

Государственное бюджетное учреждение дополнительного образования  
Дворец детского (юношеского) творчества Красногвардейского района  
Санкт-Петербурга «На Ленской»

## **Игровая программа «Делу время, потехе час»** для детей и родителей

Автор: Трефилова Ольга Адольфовна,  
педагог дополнительного образования  
ГБУ ДО ДДЮТ «На Ленской»



Санкт-Петербург

2022

## Аннотация

Игровая программа может проводиться во время народных календарных праздников: на Осенины, Святки, Масленицу.

Проведение может быть приурочено к проведению Художественной выставки творческих работ «Педагог и ученики» (по итогам 5-6 лет работы детских творческих коллективов декоративно-прикладного искусства).

## Сценарий

1. Проведение мастер-класса для детей и родителей по изготовлению народной куклы Кувадки.  
Работа участников по подгруппам со своим добровольным ведущим - родителем, курирующим работу своей группы.
2. Проведение игровой площадки для детей и родителей: народные тихие и подвижные игры в помещении.

## Методические рекомендации

по подготовке и проведению игровой программы

Подготовка и проведение подобной выставки сложное и ответственное дело.

Включает в себя много организационно-массовой работы, методической и воспитательной работы.

**Цель проведения** игровой программы: создать условия для сплочения учащихся, их семей средствами традиционной культуры.

### **Развивающие задачи:**

создание условий для получения опыта сотрудничества в решении практических задач;

развитие субъектной активности средствами игровой деятельности;

развитие умения взаимодействовать в детско-взрослом сообществе.

### **Воспитательные задачи:**

воспитание ценностного отношения к культуре своего народа;

установление товарищеских отношений.

**Аудитория:** учащиеся, их родители.

#### Этапы работы по подготовке и проведению

1. Провести анализ возрастного состава предполагаемых участников, выявить запросы, практические навыки декоративно-прикладного творчества.
2. Предложить обсуждение сценария мероприятия на родительском собрании, в родительских чатах.
3. Выявить активных заинтересованных участников из числа родителей.
4. Организовать встречу с активистами. Обсудить с родителями проведение игровой программы, утвердить сценарий.

Провести для родителей-активистов обучение: расширенный мастер-класс по изготовлению куклы для последующей работы участников по подгруппам.

Рассказать и показать народные игры, подходящие для игровой программы в помещении, утвердить эту часть сценария.

5. Назначить дату проведения.
6. Подготовить площадку для проведения.
7. Разместить анонсы-посты заранее в доступных средствах информации: в группах социальной сети ВКонтакте.
8. Подготовить необходимые материалы, инструменты (родители).
9. Обеспечить фотосъемку, видеосъемку (родители).

10. Провести игровую программу:

на мастер-классе родители-активисты организуют подгруппы, рассаживают детей и родителей, помогают разобраться с инструментами и материалами, дублируют в своих подгруппах объяснение хода работы по созданию куклы; на игровой площадке родители, знающие игры, являются заводящими (в каждой игре другой родитель).

11. Подвести итоги проделанной работы, проанализировать.

12. Разместить посты в социальных сетях о проведенной встрече.

13. Наметить даты новых встреч.

*Необходимо отметить!*

Применение информационных цифровых технологий, использование смартфона, как инструмента обучения, развития и развлечения, уже не является для детей и родителей инновационным способом организации их жизнедеятельности. Это уже прочно вошло в жизнь современных семей.

А вот участие в традиционных играх, изготовление традиционной народной куклы является для родителей и детей совершенно новым, незнакомым делом. Подобное явление вызывает огромное сожаление у педагога и желание приобщить наибольшее количество семей к традиционной культуре, обрядам и обычаям своего народа.

**Ожидаемый результат проведения игровой программы:**

- ✓ Сопричастность и командный дух: приобщение учащихся к традициям Дворца «На Ленской», творческих коллективов.
- ✓ Сплочение группы разновозрастных учащихся: установление товарищеских отношений, расширение способов взаимодействия с другими детьми.
- ✓ Сплочение группы учащихся и их семей; увлечение общей работой, радость и взаимная поддержка, возникшие при непосредственном активном участии самих родителей.
- ✓ Приобщение к традиционной культуре русского народа: материальной и духовной.
- ✓ Приобретению опыта личностного и профессионального самоопределения на основе личностных проб в совместной деятельности и социальных практиках.
- ✓ Эмоциональный отклик, опыт сопереживания и сохранения памяти.

## **Мастер-класс «Кукла Кувадка»**

Куклы кувадки – простые обрядовые куклы. Относятся к старинному обряду «кувады» - сопровождения таинства рождения ребенка, были первыми игрушками младенца, вешивались в колыбели.

В тоже время, простая форма таких кукол-скруток используется как основа для обрядовых кукол свадебного цикла, простых игровых кукол «девушка», «парень». Эта кукла безшитьевая, поэтому успешно выполняется даже детьми 6-7 лет. Главная трудность для детей: уметь завязывать узлы на концах ниток.

Инструменты: ножницы.

Материалы: лоскуты хлопчатобумажной, льняной ткани разных расцветок; нитки для завязки деталей (можно надергать из используемой ткани); толстые нитки для поясков, волос.

### ***Изготовление основы***

Лоскут ткани размером 10х15 см скрутить к середине по длинным сторонам. Скрученный лоскут перегнуть пополам. Отступив от сгиба, накрутить, стянуть несколько раз цветной ниткой, завязать на два узла. Получилась «голова» и «тело».

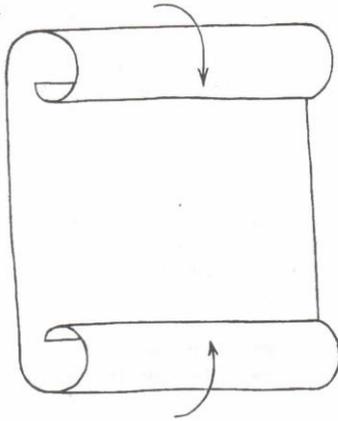
«Руки» - из лоскута размером 6х6 см сделать вторую скрутку. Стянуть, накрутить нитки с двух сторон, отступив от края по 1 см («ладошки»).

Вставить скрутку «руки» между двумя деталями скрутки «тело». Плотно перевязать несколько раз ниткой («талиа») и еще крест-накрест по «груди».

Изготовление Кувадки

1.

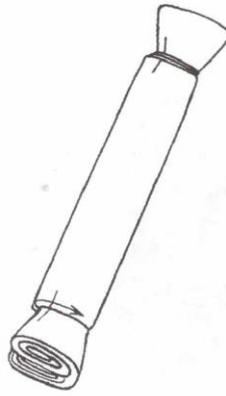
а



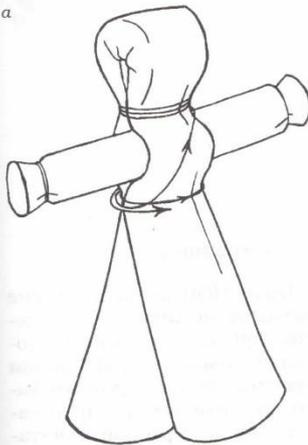
б



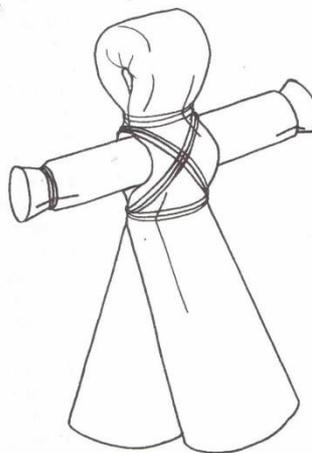
в



а



б



### ***Украшение куклы***

Кукла может играть разные роли. Для этого куклу можно выполнить и одеть по-разному.

*Куклы в колыбель* (в современном бытовании - сувениры).

Куколки (3-5 штук) выполнить из разноцветных тканей. Через сгиб верхней части основы куклы продеть крепкую цветную нить. Собрать в связку.

*Кукла «девушка»:*

рубаха: длинный прямоугольный лоскут светлой ткани с отверстием посередине надеть на плечи;

длинный сарафан с поясом: накрутить прямоугольный лоскут, завязать пояском плетёным (плетенка в три пряди) или свитым из 2 ниток).

прическа: можно выполнить волосы из шерстяных ниток. Тогда это кукла – девушка, в народной традиции только девочки и девушки могли носить причёску в виде открытой одной косы.

*Кукла «баба»:*

рубаха;

сарафан с поясом;

повязанный платок с завязками на тыльной стороне куклы, волос не видно.

Тогда это кукла - баба. В народной традиции замужние женщины волосы заплетали в две косы, прятали их под головным убором, платком.

*Кукла «парень»:*

рубаха короткая, до колен;

пояс;

порты: поскольку ноги у куклы остались видны, то можно их перевязать нитками по аналогии с руками;

на голове: шапка или короткие волосы из ниток.



## Приложение №2

### **Методические рекомендации по проведению игровой площадки (народные игры)**

1. Можно начать игровую площадку с тихой игры на знакомство и выбор. С этой игры можно начать всю игровую программу. Можно этой игрой закончить праздник, учитывая эмоциональное состояние детей. Подготовить стулья, установить их в круг.

#### *Игра «Люб ли сосед»*

Все сидят на стульях, поставленных в круг. Ведущий задаёт вопрос человеку, сидящему слева (то есть игра идёт по солнышку, слева направо):

- *Люб ли сосед?* (тот, который слева)

Играющий может ответить: *Люб*. Тогда ведущий спрашивает следующего:

- *Люб ли сосед?*

Играющий может ответить: *не люб*. Тогда ведущий спрашивает:

- *А кого тебе надь-подать?*

Играющий называет имя выбранного человека. И тогда происходит смена игроков: тот, который «не люб», меняется с тем, кто «люб».

Когда все пересели и наигрались, заканчиваем игру. Ведущий говорит:

- А если вы все скажите, что каждый друг другу люб, то мы закончим игру.

Игроки по кругу отвечают на вопрос ведущего: *люб*.

Ведущий в конце говорит:

- *И вы мне все любы!*

Правила игры, о которых надо договориться сразу:

знакомимся со всеми сидящими в круге по очереди, называем по имени, или имени-отчеству, если так представился игрок;

если забыли имя, то не показываем пальцем, а указываем-приглашаем красивым жестом руки;

в игре используем только игровые слова люб, не люб. Не говорим: нет, не нравится;

если выбрали, не отказываемся пересесть;

не выбираем всё время одних и тех же людей.

## 2. Выборы воды (ведущего) для следующей игры.

Выборы ведущего становятся отдельной игрой.

Обычно дети хотят, чтобы их назначил педагог. Предложить детям самим выбрать воду по считалке.

- Давайте рассчитаемся, чтобы выбрать воду. Кто знает считалки?

Если много желающих, а педагог не хочет назначать воду, устраиваем вариант ещё одной игры «Слепой случай (жмурки)». Взрослый закрывает глаза, кружится на месте, протягивает руку (дети стоят близко, с поднятыми руками) прикасается к кому-то: это будет человек, говорящий считалку.

Играющие становятся в круг.

Педагог предлагает выяснить условия жеребьевки.

- Надо договориться! Можно считать на выбывание в одном коне: первый человек, на котором закончится считалка, становится водой. Или, другой вариант: в каждом круге выбывает по одному игроку. И так до последнего игрока, который и становится водой (по времени – это долго).

Играющие договариваются.

Ребенок рассказывает считалку по своему выбору (можно услышать современный народный детский фольклор. Родителям всегда это интересно услышать).

Появляется выбранный вода.

Можно переходить к следующей игре.

### 3. Подвижная игра. Все становятся в круг.

#### *Игра «Дударь»*

Выбранный водящий садится на корточки в круге, изображает собой старенького дедушку.

Хоровод из взрослых и детей идет «по солнышку», все говорят слова:

*Дударь, дударь, дударнице,*

*Старый, старый старичище.*

*Его во колоду, его во сырую, его во гнилую!*

*Дударь, дударь, что болит?*

Дударь отвечает: *Голова* (или другую часть тела).

Играющие спрашивают: *У себя или у соседа?*

Дударь:

- *У себя.* (Тогда все играющие берутся за собственную голову и т.п.)

или

- *У соседа.* (Тогда все играющие берут за голову правой рукой правого соседа, левой рукой – левого).

Идут по кругу, говорят тот же текст и вопрос.

Ситуация повторяется второй раз, но «лечат» уже другую часть тела.

В третий раз, Дударь отвечает: *Ничего не болит, вас иду ловить.*

Все разбегаются (элемент игры «в пятнашки»).

#### 4. Подвижная игра на выбор.

##### *Игра «И шёл козёл дорогою»*

Имеет разные варианты и музыкальное сопровождение игровых слов.

Должно быть нечетное количество участников.

Участники становятся в круг взявшись за руки, идут «по солнышку». В центре круга стоит мальчик «козлик», выбранный водящим в этом коне.

Участники говорят-напевают игровые слова:

*И шёл козёл дорогою,*

*Дорогою широкою.*

*Нашёл козу безрогую,*

*Безрогую козу.*

После этого водящий выбирает девочку из круга, выводит её на середину.

Все говорят игровые слова – припев, выполняют все движения, о которых говорят.

Припев:

*Давай, коза, попрыгаем,*

*Попрыгаем, попрыгаем,*

*И ножками подрываем,*

*Подрываем, коза.*

*И ручками похлопаем,*

*Похлопаем, похлопаем,*

*И ножками потопаем,*

*Потопаем, потопаем.*

*И хвостиком помашем,*

*Помашем, помашем.*

*Головкой покачаем,*

*покачаем, покачаем,*

*И снова начинаем,*

*Начинаем, начинаем.*

После этих слов заводящий (педагог или родитель) кричит: *Вот моя пара!*

Играющие бросаются искать себе пару, обнимаются. «Козлик» со своей «козой» остаются вместе, не разбивают пару.

Оставшийся нечетный игрок становится новым «козлик» в новом коне.

Игра продолжается дальше, пока не кончатся все куплеты или не надоест участникам.

Куплеты:

*И шёл козел тропинкою,*

*Тропинкою, тропинкою.*

*Нашел козу с горбинкою,*

*С горбинкою козу.*

*И шёл козёл опушечкой,*

*Опушечкой, опушечкой.*

*Нашёл козу – дурнушечку,*

*Дурнушечку – козу.*

*И шёл козёл по мостику,*

*По мостику, по мостику.*

*Нашёл козу без хвостика,*

*Без хвостика козу.*

*И шёл козёл по лесу,*

*По лесу, по лесу.*

*Нашёл козу - принцессу,*

*Принцессу - козу.*

## Рекомендуемые материалы

- Князева О.Л., Маханева М.Д. Приобщение детей к истокам русской народной культуры: Программа. Учебно-методическое пособие. – Санкт-Петербург: Детство-пресс, 2020.
- Котова И.Н., Котова А.С. Русские обряды и традиции. Народная кукла. –СПб.: «Паритет», 2003.
- Некрылова А.Ф. Традиционная игрушка // Театрон. 2020. № 2 (32). С. 97–118. [Театрон.2020.№2 \(32\).pdf \(rgisi.ru\)](#)
- Соколова Л.В., Некрылова А.Ф. Воспитание ребенка в русских традициях. –М.: Айрис-пресс, 2003.
- Фольклорные материалы клуба «ДОМОСТРОЙ».