Муниципальное бюджетное учреждение

дополнительного образования

центр творчества «Темп» г. Амурска

Амурского муниципального района Хабаровского края

**Программа летнего профильного отряда**

**« Солнечный луч»**



Возраст детей - от  7 до 12  лет

Срок реализации  18дней

Авторы-составители: Козострига Т.М., Репина Т.А.,

Амурск

2023

**ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

Учебный год для школьников связан с большими физическими и психическими нагрузками. Не секрет, что учебно-воспитательный процесс ориентирован в первую очередь на развитие умственных способностей ребенка, в то время как биологическая сущность требует двигательной активности и познания окружающего мира. Поэтому летние каникулы это прекрасное время для разрядки, накопившейся за год напряженности, для укрепления здоровья.

Для детей это также время их обогащения, время действий, пробы и проверки своих творческих сил, время освоения и осмысления окружающего мира.

Ежегодно на базе МБУ «Темп» открывается оздоровительный лагерь с дневным пребыванием детей.

Программа отряда «Солнечный луч» по своей направленности является профильной, т. е. включает в себя художественную деятельность, и предусматривает создание условий, способствующих развитию детей, рациональному использованию каникулярного времени, расширению кругозора.

По продолжительности программа является краткосрочной, т.е. реализуется в течение одной лагерной смены (18 дней).

Основными условиями деятельности профильного отряда является создание временного детского коллектива, установление реального взаимодействия детей и взрослых.

Профильный отряд–это сфера активного отдыха, разнообразная общественно значимая досуговая деятельность, которая дает возможность любому ребенку раскрыться, приблизиться к высоким уровням самоуважения.

**Цель программы профильного отряда:**

Создание условий для воспитания личности ребенка в условиях игровой деятельности, раскрытие его творческого потенциала.

**Задачи:**

**-**организация интересного, полноценного отдыха ребёнка;

- оздоровление детей всеми доступными средствами в условиях городской среды;

- развитие физически здоровой, творческой личности;

- развитие познавательной активности ребенка в условиях профильного отряда;

-создание условий для раскрытия и развития творческого потенциала каждого;

- организация совместной деятельности детей и взрослых;

- формирование самостоятельности и ответственности за свою деятельность;

- формирование знаний, умений, навыков швейного мастерства по изготовлению куклы;

- создание условий для развития интеллектуальных, коммуникативных, физических способностей участников программы;

- воспитание коллективизма, отношений сотрудничества в детском коллективе и во взаимодействии со взрослыми.

Профильный отряд – это наиболее благоприятная территория для сотворчества ребенка и педагога.

Программа профильного отряда «Солнечный луч» предусматривает направление: **художественное.**

Работа по этому направлению  реализуется через организацию занятий студии «Мир кукол». Формы проведения мероприятий в студии разнообразны: беседы, викторины, творческие мастерские.

В студии «Мир кукол» дети знакомятся с секретами мастерства по изготовлению текстильной куклы. Программа студии «Мир кукол» ориентирована на активное приобщение детей к декоративно-прикладному творчеству. Программа содержит темы, дающие детям знания, умения, навыки швейного мастерства по изготовлению куклы. Куклы сопровождают нас всю жизнь. Они развлекают, поучают, воспитывают, украшают дом, служат объектом коллекционирования, хорошим подарком. Кукла, выполненная своими руками, имеет большое значение в творческом развитии ребенка. Работа над изготовлением куклы открывает большие возможности для развития инициативы, будит положительные эмоции, вдохновляет, активизирует детскую мысль. Совместная деятельность педагога и ребёнка строится на творческой основе, духовном равенстве  и межличностном общении.

Программа студии «Мир кукол» включает следующие технологии:

**По видам:**

* Индивидуальная

**По методам:**

* объяснительно-иллюстрированный
* репродуктивный (педагог демонстрирует – воспитанник воспроизводит)
* диагностический
* игровой

**Виды занятий:**

* теоретические и практические
* игровые

**3. Содержание программы** (тематика теоретических и практических занятий, работа по профилю и т.д.)

**Тематика теоретических занятий по профилю**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Тема** | **Кол-во часов** | **Виды деятельности** |
|  | Вводное занятие.  История зарождения тряпичной куклы. | 1 | Беседа |

**Тематика практических занятий по профилю**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Тема** | **Кол-во часов** | **Виды деятельности** |
| 1 | Кукла «Берегиня» | 1 | Практическая работа |
| 2 | Гороховая кукла | 3 | Практическая работа |
| 3 | Клоун | 3 | Практическая работа |
| 5 | Кукла Маша | 3 | Практическая работа |
| 6 | Куклы из фетра | 3 | Практическая работа |
| 7 | Пальчиковые куклы | 3 | Практическая работа |
|  | Итоговое   занятие. Выставка. | 1 |  |

**Содержание работы по другим направлениям деятельности**

- Утренняя зарядка;

- спортивные мероприятия;

- игры на свежем воздухе;

- экскурсия в музей;

- выход в библиотеку;

- выход в кино;

- тематические беседы.

**Материально-техническое оснащение:**

- Помещение для занятий должно быть оснащено оборудованием: настольные лампы, ножницы, иглы, нитки.

- Необходимо иметь все принадлежности для изготовления эскизов куклы и одежды:   бумагу, лекала, шаблоны, рисунки, ручки, карандаши

- Лоскуты, тесьма, нитки, ленты, кружева, ножницы, иглы, наперстки;

- Фломастеры, грим;

- Иллюстрации: куклы и народные костюмы в книгах, на карточках, открытках.

- Возможно использование аудио- и видеоматериалов.

**Ожидаемые результаты:**

* Формирование позитивного психологического микроклимата в едином образовательном пространстве.
* Укрепление здоровья школьников.
* Развитие эстетического восприятия художественного вкуса, творческого воображения, пространственного мышления, эстетического чувства и понимания прекрасного.
* Получение участниками смены умений и навыков индивидуальной и коллективной творческой деятельности.
* Личностный рост участников смены.

**Формы подведения итогов:**

* медицинский контроль;
* итоговая творческая выставка «Мир кукол»;
* наблюдение
* анкеты

**Список литературы**

Закон РФ «Об образовании» от 10.07.1992 №3266-1 Конвенция ООН о правах ребёнка

Федеральный Закон « Об основных гарантиях ребёнка в Российской Федерации» №124-ФЗ от 24.07.98

«Мягкая игрушка своими руками» Валерия Феррари.-Пер.с итал. ООО «Мир книги»- М: Мир книги,2002.

**Приложения**

Приложение 1

**Входная анкета графическая**

1. Нравится ли тебе в лагере?
2. Появились ли у тебя друзья?

3. Нравится ли тебе вожатые?

4.Нравятся ли тебе профильные занятия?

1. Какие у тебя отношения с ребятами в отряде?
2. Хотел бы ты участвовать в мероприятиях?

**Ответы:** Улыбающееся солнышко – очень хорошо

Просто солнышко - хорошо

Грустное солнышко - не очень хорошо

Приложение 2

**Итоговая анкета**

1 Понравилось ли тебе в лагере?

2 Появились еще у тебя друзья?

3 Понравились ли тебе вожатые?

4. Понравились ли тебе профильные занятия?

5 Какие у тебя отношения с ребятами в отряде?

6 Понравились ли тебе мероприятия?

**Ответы:** Улыбающееся солнышко – очень хорошо

Просто солнышко - хорошо

Грустное солнышко - не очень хорошо

Приложение 3

|  |
| --- |
| **Сценарий спортивного соревнования «Веселый туристический марафон» для детей младшего школьного возраста**  **Цели:**   * Прививать детям интерес к систематическим занятиям физической культурой и спортом. * Развивать ловкость, силу, подвижность, активность, смекалку, внимательность. * Воспитывать чувство коллективизма, доброжелательности.   **Оборудование:**   * 1 эстафета –гимнастическая скамейка * 2 эстафета –листочки -дощечки * 3 эстафета –кегли или кубики, следы ног, гимнастический обруч * 4 эстафета –гимнастический обруч * 5 эстафета - мячи * 6 эстафета –мяч и кольцо * 7 эстафета –две гимнастические скамейки   Зал школы украшен спортивными флагами, плакатами, транспарантами. Транслируются спортивные песни, марши, веселая музыка.  **Ход  мероприятия.**  (Звучит музыка на спортивную тему. В это время в зал заходят команды участники. Построение команд- школ**)**  **Ведущий**.                   На спортивную площадку                   Приглашаем  мы всех  вас!                   Праздник спорта и здоровья                   Начинаем мы сейчас!  **Вступительное слово.**Здравствуйте, дорогие ребята и уважаемые гости! Нам очень приятно видеть всех вас сегодня в нашем спортивном зале. Мы начинаем спортивные соревнования «Спортивный туристический марафон»» и наш спортивный зал превращается в веселый стадион. Участники соревнований будут состязаться в силе, ловкости, смекалке, быстроте.  **Ведущий**: Сегодня мы рады приветствовать дружные спортивные команды. Пришло время с ними познакомиться. В соревнованиях примут участие   команды Спасской школы, Вазьянской школы, Красноватрасской школы, Высокоосельской школы, Татаромаклаковской школы  У участников было  задание подготовить визитную карточку своей команды (название, девиз, эмблема). Представление команд  **Ведущий**  Осталось представить жюри  Пусть жюри весь ход сраженья  Без промашки проследит.  Кто окажется дружнее,  Тот  в бою и победит.  ***Итак, с командами познакомились, жюри выбрали, напутствие услышали – пора начинать соревнование!***  **1 эстафета: Переползание по гимнастической скамейке в упоре лежа.**  Учащиеся переползают одну скамейку. Каждый участник команды начинает выполнять задание только после того, как закончит выполнять задание предыдущий участник.  **2 эстафета: Преодоление “Болота”**  Перекладывая листочки-дощечки, команды должны перейти «болото», не замочив ноги. Выигрывает команда, затратившая на переход меньше времени, меньшее количество раз ступившая на землю.  **3эстафета:«Перенесипредмет».**  На старте стоят у каждой команды 6 предметов (кубики или кегли), до финиша расположены гигантские следы босых ног. Необходимо взять один предмет и прыгая по следам, донести его до финиша и поставить в обруч, вернуться. Выигрывает та команда, которая перенесет быстрее всех.  **4 эстафета: “Переправа в обручах”**  Капитан и первый участник влезают в обруч и движутся до ориентира, первый участник остаётся, а капитан с обручем возвращается за вторым участником. И так до тех пор, пока капитан не переведёт всю команду.  **5эстафета:«Пингвины»** В одну сторону игроки передвигаются прыжками, с мячом, зажатым между колен. Обратно – взять мяч в руки и вернуться бегом.  **6 эстафета:“Мини – бол”**  Попасть в корзину максимально возможное количество раз за 3 мин. За каждое попадание присуждается 1 очко. Каждый участник команды начинает выполнять задание только после того, как закончит выполнять задание предыдущий участник.  **7 эстафета: Преодоление “Мышеловки”**  “Мышеловку” мы строим так: между двумя гимнастическими скамейками натягиваем волейбольную сетку. Пролезание под сеткой.  Каждый участник команды начинает выполнять задание только после того, как закончит выполнять задание предыдущий участник.  **Ведущий:**  Пока жюри подводит итоги, мы проведем игру. Я буду загадывать загадки на спортивную тему, а вы хором отвечайте.  Ясным утром вдоль дороги  На траве блестит роса.  По дороге едут ноги и бегут два колеса.  У загадки есть ответ.  Это мой::.. *(велосипед).*  Кинешь в речку - он не тонет,  Бьешь о стенку - он не стонет,  Будешь оземь ты кидать,  Станет кверху он летать.*(мяч)*  Взял дубовых два бруска,  Два железных полозка.  На брусках набил я планки.  Где же снег? Готовы:.. *(санки)*  Ног от радости не чуя,  С горки снежной вниз лечу я.  Стал мне спорт родней и ближе.  Кто помог мне в этом?.. (*лыжи).*  Мчусь как пуля я вперед,  Лишь поскрипывает лед  И мелькают огоньки.  Кто несет меня? *(коньки).*  **Ведущий.**  Провели мы состязанья  И желаем на прощанье  Всем здоровье укреплять  Мышцы крепче накачать.  Всем ребятам  мы желаем  Не стареть и не болеть  Больше спортом заниматься  И в учёбе не отстать!  Предоставляем  слово нашему уважаемому жюри, которое подведет итог наших соревнований и наградит победителей .  Участникам вручаются грамоты и призы.  **Ведущий.**Наши соревнования подошли к концу. Но думаем, что это только начало, небольшой шаг в сторону здоровья и хорошего настроения. Спасибо нашим командам за  участие, за их мужество. Спасибо всем кто пришел сегодня на наше спортивное мероприятие – участникам, жюри, учителям, болельщикам.  Успехов всем, удачи, крепкого здоровья и отличного настроения!!!!!!!!!!  Приложение 4  **Конкурсы и эстафеты**  **Матрешки**  На стуле лежат два сарафана и две косынки. Кто быстрее наденет сарафан и повяжет косынку, тот победитель.  **Пожарные**  Выверните рукава двух курток и повесьте их на спинки стульев. Стулья поставьте на расстоянии одного метра спинками друг к другу. Под стульями положите веревочку длиной в два метра. Оба участника стоят у своих стульев. По сигналу они должны взять куртки, вывернуть рукава, надеть, застегнуть все пуговицы. Потом обежать вокруг стула соперника, сесть на свой стул и дернуть за веревочку.  **Кто быстрее**  Дети со скакалками в руках встают в шеренгу с одной стороны площадки так, чтобы не мешать друг другу. В 15 - 20 шагах чертится грань или ложится шнур с флажками. За обговоренным сигналом все дети одновременно прыгают в напрвлении положенного шнура. Выигрывает тот, кто окажется возле нее первым.  **Попадание мячом в цель**  На расстоянии 8-10 м. устанавливается кегля или флажок. Каждый участник команды получает право на один бросок, он должен постараться сбить мишень. После каждого броска мяч возвращается команде. Если мишень сбита, ее устанавливают на прежнее место. Побеждает команда, у которой больше точных попаданий.  - мяч не летит, а катится по земле, пущенный рукой,  - игроки пинают мяч ногой,  - игроки бросают мяч обеими руками из-за головы.  **Мяч в кольцо**  Команды построены в одну колону по одному перед баскетбольными щитами на расстоянии 2 – 3 метра. За сигналом первый номер выполняет бросок мяча по кольцу, затем кладет мяч, а второй игрок тоже берет мяч и бросает его в кольцо и так далее. Выигрывает та команда, которая больше всех попала в кольцо.  **Художники**  В центре круга или эстрады - два мольберта с бумагой. Ведущий вызывает по две группы из пяти человек. По сигналу ведущего первые из группы берут уголь и рисуют начало рисунка, по сигналу передают уголь следующему. Задача - всем пяти соревнующимся нарисовать заданный рисунок быстрее, чем их противники. В рисовании должны участвовать обязательно все.  Задания даются несложные: нарисовать паровоз, велосипед, пароход, автомобиль грузовой, трамвай, самолет и т. д.  **Скатай шар**  Играющие делятся на группы по 2 - 5 человек. Каждая из них получает задание: в течении установленного времени (8 - 10 мин.) скатать снежный ком как можно большей величины. Выигрывает группа, скатавшая к указанному времени самый большой снежный ком.  **Бег с тремя мячами**  На линии старта первый берет удобным образом 3 мяча (футбольный, волейбольный и баскетбольный). По сигналу бежит с ними до поворотного флажка и складывает возле него мячи. Назад он возвращается пустой. Следующий участник бежит пустым до лежащих мячей, поднимет их, возвращается с ними назад к команде и, не добегая 1м, кладет их на пол.  - вместо больших мячей можно взять 6 теннисных,  - вместо бега – прыжки.  **Цепь**  За отведенное время изготовить цепь с помощью скрепок. Чья цепь окажется длиннее - побеждают в конкурсе.  **Надуй шарик**  Для данного конкурса понадобится 8 воздушных шаров. Из зала выбирается 8 человек. Им раздаются воздушные шары. По команде ведущего участники начинают надувать шарики,но так, чтобы шарик при надувании не лопнул. Выигрывает тот, кто первым справится с заданием.  **Репка**  Участвуют две команды по 6 детей. Это - дед, бабка, Жучка, внучка, кошка и мышка. У противоположной стены зала 2 стульчика. На каждом стульчике сидит репка - ребенок в шапочке с изображением репки.  Игру начинает дед. По сигналу он бежит к репке, обегает ее и возвращается, за него цепляется (берет его за талию) бабка, и они продолжают бег вдвоем, вновь огибают репку и бегут назад, затем к ним присоединяется внучка и т. д. В конце игры за мышку цепляется репка. Выигрывает та команда, которая быстре вытянула репку.  **Эстафета с обручами**  На дорожке проводятся две линии на расстоянии 20 - 25 м одна от другой. Каждый игрок должен прокатить обруч от первой до второй линии, вернуться обратно и передать обруч своему товарищу. Выигрывает та команда, которая раньше завершит эстафету.  **Встречная эстафета с обручем и скакалкой**  Команды строятся как на встречной эстафеты. У направляющего первой подгруппы - гимнастический обруч, а у направляющего второй подгруппы - скакалка. По сигналу игрок с обручем устремляется вперед, прыгая через обруч (как через скакалку). Как только игрок с обручем пересечет линию старта противоположной колонны, стартует игрок со скакалкой, который продвигается вперед, прыгая через скакалку. Каждый участник после выполнения задания передает инвентарь очередному игроку в колонне. Так продолжается до тех пор, пока участники не выполнят задание и не поменяются местами в колоннах. Пробежки запрещены.  **Носильщики**  4 игрока (по 2 от каждой команды) становятся на линии старта. Каждый получает по 3 больших мяча. Их надо донести до конечного пункта и вернуться назад. Удержать в руках 3 мяча очень трудно, а упавший мяч поднять без посторонней помощи также не легко. Поэтому передвигаться носильщикам приходится медленно и осторожно (дистанция не должна быть слишком большой). Выигрывает та команда, которая быстрее справится с заданием.  **Гонка мячей под ногами**  Игроки делятся на 2 команды. Первый игрок посылает мяч между расставленными ногами игроков назад. Последний игрок каждой команды наклоняется, ловит мяч и бежит с ним вдоль колонны вперед, встает в начале колонны и опять посылает мяч между расставленными ногами и тд. Побеждает комманда, которая быстрее закончит эстафету.  **Арбузный шлем**  Выберите несколько волонтеров. Выдайте каждому волонтеру по половине арбуза. Их задача, как можно быстрее съесть всю мякоть арбуза, выковыривая ее руками. Очищенный «арбузный шлем» нужно надеть себе на голову. Победителем становится тот, кто сделает это быстрее и чей шлем будет белее изнутри.  **Три прыжка**  Участники делятся на две команды. На расстоянии 8-10 м. от линии старта положить скакалку и обруч. После сигнала 1-ый, добежав до скакалки, берет ее в руки, делает на месте три прыжка, кладет и бежит назад. 2-ой берет обруч и делает через него три прыжка и идет чередование скакалки и обруча. Чья команда быстрее справится, та и победит.  **Гонка обручей**  Играющие делятся на равные команды и строятся в шеренги вдоль боковых линий площадки. На правом фланге каждой команды стоит капитан; на него надето 10 гимнастических обручей. По сигналу капитан снимает с себя первый обруч и передает его через себя сверху вниз или наоборот и передает очередному игроку. В это же время капитан снимает с себя второй обруч и передает его соседу, который, выполнив задание, передает обруч дальше. Таким образом, каждый игрок, передав обруч соседу, тут же получает новый обруч. Замыкающий игрок в шеренге надевает все обручи на себя. Команда, игроки которой быстрее выполнят задание, получает выигрышное очко. Выигрывает команда, игроки которой дважды выигрывают.  **Быстрые тройки**  Игроки стоят по кругу в тройках - один за другим. Первые номера каждой тройки берутся за руки и образуется внутренний круг. Вторые и третьи номера, держась за руки, образуют большой внешний круг. По сигналу ребята, стоящие во внутреннем круге, бегут вправо приставными шагами, а стоящие во внешнем круге - влево. По второму сигналу игроки отпускают руки и становятся в свои тройки. Каждый раз круги перемещаются в другую сторону. Игроки тройки, которые быстрее соберутся, получают выигрышное очко. Игра проводится 4 - 5 мин. Выигрывает тройка, игроки которой наберут больше очков.  **Запрещенное движение**  Играющие вместе с руководителем встают в круг. Руководитель выходит на шаг вперед, чтобы быть заметнее. Если играющих мало, то можно построить их в шеренгу, а самому встать перед ними. Руководитель предлагает ребятам выполнять за ним все движения, за исключением запрещенного, заранее им установленного. Например, запрещено выполнять движение "руки на пояс". Руководитель под музыку начинает делать разные движения, а все играющие повторяют их.Неожиданно руководитель выполняет запрещенное движение. Участник игры, повторяющий его, делает шаг вперед, а затем продолжает играть. |

Приложение 5

**Обереговые куклы**

[](http://static.diary.ru/userdir/3/2/3/5/3235701/81855714.jpg)[](http://static.diary.ru/userdir/3/2/3/5/3235701/81855717.jpg)[](http://static.diary.ru/userdir/3/2/3/5/3235701/81855718.jpg)[](http://static.diary.ru/userdir/3/2/3/5/3235701/81855721.jpg)

[](http://static.diary.ru/userdir/3/2/3/5/3235701/81855727.jpg)[](http://static.diary.ru/userdir/3/2/3/5/3235701/81855729.jpg)[](http://static.diary.ru/userdir/3/2/3/5/3235701/81855731.jpg)[](http://static.diary.ru/userdir/3/2/3/5/3235701/81855732.jpg)

[](http://static.diary.ru/userdir/3/2/3/5/3235701/81855722.jpg)

Оберег – амулет или волшебное заклинание, спасающее человека от различных опасностей, а также предмет, на который заклинание наговорено и который носят на теле в качестве талисмана.

Обереговая кукла – древний, загадочный и таинственный символ славян. В стародавние времена кукла была не просто игрушкой, а оберегом и неотъемлемым атрибутом различных обрядов. Возраст самой древней куклы, найденной учёными на раскопках захоронений в Чехии, составляет 40 тысяч лет.

Обереговые куклы защищают дом, детей от тёмных сил, ссор, болезней, сглаза. Кукол тщательно берегут. Им отводят специальное место в доме, ставят в красный угол, прячут в сундук, кладут в приданное. Каждая кукла имеет свое обережное значение и связана с главными значимыми вещами и событиями в жизни русского человека – с Родом, Семьей, Домом, Счастьем, Здоровьем, Достатком.

В современной домашней обрядности кукла служит для выравнивания энергоинфомационного, психоэнергетического поля всей семьи. Как эзотерический и медитативный предмет она придает человеку уверенность, равновесие, чувство защищенности. Кукла своим присутствием мягко создает добрый эмоциональный фон.  
При появлении куклы в вашем доме вы сразу почувствуете как изменится атмосфера в нём. Она привнесёт уют и теплоту. И самое главное — к лучшему начинает меняться внутренний мир, а за ним и полностью жизнь!

На Руси куклы-обереги делали из подручного материала - дерева, ткани, ниток, соломы, кости. Каждая куколка делалась с определенной целью, имела свое название, свою историю, свой обряд приготовления. К примеру, кукла "Крупеничка". В ее основе - холщовый мешочек с гречихой, украшенный нитями, тканями. Такая кукла приманивала в дом достаток, обещала хороший будущий урожай и прибавление в семействе. Считалось раньше, что если над кроваткой ребёнка висит “Куватка’’ или "Нянюшка", то она отгоняет эту злую силу. За две недели до рождения ребёнка будущая мать помещала такую куклу – оберег в колыбель. Когда родители уходили в поле на работу, и ребёнок оставался в доме один, он смотрел на эти маленькие куколки и спокойно играл. 

Известно, что шили кукольные платья не просто так, а со смыслом. В наряде всегда должен был присутствовать красный цвет – цвет солнца, тепла, здоровья, радости. И еще считали, что он обладает охранительным действием: оберегает от сглаза и травм. Вышитый узор, которым когда-то украшали наряд куклы, тоже не был случайным. Каждый его элемент хранил магическое значение, и узор должен был в лице куклы, оберегать ребенка. Слово «узор» обозначало «призор», т.е. «присмотр». Поэтому на кукольном платье, как и на костюме взрослого человека, вышивали: круги, кресты, розетки – знаки солнца; женские фигурки и оленей- символы плодородия; волнообразные линии – знаки воды; горизонтальные линии – знаки земли, ромбики с точками внутри - символ засеянного поля; вертикальные линии - знаки дерева, вечно живой природы.

Некоторые куколки изготавливались не только для себя или для своих близких, но и "для выкупа". Купить такие куклы нельзя, силу потеряет, а вот выкупить - запросто. Главное - выбрать душой из массы куколок именно ту, которая твоя! Чтобы, увидев эту куклу, ты почувствовала, что она твоя, что тыуже знаешь, куда ее поставить или положить. Только тогда эта кукла будет оберегом для тебя. Ну, а на место, где лежала эта куколка, клали выкуп - деньги, товар, пищу.

Кукла-полено, представляет собой оберег для семьи. Основой куклы является берёзовое полено, являющее собой символ мужской силы. Все детали женского образа привязаны к полену тесьмами, лентами без употребления игл.

Интересно, что славянские куклы (впрочем, как и у некоторых других народов мира) имеют одну характерную особенность. У таких кукол нет лица.   
Точнее - лик куклы может быть вывязан каким-либо традиционным узором,  
нитями, природными материалами. Но лики не могут иметь глаз, рта, носа.

Считалось, что такая кукла не позволит вселиться злому духу в себя и творить зло вокруг себя, а кроме этого - такая кукла не может быть двойником человека, и с ее помощью нельзя будет вредить человеку.

Обереговые куклы:

1. Куватка.

2. Ангелочек.

3. Лихоманка.

4. День и ночь.

5. Параскева.

6. Вепсская.

7. Бабушкина кукла.

8. Колокольчик.



Приложение 6

**Игра-викторина для младших школьников «Хоровод сказок»**

Перед проведением игры каждая группа ребят придумывает себе название, музыкальный эпиграф (фраза или куплет песни), рисует эмблему, готовит костюмы сказочных героев, участвует в конкурсе рисунков. Рисуется также портрет Дюймовочки, поверх которого приклеиваются бумажные лепестки с заданиями. В игре принимают участие три команды. Каждой команде дается листок с нарисованной сердцевиной цветка. За правильные ответы выдаются лепестки: красный (2 очка), если команда ответила сама; синий (1 очко), если была некоторая помощь. Лепестки приклеиваются к сердцевине цветка. Команда-победитель определяется по количеству очков.

Звучит музыка.

**Ведущий:**

Сказка по лесу идет —

Сказку за руку ведет.

Это что за хоровод?

Это сказок хоровод!

Ух, за мной и за тобой

Сказки бегают гурьбой!

Обожаемые сказки

Слаще ягоды любой!

В сказке солнышко горит,

Справедливость в ней царит!

Сказка — умница и прелесть!

Ей повсюду путь открыт.

Итак наше путешествие в мир сказок начинается!

Представление команд: название, эмблема, музыкальный эпиграф команды. Жюри оценивает качество исполнения, оригинальность названия, связь между названием, эмблемой и песней.

**Ведущий**: Сегодня с вами хотели бы встретиться многие сказочные герои. Кто они? Вы сейчас отгадаете.

Маленькая девочка весело бежит

По тропинке к домику, что в лесу стоит.

Нужно этой девочке бабушке скорей

Отнести корзиночку, посланную с ней. (Красная Шапочка)

Скачет лошадь не простая,

Чудо-грива золотая,

По горам парнишку носит,

Да никак его не сбросит.

Есть у лошади сынок —

Удивительный конек

По прозванью...  (Горбунок)

И на мачеху стирала, и горох перебирала

По ночам при свечке.

А спала у печки.

Хороша, как солнышко.

Кто же это?  (Золушка)

К нам пришла еще одна сказочная героиня, но она спряталась в лепестках цветка. Кто же она? Мы это узнаем, отрывая лепестки с заданиями.

***1-й тур. «Чей это портрет?»***

1. Она была так прелестна и нежна, но изо льда, из ослепительного сверкающего льда, и все же живая! Глаза ее сияли, как звезды, но в них не было ни теплоты, ни покоя. (Снежная королева, Х.К. Андерсен)

2. Странный неопознанный объект, напоминающий бочонок, летает над Стокгольмом. Он издаёт звуки, похожие на гул самолёта. У представителей Авиакомпании возникло предположение, что это спутник-шпион, и его необходимо передать в руки полиции. (Карлсон, А. Линдгрен, «Повесть о Малыше и Карлсоне, который живет на крыше»)

3. Стоит она в дорогой собольей душегрейке,

Парчовая на маковке кичка,

Жемчуга огрузили шею,

На руках золотые перстни,

На ногах красные сапожки.

Перед нею усердные слуги;

Она бьет их, за чупрун таскает.

(Старуха, А. С. Пушкин, «Сказка о рыбаке и рыбке»)

***2-й тур. «Угадай сказку»***

Из какой сказки эти слова?

1. Тыква, тюрьма, ключи, слезы, налоги, пауки, синьоры, генералы. (Д. Родари, «Приключения Чиполлино»)

2. Замок, сапоги, поле, осел, шляпа, лев, маркиз, река. (Ш. Перро, «Кот в сапогах»)

3. Дупло, ветер, принцесса, зонтик, труба, собака, сундук. (Х.К. Андерсен, «Огниво»)

***3-й тур. «Найди автора сказки»***

Каждой команде дается карточка. Задание — подчеркнуть фамилию автора каждого литературного произведения.

1. «Золушка»:*Ш. Перро*. В. Гауф, бр. Гримм.

«Мойдодыр»: А. Барто, С. Маршак, *К. Чуковский.*

«Русалочка»: В. Бианки, *Х.К. Андерсен*, А. Волков.

2. «Золотой ключик»: П. Бажов, *А. Толстой*. Н. Носов.

«Маугли»: *Р. Киплинг*, Д. Родари, А. Милн.

«Сказка о царе Салтане...»: *А. Пушкин*, В. Жуковский, И. Крылов.

3. «Конек-Горбунок»: А. Пушкин, *П. Ершов.* А. Чехов.

«Гадкий утенок»: Ш. Перро, Дж. Родари, *Х.К. Андерсен*.

«Горшок каши»: Н. Носов, *бр. Гримм,* В. Катаев.

Во время работы команд со зрителями проводится конкурс «Угадай-ка!». Из четырех вариантов ответов надо выбрать правильный.

• На какой птице летала Дюймовочка?

а) ласточка,   +

б) стриж,

в) воробей,

г) сова.

• Из какого инструмента солдат сварил суп в русской сказке?

а) рубанок,

б) топор,   +

в) молоток,

г) электродрель.

• Что разбудило Спящую красавицу?

а) будильник,

б) поцелуй принца,   +

в) телефонный звонок,

г) шумные соседи.

• Какого персонажа не было среди бременских музыкантов?

а) осёл,

б) гусь,   +

в) кот,

г) собака.

• Что обнаружил Буратино за заветной дверью в каморке папы Карло?

а) поле чудес,

б) лесопилку,

в) театр,   +

г) Страну дураков.

• Что потерял ослик Иа-Иа в сказке про Винни-Пуха?

а) совесть,

б) гриву,

в) зубы,

г) хвост.   +

• Встреча с какой рыбой явилась поворотным моментом в жизни сказочного Емели?

а) щука,   +

б) пиранья,

в) пескарь,

г) ерш.

• Кто торговал пиявками в сказке «Золотой ключик, или Приключения Буратино»?

а) Карабас,

б) кот Базилио,

в) папа Карло,

г) Дуремар.   +

• Кто внес решающий вклад в процесс вытаскивания репки?

а) дед,

б) внучка,

в) мышка,    +

г) Жучка.

• Кто из сказочных персонажей уверял, что он красивый, в меру упитанный мужчина?

а) Кощей Бессмертный;

б) Карлсон,   +

в) Винни-Пух,

г) крокодил Гена.

• Какое хлебобулочное изделие ушло и от бабушки, и от дедушки?

а) расстегай,

б) рогалик,

в) колобок,   +

г) бублик.

• Кто сыграл решающую роль в процессе превращения полена в Буратино?

а) Карабас-Барабас,

б) папа Карло,   +

в) Дуремар,

г) Мальвина.

• По какой особой примете можно узнать Бабу-Ягу?

а) золотой зуб,

б) костяная нога,   +

в) бриллиантовая рука,

г) пышный парик.

• Как зовут итальянского Буратино?

а) Пьеро, б) Арлекин, в) Чиполлино, г) Пиноккио.

• Какая из этих сказок не принадлежит перу Х.К. Андерсена?

а) «Дюймовочка»,

б) «Русалочка»,

в) «Золушка»,   +

г) «Огниво».

• Как звали мальчика, выпустившего из бутылки старика Хоттабыча?

а) Петька,

б) Волька,   +

в) Колька,

г) Венька.

• После каких слов Али-Бабы волшебные ворота открывались?

а) сам-сам,

б) бим-бом,

в) сим-сим,   +

г) вах-вах.

• К кому первому обратились за помощью дед и бабка, не справившись с репкой?

а) внучка,   +

б) зал,

в) Жучка,

г) дочка.

• Какой титул присвоил Кот в сапогах своему хозяину?

а) маркиз,   +

б) барон,

в) виконт,

г) граф.

***4-й тур. «Чей предмет?»***

Ведущий называет и показывает сказочные предметы. Необходимо назвать сказочного персонажа, кому принадлежат эти предметы.

• Сапог (Кот в сапогах),

• Зонтик (Оле-Лукойе);

• Сани (Снежная королева);

• Шляпа (Незнайка);

• Печь (Емеля).

***5-й тур. «Что это за сказка?»***

Каждая команда представляет театрализованный фрагмент сказки, остальные команды называют сказку и ее автора. Пока команды готовятся к выступлению, в зале продолжается конкурс «Угадай-ка!».

***6-й тур. «Блиц-конкурс»***

Командам задается по 10 вопросов, отвечать на которые следует не раздумывая. За каждый правильный ответ — 1 очко.

1. За кого вышла замуж Дюймовочка? (Король эльфов)

2. Кто ждал Красную шапочку? (Бабушка)

3. Учреждение, в котором работает Печкин из Простоквашино. (Почта)

4 Животное, в которое была превращена Кощеем Бессмертным прекрасная царевна. (Лягушка)

5. Из какого растения Элиза сплела рубашки для своих братьев в сказке Андерсена «Дикие лебеди»? (Крапива)

6. Пожилая и подлая помощница злой ткачихи и коварной поварихи. (Баба Бабариха)

7. Сказочная красавица с необычной внешностью, которая любила всех воспитывать. (Мальвина)

8. Что усыпило Белоснежку? (Яблоко)

9. Кем был по профессии силач, который одним ударом мог убить семерых? (Портной)

10. Какой герой с помощью своей бороды делал всякие чудеса? (Старик Хоттабыч)

11. Универсальное сказочное средство для проверки благородного происхождения. (Горошина)

12. Кто дал Буратино золотой ключик? (Черепаха Тортилла)

13. Какой кровожадный владелец замка пострадал от собственного умения перевоплощаться? (Людоед)

14. То, что в сказках всегда побеждает. (Добро)

15. Как называется швейная принадлежность, в которой таится смертельная опасность для сказочных долгожителей? (Игла)

16. Что потеряла Золушка на балу? (Хрустальная туфелька)

17. Кличка собаки из сказки «Репка». (Жучка)

18. Сказочная героиня, владелица древнего летательного аппарата. (Баба-Яга)

19. Ингредиент, из которого старуха слепила колобок. (Мука)

20. Эта героиня немного болтлива, что чуть не привело к гибели ее и бабушки. (Красная Шапочка)

21. Подруга семи гномов. (Белоснежка)

22. Из какого хрупкого материала сделана вещь, которая помогла главному герою сказки найти таинственную незнакомку? (Хрусталь)

23. Предмет гордости Карабаса-Барабаса. (Борода)

24. Какой герой Андерсена знает сказок больше всех на свете? (Оле-Лукойё)

25. Имя поросенка в сказке «Винни-Пух». (Пятачок)

26. Как звали обладателя больших усов, живущего в Африке и захватившего в заложники доброго доктора Айболита? (Бармалей)

27. Этот герой любил похвастаться и за это поплатился своей жизнью. (Колобок)

28. Транспорт Бабы-Яги. (Ступа)

29. Какое средство помогло Карлсону избавиться от высокой температуры? (Банка варенья).

30. Что купила на базаре Муха-цокотуха? (Самовар)

Звучит музыка.

**Ведущий:** Итак, все лепестки нашего цветка сорваны, все задания вы выполнили.

Появилась девочка в чашечке цветка,

И была та девочка чуть больше ноготка.

В ореховой скорлупке та девочка спала.

И маленькую ласточку от холода спасла.

Вы видите — это Дюймовочка.

Получившиеся у команд цветки с лепестками собираются. Жюри подсчитывает очки команд.

Ведущий: Заканчивается наше путешествие по Стране сказок, чудес и волшебства! Но вы сможете продолжить его сами. Откройте книгу сказок — и в путь! Молодцы! Вы все славно потрудились! А кто у нас сегодня был лучшим?

Жюри объявляет победителей игры, награждает победителей.

**Ведущий**: В добрый путь! До новых встреч в Стране сказок!