индивидуальных форм игрового поведения, нарушением социально-психологических форм взаимодействия в совместных играх и т. д. Это становится важным в дальнейшем при осуществлении биографического исследования и типологии девиантного поведения в игре.

### Игрограмма 3

1. Самодеятельно-самостоятельные игры
2. Организационно-заданное игровое поведение (игры с правилами, спортивные ит. д.)
3. Педагогически направляемые и руководимые



Игры (включая коллективные творческие игры, этно- и психолого-педагогически-организованная игровая деятельность и др.)

Психологическое исследование важнейших соотношений самостоятельных и охваченных педагогическим вниманием и контролем форм игрового поведения дает важные материалы для анализа возможных форм оптимизации и гармонизации детского воспитания и развития в ходе коррекционно-игровой деятельности.

Систематизация любимых игр ребенка (традиционные игры; общеизвестные, в том числе спортивные; новые и инновационные - компьютерные, видеоигры ит. п.) позволяет выявить преобладание тех или иных форм в структуре игровой деятельности, например, заикленность или, напротив, недоступность популярных или престижных игрушек и игр, нерациональность соотношения педагогически направляемых, самостоятельных и выпадающих из-под педагогического и родительского контроля форм игрового поведения детей и подростков.

В отношении педагогически направляемых и руководимых игр в дальнейшем в данном секторе игрограммы могут вычленяться три вида педагогического влияния на игры детей: прямые, косвенные и опосредованные. Для психологической диагностики и коррекции важно добиваться возможности оптимизации игросферы ребенка путем введения в его игровой репертуар игр, обеспечивающих развитие в целесообразном, гармонизирующем игросферу личности направлении.

#### 3. Игровая диагностика по методу САН (самочувствие - активность - настроение)

Эта известная методика, направленная на изучение особенностей эмоциональных состояний людей и активно применяемая в разных направлениях психологических исследований, хорошо зарекомендовала себя в игровой диагностике.

Состояние игры, игрового общения праздника всегда характеризуется высокой эмоциональной насыщенностью, что проявляется в самочувствии, активности и настроении их участников. Оценить результативность проведенной игры или праздника необходимо и с точки зрения того эмоционального заряда, который получили его участники, стимулирования развития их эмоционально-чувственной сферы.

Игровая диагностика по методу САН реализуется с помощью тестовой карты, которую заполняют участники игры до и после проведения игры, праздника. Сопоставление результатов тестов отражает изменение их эмоционального состояния и, в этом смысле, психолого-педагогическую оценку результативности проводимых программ.

### Тестовая карта «Самочувствие - активность - настроение»

#### Инструкция

Вам нужно оценить Ваше самочувствие. Для этого прочитаете первую строчку, содержащую две полярные характеристики. Зачеркните одну из цифр, соответствующую Вашему состоянию. Ноль служит точкой отсчета.

Например, если Вы считаете свое настроение очень хорошим, Вам нужно зачеркнуть цифру 3 справа от нуля. Если Ваше самочувствие скорее плохое, Вам следует зачеркнуть одну из цифр слева, при этом 3 соответствует самому плохому самочувствию.

Старайтесь работать быстро, полагаясь на собственное мнение.

1	С	самочувствие хорошее	3	2	1	0	1	2	3	самочувствие плохое
2	С	чувствую себя сильным	3	2	1	0	1	2	3	чувствую себя слабым
3	А	пассивный	3	2	1	0	1	2	3	активный
4	А	малоподвижный	3	2	1	0	1	2	3	подвижный
5	Н	веселый	3	2	1	0	1	2	3	грустный
6	Н	хорошее настроение	3	2	1	0	1	2	3	плохое настроение
7	С	работоспособный	3	2	1	0	1	2	3	разбитый
8	С	полный сил	3	2	1	0	1	2	3	обессиленный
9	А	медлительный	3	2	1	0	1	2	3	быстрый
10	А	бездеятельный								деятельный
11	Н	счастливый	3	2	1	0	1	2	3	несчастный
12	Н	жизнерадостный	3	2	1	0	1	2	3	мрачный
13	С	напряженный	3	2	1	0	1	2	3	расслабленный
14	С	здоровый	3	2	1	0	1	2	3	больной
15	А	безучастный	3	2	1	0	1	2	3	увлеченный
16	А	равнодушный	3	2	1	0	1	2	3	взволнованный
17	Н	восторженный	3	2	1	0	1	2	3	восторженный
18	Н	радостный	3	2	1	0	1	2	3	радостный
19	С	отдохнувший	3	2	1	0	1	2	3	усталый
20	С	свежий	3	2	1	0	1	2	3	изнуренный
21	А	сонливый	3	2	1	0	1	2	3	возбужденный
22	А	желание отдохнуть	3	2	1	0	1	2	3	желание работать
23	Н	спокойный	3	2	1	0	1	2	3	озабоченный
24	Н	оптимистичный	3	2	1	0	1	2	3	пессимистичный
25	С	выносливый	3	2	1	0	1	2	3	утомляемый
26	С	бодрый	3	2	1	0	1	2	3	вялый
27	А	соображать трудно	3	2	1	0	1	2	3	соображать легко
28	А	рассеянный	3	2	1	0	1	2	3	внимательный
29	Н	полный надежд	3	2	1	0	1	2	3	разочарованный
30	Н	довольный	3	2	1	0	1	2	3	недовольный

С - самочувствие, А - активность, Н - настроение

Вам нужно указать:

ФИО \_\_\_\_\_

Возраст \_\_\_\_\_ В каком классе учитесь \_\_\_\_\_

Дата \_\_\_\_\_ Время \_\_\_\_\_

Предшествующее занятие \_\_\_\_\_

**4. Экспертная диагностика и оценка включает три основных этапа.**

Методы экспертной диагностики во многих случаях играют решающую роль в качественной оценке и диагностике результативности игровых программ. Дело в том, что количественные методы оценки во многом трудно применимы к оценке и игровой программы, поэтому приходится полагаться на квалифицированные мнения специалистов-экспертов, имеющих большой опыт работы в данном направлении.

К простейшим случаям экспертной оценки относится деятельность жюри на различных играх соревновательного характера и творческих конкурсах, когда каждый его член выставляет баллированную оценку на основании немногих заранее выявленных критериев, значимых для общего восприятия игрового действия, игры в целом, игровой программы.

1. Выбор и подбор экспертов-специалистов в области игры в целом или отдельных направлений игровой деятельности. Квалификация экспертов определяется исходя из объективных критериев, которые принимаются значительным числом как других специалистов по игре, так и людей, непосредственно участвующих в соревнованиях, конкурсах, фестивалях, на которые они приглашены в качестве участников. Поэтому возможен отвод некоторых экспертов, в объективности которых в отношении оцениваемых игровых явлений есть сомнения.

2. Определение программы экспертной оценки и диагностики развития игровых программ. Такая программа совместно разрабатывается и должна быть принята после обсуждения всей экспертной группой специалистов. Объективным критерием пригодности программы является то, что она позволяет адекватно оценить и путем осуществления рекомендаций через консультирование, обмен мнениями, показательные занятия и другие формы работы экспертов с участниками обеспечить продвижение участвующих в игровых конкурсах в деле разработки и совершенствования предложенных ими конкурсных программ или игр.

3. Экспертная оценка и диагностика должна завершаться коллективным обсуждением результатов конкурсов, обсуждений и т. п., включая оценку деятельности самих экспертов со стороны участников конкурса, организаторов и общественности. Вносимые при этом предложения, как касающиеся содержания, так и деятельности экспертной группы, должны учитываться и реализовываться в дальнейшей практике экспертной деятельности, что является важным моментом в развитии игровой культуры, фестивальных и иных творчески-игровых мероприятий.

## **Игровые формы диагностики и оценки**

### **Свободное интервью**

Детям, как правило, нравится выступать в роли интервьюера. Такая игровая форма весьма полезна и даже необходима для грамотного анализа игрового праздника, фестиваля, конкурса. Свободное интервьюирование осуществляют индивидуально или небольшими группами. Желательным и привлекательным является использование технических средств: фоно- и видеозаписи. Итоги интервью подводятся прежде всего на качественном уровне, поскольку статистика мало показательна, хотя отдельные мнения весьма полезны для организаторов любого праздника или игры.

### **Я бы на месте...**

Такая методика предполагает сбор ответов на данный вопрос со стороны разных участников игровых программ и праздников с их последующим обсуждением.

### **Несколько слов без протокола...**

Такая игровая форма применяется преимущественно для обсуждения недостатков и иных недоработок организаторов, что позволяет заменить несуществующие обычно на празднично-игровых мероприятиях книги жалоб и предложений. Учет замечаний и стремление их осмыслить - важный способ совершенствования любых игровых начинаний.

### **Экспертное обсуждение**

Оно может проводиться как в серьезной, так и в игровой форме и предполагает обмен мнениями между экспертами или теми людьми, которые играют их роль, по всем вопросам, связанным с подготовкой, проведением и завершением игровой программы. Формула экспертного обсуждения обычно включает три главных компонента:

1. Что хорошо?
2. Что плохо?
3. Что можно улучшить и как?

Здесь мы рассмотрели некоторые наиболее употребительные и многократно апробированные нами игровые формы экспертной диагностики и оценки, доступные тем, кто не имеет специального опыта деятельности в этой сфере. Однако используются многочисленные формы экспертной работы, предполагающие существенно более серьезные научно-методические программы.

## **5. Метод игровой биографии**

Он предполагает систематизацию сведений об особенностях игровой культуры ребенка по мере его возрастного развития.

Данный метод реализуется в виде свободной беседы (интервью) с ребенком, при возможности с фоно- и видеофиксацией, заполнением бланков анкеты с указанием любимых игр и других способов систематизации материалов, относящихся к игровой сфере жизнедеятельности ребёнка.

Специальное внимание к игровой биографии ребенка позволяет и педагогу, и родителям раскрыть некоторые его личностные особенности, которые не всегда проявляются в других занятиях ребенка, но чрезвычайно важны с точки зрения понимания динамики развития его мыслительной и эмоциональной сферы, своевременного обнаружения возможных проявлений девиации развития.

### **Биографический мониторинг развития**

Методика игрография дает первичный материал для систематизации психологических наблюдений за развитием игросферы ребенка.



Наблюдая и выявляя нарушения игровой деятельности, становится возможным обратить особое внимание на возникновение таких личностных проблем ребенка:

- уровень нарушения отдельных процессов и свойств, проявляемых в игре (нарушение восприятия, процессов мышления, внимания и т. п.);

- уровень деятельности, который включает девиации процессуально - деятельностного и мотивационно - регулирующего аспектов игрового поведения, а также анализ типичных состояний, характерных для игровой деятельности, в отличие от других видов и форм деятельности ребенка;

- личностный уровень игровых девиаций предполагает анализ возможностей развития личности в игре при разных формах игрового участия и с учетом формирующих воздействий (отражаемых в игрограммах) игровой среды на преднамеренное и непреднамеренное развитие, обучение и воспитание в игре;

- социально-психологический уровень адаптации-дезадаптации в условиях игры, где анализ осуществляется через присущую игру социально-психологические характеристики игровых взаимоотношений. Соотношение антагонистичных и неантагонистичных интересов играющих, систему внутренних и внешних идентификаций и оценок совместной игры самими играющими, окружающими, экспертами и т. п.

Вклад игровой диагностики состоит прежде всего в том, что традиционные формы медико-психологической практики дополняются анализом типологии игрового поведения. Такая типология выстраивается на основе системы методов игровой диагностики, где игрографические данные дополняются системой современной психодиагностики личности. Обоснованная нами игровая типология девиантных форм игрового развития личности включает: дисгармоничный тип, акцентуированный тип, утратный тип, собственно девиантный тип, а также переходные и неоднозначно определяемые типы развития игросферы личности.

Игровая диагностика развития должна рассматриваться как имманентно присущая коррекционно-игровым программам деятельность практического психолога. Индивидуальные и групповые коррекционно-игровые занятия всегда дают новую информацию, которая должна оперативно учитываться и по возможности вноситься психологом в индивидуальную карточку работы с конкретным ребенком и конкретным подростком. Целостная система такой деятельности всегда зависит от конкретного практического психолога и особенностей того образовательного учреждения, в рамках деятельности которого осуществляется коррекционно-игровая практика.

В настоящее время общепризнанна высокая эффективность применения разнообразных форм коррекционно-игровой терапии, длительных социальных игр и игрового тренинга, а также других форм психолого-педагогически осмысленной игропрактики в профилактике разных форм девиантного поведения. В отношении дошкольного, младшего школьного и раннего подросткового возрастов игровые формы психокоррекции являются доминирующими, что показывают целый ряд экспериментальных исследований последних лет (Н. Я. Белобородова, Т. В. Нестерюк, К. О. Чедия и др.).

Комплексное решение задач психолого-педагогической коррекции развития требует целостного решения и возможность использования разнообразных стратегий, методов, технологий и конкретных приёмов работы с девиантными проявлениями, поскольку актуализируются требования к индивидуализации подхода каждой конкретной личности.

Осуществление игровой диагностики, обращение к анализу особенностей игровой культуры личности становится основной для подбора наиболее эффективных способов игровой коррекции развития.

При этом в опыте Центра используются индивидуальные, групповые и массовые формы, основанные на применении игровых методик. В ходе практики хорошо себя зарекомендовали такие формы организации игрового поведения детей и подростков, как игротеки, целевые образовательные программы на основе игровых подходов и техник их проведения («Игровая терапия развития», «Игровое конструирование» и др.).

Массовые игровые праздники, цикл которых сложился в Центре, оказывает существенное влияние на социальную адаптацию детей и подростков. Все это может и должно стать важными звеньями в продуманной и социально-психолого-педагогически осмысленной программе применения субъектно-ориентированной коррекционной игротерапии в коррекции и профилактике девиантного поведения.

## **Праздник «Неделя игры и игрушки» в ЦДТ №2**

### **Неделя игры и игрушки: праздник, интересный для детей и взрослых**

«Неделя игры и игрушки» появилась в Центре в 2012 г. В проведение каждой «Недели игры» вкладывалось много выдумки и смекалки, чтобы ее участникам было хорошо, уютно, весело и интересно. Приглашение, путеводитель, сувениры по форме и оформлению представляли настоящие подарки.

Что же представляет собой «Неделя игры и игрушки» - яркое украшение осенних школьных каникул. Основные составляющие - это праздник «Путешествие в страну игр», конкурсы, выставки, консультации для родителей.

Ее главными целями являются: популяризация лучших игр и игрушек, игровых форм; привлечение внимания родителей, педагогов к вопросам использования игр в учебно-воспитательной работе с детьми.

Цели эти реализуются через спектр задач, а именно:

- приобщение школьников к празднично-игровой культуре;
- интеграцию усилий педагогов для формирования у детей интереса к знаниям на основе игровых технологий;
- выявление и поощрение активных участников «Недели игры и игрушки».

Главный принцип организаторов - дарить детям радость встречи в игровом общении. Мы всегда стараемся предложить, как можно больше разнообразных и доступных игр для мальчиков и девочек разных возрастов, чтобы любой из них мог найти себе игры в соответствии со своими потребностями и интересами.

Игровые программы коллективов Центра осуществляются на игровых площадках (игровых уголках) праздника «Путешествие в страну игр». Таких «уголков» обычно около 10, и нередко в каждом из них представлено до 15 игр.

Чтобы создать стимул для посещения ребятами различных игровых уголков, используется метод «Игровое путешествие». Его реализуют инструкторы, как правило, это педагоги. «Путешествие» проходит по определенным маршрутам, в зависимости от возраста и интереса детей.

Среди участников праздника можно увидеть людей разных возрастов, хотя все рассчитано на ребят 6-18 лет. Приходят школьники и дошколята с родителями. И все находят себе занятия по интересу и в соответствии со способностями. Кстати, общая игровая деятельность родителей и детей способствует их лучшему пониманию друг друга. Для родителей проводятся консультации, работает лекторий по проблемам организации игровой деятельности в семье. Чтобы реализовать игровые программы «Недели игры и игрушки», выделяются разные помещения. В некоторых из них устанавливают специальные сооружения (стенды-перегородки, сцены, подиумы, модульные конструкции). Но главное - это, конечно, игровой инвентарь. При подборе предметов для игр организаторы стараются учесть, насколько они привлекательны для детей; их новизну и оригинальность; полезность с точки зрения обучения, воспитания, развития; разнообразие применения в играх; удобство в пользовании и хранении; безопасность и гигиеничность; прочность; доступность по цене; возможность широкого распространения, самостоятельного изготовления.

Выставки игр и игрушек, организуемые во время «Недели», призваны решать ряд социально-педагогических задач. Например, такие.

1. Выставка игр и игрушек.
2. Как бы ни развивалась промышленность, часть игрового инвентаря дети обязательно должны изготовить самостоятельно. Поэтому ежегодно Центром проводится районный конкурс игровых самоделок с итоговым фестивалем среди образовательных учреждений района «Сказочная страна» (Приложение 5) во время «Недели». Она призвана показать творческие возможности самостоятельного изготовления игр ребятами, их изобретательность и смекалку. Возраст участников от 7 до 18 лет.

Цели фестиваля:

- воспитание в подрастающем поколении любви к творчеству;
- стимулирование познавательных интересов;
- пропаганда возможности дополнительного развития детей.

Основные задачи фестиваля:

- раскрытие индивидуальных творческих способностей;
- развитие чувства вкуса к прекрасному;
- развитие художественных способностей;
- развитие воображения и фантазии.

Фестиваль проходил по следующим номинациям: декоративно-прикладное творчество, вокал, театральное творчество, фольклор. В номинации «Декоративно-прикладное творчество» творческие работы, представленные на выставке, были сделаны в различных техниках: бисероплетение, тестопластика, бумагопластика, вязание, работа с тканью, художественная обработка древесины, вышивка, изобразительное искусство и др. Страна сказок - самая чудесная из всех на свете. Ребята проявили свою фантазию, нарисовали и смастерили своими руками своего любимого героя, наборы игр, изобразили сюжет любимой сказки. Участники номинаций вокал и фольклор получили возможность продемонстрировать свои таланты на сцене. Задорные песни из мультфильмов, детских фильмов, танцы и народная музыка, радовали участников конкурса и зрителей. В дни фестиваля дети принимали участие в самых разнообразных играх: подвижных, аттракционах, играх-забавах, настольных, познавательных играх.

Однако «Неделя» вовсе не сводится к играм, хотя они и составляют ее основное ядро. Важно еще и педагогическое руководство игровой деятельностью, создание условий для развития игровой культуры как в Центре, так и за его пределами. Педагоги-родители привлекают в качестве помощников во время работы игровых уголков собственных детей.

Для педагогов разрабатываются методические материалы, организуется тематическая выставка литературы.

### **«Путешествие в страну игр»** (сценарий праздника «Неделя игры и игрушки»)

«Неделя игры и игрушки» (Приложение 1) - это традиционный праздник Центра в период осенних школьных каникул. Это один из самых интересных и любимых праздников для многих детей и подростков. Все гости праздника имеют уникальную возможность поучаствовать в многогранной и веселой игровой программе с ярким названием «Путешествие в страну игр».

Основное содержание праздника составляют следующие программы:

1. Встреча гостей «Добро пожаловать на праздник игры»
2. Игровые уголки «От игры к знаниям».
3. Фольклорно-игровая программа «Мы играем и поем»
4. Коллективные игры со старыми игрушками
5. Игры с воздушными шарами
6. Город мастеров

## Заключение

В ходе реализации программы «Праздники Детства», был проведен информационный мониторинг «Игра и праздник» по следующим темам: «Праздник в жизни детей», «Празднично-игровой досуг детей и взрослых» и др. В опросе приняли участие не только дети, но и творческо-педагогический коллектив Центра, родители). Полученные данные позволили выявить следующую тенденцию: 70 % респондентов поддержали проведение традиционных детских праздников (Неделя игры и игрушки, Новогодние программы и др.), 15 % предложили новые проекты проведения праздничных программ, 10 % не хотят что-либо менять в праздниках, 5 % не смогли определиться с выбором праздничных программ. К наиболее значимым праздникам были отнесены: День Победы, международный День защиты детей, День города, День учителя, День матери. Любимыми праздниками названы: новогодней елки, Неделя игры и игрушки, русская Масленица, День смеха и ряд других.

В целом педагогическим коллективом Центра и участниками мероприятий по празднично-игровой культуре были одобрены перспективы развития программы «Праздники Детства», направленной на оптимизацию культурно-досуговой деятельности через системно-функциональный подход к организации детского праздника, на достижение организационно-управленческого единства в реализации развития праздничных форм в системе работы Центра, на повышение эффективности воспитательного потенциала детских праздников в системе деятельности учреждений дополнительного образования детей.

Опыт показывает, что в отношении поиска новых форм праздников и игровых программ ведущую роль часто играют учреждения дополнительного образования, которые выступают инициаторами и организаторами социально-культурных программ, в которых сложилась или складывается целостная система работы в этом направлении.

В то же время, работа в данном направлении выявляет новые вопросы, решение которых будет способствовать поиску более эффективных способов организации детских праздников. Среди проблемных вопросов необходимо отметить следующие: отсутствие банка данных современных сценарных материалов, недостаточный уровень финансово-технического обеспечения детских праздников, в том числе полиграфической базы и др.

Подводя предварительные итоги, можно сказать, что программа «Праздники Детства» как раз и направлена на решение актуальных вопросов социокультурной и художественно-педагогической деятельности системы дополнительного образования детей и молодежи в аспекте празднично-игровой культуры детей и молодежи.

Перед авторским коллективом поставлена задача о подготовке новой творческой программы «Праздники Детства - 2» на 2019-2023 гг., в которой получит продолжение начатая научно-практическая и художественно-педагогическая работа по освоению сферы празднично-игровой культуры современного мира детства.

## Список литературы

1. Большая энциклопедия любимых праздников [Текст]: издания для досуга / пер. с англ. М. Я. Горцевой, пер. с англ. М. Б. Шульман. – М.: РОСМЭН, 2008. – 191 с.
2. Бухина, О. Б. Праздник! Праздник! [Текст] / О. Бухина, Г. Гимон, Е. Сморгунова ; [ил. Игоря Верповского]. – Москва : ЭКСМО, 2015. – 78, [1] с.: цв. ил. – (Детский проект Людмилы Улицкой. Другой, другие, о других).
3. Даньшова, А. А. Играем и поем вместе [Текст] : сб. сценариев праздников, игровых занятий, познавательных досугов с мультимедийным приложением / А. А. Даньшова, Г. Я. Даньшова, Г. В. Листопадова. – Волгоград: Учитель, 2015. – 133 с.
4. Детские подвижные игры: пособие для воспитателя дет. Сада/ Сост. А.В. Кенеман; Под ред. Т.И. Осокиной.- М.: Просвещение.-1988.-239 с.
5. Дмитриева, В. Г. Большая книга российских праздников [Текст]: методический материал / В. Г. Дмитриева; худож. Ю. Куршева. – М. : Астрель ; СПб. : Сова, 2010. – 160 с.
6. Доскин В.А., Лаврентьева Н.А., Мирошников М.П., Шарай В.Б. Тест дифференцированной самооценки функционального состояния. Вопросы психологии. – 1973, – № 6.
7. Игры и развлечения: Кн. 1/сост. Фирсова Л.М.- М.: Мол. Гвардия.-1989.-с. 7-31
8. Игры на каждый день [Текст]: пособие для организаторов развивающего досуга / сост. А.А. Данилков, Н.С. Данилкова. – 2-е изд. стер. – Новосибирск: Сибирское университетское издательство, 2004. – 144 с. – (Сценарии игр и праздников).
9. Каникулы: игра, воспитание: о педагогическом руководстве игровой деятельностью школьников [Текст] : кн. для учителя / О. С. Газман, З. В. Баянкина, В. М. Григорьев [и др.] ; ред. О. С. Газман. – Москва: Просвещение, 1988. – 159 с.
10. Кузьмин Е.С., Семёнов В.Е. Методы социальной психологии. –Л.- 1977
11. Левенцова, Я. Н. Детская энциклопедия досуга: поделки, игры, праздники [Текст]: издания для досуга / Я. Н. Левенцова, Р. А. Соболевская. - Ростов н/Д: Феникс, 2008. - 253 с.: ил. - (Мир вашего ребенка).
12. Литвинова М.Ф. Русские народные игры.- М.: Просвещение.-1986
13. Ломтева, Т. А. Большие игры маленьких детей. Учимся понимать своего ребенка (от 0 до 14 лет) [Текст] / Т. А. Ломтева. – Москва: Дрофа – Плюс, 2005. – 272 с.: ил. – (Психология для всех и для каждого).
14. Ляшко Т.В., Сеницына Е.И. Через игру к творчеству.- Обнинск.-1994
15. Минский Е.М. Игры и развлечения в группе продленного дня: пособие для учителя.-2-е изд., перераб. И доп.-М.: Просвещение.-1983.-192 с.
16. Михайлова М.А. Детские праздники, игры, фокусы, забавы. Популярное пособие для родителей и педагогов.-Ярославль: Академия развития.-1997.-240 с.
17. На природу с классом! Праздники, игры, затеи летом и осенью. Для детей от 8 до 13 лет [Текст] : методический материал / авт.-сост. М. С. Коган. – 2-е изд., стер. – Новосибирск: Сибирское университетское издательство, 2009. – 188 с. – (Сценарии игр и праздников).
18. Праздники народов России [Текст]: энциклопедия / М. М. Бронштейн, Н. Л. Жуковская, М. Д. Каракетов и др. ; худож. И. В. Максимова, Л. Т. Митрюкова, О. К. Пархаева. – Москва: РОСМЭН, 2004. – 103 с.: ил. – (Энциклопедия).
19. Утренники в начальной школе [Текст].– Москва : АСТ ; Минск : Харвест, 2005. – 240 с. - (Мамина школа).
20. Ханин Ю. Л. Психология общения в спорте. – М.: ФиС.- 1980.
21. Харлицкий М.С., Хромов С.С. Русские праздники, народные обычаи, традиции, обряды.-М.-1996.-90 с.
22. Шалаева, Г. П. Большая книга российских праздников [Текст] : методический материал / Г. П. Шалаева. – М.: Филологическое общество "Слово". – [Б. м.]:Астрель, 2009. – 208 с.

23. Шангина, И. И. Русские традиционные праздники [Текст]: научное издание / И. И. Шангина. – СПб.: Азбука-классика, 2008. – 334

## Сценарий праздника «Неделя игры и игрушки»

### 1. Встреча гостей «ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ НА ПРАЗДНИК ИГРЫ»

Звучат мелодии популярных детских песен. В роли ведущих выступают веселые скоморохи, которые встречают зрителей шутками прибаутками.

Скоморохи. - Здравствуй, честной народ!

- Люди малые и большие!

- К нам на праздник спешите все скорей,

На праздник веселых игр и затей!

- Тани, Маши, Димы, Саши,

- Кати, Ксюши и Наташи,

- Оли, Люды, Сергей и Андрей -

- К нам спешите все скорей!

- Здесь вы найдете немало друзей!

Звучит веселая мелодия, дети образуют большой круг, где скоморохи проводят с ними различные игры с помощью считалок, выбирая детей - ведущих.

*Считалка:*

Конь ретивый с длинной гривой

Скачет, скачет по полям,

Тут и там! Тут и там!

Где проскачет он –

Выходи из круга вон!

### Игры скоморохов со зрителями

#### БУКВЫ СЛОВА «ИГРА»

Для игры требуется мяч любого размера и цветные буквы. Ребята становятся в круг. У одного из них в руках мяч. Ведущий произносит по одной букве слова «Игра» (И - Г - Р - А). После этого игрок с мячом бросает его кому-либо из стоящих в кругу. Поймавший мяч должен сказать слово на условленную букву. Не ответивший быстро или повторивший уже сказанное кем-либо принимает любое гимнастическое положение (например, ставит руки на бедра, вытягивает руки вверх, приседает и т. п.) и стоит так, пока не поймает брошенного ему мяча в следующий раз и не скажет слова на заданную букву. Интерес игры заключается в том, чтобы быстро подобрать слово на букву, выбранную играющими, и тотчас передать мяч дальше.

#### ПТИЦЫ И КЛЕТКА

Игра с музыкальным сопровождением. Для игры выбирают две музыкальные мелодии: марш (для движения шагом) и польку (для перебежек). Одна половина играющих, взявшись за руки, образует круг - «клетку», другая располагается свободно по внешнему кругу - это «птицы».

Под музыку (марш) внутренний круг («клетка») двигается шагом или подпрыгивая вправо, а «птицы» - влево, вытянув руки в стороны и подражая полету птиц. По сигналу вожатого группы «клетка» останавливается и играющие поднимают соединенные руки вверх. Музыкальное сопровождение меняется, исполняется вторая мелодия (полька). «Птицы» начинают пробегать под руками играющих в «клетку» и выбегать из нее. Ведущий неожиданно дает второй сигнал (лучше - звучный свисток, удар в барабан), музыка прекращается, и «клетка закрывается» (играющие в «клетку» приседают и опускают соединенные руки вниз).



«Птицы», оказавшиеся в «клетке», считаются пойманными. Они становятся с игроками внутреннего круга и берутся за руки, «клетка» расширяется. Игра возобновляется и продолжается до тех пор, пока не будут «переловлены» все «птицы». Затем играющие меняются ролями. Те, кто был в начале игры «клеткой», становятся «птицами», а изображающие «птиц» - «клеткой».

### **САЛКИ ПО КРУГУ**

Играющие образуют два круга, наружный и внутренний. Игроки внутреннего круга берутся за руки и под музыку марша, танца или песни идут, держась за руки, в одну сторону. Игроки наружного круга движутся, не держась за руки, свободно по кругу в обратную сторону. По сигналу ведущего оба круга останавливаются, музыка прекращается. Играющие наружного круга приседают, а внутреннего круга - разъединив руки, быстро поворачиваются к наружному кругу и селят играющих, не успевших присесть. Осаленные становятся в цепь внутреннего круга, таким образом она увеличивается. Затем музыка возобновляется и игра продолжается.

Игра идет до тех пор, пока не осалят всех игроков наружного круга или (по договоренности) пока не останутся два-три непойманных игрока.

Затем ведущие проводят с детьми конкурсы на знание стихов об игре и игрушках. Достаточно вспомнить и прочесть несколько строк из стихотворений известных детских авторов, в которых говорится об играх и игрушках.

### **Поэтический конкурс**

#### **ВЕРЕВОЧКА**

Весна, весна на улице! Весенние деньки!  
Как птицы, заливаются трамвайные звонки.  
Шумная, веселая, весенняя Москва,  
Еще не запыленная зеленая листва.  
Галдят грачи на дереве, гремят грузовики.  
Весна, весна на улице, весенние деньки!  
Тут пройдем не пройти: Тут веревка на пути.  
Хором девочки считают десять раз по десяти.  
Это с нашего двора Чемпионы, мастера  
Носят прыгалки в кармане, скачут с самого утра...  
(Агния Барто)

#### **ВАНЬКА-ВСТАНЬКА**

Ах-ах-ах-ах-ах-ах!  
Среди игрушек - паника!  
Все куколки в слезах –  
Свалился Ванька-Встанька!  
Матрешки тащат йод,  
Бинты, пакеты с ватой, -  
А Ванька вдруг встает  
С улыбкой плутоватой:  
- Поверьте, я живой!  
И не нуждаюсь в няньке!  
Нам падать не впервой  
- На то мы Ваньки-Встаньки!  
(Борис Заходер)

## **БОЛЬНАЯ КУКЛА**

Тихо. Тихо. Тишина.  
Кукла бедная больна,  
Кукла бедная больна,  
Просит музыки она.  
Спойте, что ей нравится,  
И она поправится.

*(Валентин Берестов)*

## **ЛЮБИМЫЙ ПОНИ**

Когда на улице прохладно или жарко,  
И скачет пони на работу к девяти,  
Троллейбус из троллейбусного парка,  
Автобус из автобусного парка  
Готовы вас к воротам зоопарка,  
К воротам зоопарка привезти.

У пони - длинная челка  
Из нежного шелка.  
Он возит тележку  
В такие края,  
Где мама каталась,  
И папа катался,  
Когда они были  
Такие, как я.  
Я днем бы и ночью  
На пони катался,  
Я дедушкой стал бы,  
А с ним не расстался!

*(Юнна Мориц)*

## **«АЛФАВИТ» (конкурс пословиц и поговорок)**

Ведущие называют буквы алфавита, а дети говорят на заданную букву пословицы и поговорки:

А - Азбуку учат, на всю избу кричат.  
Б - Без дела жить, только небо коптить.  
В - В гостях хорошо, а дома лучше.  
Г - Где родился, там и пригодился.  
Д - Дальше в лес - больше дров.  
Е - Если бы знал, где упал, соломки подостлал.  
З - За правое дело стой смело.  
И - Изба красна углами, обед - пирогами.  
К - Как аукнется, так и откликнется.  
Л - Лучше поздно, чем никогда.  
М - Мал золотник, да дорог.  
Н - На вкус, на цвет товарища нет.  
О - Один за всех, все за одного.  
П - Повторение - мать учения.  
Р - Редко, да метко.  
С - Семь раз отмерь - один отрежь.

Т - Тише едешь, дальше будешь.  
У - Уговор дороже денег.  
Ф - Федот, да не тот.  
Х - Хлеб всему голова.  
Ц - Цыплят по осени считают.  
Ч - Чай пить, не дрова рубить.  
Ш - Шила в мешке не утаишь.  
Щ - Щи да каша - пища наша.  
Э - Это еще цветочки - ягодки впереди.  
Ю - Юность - время золотое.  
Я - Яйца курицу не учат.

### **МОСКОВСКИЙ ДВОРИК**

Эта игра помогает узнать, во что играют сегодняшние девчонки и мальчишки в своих дворах. А начинается все со стихов С. М. Маршака «Дети нашего двора».

*Ведущие.*

Дети нашего двора,  
Крепнут ваши крылья,  
И вчерашняя игра  
Завтра станет былью.  
Тот, кто водит самолет  
Дома по паркету,  
Завтра в небо поведет  
Самолет-ракету.  
Кто построил во дворе  
Мост через канаву,  
Мост на Волге, на Днепре  
Выстроит на славу.  
Дети нашего двора,  
Крепнут ваши крылья.  
Ваша детская игра  
Завтра станет былью.  
Вы готовитесь в игре  
Строить Днепрострой.  
Вы растете на дворе,  
Где живут герои.

Далее дети называют те игры, которые они знают, любят и играют во дворах.

*Дети.* Классики, салки, футбол, прятки...

Ведущие следят за очередностью ответов ребят и за тем, чтобы названия игр не повторялись. И когда наступает пауза, они начинают вести отсчет: «Раз, два...». На счете «пять» игра завершается.

*Скоморохи.*

Молодцы, ребята! Много игр вы разных знаете  
И от души в них играете! А теперь пришла пора:  
Встречайте - сударыня Игра!

Под торжественную музыку оркестра появляется главная хозяйка праздника Игра (большая ростовая кукла).

*Игра.* Здравствуйте, мои дорогие мальчишки и девчонки! А также уважаемые мамы и папы, бабушки и дедушки! Я рада встретить своих друзей на празднике игры и игрушки! Сегодня вас ждет встреча с любимыми играми. Сильных, смелых и ловких ждут конкурсы,

соревнования, игры, эстафеты и забавы. А после все вместе мы совершим необычное и веселое путешествие. Добро пожаловать в волшебную страну игр!

Скоморохи приглашают детей на различные игровые площадки. Всем победителям конкурсов и забав вручаются жетончики, которые позволяют участвовать в беспроигрышной лотерее.

## 2. Игровые уголки «ОТ ИГРЫ К ЗНАНИЯМ»

1. Компьютерные игры.
2. «Путешествие в свой город».
3. Выставка «Игрушка для космического экипажа».
4. Игра в космос.
5. Страноведческая игра «Глобус».
6. Видеосалон.
7. «Веселая лотерея».
8. Конкурс смекалки.
9. «Веселая горенка» (фольклорная игра).
10. «Живому - жить!»
11. Коллекция игр (модуль).
12. «Живой уголок».
13. «Ходулеход».
14. «Целься метко!»
15. «Удаль молодецкая».
16. Веселые аттракционы
17. Конкурс «Вне урока».
18. «Забавушки».
19. «Прыг-скок».
20. «Канатоходец».
21. Веселые испытания.
22. Игровое конструирование.
23. Игротека.
24. Калейдоскоп настольных игр.
25. «Уголок Дум Думыча» (модуль).
26. Веселая лотерея.
27. «Спортландия».
28. Планетарий.
29. «Космическое путешествие».
30. Занимательная астрономия.
31. «Нарисуй-ка!»
32. Игры юных техников.
33. «Охота на лис».
34. Игры юных моряков.
33. Дартс.
36. Тир.
37. «Мальшок».
38. «Путешествие по кукольному городку».
39. «Кукпяндия».
40. Выставка «Игрушки XXI века».
41. «Почитай-ка!»

### 3. Фольклорно-игровая программа «МЫ ИГРАЕМ И ПОЕМ»

Фольклорные коллективы проходят через все уголки и объединяют зрителей своими народными песнями, играми и хороводами. Они могут остановиться на любой площадке, в любом месте праздника, и сразу же вокруг них собираются дети, начинается игра (Приложение 6).

#### **ЗАИНЬКА**

(русская народная песня-игра)

Заинька, выходи,  
Серенький, выходи,  
Вот так, эдак выходи.  
Заинька, повернись,  
Серенький, повернись,  
Вот так, эдак повернись!  
Заинька, топни ножкой,  
Серенький, топни ножкой,  
Вот так, эдак топни ножкой.  
Заинька, попляши, Серенький, попляши,  
Вот так, эдак попляши! Заинька, поклонись,  
Серенький, поклонись, вот так, эдак поклонись!

#### **ВО ПОЛЕ БЕРЕЗА СТОЯЛА**

(русская народная песня-хоровод)

Во поле береза стояла,  
Во поле кудрявая стояла.  
Л юли, люли, стояла.

Некому березу заломати,  
Некому кудрявuzаломати.  
Люли, люли, заломати.

Я пойду, пойду погуляю,  
Белую березу заломаю.  
Люли, люли, заломаю.

Срежу я с березы три пруточка,  
Сделаю из них я три гудочка.  
Люли, люли, три гудочка.  
Четвертую - балалайку,  
Четвертую - балалайку.  
Люли, люли, балалайку.  
Стану в балалайку играти,  
Стану в балалайку играти.  
Люли, люли, играти.

## **НА ГОРЕ-ТО КАЛИНА**

(русская народная песня-ручеек)

На горе-то калина,  
На горе-то, душа-радость, малина.  
Под горою малина,  
Под горою, душа-радость, малина.  
Там девушки гуляли,  
Там девушки, душа-радость, гуляли. Калинушку ломали, Калинушку ломали,  
Калинушку, душа-радость, ломали.  
Во пучочки вязали,  
Во пучочки, душа-радость, вязали.  
На дорожку бросали,  
На дорожку, душа-радость, бросали.

## **ХОДИТ ВАНЯ**

(русская народная песня-забава)

Ходит Ваня, ходит Ваня, посреди кружочка.  
Ищет Ваня, ищет Ваня, все себе дружочка.  
Нашел Ваня, нашел Ваня, для себя дружочка.  
Звучит сигнал горна, который приглашает всех участников праздника на игровое представление.

### **«Удаль - молодецкая, сила – богатырская» - традиционные народные игры и состязания.**

Традиционные народные игры, единоборства и соревнования - важный элемент празднично-игровой культуры. Лучшие народные игры, развивающие физическую силу и ловкость, отражают историю, культуру и традиции воспитания в России. Знание традиционных игр, практическое их применение в обучении и воспитании, организации досуга детей, развитии физкультурно-спортивной деятельности будет содействовать возрождению лучших народных праздников, обрядов, игр.

Описания игр начинаются с более простых по организации и проведению, а завершаются сложными командными и массовыми играми, тесно связанными с традиционным празднично-игровым календарем.

### **Традиционные народные игры на силу и устойчивость**

#### **Редька**

Эта старинная игра детей и молодежи была широко распространена во многих местах России. Ее распространенные варианты отличаются, главным образом, характером диалога, который ведут между собой два главных действующих лица.

Все играющие садятся вереницей один сзади другого, крепко обхватывая сидящего впереди за талию. Задний из сидящих называется «маткой» или «бабкой», остальные - «редьки». Кроме них выбирается водящий «Ивашка» (в Тульской губ.), «слуга» (в Астраханской губ.) и т.п. Между этими двумя играющими и происходит игровой диалог:

- И- Тук, тук! - спрашивает Ивашка.
- Кто тут?
- Ивашка Попов.
- Зачем пришел?
- За редькой!

- Не поспела, приходи завтра.  
Через некоторое время диалог повторяется,  
и так несколько раз. В конце концов матка отвечает:  
- Дергай сам какую хочешь!  
(вариант Тульской губ.)

- II. -Тук, тук!  
- Кто там?  
- Барский слуга.  
- Зачем пришел?  
- Барин упал с печки, зашиб плечки, захотел редьки!  
- Дергай, да стряхай, на огород не кидай, свиной заманишь!  
(вариант Астраханской губ.)

Получив разрешение, водящий подходит к первому из сидящих, берет его за руки и старается вытащить его из объятий второй редьки. Затем вместе с выдернутой редькой принимается за другую, потом втроем за третью и т.д., пока не выдернут всех. Далее игра повторяется. Нужно отметить, что в зависимости от возраста играющих интерес переносится с ролевого взаимодействия (у младших) к элементу силового противоборства - кто быстрее справится с задачей - у более старших ребят.

### **Цепи. Кандалы. Разрывные цепи.**

Многочисленные варианты этой старинной русской игры имеют несколько отличительных деталей в правилах игрового поведения и особенно в текстах, с которыми одна команда ведёт игровой диалог - словесный поединок - с другой, противоположной командой. После игрового диалога следует попытка одного из игроков прорвать цепь противника.

*Описание.* Играющие встают в два ряда, лицом друг к другу, взявшись за руки. «Две равные партии выстраиваются двумя шеренгами (стенками) друг против друга... причем крепко берутся за руки, образуя таким образом каждая партия крепкую цепь,» - пишет Е.А. Покровский о подобной игре, описанной у него под названиями «Перерыв», «Тары бары» (Симбирская губ.) и «Прорывать!» (Вятская губ.). Одна команда обычно успевает первой начать: произносит слова, обозначающие вызов для одного из игроков противоположной команды. Мы приводим сразу несколько вариантов текста такого диалога команд:

«Тары-бары! Дайте нам... (следует имя играющего)». (Симбирская губ.)

«Али-баба!» (обращение первой команды) - «О чем слуга?» (ответ противоположной команды) - «Нам пятого-десятого...» (называется имя игрока и тем самым заканчивает диалог первая команда). (Костромская обл.)

В наиболее распространенном варианте «Разрывных цепей» играющие просто поочередно вызывают одного из игроков, называя его имя. После вызова игрока происходит важнейший момент игры, когда вызванный игрок, разбегаясь с некоторого расстояния, старается грудью прорвать цепь команды, взявшейся за руки. Если это удастся, то он уводит в свою команду одного из двух игроков, между которыми прорвался. Отсюда и старое вятское название игры «Прорываты». А если нет, то сам остается в этой команде. Потом команда! меняются ролями. Игра продолжается до тех пор, пока не выявится более сильная команда, в которой будет больше игроков.

### **Репка**

Эта традиционная русская игра широко бытовала в среде крестьянских детей в разных местах России конца XIX - начала XX века.

В игре одному или двум водящим необходимо «выдернуть» репку, т. е. оттащить нескольких играющих, а главное - первого из них, называемого «репкой», от неподвижного предмета (дерева, столба и т. п.), за который он держится.

Игра начинается с того, что один выбранный жребием играющий изображает репку. Для этого он держится, обычно в обхват, за неподвижный предмет, а остальные располагаются сзади, обхватывая за талию стоящего впереди. После этого в игру вступает водящий. Часто водящим удаётся оторвать лишь нескольких играющих, которые могут либо присоединиться к ним, либо просто наблюдать за продолжением игры, пока не удастся победить первого игрока, т. е. «попробовать репки» (тут уж как заранее условились). После этого выбираются новые водящие и новая репка, чтобы каждый играющий мог попробовать свои силы - в одиночку или вместе с помощниками.

### **Сковорода**

Эта традиционная масленичная игра и сейчас наиболее естественна на праздновании Масленицы - проводов зимы. Однако игра может проводиться не только на утоптанном снегу, но и в летних условиях на траве и на спортивных площадках.

Все играющие встают в круг и берутся за руки. Тогда можно обозначить на площадке размеры «сковороды» - нарисованного или начерченного круга несколько меньшего размера, чем образованный взявшимися за руки игроками. После команды «Побежали!» (которую подают играющие по очереди или хором) все играющие начинают передвигаться по кругу по часовой стрелке - по солнышку. Затем следует команда: «Тяни!» После этого сигнала каждый играющий старается затянуть соседей в центр круга - «на сковороду». При этом все внимательно следят друг за другом. Тот, кто хотя бы одной ногой заступит за черту - «поджарится» - или расцепит правую руку, должен покинуть круг. Игра продолжается до трех или даже до двух победителей. При этом она переходит в простое перетягивание через круг, что является одним из традиционных видов игрового противоборства и было широко распространено в традиционной игровой культуре.

### **Поленница**

В этой игре, во многом схожей с предыдущей, используются деревянные чурки или настоящие поленья, что, видимо, и нашло отражение в названии. Играющие, взявшись за руки, образуют замкнутую цепочку и перемещаются по поляне вблизи поленьев, расставленных произвольно. Передвигаться было бы слишком просто, если бы не желание игроков заставить соседей сбить ногой какое-нибудь из поленьев. Вот тут и открывается возможность показать товарищам по игре и силу рук, и координацию движений. Руки расцеплять нельзя, а сбивший полено игрок сразу уменьшает количество возможных победителей, т. к. выбывает из игры. Такой своеобразный танец среди поленьев продолжается обычно до

3-4-х оставшихся победителей. «Сковороду» и «Поленницу» можно успешно проводить на массовых праздниках годового календарного цикла, при разнообразных формах организации досугово-игровой деятельности и в качестве полуспортивных игр при подготовке к соревнованиям.

### **Полено**

На земле обозначается круг, в центр которого ставится полено. Все играющие встают по кругу и берутся за руки. Один из играющих (поочередно) подаёт команду, после которой все бегут по кругу до следующей команды (например, «Стоп!»). После этого играющие останавливаются и стараются затащить своих соседей в круг, чтобы кто-нибудь свалил полено. Сбивший полено выбывает из игры, которая продолжается. Игра эта интересна для 3-6 человек.



### **Пузырь**

Все играющие, взявшись за руки и образовав круг, поют:

- Месим, месим тесто,  
Месим, месим тесто.  
Раздувайся, пузырь,  
Раздувайся, большой,  
Оставайся такой,  
Да не лопайся!

Сначала они небольшими шагами движутся к центру круга и делают движения руками вперед - «месят тесто». На слова «раздувайся, пузырь» начинают расходиться от центра и расходятся, насколько позволяют вытянутые руки. Когда произнесут «да не лопайся!», каждый начинает тянуть соседей, чтобы кто-нибудь разомкнул руки. Два «лопнувших» игрока идут в центр круга, где им может достаться от рук других игроков при следующем «замесе», поскольку игра обычно повторяется несколько раз до тех пор, пока в кругу не наберется определенное число играющих (договоренное заранее). Тогда проигравшим назначают игровое наказание, берут фант и т. п. Можно играть и на выбывание «лопнувших». В этом случае игра продолжается до тех пор, пока в кругу останутся только три участника.

### **Колокол**

Все участники игры, обычно мальчики, начиная с младшего возраста, берутся за руки, образуя кружок. Это по традиции называется «колокол». По уговору, по жребии или просто по очереди, играющие по одному выходят в центр круга и затем стараются прорваться через сцепленные руки товарищей, т. е. вырваться из круга. Характер действий водящего заметно меняется в зависимости от числа образующих круг игроков. Если их 4-5 человек, то игра носит характер, близкий к силовому противостоянию. А в том случае, когда играющих 12-15 и более, игра становится похожей на традиционное для целой серии народных игр «разрывание цепей». В этом случае игра более соответствует названию, ведь водящему нередко приходится метаться как «язык» звонящего (зовущего) колокола.

### **Царь горы**

Игра «Царь горы» органично связана с празднично-игровым циклом традиционного календаря - существуют зимние и летние ее варианты. На основе этих вариантов рождаются новые интересные игровые обряды на традиционных праздниках, проводимых уже в современных условиях некоторыми клубами друзей игры и фольклорными коллективами.

Для игры часто достаточно простого вызова-приглашения к борьбе: «Я царь горы!», с которым, взобравшись на горку, холмик, возвышенное место, обращается к собравшимся вместе ребятам один из них. Часто уже этого достаточно для рождения игры, где все играющие стараются захватить вершину, чтобы стать тем самым новым «царем горы». Случается, что играющий, завоевав вершину, не успевает выкрикнуть нужные ему три коротеньких слова, как кубарем катится с горки. Здесь хорошо заметно, кто большее число раз или дольше других по времени сумеет успешно обороняться, т. е. быть «царем».

### **Пятый угол. Найти (искать) пятый угол**

Эта старая игра и сейчас нередко встречается в среде подростков, реже более взрослой молодежи. Здесь 4-5 или более играющих выбирают водящего, которому и предлагается «найти пятый угол». Он становится в центр расположившихся вокруг него играющих и начинает медленно наклоняться и падать в сторону одного из игроков. Его нужно удержать и толчком рук направить его падение в направлении другого играющего. Тот, кто допустил падение водящего, «дал найти ему пятый угол», становится на его место.

## **Масло**

Так называется старинная зимняя игра, часто естественно возникающая при катании с гор, катании на санках, когда один везет другого.

Один из играющих, выбранных по жребию, называется «масло», а другой - должен его защищать (если в игре используются санки, то вместе с тем и возить). Остальные играющие стараются «отведать масла», ударить его, причем так, чтобы защищающий игрок не успел осалить нападающего - дотронуться до него. Как только появится первый осаленный, игроки меняются ролями: осаленный становится «маслом», а бывший «маслом» сам становится защитником. Так игра продолжается, принимая несколько отличающиеся формы в зависимости от того, где все это происходит: на летней или зимней поляне, во время катания на санках или катания с ледяной горки.

## **Дуб или береза?**

Можно считать эту игру элементом более сложных силовых игр. Такая игра-испытание может служить способом разделения на команды, видом игрового наказания, просто забавой-розыгрышем.

Все начинается с вопроса, обращенного к одному из мальчишек: «Дуб (ты) или береза?» После ответа, а иногда и не дожидаясь его, спросивший, обхватывая за плечи или за шею отвечающего, повисает на нем. Это и есть главное игровое действие - проверка на прочность. Если согнулся, то ты береза, а если нет - дуб. Детское игровое право обычно допускает неожиданность такой проверки. После вопроса проверка ответа игрока, что он «дуб», проходит не сразу, а в неожиданный для него момент. Часто допускаются толчки, щипки, щекотка, которые тоже нужно выдержать. «Береза» же старается так согнуть спину, чтобы проверяющий его крепость игрок свалился на землю.

## **Драки - драки - дракачи**

Эта своеобразная бытующая в детской среде игра хорошо отражает особенности «детского игрового права», существующего в среде мальчиков-подростков. Заранее уговариваются, на кого из всей компании, играющие будут нападать. После этого рифмованный текст-прелюдия, произносимый играющими совместно, возвещает о начале игровых действий:

Драки-драки-дракачи,  
Налетели палачи,  
Кто на драку не пойдет,  
Тому хуже попадет.  
Выбирай из трех одно:  
Дуб, орех или пшено?  
- Дуб!  
- Дери до синих губ!  
- Орех!  
- На кого грех?  
- Пшено!  
- Но-но-но, но-но-но!

*(Московская обл.)*

После произнесения этих слов все налетают на заранее выбранного играющего, который старается побыстрее выбрать применительно к обстоятельствам игры одно из трех: если он успеет сказать «Дуб», его стараются догнать, повалить и щиплют. Если он выбрал «Орех», то нападают не на него, а на того, на кого он укажет после вопроса «На кого грех?». Если он выбирает «Пшено», то получает от каждого из играющих несколько несильных, но частых ударов. Если же он слишком долго будет думать, выбирая, играющие могут

крикнуть: «Всемирная!» Это значит, что все налетают на него и устраивается «куча мала», где успеют и повалить, и ущипнуть, и словом, «куча мала».

### **Караван катать и другие игры с кувырканием и валянием**

Это старинная игра-соревнование из числа забав на ловкость и силу. Она великолепно использовалась и используется сейчас как подготовка к борьбе. Игра заключается в своеобразном кувыркании вперед через голову - кто быстрее и больше «караваев накатает». Для этого играющие приседали, обхватывая колени руками или держась руками за пальцы ног, а затем, резко наклоняясь и группируясь, совершали кувырки. Каждый кувырок засчитывался за «каравай», но только в том случае, если кувырок совершался через голову. Вспомним, что и само русское слово «кувырком» означает переваливаться через голову. Сделать это можно разными способами, учитывая как исходное положение (например, сидя разными способами), так и разные направления (не только вперед, но и назад, через плечо и т. п.). Кувыркания обычно устраивались на небольших горках или ровных полянках.

Среди записанных этнографических вариантов есть описания «катания караваев» как обрядовой игры, связанной с магией плодородия, но чаще это должно быть отнесено к более сложным способам катания или валяния парами по молодой траве в весенне-летнем календарном цикле или к подобным же молодежным играм на посиделках и традиционным святочным кувырканиям по соломе. Отметим известные забавы и игры такого рода, относящиеся в севернорусские территории: «С порога за копейку», «Солому мять», «Кубарем катать».

### **Кули вешать**

Наиболее распространенный вариант этой игры прост: играющие разделяются на пары примерно равных по силе участников, а затем, встав спинами друг к другу и сцепив руки в локтях, каждый старается большее число раз взвалить своего соперника себе на спину.

К числу старинных игр относится гораздо более интересный, но трудный для исполнения вариант:

Играют четверо. При этом двое становятся на четвереньки, располагаясь так, чтобы головы были обращены в противоположные стороны, а спины представляли сплошную поверхность подобно лавке. Третий ложится на спину поперек импровизированной лавки, приподнимая вверх расставленные ноги. Тогда четвертый играющий подходит к нему со стороны головы, наклоняясь так, чтобы 3-й и 4-й играющие могли крепко обхватить друг друга за пояс. При этом образуется своеобразное колесо, когда голова каждого из верхних игроков приходится между ног другого. После этого и начинается игра. Главное: верхний играющий, распрямляя спину, поднимает на руках лежащего на спинах игрока ногами вверх. Далее он поворачивается лицом в противоположную сторону и сам опускается в положение только что поднятого им напарника. Такое взвешивание друг друга через спины товарищей (вешать кули) повторяется до тех пор, пока не получится заминка, после которой пары меняются ролями.

Игра требует немалой силы, выносливости и ловкости и может быть рекомендована хорошо развитым физически подросткам и юношам.

### **В мельницу**

В игре используется уже известный нам игровой момент силового противоборства («Кули вешать», вариант 1). В центр круга выходят две пары играющих. Ребята становятся друг к другу спинами, крепко сцепившись руками, согнутыми в локтях. Остальные играющие медленно двигаются по кругу вокруг них и поют:

Мельница на кочке,  
Развесила у сочки,  
Словно ей страшно,  
На семи ногах стоит,

На ветер глядит.  
Стучит и гремит,  
Будто сто коней бежит,  
Будто сто коней бежит,  
Кругом пыль летит.  
Крыльями машет, а подняться не может,  
Только зерно гложет,  
И трет, и мнет,  
И завертки рвет,  
Сама не глотает,  
Другой сыт бывает.  
(Калужская обл.)

Во время пения пары внутри круга изображают мельничные колеса: один наклоняется, другой оказывается у него на спине с поднятыми вверх ногами. Игра продолжается до тех пор, пока не устанут «работать» мельницы, либо пока не окончится пение. После этого игра повторяется, в центр круга выходят новые пары.

### **Элементы силовых игр в хороводах и играх с пением**

В традиционной народной культуре можно найти немало примеров, когда характерные для силовых игр моменты (перетягивания-перетяжки, разрывания рук играющих, прорывание из круга и др.) являются частью, а иногда и кульминационным моментом обряда, драматической игры, хоровода или игры с пением.

### **Мак. Мак растить**

В разных этнографически записанных вариантах эта игра предстает то как хоровод или как игра с пением, то как подвижная игра со словами.

Характерно одно из самых ранних описаний, которое приводит А. Терещенко в книге «Быт русского народа» 1848 г. Играющие, взявшись за руки, становятся в кружок. В середине хоровода садится парень, растящий мак. Все ходят вокруг него и поют:

Ой, на горе мак, мак,  
Под горою так, так.  
Маковки, маковички,  
Станем в ряд,  
Спросим про мак.

Хоровод останавливается и спрашивает: «Посеян ли мак?» Сидящий в середине отвечает: «Только вспахана земля». Хоровод снова поет то же самое и опять спрашивает: «Посеян ли мак?» Сидящий отвечает: «Посеян». Хоровод снова ходит под ту же песню и последовательно задает вопросы: «Всходит ли мак?» Получает ответ: «Всходит».

- «Зацвел ли мак?» - «Зацвел». - «Поспевает ли мак?» - «Поспевает». - «Поспел ли мак?» - «Поспел».

Когда растящий мак скажет: «Поспел», кричат: «Сбирайтесь срывать» или «Сбирайтесь отряхивать мак». Растящий мак старается убежать из круга, хоровод его удерживает, хватая за голову и начинает трясти.

В некоторых записанных позднее вариантах 1 водящего ловят, а затем подбрасывают и качают на руках:

- Ой, так, так  
Молотили мак.

(Курская губ.)

### **Вишенка**

Это традиционная русская игра, характерная для молодежной среды на посиделках зимой и на летних игрищах. Игровое состязание парней здесь тесно связано с обрядово-игровым моментом - правом на поцелуй девушки, если удалось показать удаль и силу.

В обрядовом варианте этой игры, распространенном в центральной России и ряде других мест, обычно происходило следующее: парень выбирал одну из участвующих в игрищах или посиделках девушку и приглашал ее для участия в игре. Две подруги девушки вставали по ее приглашению рядом с ней, положив руки на плечи друг к другу. Получалось так, что она как бы пряталась за своих подруг. Рядом, на расстоянии вытянутой руки от девичьей пары, становились два парня, которые также клали руки на плечи друг другу. После этих приготовлений и начиналось само игровое действие. Парень, выбравший девушку, с небольшого разбега старался подпрыгнуть на руки своих товарищей так, чтобы удалось дотянуться и через руки девушек поцеловать избранную. Девушка, в свою очередь, также могла встать либо достаточно близко к подругам, либо отступить подальше, что было связано с ее отношением к выбиравшему.

Другой вариант «Вишенки», неоднократно записанный на Новгородских землях, имеет более соревновательный характер при сохранении общего сюжета. Здесь девушку защищают четыре парня, которые располагаются своеобразным квадратом, положив руки на плечи каждого из стоящих рядом товарищей. Штурмовать построенную таким образом своеобразную крепость нужно с отведенными за спину руками, стараясь с разбегу удачно запрыгнуть на руки парней и тогда поцеловать спрятавшуюся за крепость девушку. Игра обычно повторяется несколько раз, а пары меняются местами, чтобы каждый парень попробовал достать «вишенку».

### **Игровые наказания и розыгрыши**

Игровые наказания и розыгрыши являются неизменным элементом традиционной игровой культуры и во многом отражают характер связанной с ними игры, способствуя совершенствованию игровых приемов и навыков у каждого игрока, тренируя терпение и выносливость, формируя волю.

Для народной педагогики характерны повышенное внимание и забота о правомерности и обоснованности игровых наказаний, их преимущественно воспитывающей направленности. В условиях серьезных психологических утрат в игровой культуре сейчас организаторам игр следует специально продумывать меры, обеспечивающие культуросообразное и осторожное использование наказаний, их правильное понимание самими играющими. Нельзя допускать, чтобы этнографически самобытные игровые наказания превратились в проказы и довольно жестокие розыгрыши старших над младшими, чуждые подлинной народной традиции.

Для игр на силу и устойчивость традиционно применялись, например, такие наказания:

### **Кормить овсом. Овсить**

Проигравшего или виновного в нарушении правил поворачивают спиной к остальным играющим. Затем каждый из игроков подходит к нему, подбрасывает мяч вверх, и в это время, пока мяч совершает полет, старается несколько раз ударить наказуемого по спине. Это и обозначает «кормить овсом» или «овсить». Если после этого наказуемый успевает поймать падающий мяч, то он вновь получает право проделать то же самое до тех пор, пока не выронит мяча, после чего право наказывать переходит к другому.

### **Делать баню**

Здесь проигравшего или виновного принуждают пройти, подставив спину, среди вереницы (колонны) стоящих парами игроков. Сцепленными в парах руками играющие

ударяют наказуемого по спине. Он же старается пробежать между игроками возможно быстрее. Такое может повторяться условленное число раз.

### **Возить на спине**

Требуящее выносливости игровое наказание, при котором проигравший возит на спине каждого из играющих на заранее условленное расстояние и обратно. После этого игра обычно продолжается до нового проигравшего.

### **Жать масло**

Такой вид наказания чаще всего применяется к спорщикам или нарушителям обычно добровольно принимаемых всеми правил игры. Он состоит в следующем: два игрока зажимают наказуемого палками между собой, да еще и перемещают палку вверх и вниз. После такого наказания спорщик обычно признает вину и обещает без споров продолжать игру.

### **Масло. Бить масло**

Так называлась забава, а иногда и игровое наказание, когда одного игрока, стоящего на четвереньках (на одной ноге, спиной, задрав голову вверх или наклонив ее вниз и в т. п. неудобной позе) ударяли другим игроком, которого раскачивали, держа за руки и за ноги. Такая проверка на устойчивость вызывала обычно смех окружающих зрителей.

Следует отметить и ряд схожих с наказаниями игровых форм, связанных с испытанием друг друга. Возможно, эти забавы некогда были связаны с переходными обрядами и инициациями. Такие забавы парни и девчата чаще устраивали раздельно, но иногда они переносились и на совместное времяпрепровождение (святочные гулянья, праздничные посиделки).

### **Запрячь, запрягать**

Под таким общим названием известны разные способы игровых наказаний и розыгрышей. У проигравшего или согласившегося на это добровольно игрока связывали руки и ноги, а затем разными способами просовывали палку между связанных рук и ног так, чтобы ему было трудно освободиться самостоятельно. Старались придумать оригинальные способы такого связывания и удержания игрока в неудобном, смешном положении. Изобретаемые способы использовали для розыгрышей чужаков из окрестных деревень, приходивших в гости на посиделки и съезжавшихся погостить на праздники.

Нередко вместо палки, закрепляющей игрока в смешном, неудобном положении, один из опытных играющих (называемый капканом, колодой и т. п.) просовывал свои руки и ноги так, чтобы совершить захват и удержание игрока. Например, лежа со связанными руками и ногами, он просил участвующего в игре-испытании сидя просунуть одну ногу и руку (обычно одноименные) между его руками, а другую ногу и руку между его ногами. Затем выполняющий роль капкана неожиданно перекатывался или сгибался, наваливаясь всем телом на другого, придавливая его в неудобном положении. Попавший в капкан, естественно, пытался под смех и проказы окружающих побыстрее освободиться из добровольного плена. Это было непросто, т. к. выдумывались все новые способы «запрячь». Особой доблестью в среде парней было умение быстро и легко освободиться из любого «капкана», выйти из неудобного стесненного положения или захвата. Это одно из важнейших умений высоко ценилось и ценится во многих видах народной и спортивной борьбы.

### **Ремешком играть. Ремешок**

Видом игрового наказания иногда становилась необходимость для проигравшего вытерпеть один или несколько ударов ремешком. Умение достойно терпеть боль (например, при неоднократных ударах по голый ладони) особенно часто встречалось в многочисленных

играх с ремнем, а иногда становилось частью самостоятельной игры, назовём для примера широко бытовавшую русскую посиделочную игру «Люб ли сосед?», где, если соседка или сосед любы, нужно выдержать несколько ударов ремешком или вместо ответа сразу перебежать к другой паре. Водящий преследует перебегающих, ударяя ремнем.

### **Игровые поединки. Перетягивания**

Народных игровых поединков и игр с перетягиванием известно, по крайней мере, несколько десятков - это целая тема для отдельного издания. Поэтому приведем некоторые из них, сосредоточив внимание на традиционных силовых играх. Самый авторитетный исследователь и физического воспитания, и игр дореволюционной России Е. А. Покровский пишет: «В России перетяжки бывают или одиночные, когда перетягиваются при помощи палки, веревки или рук - двое; или перетягивания бываю партиями». Как вид состязательной игры перетягивание известно у многих народов, даже затруднительно назвать примеры, где перетягивания в том или ином виде не встречались бы в быту и культуре изученных наукой народов. Хорошо известно, что этот вид состязаний в стойкости играх и гимнастике у древних греков всегда стоял на первом месте. Перетягивание в Древней Греции велось на разные лады и было в большом ходу. Этот вид игровых состязаний, насколько можно судить по литературным источникам, часто по несколько веков культивируется уже у разных народов и в разных странах.

Перетягивание каната, игры с отниманием или вырыванием из рук палки, камня и др., метание-толкание тяжелых камней или бревен на дальность, борьба на руках (армрестлинг и другие виды) можно увидеть на народных праздниках разных континентов.

Трудно достоверно и убедительно (в отличие от рекламных подходов) определить подлинное происхождение и историю таких соревнований.

Одна часть игровых поединков и других способов определения сильнейших была и остаётся игрой-экспромтом. Соревнующиеся сами выбирают или предлагают, как определить сильнейшего доступным им способом (перетягивание, сталкивание с места, выталкивание за черту или из круга и другие виды), каждый из которых может быть предложен в разных вариантах - стоит только достигнуть взаимного согласия о правилах. Другая часть соревнований связана с праздником, где издавна любили и умели померяться силами не только в поединках борцов или кулачных бойцов, но и более простыми, да и безопасными, способами: поднятие тяжестей, лазание по столбу, раскручивание в одиночку карусели - «шибеницы» (так в Черниговской губ. называлась ледяная «катушка», «колесо» - любимый сельский катальный аттракцион), перетяжка с запряженной лошастью во время масленичных катаний и др. Некоторые традиционные единоборства и соревнования на силу постепенно приобретали черты национальных игр и видов спорта. Много интересных примеров проявления силы, находчивости и смелости, случаев из жизни известных людей и т. п. сохраняется в памяти старейших представителей ныне живущих поколений, в научно-популярных и художественных изданиях.

### **Командные перетягивания.**

Играющие проводят на земле прямую черту и, разделившись на две примерно равные по силе партии, становятся по обе стороны черты. Каждая партия образует цепь, а для этого каждый из стоящих один за другим крепко обхватывает за пояс впереди стоящего, причем наблюдают за тем, чтобы стоящий впереди был сильнее других, а самый слабый оказался позади всех. Затем партии становятся одна против другой, передние игроки каждой из команд осуществляют взаимный захват кистей рук, и по сигналу начинается перетягивание. Противники стараются перетянуть друг друга на свою сторону. В этой борьбе торжество часто остается не на той стороне, где больше силы, но на той, где больше ловкости.

### **Жать масло**

Две примерно равные по силам команды располагаются друг против друга, лицом к лицу. Каждый играющий соединяет правую и левую руки в замок за своей спиной, несколько выпячивая грудь вперед («грудь колесом»). Каждая из команд стоит плечом к плечу, ожидая условного сигнала к началу противоборства. После начала игры каждый старается грудью оттеснить стоящего против него противника, одновременно заботясь о том, чтобы помочь стоящим рядом товарищам по команде, потому что победитель определяется по общему числу вытесненных каждой командой игроков противоположной партии. Такое противоборство обычно повторялось несколько раз, а если обнаруживалось явное превосходство одной из команд, то начинали с нового, более равного, распределения на партии, ведь более почетно было победить равного противника, победить благодаря сплоченности, взаимовыручке и стойкости своей команды.

В другом варианте этой игры задача оставалась прежней - оттеснить с места другую команду, большее число ее игроков. Однако участники команд соревновались не стоя, а сидя на корточках и используя в борьбе руки, которыми отталкивали или, напротив, захватывали соперничающих игроков. Победенным считался не только тот играющий, которого удалось оттеснить от начальной линии единоборства, но и тот, который не удержался и коснулся земли руками или спиной. Если победа одной из команд не была явной, то проводили сообща подсчет по каждому отдельному игроку.

### **Стенка на стенку**

Все участвующие в перетягивании сговариваются, образуя тем самым две примерно равные по силам команды. Далее все играющие становятся в одну линию таким образом, чтобы представляющие разные команды участники оказывались через одного, а все члены одной команды лицом смотрели в одну сторону, а противоположной - в другую. Все перетягивающиеся сцепляют свои руки, согнутые в локтях, с локтями соседей-противников. В результате образуется своеобразная стенка, где каждая из команд старается перетянуть команду соперников в свою сторону, т. е. туда, куда обращены лицом игроки этой команды. Перетягивание обычно начинается по сигналу, а его результаты и команда-победитель определяются по оценкам наблюдателей. Проигравшими будут названы те, которые оказались оттесненными от исходной линии или те, кто допустили разрыв общей цепочки перетягивающихся. Постепенно у участников игры вырабатывается согласованная тактика командной борьбы, учитывающая как лучше расположить игроков по их силе, росту и т. п., что в большей степени определяет преимущество команд.

### **Всадники. Бой всадников. Конный бой**

Все играющие делятся на пары. В каждой паре, согласно жребию, один должен изображать коня, а другой наездника. Играющие, изображающие коней, нагибаются, согнув колена и упершись в них руками, а всадники садятся на них верхом.

После этого между парами устраивается борьба, где главные действующие лица - всадники.

Задачей является повалить соперничающую пару или сбросить противостоящего всадника на землю.

Эта игра может несколько отличаться, в зависимости от того, как усаживаются на своих «коней» всадники (на спину или на плечи). Игра традиционно устраивалась то как состязание отдельных пар, то как целое сражение большого числа играющих, разделенных на команды.

### **В слона. Слон и другие варианты**

Это наиболее распространенные сейчас названия старинной игры.

Из прежних названий наиболее близким является «Слоны», бытовавшее в Вятской губ. Другие из известных названий - «В стенку», «Кобылка», «Скамья» или «Лавка» - также верно отражают суть игры, но они предполагают более простые варианты.



Играющие делятся на две равные по силам команды, обычно по 4-6 человек в каждой. По жребию решают, какой команде прыгать, а какой везти. Первые часто называются «верхи» или «играющие», а их соперники - «низы» или «водящие, что, впрочем, многократно меняется в ходе игры. Те, которые водят, выстраиваются в колонну, согнувшись и обхватив стоящего впереди руками у пояса так, чтобы образовалась «лавка», «скамья» (см. рисунок). Другая команда, определив очередность среди игроков, начинает по одному запрыгивать с разбега на спины водящих («кобылкой», как замечает старинный автор). При этом стараются запрыгнуть так, чтобы было удобно прыгать следующим игрокам команды, а каждому прочно удерживаться на спинах соперников, чтобы не коснуться земли. На этом более простые варианты игры («В стенку», «Скамья») и заканчиваются. Здесь задача «низов» - выдержать и не упасть. В игре «Слон» после того, как запрыгнули все игроки, «низы» начинают медленно двигаться, подобно слону, до заранее условленного места (5-10 метров). После этого команды меняются ролями. Однако смена ролей нередко происходит при касании одним из прыгающих земли. Если же «низы» не сумеют удержаться на ногах или разъединят руки, то им предстоит выполнять все сначала - им нужно отводить!

Игра продолжается до тех пор, пока не возникнет желания сформировать новые команды или пока участники игры не устанут.

### **Караван**

В этой игре акробатического характера сила устойчивость и выносливость каждого из играющих проявляются в совместном сооружении своеобразной живой пирамиды, башни, каравана и т. п.

Играющие становятся в ряд друг за другом, положив руки на плечи стоящему впереди. Так образуется цепочка первого ряда (яруса) из наиболее крепких физически юношей, первый из которых выполняет роль направляющего. Другие играющие садятся на руки игроков, образующих первый ряд. Иногда на второй ряд садится еще и третий. Такой караван затем начинает двигаться, что доставляет удовольствие и играющим, и зрителям (девушкам, наблюдающим за игрой, взрослым и детям). Наконец, нижние не выдерживают тяжести верхних (или просто комически изображают это), и все играющие валятся на землю под общие шутки и смех.

Игры подобного типа отличаются преимущественно характером многоярусного построения играющих и особенностью сочетания в них спортивной состязательности и театрально-игрового элемента, свойственного народным потехам, цирку и другим играм-представлениям на праздниках.

### **Коллективные игры со старыми игрушками. Автогонки**

В комнате у стены устанавливаются машинки разных марок. К каждой привязана бечевка, другой конец которой прикреплен к палочке или карандашу. По команде ведущего «автогонщика», наматывая бечевку на палочку, стараются быстрее привести свою машинку к финишу.

### **Коробейники**

У каждого играющего на голове кепка, а на ней небольшой поднос с бортиками. На подносе несколько мелких игрушек. Нужно пробежать от одной стены до другой, не уронив ни одной игрушки.

### **Держи-неси**

Состязаются 2-3 команды по 2-3 человека. Каждый игрок получает по три кубика. Нужно поставить один кубик на другой и, взявшись за нижний кубик, пронести шаткую конструкцию по предложенному маршруту туда и обратно. Можно носить кубики по очереди. Передавая их как эстафетную палочку следующему игроку.

### **Игры с воздушными шарами. Два богатыря**

Двум игрокам привязывают к левой ноге по три воздушных шарика. Богатыри вступают в поединок. Задача: раздавить шары противника и защитить свои собственные.

#### **«Ветер, ветер, ты могуч...»**

Играющие делятся на две команды, между ними на полу проводится линия. На линии лежат воздушные шары. По сигналу судьи соперники принимаются дуть на шары, чтобы укатить их на чужую территорию. Нельзя подталкивать шары руками или как-нибудь еще: разрешается только дуть. На чьей территории через минуту (после свистка судьи) окажется больше шаров, та команда и проиграла. Можно провести игру по-другому: от каждой команды к линии выходит один игрок. Два соперника вступают в поединок, продолжающийся одну минуту.

### **Город мастеров**

Кто-то любит играть в игрушки, а кто-то – их мастерить. Вот для таких ребят можно создать творческую мастерскую. Ведь игрушки можно делать из чего угодно, даже из самых простых, ненужных материалов.

### **Куклы из варежек и деревянных ложек**

Почти у все найдется дома варежка, пара к которой давно потеряна. Из такой варежки можно смастерить замечательную куклу. Это может быть зверек, пират, а может - мама с дочкой. Лица можно вышить или сделать аппликацию: нос из фетра или кусочка кожи, а глаза из пуговиц или бусин. Волосы – шерстяные нитки. Одежда – из лоскутков. Пальчик может стать маминой дочкой, рукой пирата или хвостиком зверька, в зависимости от фантазии исполнителя. А можно сплести руки или хвост из шерстяных ниток.

Забавны куклы на основе деревянных ложек: голова получится, если обмотать широкий конец ложки слоем ваты и обтянуть капроновым чулком. Теперь надо нарисовать глаза, волосы, рот, нос или сделать их из пуговиц, пряжи, фетра. Туловище драпируется одеждой.

Еще забавнее получится пальчиковая кукла. Для ее изготовления пригодится фетр от старой маминой шляпы или другая прочная ткань. Нужно вырезать две детали в форме пальца и сшить их вместе. Кукла должна быть не больше 10 сантиметров в длину, чтобы ее было удобно надеть на палец. С передней стороны надо нашить или наклеить лицо, руки. Если это животные – приделать гребешок, язык, гриву, клюв.

### **Расписные свистульки**

Глиняные свистульки (или другие игрушки) можно заранее вылепить и обжечь. А потом вообразить себя настоящим мастером игрушек и расписать заготовки яркими-яркими красками!

### **Игрушки из яичной скорлупы**

Из яичной скорлупы можно сделать много самых разных игрушек. Для того чтобы освободить яйцо от содержимого, нужно сначала проколоть его толстой иглой с двух сторон. Затем, вдвывая воздух в один из проколов, через другой вылить в какую-нибудь емкость белок и желток. Скорлупу следует промыть водой с мылом, вытереть насухо, а затем уже раскрашивать.

Красивая сова получится, если скорлупку раскрасить коричневой краской. «очки» вокруг глаз останутся белыми. Поверх основного фона более светлой краской можно нанести рябинки – оперение. Из настоящих куриных перьев можно сделать крылья, хвост – из двух небольших перышек, ушки – из самых маленьких, черных. Глаза заменят половинки горошины. Черный крючковатый нос – из сучка.

Прелестный белый мышонок понравится даже тем, кто боится мышей. Лапки и хвостик можно сделать из белой шерстяной нитки, ушки вырезать из белой фланели; глаза –

горошины оранжевого цвета. Зрачки, носик и ротик – красные. Можно сделать и усы, проколов скорлупку тонкой иглой и вставив в проколы щетину или тоненькие проволочки (например, для бисероплетения).

Голова клоуна получится из скорлупки, окрашенной в розовый цвет. На щеках пятнышки румянца, нос из горошины, губы красные, растянутые в улыбке. Уши красно-оранжевые, из плотной бумаги. Колпак из цветной бумаги, и к нему приклеиваются рыжие волосы из бумаги или пряжи.

Матрешку сделать еще проще. Если яйцо не белое, а кремовое, основная краска уже есть. Глаза – из горошин, нос – из очищенной от коры веточки, волосы – из ниток. Платочек – яркий лоскуток.

### **Город из пакетов «Тетрапак»**

Эти пакеты прочны, водонепроницаемы и хорошо режутся. Из них получается многоэтажные дома и маленькие коттеджи, гостиницы и кафе, вокзалы, морские порты, старинные замки и крепости со сторожевыми башнями и подвесными мостами. Из этих упаковок легко изготовить макеты кораблей и катамаранов, лодок и шлюпок под парусами, автомобилей и старинных карет.