Муниципальное бюджетное учреждение культуры Ленинского района Республики Крым «Районный Дом культуры «Горизонт»

****

**МЕТОДИКА И ОРГАНИЗАЦИЯ**

**ИГРОВЫХ ПРОГРАММ**

**Ленино, 2023**

**Содержание:**

Введение………………………………………………………………………… 03

Виды игровых программ……………………………………………………….. 07

Классификация игр……………………………………………………………... 08

Общие требования к организации и проведению игр………………………… 09

Методика составления и проведения игровых программ……………………. 10

Список литературы……………………………………………………………... 14

Приложение 1…………………………………………………………………… 15

**Введение**

В технологии организации игровых конкурсных программ каждый этап подготовки имеет свои конкретные задачи для субъектов и объектов.

Нарушение логики и последовательности необходимых этапов снижает качество не только проводимых операций и действий, но и профессионального мастерства специалистов культурно-досуговой деятельности.

Первый этап — анализ обстановки и формулировка цели. Наибольшие затруднения вызывает у культурно-досуговых работников определение цели программ. Отсюда можно сделать вывод об их эффективности. Основным критерием эффективности, как считает А.Д. Жарков (доктор педагогических наук, профессор, заведующий кафедрой культурно-досуговой деятельности Московского государственного университета культуры и искусств), является соответствие конечного результата поставленной цели.

Второй этап – это сбор материала. Надо точно знать каков контингент по социально-демографическому признаку, общекультурному развитию, степень его готовности принять участие в подготовке программы, что соответствует определенному набору операций, которые выражают меру и форму реального участия субъекта и объекта по принципу «встречная активность». Далее составляется программа пошаговых действий, находя рациональные способы объединения усилий исполнителей, четко определяя функциональные обязанности каждого исполнителя. Субъекты стремятся к точному осознанию задач каждым участником.

Последний этап — проведение игровой конкурсной программы — представляет собой самую сложную и ответственную работу для всех участников. Необходимо объединить их усилия, преодолеть нервное напряжение и решить все поставленные задачи. При этом следует иметь программу наблюдения за эффективностью. Быстрота ориентировки даёт возможность не растеряться в непредвиденной ситуации или при неожиданной реакции зрительного зала.

И, наконец, завершающий этап работы над программой — анализ её проведения, направленный на воспитание у участников чувства самокритичности, умения принимать критику товарищей, поднимать чувство ответственности за порученное дело, оценивать деятельность свою и товарищей. От качества анализа данной игровой конкурсной программы во многом зависит качество последующих. Если в ходе анализа обнаруживаются недостатки, ошибки, промахи, то необходимо предусмотреть все возможные меры, которые устранили бы их повторение. Анализ игровой конкурсной программы завершается общими выводами и предложениями, рекомендациями по устранению недостатков.

Умение глубоко проанализировать весь ход подготовки и проведения данных программ и результаты проделанной работы являются одним из важнейших показателей уровня профессионального мастерства культурно-досугового работника.

Для организации и проведения детской игровой конкурсной программы педагогу-организатору необходимо знать сценарные основы, а также основы режиссуры массовых праздников и зрелищ.

Игровая конкурсная программа — это форма клубной работы, под которой понимается соревнование, состязание, столкновение с целью выявить лучшего из числа участников либо команд.

Особенность анализируемой формы клубной работы заключается в организационном моменте. Здесь важно организовать самих участников, аудиторию, компетентное и уважаемое жюри, активных болельщиков.

Следует заметить, что в игровых конкурсных программах участники общаются между собой и зрителями, ведущим и жюри. Здесь происходит игровое общение, которое несет свои функции:

1) приобретение чувства раскованности, свободы, непосредственного общения;

2) воспитательную функцию;

3) познавательную функцию;

4) гедонистическую функцию (ощущения, переживания).

В игровую конкурсную программу могут входить викторины, состязания, эстрадные выступления, театрализация. Данная форма досуговой деятельности имеет свои особенности и отличия, что, естественно, отражается на ее режиссуре.

Все игровые конкурсные программы имеют:

- сценарно-режиссерскую основу;

- требования предварительной подготовки и репетиций (обязательным условием является проигрывание всех организационных моментов);

- наличие призов (награждаются победители и участники);

- наличие манков — способов вызова участников на площадку, соревнование, игру на скорость. Игровые конкурсные программы могут переходить из фойе на сцену и наоборот, могут принимать самые различные формы.

Они классифицируются по:

1) месту действия (в зале, фойе, на площади);

2) времени;

3) содержанию (тематические, разножанровые, обрядовые);

4) физически-интеллектуальной подготовке («Умники и умницы», «О, счастливчик!», «Золотая лихорадка», «Колесо истории», «Своя игра»).

Конкурс — форма досуговой деятельности, под которой понимается соревнование, состязание, столкновение, имеющие целью выявить лучших из числа участников. Идея сравнения, сопоставления — в этом зерно конкурса. Конкурс является уникальным явлением досуговой педагогики, он краток и поэтому желателен. Конкурс стимулирует ребят в возможности их самореализации.

Конкурсы могут иметь самые разные формы:

- викторина — игра, построенная на занимательных вопросах и ответах на них;

- головоломка — игра, построенная на решении занимательных задач с помощью сообразительности, догадливости;

- кроссворд — игра-задача, состоящая в заполнении словами пересекающихся рядов-клеток; вопросы носят утвердительный характер.

- ребус — загадка, в которой искомое слово или фраза изображены комбинацией условных знаков или фигур, букв, цифр, рисунков и т.д.; изображение какого-либо слова или целого предложения при помощи комбинации цифр, букв, рисунков, знаков.

Вопросы должны быть содержательными, разнотипными, раскрывающими различные стороны актуальной темы, при этом посильными для аудитории. При составлении вопросов нужно учитывать различную степень подготовленности участников и их возраст. Поэтому вызвать интерес участников может та викторина, где будут вопросы разной степени трудности.

Наряду с обычными вопросами познавательного и занимательного характера викторина может включать «зрительные вопросы». Ведущим демонстрируются предметы, растения по выбранной теме и задаются детям соответствующие вопросы.

Творческие конкурсы-соревнования могут быть весёлыми и серьёзными. Обычно составляется цепочка конкурсов, ориентированных на разнообразное творчество детей, на детей разного возраста. Они должны соответствовать интересам школьников и содержанию деятельности в учреждениях социально-культурной сферы. Это будет являться хорошим стимулом в развитии познавательной активности, удовлетворения потребности детей в здоровом соперничестве, состязании ума, трудового рукотворчества, смекалки, художественных проявлений. Система досуговых конкурсов (цепочки) дает возможность каждому занять лидирующее положение в какой-то деятельности, стать «звездой первой величины».

Конкурс требует простых правил-условий (их вырабатывают организаторы), а также определенных форм поощрения.

Учитывая естественную потребность в здоровом соперничестве, состязании ума, трудового творчества, смекалке, физической силе и ловкости, взрослый должен предоставить детям и подросткам «поле конкурсных чудес», которое планирует успех всех и каждого как гарантию в творческой деятельности. Не каждому участнику удаётся быть «первым» или лучшим в учебной деятельности, но каждому хочется таким стать. Значит, необходимо конкурсную сферу расширять постоянно, помня о том, что конкурс — не самоцель, а лишь средство индивидуального самовыражения каждого ребенка.

К использованию творческих конкурсов предъявляются следующие требования:

- конкурс должен вызывать у игроков творческий подход;

- выполнение конкурса должно носить действенный характер, процесс развития;

- конкурс должен строиться таким образом, чтобы его можно было оценить без помощи жюри; критерии его должны быть следующими: количественный «кто больше?», качественный «кто точнее?», временной «кто быстрее?» и смешанный;

- запись сценария конкурса должна соответствовать общепринятым нормам;

- важной частью конкурса является мотивировка, делающая убедительным появление конкурса; чаще всего для мотивировки используются литературные или исторические факты, поэтому они превращают конкурс из бытового явления в явление эстетическое.

Не менее широкое распространение в досуговой практике имеют так называемые конкурсы-аукционы. По своему содержанию они представляют собой серию тематических вопросов и заданий, с которыми ведущие обращаются к участникам игрового состязания. Развлекательный аукцион состоит обычно из двух турнирных периодов. Первый, когда в игре участвуют все присутствующие — отборочные соревнования. На этом этапе побеждает тот, кто последним вносит наиболее существенное добавление, разъяснение к полученным ранее ответам. Во втором туре, строящемся по принципу развлекательно-игрового конкурса-зрели- ща, борются за личное или командное первенство определившиеся перед этим победители. Диапазон заданий в этом случае значительно расширяется. Наряду с разрешением вопросов традиционно-викторинного типа финалисты участвуют в художественных, спортивных и других состязаниях. Задания такого состязания строятся с расчетом на какие-то зрелищные реакции, а сам конкурс предполагает наличие зримых атрибутов борьбы, т. е. эта часть аттракциона должна «хорошо смотреться».

**Виды игровых программ**

1. Разовая игровая программа. Разовая игровая программа не требует подготовки участников. Участники включаются в игру, танец, хоровое пение непосредственно в ходе «действа». При этом предлагаемые игры могут быть самыми разнообразными: интеллектуальные игры за столом, забавы в игротеке, подвижные игры в кругу, в зале, на дискотеке. Занимают такие игры от получаса и более – в зависимости от возраста участников.

Для описания разовой игровой программы может быть достаточно сценарного плана.

Документом, подтверждающим квалификацию, мастерство, педагогическую культуру организатора игры, является литературный сценарий.

2. Игра-спектакль. Чтобы провести игру-спектакль, необходима группа ведущих игровой программы. Сюжет спектакля строится таким образом, что его сторонние участники без предварительной подготовки могут играть небольшие роли или выполнять задания, от которых будто бы зависит судьба героев спектакля.

3. Театрализованная игра. Требует погружения артистов и зрителей в определенную атмосферу, имеет четкую конструкцию игровой ситуации, достаточно длительный период подготовки. Темы таких игр могут быть самыми разнообразными.

В оформленном виде такая программа должна предусматривать для участников возможность самим участвовать в развитии сюжетов, разработке образов. Для ее проведения необходимо иметь:

– четко изложенные задачи;

– план подготовки игры;

– экспозицию (характеристику среды, обстановки, предшествующей началу действия);

– сценарий с описанием хода игрового действия, приемов включения участников в ту или иную ситуацию;

– список литературы для подготовки к игре.

4.Интеллектуальная игровая программа. Интеллектуальная игровая программа – это программа, где успех достигается, прежде всего, за счет мыслительных способностей человека, его эрудиции и интеллекта.

Основным типом интеллектуальных игр является викторина.

Викторина - форма интеллектуальной игры, где успех достигается за счет наибольшего количества правильных ответов.

Разновидности викторин:

- тестовая викторина - участники отвечают на вопросы и получают оценку («О, счастливчик!», «Что? Где? Когда?»);

- сюжетная викторина - организаторы придумывают игровой сюжет, например: лошадиные скачки, космическое путешествие, морская регата; участники соответственно становятся жокеями, космонавтами, моряками и т.д. («Полундра!», «Колесо истории»).

Стратегия - форма интеллектуальной игры, где успех обеспечивается за счет наиболее верного планирования участниками своих действий. Разновидности стратегий:

- ролевая стратегия - путь к успеху – через наилучшее исполнение роли, данной участнику игры («Экспромт-театр», «Яхта»);

- экономическая стратегия - путь к успеху – через успешные приобретения и продажи («Менеджер»);

- боевая стратегия - путь к успеху – через правильное планирование победы над противником (шашки, шахматы).

В реальной практике преобладают комбинированные формы интеллектуальных игр. Чаще всего это сюжетные викторины с элементами экономической стратегии. Особенность интеллектуальных игр – наличие вопросов, предлагаемых участникам. Поэтому одной из важнейших задач организаторов таких игр является качественный подбор и составление вопросов.

5. Конкурсно-игровая программа по заданной тематике предполагает предварительную подготовку участников. Это может быть турнир, КВН, всевозможные интеллектуальные игры-соревнования и др.

Для конкурсно-игровой программы в форме КВН необходим полный сценарий с формулировкой задач, описанием мероприятий, подготовительного периода, списком рекомендуемой литературы.

При организации КВН важно не превратить игру в обычный экзамен, лишить участников возможности импровизировать, проявлять выдумку, фантазию.

**Классификация игр**

- по области деятельности (физические, интеллектуальные, трудовые, социальные, психологические);

- по характеру педагогического процесса (обучающие, тренинговые, контролирующие, обобщающие, познавательные, воспитательные, развивающие, репродуктивные, продуктивные, творческие, коммуникативные, диагностические, профориентационные);

- по игровой методике (предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные, соревновательные, драматизации);

- по предметной области (математические, экологические, физические, искусствоведческие, музыкальные, литературные, прикладные, производственные, спортивные, народные, туристические, управленческие, экономические, педагогические, досуговедческие и др.);

- по игровой среде (с предметами и без предметов, компьютерные (игры-автоматы и аттракционы), осуществление посредством технических приспособлений; пространственно-временные).

Из всего многообразия игр выделены основные группы, которые можно отнести к условиям проведения игр, содержащим классификационные признаки:

- игры по времени проведения;

- игры по месту проведения;

- игры по возрасту участников;

- игры по степени регулирования;

- игры с предметами и без предметов;

- игры по содержанию.

**Общие требования к организации и проведению игр**

Исходя из опыта работы сельских учреждений культуры, необходимо напомнить общие требования к организации и проведению игр:

- Игра не должна быть опасной, но не следует избегать и трудных элементов, связанных с проявлением смелости, решительности.

- Игра не должна содержать продукты питания и воду, так как это может быть опасно для здоровья.

- Игровой инвентарь, различные атрибуты и реквизит должен быть безопасен, удобен, гигиеничен.

- В игре нельзя допускать эмоционального перенапряжения играющих и болельщиков, ибо игровые эмоции настолько возбуждают играющих, увлекают их, что они иногда не могут правильно оценить свои возможности и действия.

- В командных играх необходимо следить за тем, чтобы команды были равны по силам.

- Особое внимание необходимо уделить судейству игр. Судья обязан строго следить за точностью выполнения правил игры, чтобы не снизить воспитательного эффекта.

- Очень важно правильно подвести итоги игры. Целесообразно привлекать к разбору игр самих играющих. Объективный анализ приучает к правильной оценке своих действий, повышает сознательную дисциплину.

- Задания должны быть последовательны и логичны.

Необходимо учитывать характер предшествующих занятий и настроения играющих. Если это были занятия, требующие больших физических или умственных усилий, то нужна веселая, малоподвижная и несложная игра. Нагрузка в играх возрастает в соответствии с эмоциональным и физическим состоянием участников, связанным с соревнованиями и преодоление препятствий.

**Методика составления и проведения игровых программ**

Организатор должен предварительно продумать весь ход программы и предвидеть, какие моменты ее могут вызвать азарт, нечестное поведение играющих, падение интересов, чтобы заранее продумать, как предотвратить эти нежелательные явления. А также необходимо проверить все ли готово к проведению (в большей степени это касается реквизита, оформления и призов).

Необходимо помнить, что речь идет не только о заимствованной из каких-либо источников игры, а также и о создании оригинальной игры (авторская игра). Придумать игру - это значит определить и сформулировать основные драматургические понятия игры.

При разработке игры организатор должен учитывать возрастные особенности предполагаемых участников, их развитие, физическую подготовленность, количество, кругозор. Так же следует учитывать погодные условия (если проводится на улице), место проведения, наличие реквизита. Выбор также зависит от эмоционального состояния участников, от их взаимоотношений, от индивидуального стиля организатора, его особенностей.

1. Выбор, подготовка места. Место должно быть безопасным, комфортным, создающим или подкрепляющим соответствующую атмосферу. Перед проведением программы, мероприятия на местности, руководитель должен заранее ознакомиться с местностью и наметить условные границы для игры.

2. Подготовка реквизита. Желательно, чтобы он был ярким, красочным. Реквизит должен быть гигиеничным, по размеру и весу должен соответствовать силам участников. Количество реквизита также необходимо предусмотреть заранее.

3. Вовлечение, введение в программу (сюжет). Для успешного проведения (особенно развлекательной, шоу - программы), а также для того чтобы участники заинтересовались и быстро включились, желательно чтобы организатор находился в так называемом "легком весе". "Легкий вес" характеризуется эмоциональностью, подвижностью, раскрепощенностью, естественной улыбкой, приподнятым настроением. Введение в игру, программу, начало праздника и т.п. должно соответствовать сюжету и настроению программы. Например, на лирический лад может настроить соответствующая песня. У малышей началом ―путешествия по сказкам может служить письмо, полученное от сказочного героя с просьбой о помощи или приглашением в гости и т.д.

4. Объяснение правил. Успех программы в значительной мере зависит от ее объяснения. Приступая к рассказу, руководитель должен ясно представлять себе весь ход программы. Объяснять правила лучше тогда, когда игроки заняли необходимое положение на площадке. Рассказ должен быть кратким: длительное объяснение может отрицательно сказаться на восприятии, (исключение составляют игры с малышами, которые необходимо объяснять в сказочной форме). Рассказ должен быть логичным и последовательным.

Объяснение правил игры можно строить по следующему плану:

- игровая задача;

- роли и расположение на площадке;

- ход;

- правила, ограничения;

- представление жюри.

Если встречаются затруднения в четком, ясном изложении правил, то рекомендуется предварительно прописать объяснение на бумаге.

Деление на команды, распределение ролей - трудный момент. Трудный потому, что в играх есть роли главные и второстепенные, интересные и менее интересные. Организатор должен обеспечить положение, при котором участники будут равны по силам, в одинаковых условиях, в противном случае пропадет интерес. Если кто-то не хочет участвовать, предложите ему роль эксперта, наблюдателя, вашего помощника, следуя принципу: как можно меньше зрителей, как можно больше участников.

1. Деление на команды можно осуществить следующим образом:

- по времени года: кто родился зимой-летом, играют в одной команде, весной-осенью — во второй (не всегда удобно, т.к. получается не равное количество человек в командах);

- по разрезанным открыткам: игрокам выдаются разрезанные на равное число частей открытки, участники должны составить исходные открытки; те, кто имеют части одной открытки — играют в одной команде;

- игроки сами набирают команду (например, игра "Два корабля": выбираются капитаны, капитаны сами выбирают себе кока, юнгу и т.д., затем даются задания каждой категории игроков);

- при помощи игр-разбивок (например, «Расчет» (расчет на первый-второй и т.д.), «Сегминтация круга» (группу можно поделить пополам, проведя воображаемый диаметр круга от себя к участнику, напротив. В случае, если требуется более двух команд, круг просто разбивается на нужное число сегментов, «Цветоделение» (ведущий разбивает группы на команды по каким-либо признакам - по цветам или стилю одежды, цвету глаз и т.д.);

- при помощи многоуровневых жетонов.

2. Руководство (ведение) программой. Организатор (ведущий, конферансье) должен заинтересовать участников игрой (программой), увлечь их. Иногда стоит самому участвовать в программе, увлекая своим примером, поведением.

Необходимо чередовать конкурсы, игровые задания интенсивные и малоподвижные. Продолжительность зависит от характера программы, возраста и состава участников. Если программа (игра) командная, рекомендуется предусмотреть конкурсы (игры и т.п.) со зрителями (болельщиками).

3. Заключение, подведение итогов. Очень важно закончить программу своевременно, по принципу: получили удовольствие, но не переутомились. Но окончание не должно быть для игроков неожиданным ("последнее задание" и т.п.). Желательно что бы конец программы был результативным - победа, поражение, и т. п., он должен быть ярким, эмоциональным.

Там, где вкраплен сюжет, рекомендуется конец, соответствующий сюжету программы: начальник заставы "демобилизует" своих пограничников и отпускает их по домам.

4. Последующий разбор, анализ подготовки, проведения мероприятия (проводят организаторы, ведущие). Последующий разбор программы имеет большое значение. Объективный разбор приучает к правильной самооценке. При анализе отмечаются наиболее удачные моменты дела и те, кому мы ими обязаны. Неудачи также вычленяются, и обговаривается, как их избежать в дальнейшем. Рекомендуется ответить на вопросы: что помогало, мешало достижению результата, и т.п.

5. Последействие (публикация сценария, проведение программы для других участников, продолжение программы, изменение сценария и т.п.)

Технология игровой программы всегда начинается с ее моделирования:

1. Форма (скелет программы, фабула)

2. Содержание

3. Название

Игровая программа бывает различного типа:

- авторская;

- интеллектуальная;

- интерактивная;

- спортивная и т.д.

Формы представлены так:

Народные формы: ярмарки, посиделки, гулянья, скоморошины.

Исторически сложившиеся формы: балы-ассамблеи, маскарады, карнавалы, гостиные, салоны.

Современные традиционные формы: КВН, «Что? Где? Когда?», дискотека.

Производные формы: спектакль–игра, фестиваль-игра, концерт-игра, игра-экспедиция, игра-экскурсия, игра-акция, игра-аукцион.

Содержание - чем будет наполнена форма программы: конферанс, конкурсы, игровые моменты, концертные номера

Что ж форма найдена, содержание продумано теперь, как ни странно, самое главное - название.

Название - визитная карточка, манок. В наше время, когда все площадки борются за зрителя, хорошее название половина успеха. Что выберет потребитель билет на танцы или, например, "Детскотеку", "Пляскотеку", на "Фестиваль невероятных танцев", "Хороводные смотрины", "Танцевальный Клондайк"? Хотя большой разницы в содержании этих танцевальных игровых программ нет.

Формы игровых программ уже все давно известны, содержание можно придумать новое, плюс завлекательное название. Количество форм всегда меньше чем вариантов содержания, а вариантов содержания гораздо меньше, чем вариантов названия.

Театрализованные игровые программы подразделяют по следующим типам, когда программа ведется:

- от имени реального человека (самого себя)

- от вымышленного героя.

Программы, ведущиеся от реального человека, менее театрализованы, прибегать к такому способу хорошо, когда человек уже состоялся, как ведущий. Минус реального персонажа - лексический "пятачок", минимальный словарный объем, трафарет. Начинающему ведущему лучше общаться от имени маски. Каждый вымышленный персонаж обладает своим неповторимым набором слов, что не дает ведущему использовать штампы.

Когда программа пишется для вымышленного образа, главное для автора сценария и для ведущего выдерживать имидж до конца программы.

Так же нужно помнить и такое правило: любая игровая программа должна начинаться с игры! Условия игры должны прозвучать в первые 1,5 минуты.

Если в своей игровой программе вы используете творческий конкурс, то знайте либо итог не подводится (победила дружба), либо стоит усложнить конкурс каким - либо действием или игрой. Творческий конкурс без подведения итогов - забава.

Самое главное: не бояться нового, коллекционировать игры и конкуры, импровизировать, чаще общаться с коллегами, прислушиваться к критике. И всё у вас получится!

**Список литературы:**

01. Афанасьев С.П. Методика организации конкурсных программ / / Вестник КГПУ им. Н.А Некрасова, 1995 - № 1 – С. 57-61.

02. Бакланова Н.К. Профессиональное мастерство работника культуры. – М.: МГУК, 1994

03. Гацук С.Ю. Технологические аспекты подготовки анимационных программ // Пятая электронная Всероссийская научно-практическая конференция "Вуз культуры и искусства в образовательной системе региона", Октябрь – декабрь 2007 г.

04. Петров, В. М. и др. Летние праздники, игры и забавы для детей/ В. М. Петров. - М: Сфера, 2001.

05. Петров, В. М. Осенние праздники, игры и забавы для детей/ В. М. Петров. – М.: ТЦ Сфера, 2000.

06.И.И. Шангина «Русские дети и их игры»[Электронный ресурс]: URL: https://www.booksite.ru/fulltext/shan/gina/rus/

***Приложение 1***

**СЦЕНАРИЙ**

**Конкурсно-развлекательной программы «Забавы у русской печи»**

*Дата: 26.11.2021*

*Время: 11.00 ч*

*Место: фойе РДК «Горизонт»*

**Цель**: познакомить детей с бытом русского народа, с печью, как главной частью избы.

**Реквизиты и оборудование:**экран,письменный стол,чугунок, карточки с загадками, две коробки с дровами, деревянные ложки, печка, кувшин с молоком, блюдце или тарелка.

*Звучит весёлая музыка, детей встречает Хозяюшка*

**Хозяйка:** Здравствуйте!

Мир вам, гости дорогие,

Вы явились в добрый час -

Встречу теплую такую

Я готовила для вас.

Хлебосольством и радушьем

Знаменит родной наш край.

Здесь для вас и сказки русские

И медовый каравай.

**Хозяйка:** Приглашаю вас к себе на посиделки у печи с играми, с потехами, с шутками да прибаутками, с хитрыми загадками.

Ребята, а вы знаете, что в старину главной в доме была русская печь. Затрещит мороз, завоет вьюга, а на печи всегда тепло и уютно. Издавна русская печка отапливала жилье, в ней готовилась пища, выпекался хлеб, варился квас, сушились продукты, ягоды, грибы, травки разные. Сушили на печи одежду, на ней спали старики и дети.

**Хозяйка:** А в подпечье (*показывает*) жил покровитель дома - Домовой. За печкой хозяйки ставили угощенье для домового и приговаривали: «Прими гостинчике, да будь с нами поласковее, хозяин запечный».

*Хозяйка наливает из кувшина молоко и ставит угощение для Домового.*

**Хозяйка:** Клал печку печник, и был он самым уважаемым на селе человеком потому что, чтобы сложить печь, надо много знать и уметь. Неправильно сложенная печь дымила и не удерживала тепло, в ней пригорала пища.

Благодаря русской печи появилась и посуда особой формы: горшки да чугунки. (*Показывает)*. Ой! А в чугунке-то что-то есть. Да это загадки! Наверное, Домовой подложил**.**

*Хозяйка берет чугунок с загадками, садится на лавочку*

*и зачитывает загадки ребятам*

**Хозяйка:**

Сяду с вами я на лавку,

И немного отдохну,

Загадаю вам загадки,

Кто смышлёней, погляжу.

**Загадки**

**Хозяйка:**

Бабушка седа, бела

Зимой всем мила.

А как лето наступает

Про бабушку забывают. (Печка)

Весь день возле дров кланяется, а придет домой — растянется. (Топор)

Наш дед Ермолай,

Все ест, что ни дай. (Огонь)

Деревянная подружка,

Без неё мы - как без рук,

На досуге – веселушка

И накормит всех вокруг.

Кашу носит прямо в рот.

И обжечься не даёт. (Ложка)

Черный конь скачет в огонь. (Кочерга)

У нас в печурке золотые чурки. (Дрова)

**Хозяйка:** Правильно, это дрова. В старину печь топили дровами. Лучшими считались ольховые да берёзовые дрова: они хорошо горели и давали много тепла. Готовили дрова заранее, впрок, чтобы хватило на всю зиму. И я заготовила, вот они у меня где сушатся.

*Хозяйка идет через избу и достаёт коробку с дровами и нечаянно её роняет*

**Хозяйка:** Ой, вот я растяпа, уронила все дрова. Просто так и для утехи начинаю я

потеху. Предлагаю поиграть и ваши косточки размять! Мне нужны помощники, собрать все дрова, что я рассыпала. Для этого мне надо две команды. А условия будут самые простые.

**Игра «Собери дрова»**

*Для участия в конкурсе ребята делятся на две команды. Около каждой команды ставиться пустой ящик. Напротив, каждой команды, на определённом одинаковом расстоянии, высыпаются дрова. Задача участников команд первыми собрать все рассыпанные дрова. Кто первым сделал, тот и победил.*

**Хозяйка:** Молодцы, ребята! Показали свою ловкость. Теперь пришло время и всем повеселиться, предлагаю поиграть в русскую народную игру «Золотые ворота». Становитесь-ка в круг, играть будем!

**Игра «Золотые ворота»**

*Для участия в конкурсе ребята делятся на две команды и создают два круга. Один круг должен быть больше, другой меньше. Звучит песня-игра «Золотые ворота». Та команда, которая побольше, делает широкий круг, вторая команда под музыку проходит сквозь круг первой команды. Участники обеих команд, внимательно слушают текст песни, когда звучит текст: «… а на третий раз не пропустим вас!» участники первой команды опускают руки. Те, кто остался в этот момент в круге, выбывают из игры. Так игра идёт до последнего человека. Потом можно поменять участником местами и игру продолжить дальше.*

**Хозяйка:** Молодцы! Поиграли у печи, разогрелись. Присаживайтесь теперь все на свои места.Ответьте мне на вопрос, что еще в старину любили делать поздними вечерами у печи? (*Ответы детей*) Правильно! Сказки рассказывать и слушать! Я предлагаю вам вспомнить русские народные сказки, где есть печка. Я буду рассказывать маленькие отрывки из сказок, а вы мне будите говорить название сказки. Договорились?

**Игра «Угадай сказку»**

*Хозяйка зачитывает отрывок из сказки, а участники программы* *должны назвать из какой это сказки.*

1) Подошли они к избушке: «Поди, лиса, вон!» А она с печи: «Как выскочу, как выпрыгну, полетят клочки по закоулочкам». **(«Лиса и заяц»**)

2) Бежала девочка, бежала, видит, стоит печка: «Печка, печка, скажи, куда они полетели?» Печка отвечает: «Съешь моего ржаного пирожка, скажу». **(«Гуси-лебеди»**)

3) Углы в избе затрещали, крыша зашаталась, стены вылетели. И печь сама пошла по улице, прямо к царю. **(«По щучьему велению»)**

4) Был царский бал на отходе. Поехал царевич домой наперед, нашел там женину кожу, да и сжег ее в печи». **(«Царевна-лягушка»)**

**Хозяйка:** Какие вы молодцы, все сказки о печке угадали, а те, которое вы не смогли угадать, обязательно прочитайте.

Русская печка, ребята, на Руси называлась кормилицей. Бывало встанут поутру, так первым делом начинали растапливать печку. Ставили в печь три больших чугуна. Первый для щей, второй для каши, а третий для всех остальных надобностей. Посуда для русской печки была особой формы: горшки да чугуны должны иметь большую боковую поверхность, потому что посуда нагревается   в печи больше с боков. Кроме того, посуду такой формы удобнее доставать ухватом.

Ребята, а вы знаете какие продукты используют для приготовления каши в печке? Я буду называть продукты, если вы услышите названный продукт вам нужно, говорите «да», а если он не используется для приготовления каши – «нет».

Сорока-белобока задумала кашу варить,

Чтоб деток накормить. На рынок пошла

И вот что для каши взяла. Парное молоко – (*да*)!

Куриное яйцо – (*нет*)! Крупа манная – (*да*)!

Капуста качанная – (*нет*)! Соленый огурец – (*нет*)!

Мясной холодец – (*нет*)! Сахар да соль – (*да*)!

Белая фасоль – (*нет*)! Масло топленое – (*да*)!

Рыбка соленая – (*нет*)! Лавровый лист – (*нет*)!

Китайский рис – (*да*)! Чернослив да изюм – (*да*)!

Шоколадный лукум – (нет)! Перец болгарский – (*нет*)!

Соус татарский – (*нет*)! Клубничное варенье – (*да*)!

Бисквитное печенье – (*нет*)! Да, славная каша получилась.

**Хозяйка:** Теперь можно и кашу большой ложкой покушать! У меня для этого заготовлена еще одна весёлая игра. Для этой игры я приглашаю шесть участников.

**Игра «Ложки»**

*В центре игровой площадки на столе лежат ложки, на одну меньше, чем количество игроков. Дети, взявшись за руки, ходят вокруг и говорят стишок:*

*Кашу мы варили,*

*Ели да хвалили.*

*Маленькой Дуняше*

*Не хватило каши.*

*Ты не плачь, Дуняша,*

*Будет тебе каша,*

*Погоди немножко,*

*Принесу я ложку.*

**Хозяйка:** Ребята, а вы знаете, что раньше ни один праздник не обходился без частушек?! Я очень люблю праздники, песни и частушки! А вы любите праздники? А это мы сейчас проверим! (*Для игры приглашаются 7 участников*)

**Хозяйка:** Ой, и везде гармонь играла,

Балалайка подпевала,

Небылицы всем рассказывала!

**Игра «Частушки запевай»**

*В центр избы приглашаются ребята, им раздаётся листики, на которых написан текст частушки, которую под музыку они должны исполнить.*

**Хозяйка:** Рано утром вечерком,

Поздно на рассвете

Баба ехала пешком

В ситцевой карете.

*Дети поют частушки*

1. Сидит ежик на берёзе,

Новая рубашка,

На головке сапожок,

На ноге фуражка.

2. Мои щёчки что цветочки,

Губки мои аленьки,

Я девчонка боевая,

Хоть ещё и маленька!

3. Уж ты пятка, носок,

Выковыривай песок.

Уж я так попляшу-

Всю избу вам распашу.

4.Я плясал в три ноги,

Потерял я сапоги.

Оглянулся назад –

Сапоги мои лежат.

5. На дворе по лужку

Бегают утята.

А я с печки босиком,

Думала ребята.

6. Чтобы печка разгорелась,

Надо жару поддавать.

Чтоб частушка лучше пелась,

Надо пляской помогать.

**Хозяйка:**Как весело и тепло у нашей печки. А сейчас место русской печи заняли электрические и газовые плиты. Но нет в них главного - той особой теплоты, которую чувствуешь, глядя на русскую печь. Ребята, вам понравилось у печи отдыхать? А сейчас приглашаю всех посмотреть мультфильм «Гуси-лебеди»

**Просмотр мультфильма «Вовка в Тридевятом царстве»**

**Хозяйка:** Как быстро пролетело время возле вашей печки! Я думаю, что возле нашей печки – символа домашнего тепла и уюта мы встретимся еще не раз. Всем спасибо за вниманье, за игру, за звонкий смех. Говорю вам до свиданья! Снова в гости жду вас всех!

***Методическое издание***

**Главный редактор:** Шурыгина Н.Ш. заведующий методическим отделом МБУК ЛР РК «Районный Дом культуры «Горизонт»

**Составитель:** Мудрецкая Т.А. художественный руководитель МБУК ЛР РК «Районный Дом культуры «Горизонт»

Муниципальное бюджетное учреждение культуры Ленинского района Республики Крым «Районный Дом культуры «Горизонт», юридический адрес: Республика Крым, Ленинский район, поселок Ленино, улица Пушкина, дом 20.

**Телефон:** 7 (36557) 4-04-09; **E-mail:** rdklenino@mail.ru

**сайт:** http://gorizont-rk.ru/