



**СБОРНИК
МЕТОДИЧЕСКИХ
РАЗРАБОТОК
И
РЕКОМЕНДАЦИЙ**



ОБЛАСТНОЙ КОНКУРС МЕТОДИЧЕСКИХ
РАЗРАБОТОК

«Фактор роста – 2017»

**СБОРНИК
МЕТОДИЧЕСКИХ РАЗРАБОТОК
И
РЕКОМЕНДАЦИЙ**

ТОМСК -2017

Областной конкурс методических разработок «Фактор роста» в рамках областного конкурса методических служб «Вектор развития» проводится информационно-методическим отделом ОГАУК «ДНТ «Авангард» с 2014 года, с 2015 года входит в состав Губернаторского фестиваля народного творчества.

В 2017 году областной конкурс «Фактор роста» был посвящён Году экологии, в нём приняли участие двадцать два руководителя и специалиста из 14 районов Томской области. Конкурсные работы оценивались по двум номинациям: «Родная земля» и «Содружество».

В данный сборник вошли две разработки лауреатов I степени – это «Методические рекомендации по разработке и проведению экологической игры-квеста», автор Любовь Валерьевна Силюта, художественный руководитель Дома культуры г. Кедрового (номинация «Родная земля»); и «Методическая разработка «Сохранение народной культуры через игру-квест», автор Любовь Павловна Бобина, руководитель театральной студии «13 ОКНО», МАУ «Центр культуры» Зырянского района (номинация «Содружество»).

Обе разработки раскрывают методы организации и технологию проведения мероприятий в формате игры-квеста на конкретных примерах.

В «Методических рекомендациях по разработке и проведению экологической игры-квеста» поэтапно раскрывается путь от разработки темы, выбора цели, постановки задач и до проведения мероприятия на примере экологического квеста «Пятый элемент». Материал содержит анализ мероприятия, необходимые выводы и предложения.

В методической разработке «Сохранение народной культуры через игру-квест» автор делится опытом проведения игры-квеста «Там, на невиданных дорожках» в рамках областного конкурса тематических игровых программ «Карусель затей». В работе представлен подробный материал по созданию игрового квеста по мотивам фольклора и мифологии мордовского народа.

ОРГАНИЗАЦИЯ И ПРОВЕДЕНИЕ ЭКОЛОГИЧЕСКОЙ ИГРЫ-КВЕСТА МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ

**Автор - Любовь Валерьевна Силюта,
художественный руководитель
Дома культуры г. Кедрового**

От автора. Немного неформально

Я совершенно уверена в том, что каждый, кто профессионально занимается написанием сценариев, чаще или реже, но непременно сталкивается с пресловутой ситуацией «творческого кризиса». И если вы читаете данную разработку, значит, вам как никому другому знакомо это тягостное состояние, когда цели и задачи определены, аудитория известна, материала собрано почти на диссертацию, сроки поджимают, руководство нервничает, а у тебя работа «колом стоит»... Ну, не рождается образ программы, и всё тут!

Похожее чувство возникает, когда пытаешься собрать кубик Рубика: вроде бы, сложил одну сторону, вторую, третью, начинаешь браться за четвёртую – рушится всё, что было сделано ранее. Вот ведь незадача! И дело тут вовсе не в руках, которые «не так

заточены», и не в отсутствии таланта, и не в двухнедельном недосыпе... Просто ты не знаешь технологии складывания кубика Рубика.

В отличие от инструкции или алгоритма, где каждый шаг строго регламентирован, технология, прежде всего, предполагает понимание сути происходящих процессов. И уже в рамках этого понимания возможно использование различных методов и способов работы с материалом. Задачи социокультурной сферы также решаются при помощи технологий, что, к слову сказать, ничуть не ущемляет самой природы творчества.

«А как же музы, пегасы, вдохновение?!» - воскликнет ревнитель одухотворённо-возвышенного отношения к жизни. Осмелюсь напомнить, что работники культуры – это далеко не вольные художники, готовые за идею продать «свой дом, картины и кров». Они – обыкновенные ремесленники, трудяги, вынужденные искать компромисс между необходимостью выполнять социально важные задачи, поставленные обществом, и возможностью творчески реализоваться.

Конечно, без музыки в нашем деле никуда. Но я давно заметила, что чаще всего она прилетает к тем, кто подготовил для неё добротную и комфортную посадочную площадку. Именно о том, как оборудовать такой аэродром (не запасной, а постоянно действующий), я и хочу рассказать в данной методической разработке. В качестве примера приведу **квест** – сюжетно-ролевую игру, которая в настоящее время набирает всё большую популярность в индустрии развлечений, а также успешно внедряется новаторами в клубную сферу.

Динамичная форма данной программы, возможность проводить её в любом месте и с самой разнообразной аудиторией, широкий выбор тем и вариативность заданий – всё это делает квест практически беспроблемным мероприятием, которое к тому же не требует написания высокохудожественного сценария и длительных репетиций. Хотя... Если есть желание и возможности, в структуру квеста можно включить и сложные театрализованные моменты. Но об этом позже.

«Квест – это классно, это здорово, это реально другая реальность!» - вот такими эпитетами описывали свои впечатления старшеклассники – участники приключенческой ролевой игры «Мел судьбы». Эта программа была проведена в Кедровом в 2014 году в рамках марафона творческих акций «Наркостоп» и получила диплом 1 степени областного фестиваля-конкурса «Я выбираю жизнь!»

«Мел судьбы» был «пробным шаром» в освоении нами жанра квеста, а потому меня, как режиссёра, долго не покидали сомнения: вызовет ли программа должный интерес у подростков? Однако неуверенность рассеялась, как только игра началась: ребята включились в неё с таким азартом, какого мы давненько не видели среди молодёжи. Оценка областного конкурса и положительные отзывы членов жюри ещё раз подтвердили, что мы на правильном пути и что непременно нужно продолжать осваивать этот современный, интерактивный, многоликий и невероятно увлекательный жанр!

Сейчас в план работы Дома культуры г. Кедрового ежегодно включаются игры-квесты по разнообразным темам. Наиболее массовыми и зрелищными из

них стали: «Время выбрало нас» (тема Великой Отечественной войны), «30 шагов по любимому городу» (экологическое воспитание, краеведение, 30-летний юбилей г. Кедрового), «Пятый элемент» (экологическое воспитание). С каждым годом количество участников подобных мероприятий растёт, расширяются и возрастные рамки: летом 2017 года в эколого-краеведческом квесте было одновременно задействовано около 100 школьников (от 7 до 16 лет). Более того, желание принять участие в ролевой игре выразила и молодёжь 20-35 лет, которая в нашем городе «тяжела на подъём» и редко проявляет инициативу.

Итак, надеюсь, что мне удалось вызвать первоначальный интерес у читателя. Далее я постараюсь не перегружать свой текст излишними нотационностью и теорией – оставим всё это для официальных документов. Мне хочется обратиться к коллегам простым и живым языком, рассказать о плюсах и минусах квеста, об «изюминках» и «подводных камнях», которые нам удалось нащупать методом проб и ошибок. А самым большим вознаграждением для автора будет ваш эмоциональный отклик на данную работу. Пусть

те, кто не знал об описываемом жанре, рискнут его освоить, а успешно практикующие – обобщат свои знания и, возможно, тоже захотят поделиться наработками.

Приятного всем прочтения, свежих идей и вдохновенных муз!

ВВЕДЕНИЕ

«Мы начинаем этот квест... Для чего? Для кого?»

У каждого работника культуры свой подход к организации мероприятия. Одни начинают с поиска свежих идей на просторах Интернета, другие – составляют планы и сметы, третьи – отряхивают от пыли времён сценарии десятилетней давности, ссылаясь на то, что «всё новое – это хорошо забытое старое». Лично я первым делом пытаюсь понять интересы и психологию аудитории, с которой предстоит работать. Именно это является той почвой, на которую нам предстоит сеять «разумные, добрые и вечные» семена целей и задач. И от того, насколько хорошо эта почва подготовлена, зависит, приживутся ли наши ростки.

Итак, перед организатором поставлена задача: провести программу по экологическому воспитанию для подростков. По опыту мы знаем, что простые викторины, просмотры слайдовых презентаций и даже некогда популярные интеллектуальные игры вряд ли заинтересуют современную молодёжь. Конечно, можно договориться с учителями и привести школьников на меро-

приятие «добровольно-принудительно», однако в этом случае не стоит ждать от участников азарта и эмоционального накала в зале.

Стоит признать, что традиционные формы и методы клубной работы постепенно теряют свою эффективность. Это происходит, потому что реалии современной жизни предлагают человеку массу возможностей для удовлетворения эмоциональных и интеллектуальных потребностей. Интернет, сотовая связь, цифровое телевидение, развитая индустрия развлечений – всё это зачастую подменяет общепринятые культурные ценности.

Сейчас, если люди и решают потратить своё драгоценное время на посещение культурного события, то они непременно ждут от него ярких впечатлений. А наиболее сильные эмоции человек испытывает, когда происходящее касается его лично, когда он непосредственно вовлечён в действие или даже имеет возможность повлиять на результат. И в этой связи нам, конечно, никак не обойти стороной тему интерактивности. Понятие «интерактивный» означает «содержащий элемент взаимодействия с пользователем, зрителем или читателем». Само слово «интерактивный» состоит из «интер» (между-) и «активный» (действенный).

Можно придать черты интерактивности практически любому мероприятию, и для этого нужно позволить участникам контактировать не только с ведущим (например, отвечать на вопросы), но и взаимодействовать между собой (работа в группах), с окружающей действительностью (поиск предметов, исследование местности, фото- и видеосъемка), с информацией (поиск ответов при помощи книг, электронных девайсов, опрос прохожих и т.п.).

Освежив в памяти теорию, вернёмся к нашей целевой аудитории и её интересам, которые, как известно, рождаются из потребностей. Чего хотят подростки? Общаться, развлекаться, искать приключения, получать новые ощущения, двигаться, самоутверждаться, проявлять независимость, демонстрировать таланты и лидерские качества, ощущать поддержку и понимание со стороны окружающих.... Этот список можно продолжить, но, к сожалению, в нём не будет необходимого нам пункта – «получать экологическое воспитание», потому как это потребность не личностная, а общественная.

Что сделает предприимчивый организатор, чтобы удовлетворить желания аудитории и при этом не упустить возможность решить социально значимые задачи? Он выберет такую форму мероприятия, которая позволит сочетать интерактивные технологии и необходимое нам информационное наполнение. На мой взгляд, самым всеобъемлющим и универсальным в этом плане является жанр квеста, ведь он объединяет в себе и лихо закрученный сюжет, и двигательную активность участников, и интеллектуальные задания, и коммуникацию, и возможность использования информационных технологий.

СЮЖЕТНО-РОЛЕВОЙ КВЕСТ: СОВРЕМЕННО, ИНТЕРАКТИВНО, ЭФФЕКТИВНО

Квест – это один из жанров приключенческой игры, требующий от игроков решения умственных задач для продвижения по сюжету. Сюжет может быть predetermined или же давать множество исходов, выбор которых зависит от действий игрока. В переводе с английского quest означает «поиск, выполнение поручений».

В мире компьютерных игр под квестом понимают

интерактивную историю, в которой игрок управляет главным героем и последовательно проходит сюжетную линию, выполняя различные задания. Основными элементами такой игры выступают тщательное исследование игрового мира и разрешение всевозможных головоломок.

В реальной жизни квестом называют салонную или уличную игру, в рамках которой участникам необходимо выполнить ряд заданий и прийти к определённому результату. Формы проведения таких игр довольно разнообразны. Их устраивают в домашних условиях, на городских улицах или в специальных помещениях, оборудованных соответствующими декорациями.

Как игровой жанр квест сформировался задолго до появления Интернета и изначально предполагал выполнение каких-либо заданий, записанных на бумажках. В 1990-х годах во многих странах мира стали играть в квесты-головоломки, а в 2006 году появился один из первых реальных квестов, каким мы знаем его сегодня. Назывался он «Origin» и составлялся по мотивам знаменитых произведений Агаты Кристи.

Самый известный квест в России – популярное приключенческое шоу «Форт Боярд». Цель игры – охота за золотом форта. Команде из шести участников необходимо выдержать различные физические и интеллектуальные испытания, чтобы выиграть ключи и подсказки, которые помогут получить сокровища.

В культурно-массовой работе также существуют традиционные формы мероприятий, построенные по принципам квеста. Одна из таких игр – «Поиск клада», где участники последовательно находят записки с подсказками, которые помогают им двигаться к цели. Вторая похожая форма – это «Кругосветка» или «Путешествие по станциям», где игрокам необходимо пройти все этапы пути в соответствии с маршрутным листом или картой. Сюжетно-ролевой квест, который далее будет рассмотрен более подробно, есть ни что иное как усложнённая модель «Кругосветки».

КАК СОЗДАТЬ ЭКОЛОГИЧЕСКИЙ КВЕСТ?

I этап: Разработка темы, выбор цели, постановка задач

Думаю, никого не придётся убеждать в том, что тема охраны окружающей среды актуальна всегда, и вспоминать о ней мы должны не только в рамках Года экологии. Состояние нашей с вами планеты становится всё более тяжёлым, и ни один человек уже не может быть отстранён от этой проблемы.

Учреждения культуры имеют все необходимые ресурсы, чтобы донести до людей важность решения экологических вопросов и повлиять на выбор ими ценностных ориентиров. Особенно важно вести такую работу среди подрастающего поколения, подключая к воспитательным мероприятиям педагогов, родителей, специалистов в области природоохранной деятельности и, конечно, общественность.

Организатору мероприятий экологической направленности необходимо понимать, что каждая его игровая, театрализованная или интеллектуальная программа оставит след в памяти ребёнка, станет пусть и маленьким, но важным кирпичиком в форми-

ровании личности. Именно поэтому организатор должен иметь широкий кругозор, а также обладать основными компетенциями в области экологии и педагогики.

При наличии опыта специалисту не сложно будет понять, для кого и зачем готовится мероприятие, а также определить его цель и задачи. Не стоит игнорировать этот этап, ведь он даёт возможность чётко определить направление работы, спрогнозировать результаты и выбрать средства их достижения.

Обобщённо цель игровой программы экологической направленности можно сформулировать так: «Привлечение внимания детей и подростков к проблемам окружающей среды». Это значит, что мы не должны «замахиваться» на глобальную миссию «спасти мир», но при этом вполне можем дать детям возможность почувствовать себя супергероями, предложив им соответствующую игровую ситуацию, и уже эта ситуация пробудит интерес к теме защиты природы.

Далее цель необходимо конкретизировать задачами – это внесёт в работу ещё большую определённость. Например, разрабатывая для подростков квест «Пятый элемент», я ставила перед собой следующие задачи:

- формирование экологической культуры поведения;
- обобщение эколого-краеведческих знаний;
- развитие познавательной, творческой и физической активности;
- создание условий для интересного, полноценного и активного досуга школьников.

II этап: КОНСТРУИРОВАНИЕ

Теперь, когда нам предельно ясно, в каком направлении двигаться, можно перейти к самому увлекательному этапу – конструированию или монтажу квеста.

Базовую модель построения игры можно представить следующим образом:

- 1) постановка проблемы;
- 2) определение игровой цели;
- 3) составление маршрута;
- 4) подбор заданий;
- 5) работа с актёрами и подготовка реквизита.

Работа над сюжетно-ролевым квестом всегда начинается с придумывания истории. Это предлагае-

мые фантазийные обстоятельства, в которых будет проходить игра. Мы можем условно отправить участников в Тридевятое царство, на далёкую планету, в прошлое или в будущее... События могут разворачиваться и в реальном мире – на территории города, в лесу или даже в помещении, лишь бы там игроков ждали приключения.

На данном этапе организатору квеста неоценимую помощь окажут литературные произведения, популярные фильмы или телепередачи – по их мотивам вы легко сможете придумать собственную историю: «По следам капитана Гранта», «В пещере Острова Сокровищ», «Тайна трёх богатырей», «Загадки Хогвардса» и т.п.

Игра пройдёт с особым эмоциональным накалом, если мы на начальном этапе поставим перед участниками **проблему**, разрешить которую могут только они и никто больше.

Например, для создания квеста «Пятый элемент», я использовала основные понятия и идею одноимённого кинофильма. В результате получилась примерно следующая завязка сюжета:

...Земляне (они же участники игры) получают космическое видеопослание, в котором говорится, что

наша планета и её население скоро будут уничтожены. Оказывается, Земля – это всего лишь неудавшийся эксперимент одной из инопланетных высокоразвитых цивилизаций. Человечество не оправдало ожиданий. Люди получили уникальные условия для жизни, но так и не научились их ценить. Они губят природу, загрязняют окружающую среду, убивают животных ради наживы, бездумно используют полезные ископаемые, ведут войны друг с другом, изобретают смертоносное оружие... И всё же Высший Разум даёт землянам ещё один шанс спасти свою планету и остаться людьми. Им нужно за два часа найти пять главных элементов жизни, иначе мир будет обречён на гибель. (оригинальный текст видеопослания представлен в Приложении 1).

В данном случае **игровая цель** – понять, какие пять элементов имеются в виду, и найти их. Для этого участники должны разделиться на 4 команды и отправиться в путь. И здесь организаторам нужно приложить немало усилий, чтобы этот путь оказался интересным и насыщенным разными неожиданностями. К тому же необходимо чётко продумать алгоритм передвижения каждой команды, рассчитать время, не

обходимое на выполнение заданий, составить индивидуальные маршруты, чтобы не случилось накладок, и команды не оказались одновременно на одном и том же этапе.

Итак, приступаем к **составлению маршрута**. В нашем случае игра проходила на территории города в квадрате около 1 км². Организаторы заранее сделали обход местности и отметили на карте наиболее заметные объекты, которые можно обыграть (игровые локации¹).

Желательно, чтобы локация сама по себе представляла интерес для исследования, таила в себе неизвестность и таинственность. Например, это может быть тёмный подвал, недостроенный дом, заброшенный участок и т.п. При этом важно помнить, что все эти места должны быть безопасными для участников, а перед началом игры с ребятами необходимо провести инструктаж по технике безопасности.

После определения маршрута можно приступать

¹ **Локация** – это отдельный участок общего игрового пространства (индустриальный или природный объект, здание, культурная достопримечательность).

к **подбору заданий**, которые мы разместим в локациях (*примеры заданий представлены в Приложении 2*).

По виду деятельности задания они могут быть следующими:

- интеллектуальные (загадки, вопросы, головоломки, шарады, мини-кресворды);
- творческие (нарисовать, изобразить, сфотографировать, спеть, станцевать);
- спортивные (пройти полосу препятствий, отжаться, пробежать, попасть в цель);
- коммуникативные (спросить что-то у прохожих, найти в толпе человека по определённым приметам, позвонить по указанному телефону);
- исследовательские (самостоятельно найти информацию в библиотеке, в интернете).

Если позволяют условия, то задания можно написать мелом или водоземulsionной краской на стенах, асфальте, бетонных ограждениях. Можно оформить их в виде записок, манускриптов, кусочков карты, паззла, камней и тщательно спрятать в локациях (закопать, положить в бутылку и «утопить» в ёмкости с водой, высоко повесить).

Также замечательным приёмом является введение в сценарий дополнительных персонажей, которые становятся носителями заданий и ведущими на данном этапе. Например, у нас в разных по тематике играх такими героями были: Чёрный человек, Старушка-травница, Хранитель ключей, Шаман, Цыганка, Мудрый старец, Старьёвщик, Уличный музыкант, Спецагент. Кроме этого, мы договаривались с реальными людьми (продавцами в магазинах, работниками полиции и пожарной охраны, работниками библиотеки, дворниками), и они также с радостью нам помогали.

Элементы театрализации и **участие актёров** позволяют «оживить» квест, сделать его ещё более реалистичным и захватывающим. Важно, чтобы образы героев, их костюмы и грим производили впечатление на участников, заставляли поверить в себя. Также не стоит забывать о **реквизите**, который в приключенческой игре должен быть «таинственным». Игроки с азартом будут искать шифры, старинные свитки, волшебные артефакты, собирать различные ключи и открывать ими сундуки. Чем больше вы по-

грузите участников в атмосферу выбранной темы, тем сильнее будет эмоциональный отклик и, соответственно, заметнее эффект от программы.

III этап:

ПРОВЕДЕНИЕ ИГРЫ

В процессе проведения игры можно выделить следующие основные этапы:

- общий сбор участников (деление на команды можно произвести заранее, а можно – в начале игры);
- вводная (завязка сюжета – посвящение участников в историю);
- объяснение правил игры, инструктаж по технике безопасности;
- отправка участников по маршрутам;
- фиксирование результатов игры (время прохождения маршрута каждой командой, достижение игровой цели);
- подведение итогов, награждение, рефлексия.

Для управления процессом квест-игры «Пятый элемент» мы сформировали «координационный штаб», который отслеживал прохождение командами

маршрута при помощи мобильного приложения WhatsApp. С каждой командой работал куратор (по легенде – представитель спецслужбы), которому на телефон приходили от игроков отчёты о выполнении заданий. Чем интереснее вы придумаете форму отчёта, тем лучше.

Это может быть: общее селфи команды с найденным артефактом, аудиозапись расшифрованного текста, видеозапись выполнения творческого задания, фото ключевого объекта и т.п.

В ответ на каждый отчёт куратор отправлял ориентировку на следующее задание. Подсказка может быть как прямой (например, «идите к остановке 1-го микрорайона»), так и косвенной (ребус, загадка, фотография детали искомого объекта и т.п.) Некоторые этапы игры не предполагали отправки отчёта куратору – здесь правильно найденный ответ на задание сам становится ориентиром. Например, ребята решают числовую задачку и находят комбинацию цифр, которая напоминает номер телефона. Они сами должны догадаться, что необходимо позвонить и «что-то узнать». Лично я очень люблю такие задания, кото-

рые позволяют игрокам проявить сообразительность и максимальную самостоятельность в принятии решений.

В квесте «Пятый элемент» участвовало 4 команды школьников 12-15 лет (по 15 человек в команде). В процессе игры ребята успешно выполнили задания на экологическую тематику и нашли 4 элемента жизни: воду (принесли в бутылке, полученной на одном из этапов), землю, воздух (в воздушном шарике), огонь (в виде одной спички в коробке). Пятым, и самым важным элементом, являлась «любовь». Это команды поняли не сразу, а только после того, как кураторы посоветовали им вспомнить текст обращения Высшего Разума, где специально несколько раз повторялось это слово. И это не случайно, ведь именно любовь помогает нам созидать, творить и бережно относиться к тому, что мы имеем.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В современных условиях, чтобы работа с подростками по экологическому воспитанию была более эффективной, необходимо использовать интегрированный подход, предполагающий взаимосвязь творчества, умственной и физической активности.

При использовании игр, в которых моделируется ситуация и происходит чередование видов деятельности, ребята более внимательны, сосредоточены, заинтересованы и имеют возможность в полной мере реализовать свой потенциал. К тому же сюжетно-ролевой квест как одна из наиболее удачных интерактивных форм отлично справляется с командообразованием, помогает выявить лидерские качества, почувствовать независимость и ответственность за происходящее.

ТЕКСТ ОБРАЩЕНИЯ К ЗЕМЛЯНАМ

*Земляне! С вами разговариваем мы – представители
Высшего Разума...*

*Вы думали, что люди – это единственная цивилизация
во Вселенной? Вы ошибались.*

*Планета Земля появилась в космическом простран-
стве благодаря нашей высокоразвитой расе. Это был науч-
ный эксперимент.*

*Вы должны были заметить одну закономерность. Дру-
гие планеты регулярно подвергаются атакам блуждающих ко-
мет, астероидов, болидов... А на Землю до сих пор не упало ни
одно относительно крупное космическое тело.*

*Это мы защищаем вашу планету от глобальных ка-
тастроф, чтобы все живое на ней могло существовать и
развиваться.*

*Мы хотели, чтобы Земля стала лучшим местом во
Вселенной, где царят жизнь, гармония и красота. Но наш
эксперимент не удался.*

*Мы создали существо, которое назвали «человеком ра-
зумным». Мы наделили его возможностью думать. Однако че-
ловечество всё это время использовала свой ум не для того,
чтобы процветать, а в целях уничтожения жизни на Земле.*

Вы постоянно воюете друг с другом.

Вы используете страшнейшее химическое и биологическое оружие.

Однажды вы даже сбросили на мирные города ядерные бомбы.

Вы истребляете животных ради наживы.

Вы засорили отходами своей жизнедеятельности сушу, воду и воздух.

Вы загрохотали разным хламом даже околоземную орбиту.

Вы безмерно качаете из недр Земли нефть, добываете другие ресурсы, не думая о том, что когда-то они могут закончиться.

Вы ненавидите всё живое. Вы забыли, что такое любовь...

Вы забыли, что такое любовь...

Вы забыли, что такое любовь...

И потому мы приняли решение уничтожить Землю. Это произойдёт сегодня.

Но всё же мы даём вам последний шанс спасти планету.

Для этого вы должны найти пять главных элементов жизни, и понять, насколько они важны.

У вас есть ровно два часа.

Время пошло.

ПРИМЕРЫ ЗАДАНИЙ ДЛЯ ЭКОЛОГИЧЕСКОГО КВЕСТА

Локация 1: ДОМ КУЛЬТУРЫ

Задание на старте:

- придумайте экологическое название команды.
- сделайте общее селфи команды.
- отправьте селфи и название своему куратору.

Переписка в WhatsApp:

Команда отправляет куратору общее селфи и придуманное название своей команды.

Куратор пишет ответ: «Ищите «след» в книжном царстве».

Локация 2: БИБЛИОТЕКА

Участники находят книгу «Ядерный след». В этой книге задание:

«6 и 9 августа 1945 года на японские города Хиросима и Нагаски были сброшены атомные бомбы. Это единственный в истории человечества пример боевого применения ядерного оружия. Сразу от взрывов погибло 150 тысяч человек, ещё около 200 тысяч умерли в течение первого года после трагедии.

Японская девочка Садако Сасаки в трёхлетнем возрасте получила облучение при взрыве. Внешне она росла

здоровым ребёнком, а когда ей исполнилось 12 лет, врачи поставили страшный диагноз – лейкемия. Это было последствие лучевой болезни.

Девочка очень хотела жить! Она знала древнюю японскую легенду, в которой рассказывается, что если сложить из бумаги тысячу журавликов, то любое желание исполнится.

Садако начала делать журавлей. Свою тысячу она сложила к концу августа 1955 года и продолжала складывать дальше. Её одноклассники, друзья и дети по всему миру подключились к этой акции. Ими было сложены миллионы журавликов в поддержку всех тех, кто пострадал от лучевой болезни... Но желание Садако так и не исполнилось. В октябре девочка умерла.

С тех пор бумажный журавлик является символом веры, стремления к жизни и противодействия ядерному загрязнению окружающей среды.

Пусть каждый из вас сложит из бумаги такой символ. За помощью вы можете обратиться к работникам библиотеки.

Отправьте общее фото команды с журавликами в руках своему куратору».

Переписка в WhatsApp:

Команда отправляет куратору фото с журавликами.

Куратор пишет в ответ: «Финская школа».

Локация 3: ФИНСКАЯ ШКОЛА

У финской школы проходит экологическая викторина. Команде даётся задание ответить на вопросы по первому элементу - вода.

Вопросы:

Материк, на котором содержится 80% пресной воды нашей планеты? (*Антарктида*)

Самый большой океан? (*Тихий*)

Вид атмосферных осадков, образующихся на поверхности земли, растениях, автомобилях и других предметах путём конденсации. (*Роса*)

В детской песенке их называют «белогривыми лошадками». (*Облака*)

Самое глубокое пресное озеро в мире? (*Байкал*)

Что объединяет все эти вопросы? (*Вода*)

Отправить шесть ответов своему куратору.

Переписка в WhatsApp:

Команда пишет куратору: «Антарктида; Тихий; Роса; Облака; Байкал; Вода».

Куратор отвечает: «Ближайший магазин».

Локация 4: МАГАЗИН

Перед магазином написано:

«Вода – это жизнь! ПРОДАВЕЦ ЗНАЕТ».

Подходят к продавцу, он их просит назвать химическую формулу воды (H_2O).

При правильном ответе продавец выдаёт воду в бутылке.

На бутылке написано задание:

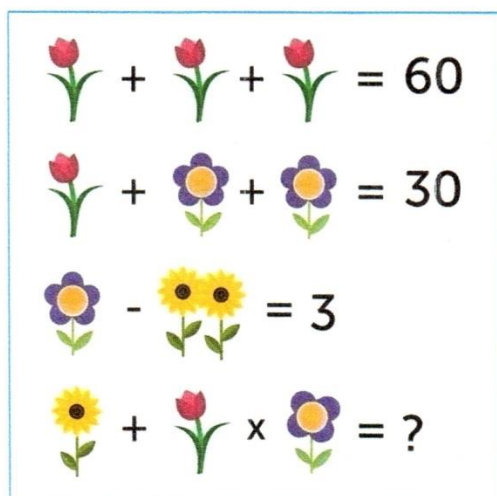
«При какой температуре вода превращается в лёд? Ответ отправьте куратору».

Переписка в WhatsApp:

Команда пишет: «0».

Куратор высылает фото доски объявлений.

Локация 5: ДОСКА ОБЪЯВЛЕНИЙ



На доске висит «объявление» (головоломка), которую необходимо решить:

Ответ отправить куратору.

Переписка в WhatsApp:

Команда пишет:

«101».

Куратор высылает команде картинку – дорожный знак «автobусная остановка».

Локация 6: ОСТАНОВКА

За остановкой задание:

Переписка в WhatsApp:

Команда пишет: «Огонь».

Куратор высылает фотографию здания лесничества.



Локация 7: ЛЕСНИЧЕСТВО

Возле лесничества мелом написано задание:

«В случае пожара звони 01. Хочешь что-то найти – звони по тел. 8-913-813-9827, Андрей Владимирович».

Участники звонят по телефону, с ними разговаривает реальный инспектор пожарной охраны.

Инспектор: Там, где вы находитесь, найдите листок с заданием. Ответьте на вопросы и скажите мне ответы.

Вопросы:

- Они бывают верховые, низовые и подземные (*лесные пожары*).
- Назовите основную причину возникновения пожаров в лесу (*неправильные действия человека – непотушенные костры, выжигание травы и т.п.*).

– Могут ли оставленные в лесу стеклянные предметы спровоцировать пожар? Если да, то как? (*Они могут стать зажигательной линзой*).

– Какие виды лесных насаждений больше всего подвержены пожарам: лиственные или хвойные? (*Хвойные*).

– Какие природные факторы способствуют возникновению и распространению лесных пожаров? (*Засушливая погода*).

Инспектор называет команде адрес, куда им надо идти и говорит: «Идите туда, узнаете что будет дальше».

Когда ребята подходят по адресу, им с балкона выкидывают пакетик с коробком. В коробке одна спичка и записка.

Содержание записки:

***«Догадайтесь, какое слово пропущено,
и отправьте его куратору.***

СПИЧКИ ДЕТЯМ НЕ _____!»

Переписка в WhatsApp:

Команда отвечает: «Игрушка».

Куратор высылает фотографию макета нефтяной качалки (на площади ДК).

Локация 3: НЕФТЯНАЯ КАЧАЛКА

На качалке написано задание: **«Ответьте на вопросы, запишите для себя ответы».**

1. В некоторых частях растений находится специальный пигмент (хлорофилл), необходимый для процесса фотосинтеза. Какого цвета этот пигмент? **(7 букв)** (Зелёный)
2. Природная маслянистая горючая жидкость со специфическим запахом, состоящая в основном из сложной смеси углеводородов. Что это? **(5 букв)** (Нефть)
3. Назовите одним словом отходы жизнедеятельности человека, засоряющие планету. **(5 букв)** (Мусор)
4. Мы живём на участке ландшафта, который называется Большое Васюганское... **(6 букв)** (Болото)
5. Это небольшое животное очень полезно. Оно питается перегнившими растительными останками, создавая таким образом гумус – плодородный слой почвы. **(6 букв)** (Червяк).

Далее команда читает следующую надпись:

«Теперь составьте слово из букв»:

- из ответа на первый вопрос возьмите ПЕРВУЮ букву.
- из второго – ВТОРУЮ.
- из третьего – ПЯТУЮ С КОНЦА.
- из четвёртого – ТУ, ЧТО МЕЖДУ «БО» И «ОТ».
- из пятого – ТУ, ЧТО ЗАВЕРШАЕТ АЛФАВИТ.

Возьмите с собой немного того, что у вас получилось из составленных букв, а само слово отправьте куратору.

Переписка в WhatsApp:

Команда пишет: «Земля».

Куратор отвечает: «Египетское чудо в Кедровом».

Локация 9:

ПИРАМИДА НА ЦЕНТРАЛЬНОЙ ПЛОЩАДИ

**Он такой большой,
что занимает весь мир!
Он такой маленький,
что в любую щель
пролезет...**

Отправьте ответ куратору.

На пирамиде находится задание:

Также на пирамиде команды находят воздушные шарики четырёх цветов, в каждом из них – задание, куда двигаться дальше конкретной команде.

Красный шарик – ориентир на ДК.

Голубой, жёлтый, зелёный шарик – в библиотеку.

Переписка в WhatsApp:

Команда пишет: «Воздух».

Куратор отвечает: «Возьмите красный».

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ И ЭЛЕКТРОННЫХ РЕСУРСОВ

1. Быховский Я.С. «Образовательные веб-квесты» // Рассвет.- 2006.- N 2.-С. 286
2. Абрамова М. Как наше слово отзовётся // Воспитание школьников. – 2005. - N 1. - С. 58.
3. Базулина И. В. Развитие экологической культуры младших школьников на занятиях под открытым небом // Начальная школа. – 2005. - N 12. - С. 35.
4. Новикова А.А., Фёдоров А.В. Медиаобразовательные квесты //Иновации в образовании. 2008. №10. С.71-93
5. Осяк С.А., Султанбекова С.С., Захарова Т.В., Яковлева Е.Н., Лобанова О.Б., Плеханова Е.М. Образовательный квест – современная интерактивная технология // Современные проблемы науки и образования. – 2015. – С. 1-2.
6. Природопользование, охрана окружающей среды и экономика: Теория и практикум: Учеб. пособие / Под ред. А. П. Хаустова. - М.: Изд-во РУДН, 2006. – С. 234
7. Электронный ресурс [<http://ped-kopilka.ru>]
8. Электронный ресурс [<http://scenary.ru>]

СОХРАНЕНИЕ НАРОДНОЙ КУЛЬТУРЫ ЧЕРЕЗ ИГРУ-КВЕСТ МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ

**Автор - Любовь Павловна Бобина,
руководитель театра-студии «13 ОКНО»
МАУ «Центр культуры» Зырянского района**

ОТ АВТОРА

В основе написания данной разработки лежит загадочный мифологический эпос народов мордвы (эрзя и мокша). Однако, идя путями разработки, можно взять за основу любую мифологию - как малоизвестную, так и более распространённую. Эти рекомендации пошагово помогут реализовать любую из подобных идей игры-квеста как в культурно-досуговых учреждениях, так и в рамках внеклассной работе в школе.

С 2007 года в селе Высокое Зырянского района проходит ежегодный фестиваль «Россия - это мы». За годы своей работы фестиваль вырос из небольшого местного мероприятия в культурное событие межрайонного значения, представляющее народное творчество жителей области разных национальностей.

С 2016 года фестиваль получил статус областного

и теперь уже «как полноводная река», сверкает различными красками творчества малых народностей, проживающих на всей территории Томской области.

Темой фестиваля с 2014 года стала история переселения мордовских крестьян эрзя в Зырянский район и их бытования в данной местности. Благодаря работе фестиваля, село Высокое преобразилось, появились благоустроенные площадки, «Сказочный лес», украшенный деревянными скульптурами, обустроенный зонами отдыха. Однако, осталась проблема привлечения аудитории в этот благоустроенный уголок фестиваля. И когда нашей студии было поручено продумать, как «оживить» «Сказочный лес», мы решили обратиться к жанру квеста. Проработав досконально мифологию славян и мордвы, мы создали интерактивную игру по принципу «Пройти, сделать, узнать». И не ошиблись - это привлекло на данную площадку многих посетителей.

Технология проведения игры-квеста проста и доступна каждому. А главное, как показала практика, она интересна не только детям, но и взрослым. Ведь погружаясь в детство, играя, мы, сами того не замечая, учимся многим вещам.

ИГРА-КВЕСТ, КАК ФОРМА ОРГАНИЗАЦИИ ДОСУГА

*Игра является формой, средством,
методом и функцией
культурно-досуговой деятельности.*

Игра, как феномен культуры, реальная вечная ценность культуры досуга и социальной практики человека, издавна привлекала внимание ученых и мыслителей. Изучались её философские, психологические, воспитательные и иные аспекты, способность удовлетворять эстетические потребности человека, формировать его личностные ценности и поведенческие реакции.

В бесконечном разнообразии игр, во второй половине 20 века в активе общества стали приобретать популярность игры-квесты (quest — поиск, предмет поисков, поиск приключений). Их «прародителями» можно считать компьютерную игру «Colossal Cave Adventure», созданную в начале 1970-х программистом и спелеологом Уильямом Кроутером и позже доработанную Доном Вудсом. Интерфейс игры был текстовым, а сюжетом — похождения героя в большой пещере. Игра быстро распространилась по ARPANET и

стала популярной, породив множество повсеместных подражаний и продолжений.

Понятие «квест» в педагогической науке определяется как специальным образом организованный вид исследовательской деятельности, для выполнения которой обучающийся осуществляет поиск информации. По сути, это синтез проектного метода и игровых технологий, предполагающий целенаправленный поиск, в рамках сюжетной игры. Она может иметь различные формы и цели: веб-квесты, реальные, «живые» квесты. образовательные и просветительские, развлекательные и игровые.

Нам наиболее интересны «живые» квесты, с воспитательными и образовательными целями, с элементами сюжетной, ролевой игры, для реализации которой могут быть использованы возможности территории, информационные и иные ресурсы, имеющиеся в распоряжении организаторов. В нашем случае – квест на территории «Сказочного леса» на основе сюжетов фольклора мордовского народа и актуальных проблем современности, в частности – экологии.

ФОЛЬКЛОРНАЯ ОСНОВА ИДЕОЛОГИИ ИГРЫ

Мордовский фольклор, как основа сюжета квеста, нас привлёк, прежде всего, своим созидательным мироощущением. В его органическом единстве космогонических мифов и героических песен боги и люди не противостоят друг другу. Представляя собой разные онтологические сущности, занимая разные уровни в мироздании и выполняя разные функции, они сотрудничают, сосуществуя. Так же едино и человеческое общество, в котором нет конфликта между народом и царём. Главный герой занят во всех случаях выполнением общественных обязанностей.

Мир, в борьбе с Идемевсь (Шайтаном), создаёт верховный Бог Чам-Пас (эрзи) или Шкай(мокши). Он вносит свет, разум и гармонию в мироздание, вводит основы жизни и семьи богов и людей (обычаи, традиции, обряды)

Человеческое же общество организует царь Тюштя, единый для эрзи и мокши. Он, потомок божества и смертной женщины, призван выполнять волю неба на земле. Преодолевая первобытную стихию, упорядочивать жизнь людей, вносить в неё меру, закон, порядок, справедливость. Его героизм – в сози-

дании, в организации хозяйственной деятельности людей и более совершенных общественных отношений, в совершении культурных подвигов и защите нарождающегося этноса от внешних врагов. Обустраивая природу (Чам-Пас, Шкай, Инешкипаз) и общество (Тюштя), герои выступают как мироустроители, помощники и учителя человека. Человек же мыслится как пользователь и хозяин земных богатств.

Созидательное начало эпоса народов мордвы, бережное отношение к природе приобретает актуальное звучание в современности. И в том числе, с провозглашённым в 2017 году Годом экологии. И поэтому конечной целью путешествия по загадочному мордовскому эпосу нашей игры стало «Открытие новой страницы Красной книги Зырянского района». В эту Красную книгу вошли описания исчезающих видов флоры и фауны Зырянского района Томской области, а также мифы и легенды о некоторых растениях и птицах.

ОРГАНИЗАЦИЯ КВЕСТ-ИГРЫ

Описывая пошагово методику создания игры, я буду опираться на историю создания организации квеста «Там, на невиданных дорожках», проведённого в июне 2017 года в рамках фестиваля «Россия – это мы» и позже – в парке «Околица».

Шаг первый. Первое, что необходимо сделать при организации квеста, это определить тему. Тема – это проблема, положенная в основу игры. Это ответ на вопрос – «О чем?».

Мы определили тему своего квеста так: «Загадочный мир мордовского эпоса, как маленький росток сохранившейся национальной культуры, который следует занести в Красную книгу Зырянского района».

Такое определение темы квеста не случайно. В процессе изучения мордовского фольклора перед нами встал вопрос о его живых носителях, проживающих на территории Зырянского района. В поисках ответа на него, мы организовали этноэкспедицию по сёлам района – Чердаты, Михайловка и Зырянскому. В рамках экспедиции были проведены встречи, беседы, составлены воспоминания представителей народ-

ности, собран фотоматериал. И была выявлена проблема: практически все представители народа мордвы перестали быть носителями языка. Кое-кто помнит отдельные слова, фразы. Ушло старшее поколение, а спросить и узнать уже практически не у кого. Но, тем не менее, в беседах, к которым мы тщательно готовились, нам удалось «вытащить из глубин памяти» наших собеседников немало интересного. Например, что мама или бабушка, когда входили в лес, обязательно шептали особенные слова, а подходя к колодцу или к роднику, кланялись. Было интересно наблюдать за людьми, видеть, как они радовались этим воспоминаниям. Вот он, цветок мордовской культуры, который завял, засох и почти исчез с лица зырянской земли, но стоит его напоить, начать ухаживать за ним и оберегать, так, глядишь и расцветёт.... Это вселило уверенность в правильности выбора пути. Мы поняли как важны и необходимы людям материалы, собранные нами во время этноэкспедиции.

Шаг второй. Посетители «Сказочного леса» – люди разного возраста и пола, профессиональной принадлежности и интересов. И вряд ли многие из

них знакомы с сюжетами мордовского эпоса. Как же заинтересовать их нашей квест-игрой, включить в процесс абсолютно любого человек, входящего на его площадку? Это был следующий вопрос, на который нам пришлось искать ответ.

К счастью, площадка «Сказочного леса» уже была обустроена всевозможными арт-объектами. В их числе – Избушка Бабы-Яги, Мельница, Камень Распутья, Телега и многое другое, что само по себе уже вызывало интерес. И нам осталось только усилить его, добавив новое содержание и актуальный сюжет игры. Мы разбили весь «Лес...» на 13 обособленных зон и «заселили» их персонажами мордовской мифологии.

Хранительницу вод – *Ведяву* мы «поселили» у Колодца, а помощника инязора Тюшти – *Ворона* около Камня Распутья. Хранительница урожая – *Норовава* разместилась у Мельницы, а хранительница леса – *Вирява* – у молодой берёзки. Избушка на курьих ножках приняла покровительницу детей-сирот – *Йогиню*, на телеге с ветками берёзы расположилась *Келу* – дух берёзы, а рядом *Кудава* – хранительница дома, неподалёку – *Мекшава* – пчелиная матка. Запу-

танный лабиринт среди деревьев стал местом обитания лесного духа *Ворса*, а около озера расположился белый лебедь – *Ашо Локсей*. Чертог *Масторавы* приютил хранительницу земли, а небольшая берёзовая рощица стала местом, где обитает славянская богиня весны – *Леля*. На старых пеньках разместилась великая птица всех богов – *Иненармунь*. Так каждый персонаж обрёл своё место обитания с декорациями.

Персонажи определены, их значение известно. Следующим шагом стало создание карты Леса (*Приложение №1*). Она необходима нам, чтобы дать четкое представление о том, что, кто и где будет располагаться на площадке. К тому же, размещенная на центральной площадке, она будет служить для гостей «Околицы» рекламой увлекательного мероприятия и анонсом интересных впечатлений, а также знакомить с именами героев квеста.

Шаг третий. На следующем этапе мы решали сразу несколько вопросов. Во-первых, способ выбора пути. Во-вторых, определение маршрутов игры. Здесь мы постарались учесть тот факт, что, неизвестно, будет ли проходить этот квест один человек или это будет группа. Кроме того, действие должно быть орга-

низовано таким образом, чтобы площадки были равномерно загружены. И в третьих, важным аспектом должна являться конечная точка путешествия – чем оно закончится, что будет в конце игры?

Мы разработали шесть маршрутов – каждый имеет своё название и своё количество пунктов-площадок, через которые предстояло пройти участнику. И кроме того, пути отличаются друг от друга временными рамками, то есть, какой-то путь длинный, а какой-то короткий. А выбирать путь мы предложили с помощью кубика, у которого так же шесть сторон. Какая сторона выпадет, по тому пути и отправится участник квеста.

Так у нас появились **пути**:

1 путь – «Путь Познания», самый длинный, идущий через все пункты-встречи;

2 путь – «Путь Радости», чуть короче, охватывает 10 пунктов остановок;

3 путь – «Путь Радуги», идущий через 7 станций, согласно количеству цветов;

4 путь – «Путь Оберега», с четырьмя точками знакомства с мифологией;

5 путь – «Путь Счастья», идущий через 5 встреч;

6 путь – «Путь Мудрости», последний путь самый короткий, с тремя остановками.

Все пути было решено заканчивать у птицы вестника всех Богов – *Иненармунь*. Именно там, пройдя последнее испытание, у идущих по мифическому сказочному лесу, появлялась возможность открыть новую страницу в Красной Книге Зырянского района. Узнать о растении, птице, животном или рыбе, которое выпало лично «спасти» (каждый с интересом узнавал, о том, кого ему удалось добавить в книгу, и теперь не только он знал, но и с интересом рассказывал об этом другим). И, что немаловажно, пройдя и открыв страницу, многие спрашивали: «А можно ещё раз бросить кубик и пройти другим путём?» Значит, нам удалось заинтриговать и заинтересовать выбранной темой и способом погружения в мордовскую и славянскую мифологию.

Каждый из разработанных путей, был отпечатан на отдельных листах-схемах, которые предполагалось выдавать участникам игры (*приложение № 2*).

Шаг пятый. Следующим этапом стало создание сюжетных линий и действий. Нужно решить, чем будет инте-

ресна и уникальна каждая отдельная площадка. Мы вновь обратились к фольклору, вернее к прикладному народному творчеству. Исходя из места обитания того или иного персонажа, его характера, мы стали искать тот вид народного творчества или промысла, который близок данному герою. В результате получился набор действий, в котором ещё была предоставлена возможность выбора своей деятельности каждому участнику квеста.

Начиналось всё с **Ворона**, верного помощника Тюшти – основного эпического героя. Расположившись у Камня распутий, Ворон предлагал бросить шестигранный кубик, чтобы решить судьбу и пройти по «Сказочному лесу» выпавшим путём.

Образ Келу (Берёзы), являет собой центр мироздания со всеми тремя мирами: подземным (миром умерших), верхним (миром мифологических покровителей) и земным (соединяющим миром). По преданию, береза впервые выросла на могиле красивой, смелой девушки Киля, сражавшейся с врагами народа. В её честь и назвали это дерево – Келу. Берёза – любимое дерево богини плодородия и здоровья Анге-Патяй. Во время совершения «Келу озкс» (моления берёзе), мордва обращалась с просьбой дать столько

урожая зерна, сколько листьев на дереве, просила наградить лошадей плодovitостью. Украшенная берёза, которую называли «кизонь ши» (летний день) – центральный атрибут праздника Троицы. Перед установкой на почётном месте её несколько раз окунали в реку, прося Ведяву «вымыть летний день», чтобы он стал белым и красивым. Затем берёзку проносили по всему селу. Зеленью и цветами в это время украшали дома, девушки ходили в венках из листьев и цветов.

На своей площадке Келу предлагала участникам квеста сплести венок из цветов или молодых веточек и показывала, как это сделать.

Мордовская владычица вод **Ведява** – добрая по отношению к людям. Она помогала влюблённым, загоняла рыбку в рыбацкие сети, посылала дождь на поля в засуху. Если долгое время после свадьбы молодые не могли зачать дитя, то бедные женщины шли на берега источников и совершали там таинственные моления, обращаясь к водной владычице с просьбами о ниспослании им "чадо-родия". Водой, взятой из её чертогов, земледельцы орошали поля, надеясь на благоприятные дожди и хороший урожай. Однако, Ведяву не стоило сердить. Неотвратимые наказания мордовской водной владычицы распространя-

лись на людей, нарушивших древние заповеди. Особенно гневалась она, когда засоряли природные водоёмы.

В игре Ведява и предлагала участникам квеста выудить замысловатой удочкой из колодца одно из яиц, чтобы очистить водоём, а заодно и узнать один из рекомендательных запретов, (приложение № 3) чего не следует делать в этом году человеку, чтобы быть счастливым.

Вирява (м., э. вирь - «лес», ава - «женщина») — лесной дух, хозяйка леса у мордвы. Она бережёт зверей, птиц и прочих лесных жителей. Убитых охотниками животных она воскрешает живой водой, которую приносит её посыльный — Тетерев. Следит Вирява и за деревьями, она никогда надолго не покидает леса, иначе они засохнут. Лишь временами выходит владычица чащоб в поле и сразу же делается незаметной, сливаясь с травой. По характеру Вирява своенравна – может закружить, завести в чащу лесную, а может открыть ягодные и грибные полянки. Поэтому мордва старались умиловить богиню подношениями – развешивали на ветках ленточки и украшения.

Вирява, персонаж «Сказочного леса», общаясь с участниками квеста, сначала расспрашивала, как се-

бя нужно вести в лесу, а затем предлагала выбрать цветную ленточку и объясняла, как, загадав желание, правильно её повязать, чтобы оно сбылось.

В древности многие народы верили, что пчёлы – существа священные, крылатые посланники богов и предсказатели будущего, обладающие знанием. Убить пчелу считалось святотатством и дурной приметой. К покровительнице пасек – Нишкеаве обращались люди с молениями при болезни. Причём, молились непосредственно на пасеке – считалось, что хорошего человека пчела не укусит (Нишкеава не позволит). В мордовской мифологии **Мекшава** – это пчелиная матка.

В игре Мекшава, предлагала построить соты из чётких шестигранников или натаскать живительного нектара с цветов, которые располагались в разных уголках поляны «Сказочного леса».

Норо-Ава в мордовской мифологии – хозяйка поля. Норо-Аву молили об урожае, просили о помощи в полевых работах, оставляли для неё в поле несжатые полоски, хлеб и т.п. Считалось, что Норо-Ава может испортить урожай, наказать человека солнечным ударом. Во время цветения ржи Норо-Ава предвещала урожай ночным сви-

стом, а неурожай – воплем. Она охраняла посевы, в том числе от хозяйки ветров Варма-Авы. Оберегаемые Норо-Авой поля давали богатый урожай.

В «Сказочном лесу» Норо-Ава предлагала из солёного теста вылепить на память и удачу подкову, колокол или другой предмет. И взрослые, и дети с огромным удовольствием лепили и раскрашивали свои поделки.

Белый лебедь **Ашо Локсей**, божественный посланник – еще один обитатель «Сказочного леса». Инязор² Тюштя, во благо своего народа, вступает в бой со своим противником ханом Сардой, но дважды терпит поражение, его войско гибнет. Оставшись в одиночестве, он приходит в смятение. И в этот момент с небес является Ашо Локсей, который советует Тюште окропить родниковой водой мертвое войско. И происходит чудо: воины оживают. Тюштя, во главе воскрешённого войска, снова вступает в бой и побеждает.

Участники игры, придя к Ашо Локсею, должны были сделать из бумаги птицу или цветок, который оставался на память каждому участнику. Но главное,

² ИНЯЗОР - (м. оцязор, э. каназор) — социальный титул, обозначающий в мордовских языках правителя.

используя мифологическую роль Ашо Локсея как вестника и советчика, мы сделали в его зоне «Школу грамоты», где участники знакомились с лексикой мокшанского и эрзянского языков, со звучанием и написанием общеупотребительных слов. (*Приложение №4*).

Кудава — (м. куд, э. кудо - «дом», м., э. ава - «женщина»), божество мордвы, покровительница дома. Считалось, что Кудава обитает под печью, порогом, в подполье или переднем углу дома. Стремясь завоевать ее расположение, еще при строительстве жилища под столбы фундамента клали шерсть лошади, коровы, овцы или козы, чтобы дом был долговечным. Люди верили, что Кудава, в таком случае, окажет им содействие во всех делах и в их доме будет благополучие.

Кудава, хранительница дома, предлагала участникам квеста сделать памятные куклы-обереги. Какую куклу делать, каждый участник решал самостоятельно, а Кудава и её помощники помогали в создании куклы и объясняли её значение. (*Приложение №5*).

Йогиня – богиня-покровительница детей и детей-сирот. У образа этой богини есть своя история. В

определенный период «западники» распространили информацию о том, что жрецы славянских и арийских народов приносили детей-сирот в жертву кровожадной богине Бабе Йоге. Эти рассказы стали причиной того, что образ красивой молодой богини Йогини-Матушки в сознании людей был подменен образом злой и горбатой старухи Бабы Яги-костяной ноги, со спутанными волосами, которая крадёт маленьких детей, жарит их в печи в лесной избе и потом поедает. Наша Йогиня - это молодая и красивая девушка, которая предлагала свою помощь, чтобы выполнить задания этапа. В последствии, мы добавили в награду участникам, выполнившим все сложные задания Йогини, просмотр мультфильма об ещё одном мифическом мордовском персонаже, со странным именем - Куйгорож.

Модава – хранительница земли, по своему облику и функциям очень похожа на славянскую Мокошь – дух мирового дерева, которым мог служить ясень, сосна или береза. Она представлялась людям высокой женщиной с воздетыми руками, с которых спадают вниз широкие рукава. Такая поза символизирует мировое дерево: тело - ствол, руки и пальцы - крону. Собираясь у корней мирового дерева, боги решают

судьбы мира. По его стволу они спускаются и поднимаются с Земли на Небо. В честь мирового дерева на севере Руси, в ущельях, на горах у ключей и у водопадов, устанавливали идол - ствол дерева корнями вверх.

В задании Модавы-Мокоши мы предложили участникам игры нарисовать красками на огромных щитах, то, что они хотели бы видеть на нашей Земле.

Среди многочисленных духов больше всего охотники коми опасались лешего - **Ворса** (вор-куль - «лесной черт»). Звери – скот лешего, птицы – его куры. Он являлся одиноким охотникам либо вихрем, либо великаном с вывернутыми назад пятками, либо силачом с мохнатыми ушами, но без бровей и ресниц. Когда в лесу пропадала скотина, коми просили своих колдунов написать лешему специальную грамоту на бересте – *кабалу*. Колдун писал углём справа налево понятные ему одному и Ворсе знаки и произносил заклинание. Грамоту писали в двух экземплярах: один сжигали в печи, другой оставляли в лесу.

В игре Ворса предлагал пройти Лабиринт с завязанными глазами. Для того, чтобы выполнить задание Ворсы, необходимо было выбрать нужную нить (как нить Ариадны) из трёх предложенных.

Богиня Весны – **Леля** (Ляля, Лёля). Берегиня, покровительница любви и юности, супружеского счастья и материнства, плодородия и деторождения. У славян Леля ассоциируется с приходом весны и новой жизни. Она является дочерью прекрасной богини красоты и любви – Лады. Особенностью Лели во всех её воплощениях является юность. Её всегда изображали, как очень красивую, юную, стройную и хрупкую молодую девушку. При этом, Леля ответственна за продолжение жизни и рода человеческого, чем объясняется её бескрайняя и безусловная любовь к людям. Леля, самая любимая и близкая простому народу богиня, желанная в любом деле и при любых обстоятельствах, отличается весёлым нравом. Поэтому мы остановились на том, что в роще Лели проходили разнообразные игры. Участники весело скакали на лошадках, повязывали платки, пели песни и водили хороводы.

Иненармунь – птица вестник бога всех богов в мордовской мифологии. Великая птица, которая помогла творцу мира Инешкипазу создать земных и небесных богов, Святой Дух. Главное её предназначение – созидание Вселенной, природы, космических сил, мировой гармонии. Великая птица воплощает в

себе единство трёх начал: земли, воды и воздуха. В ряде случаев Великая птица выступает своеобразной посланницей богов, которая испытывает мудрость людей загадками. И в нашей игре Иненармунь предлагала участникам отгадать загадки (*приложение № 7*) или разгадать головоломку.

И после того, как участник справлялся с поставленной задачей, у него появлялась возможность открыть новую страницу Красной книги Зырянского района, послушать одно из сказаний мордовского народа, а также пройти через «Кольца Счастья», которые являются символом птицы Иненармунь.

Шаг шестой. Чтобы наши персонажи, воплощенные участниками театральной студии «13 ОКНО», выглядели ярко и отличались от участников квеста-игры, для них были созданы специальные костюмы на основе национальной одежды мордовского народа. В процессе их создания, мы погрузились в изучения орнаментов, стилистики мужского и женского костюма мокши и эрзя. Это был яркий творческий процесс, когда каждый старался сделать свой костюм индивидуальным и запоминающимся. При создании некоторых образов, таких как Ворон и Иненармунь, были использованы также элементы сценических костюмов – крылья, головные уборы и т.д. (*приложение № 8*)

Шаг седьмой. Создание реквизита для каждой площадки «Сказочного леса», список которого получился немалым.

Название персонажа или места действия	Название действия	Использованный реквизит
Ворон	Выбор пути.	Шестигранный кубик. Карты с «путями».
Ашо Локсей	Смастери птицу, цветок из бумаги.	Бумага, ножницы, салфетки, столик
Хранительница вод - Ведява	Очистить колодец.	Заготовки с запретами, удочка, колодец, вода.
Покровительница урожая - Норова	Поделка из солёного теста.	Тесто, палочки, картон, краски, кисти, вода, разделочная доска, скалка, салфетки, столик.
Роща Лели	Весёлые скачки	Кони на палках.
	Весёлые матрёшки	Расписные платки
	Золотые ворота	
Дух берёзы - Келу	Сплести венок	Ветки, трава, нитки

Хранительница дома - Кудава	Сделай куклу-оберег	Ткань цветная, ткань белая, нитки, столик
Дух леса - Ворса	Пройди лабиринт	Сеть маскировочная, верёвки, нитки, бутылки, шишки
Хранительница леса - Вирява	Расскажи о правилах поведения в лесу	Разноцветные ленточки, ножницы
Пчелина матка - Мекшава	Построй соты	Рамки для ульев, спички
	Собери мёд	Баночки с водой, кувшинчики, ложки, цветы, столик
Хранительница земли - Масторава	Нарисуй мечту	Краски, кисти, вода, щиты из ДВП, столик
Хранительница детей - Йогиня	Найди ключик	Банки с желе, киселём, лапшой, водой, ключ
	Разгадай слово	Баночки с буквами
	Раздели пряник	Заготовка рисунков пряников
Птица вестник Иненаармунь	Разгадай загадку	Листы с загадками
	Разбери головоломку	Головоломки
	Открой страницу в Красной книге Зырянского района и узнай о ...	Страницы Красной книги

Шаг восьмой. В процессе подготовки была составлена на основе Красной книги Томской области, Красная книга Зырянского района. В неё вошли мифы и легенды о некоторых растениях, птицах и животных из данной книги. То есть тема экологии проходила сквозной нитью через все действие игры. (*Приложение № 9*)

ПОСЛЕСЛОВИЕ

Вот такие простые шаги мне кажется, могут помочь создать квест-игру на основе мифологии любого из народов. Процесс же подготовки и в реализации игры настолько увлекателен и пронизан творчеством, что у каждого из вариантов игры обязательно найдутся неисчерпаемые возможности для её развития, для углубления и расширения просветительских задач. Мифология мордвы, славянская мифология, греческая, да и любая другая, это – кладезь мудрости, фантазии, увлекательных сюжетов.

В настоящее время большое значение уделяется возрождению и сохранению культуры малых народностей, и данная разработка, отвечая требованиям времени, поможет пройти первые шаги на этом пути.

Конечно, могут быть ошибки, которые можно увидеть только тогда, когда что-то сделаешь, но ведь не ошибается только тот, кто ничего не делает. Мне кажется, он и не идёт вперёд, а топчется на месте. Мы же, идя вперёд, возвратились к своим истокам – к знаниям народной мифологии и культуры (*Приложение №10*)/

Счастливого пути!

Карта «Сказочного леса»



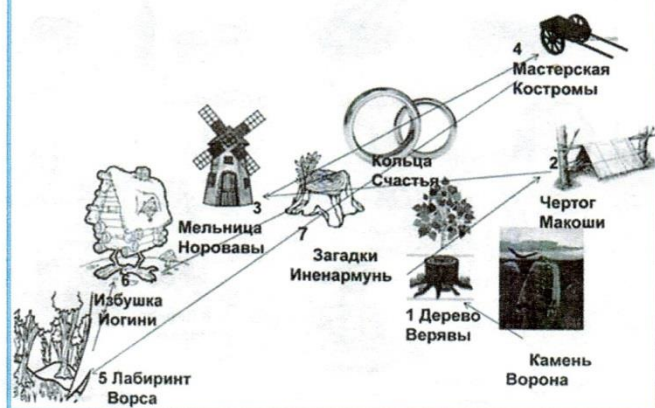
1. Путь Познания



2. Путь Радости



3. Путь Радуги



4. Путь Оберега



5. Путь Счастья



6. Путь Мудрости



Запреты Ведявы

- Не жалуйся.
- Не ищи себе оправданий.
- Не перекладывай ответственность на других.
- Не завидуй.
- Не трогай чужого добра.
- Не бери того, что тебе не нужно.
- Не бери займы.
- Соизмеряй свои возможности и не делай работу за других.
- Не бойся поражений.
- Не подражай другим, будь самим собой.
- Не жди похвалы, делай добро бескорыстно.
- Не причиняй никому вреда.



ПРИВЕТСТВИЕ

Русский	Мокшанский	Эрзянский
Доброе утро! (до обеда)	Цебярь шобдава!	Паро валске!
Добрый день! (после обеда)	Пара ши!	Паро чи!
Добрый вечер!	Пара илядь!	Паро чокшне!
Здравствуйте!	Шумбратада!	Шумбратадо!
Привет!	Шумбрат!	Шумбрат!
(Я) рад Вас видеть!	Мон кенярдан Тинь наемс!	Кенярдан тонь неемантень!
Рады вас видеть!	Кенярттяма няемс тинь!	Кенярдтанонь вастомс тынк!
Добро пожаловать!	Сада!	Инескеть, садо!
Кого я вижу!	Кинь мон няйса!	Кинь мон неян!
Какая приятная неожиданность!	Кодама апак учт пара!	Кодамо апак учонь мельспаро!
Как давно мы не виделись!	Кода кувать атеме няе!	Кода кувать минь эзинек нее!
Как самочувствие?	Кода марясак прячень?	Кода марят эсь прят?
Как дела?	Кода тефне?	Кода тевтне?
Как семья?	Кода эсьне?	Кода кудораськеть?
Как родители?	Кода тядятне- алятне?	Кода тетят- ават?
Как жена?	Кода ървяце?	Кода нить?

СЕМЬЯ, РОДСТВЕННИКИ

Русский	Мокшанский	Эрзянский
У вас есть дети?	Шабанте улихть?	Тынк улить эйкакшонк?
У меня двое детей	Монь кафта шабане	Монь кавто эйкакшон
У меня нет детей	Монь аш шабане	Монь эйкакшон арасть
Вы женаты (замужем)?	Тинь ървяяфтгада (ървакс туфтада)?	Тон урвакстозят (мирдень кедьсат)?
Нет, я не женат (не замужем)	Аф, мон аф ървяяфан (ървакс аф туфан)	Арась, мон аволь урвакстозян (аволь мирдень кедьсан)
Я женат (замужем)	Мон ървяяфан (ървакс туфан)	Мон урвакстозян (мирдень кедьсан)
Она развелась со своим мужем	Сон явсь мирденц мархта	Сон явсь эсь мирдензэ марто
Это мой...	Тя монь...	Те монь...
- муж	- мирдезе	- мирдем
- сын	- цёразе	- цёрам
- отец	- алязе	- тетям
- брат	- альняказе	- лелям (старший брат), ялаксом (младший брат)
- дядя	- оцязе	- лелям
- племянник	-племянникозе	- лелянь (ялаксонь) цёразо
- жених	- цёразе	- алужом
Его зовут...	Сонь лемоц...	Сонзэ лемезэ...

Это моя...	Тя монь...	Те монь...
- жена	- ървязе	- ним
- дочь	- стирезе	- тейтерем
- мать	- тядязе	- авам
- сестра	- сазорозе (- аказе)	- патям (старшая сестра), сазором (младшая сестра)
- тётя	- щаказе	- патям
- племянница	- племянницазе	- лелянь (ялаксонь) или патянь (сазоронь) тейтерь
- невеста	- ървянязе	- вечкема тейтерем
Мама	Тядя, авай	Ава, авай
Свекровь	Авозь, авай	Ававт

ПОЖЕЛАНИЯ, ПОЗДРАВЛЕНИЯ

Русский	Мокшанский	Эрзянский
Удачи!	Сембе цебярьт!	Уцяска теть!
Счастливо!	Лацкас!	Уцяска теть!
Всего доброго!	Сембе цебярьт!	Паро тевть теть!
С днём рождения!	Шачема шигень мархта!	Чачома чи марто!
Счастливого Рождества!	Цебярь Роштува!	Уцяскав Роштова!
С Новым годом!	Од Киза мархта!	Од Ие марто!
Желаю Вам счастья!	Арьсян паваз!	Арьсян Тенк уцяска!
Желаю Вам удачи!	Арьсян сатфкст!	Арьсян Тенк уцяска!

Желаю Вам успехов!	Арьсян сатфкст!	Арьсян Тенк покш саевкст!
Желаю Вам здоровья!	Арьсян шумбраши!	Арьсян Тенк шумбрачи!
Мои наилучшие пожелания!	Сембе цебярь арьсе- мане!	Тыненк монь сех паро мельтне- арсематне!
Ваше здоровье! За вас! (тост)	Тинь шумбрашинтень инкса! Инксонт!	Тынк шумбра- чинть кисэ! Тынк кисэ!
За дружбу! (тост)	Ялгаксшинкса!	Ояксчинть кисэ!
За сотрудниче- ство! (тост)	Марстонь тевонкса!	Вейсэнь тевт- нень кисэ!
Будьте здоровы! Всего хорошего!	Уледа шумбрат! Сем- бе цебяреть!	Уледе шумбрат! Весемесь улезэ вадря!
Поздравляю Вас!	Поздравляндатядязь!	Поздорвот Ты- ненк!
Поздравляю Вас с днём рождения!	Шачема шичень мархта!	Чачома чи марто Тынк!
Поздравляю Вас с праздником!	Ила мархта!	Покш чи марто Тынк!
Желаю чтобы сбылись все Ваши мечты!	Кадок пяхкодевихть арьсеманте!	Кадык теевить весе меленк- арсеманк!
Желаю Вам хорошо отдохнуть!	Лацкас ваймада!	Арьсян Тенк паро оймсема!
Желаю Вам хорошо провести время!	Лацкас ётафтоость пингть!	Арьсян Тенк парсте ютавтомс шканть!

Счастливого пути!	Лацкас пачкодеда!	Уцяскав ки!
Счастливой посадки!	Лацкас валгода!	Уцяскав озамо!
Спасибо за Ваши поздравления!	Сюкпря поздравляндаматнень инкса!	Сюкпря Тенк паро валонк кис!

БЛАГОДАРНОСТЬ

Русский	Мокшанский	Эрзянский
Спасибо	Сюкпря	Сюкпря
Большое спасибо	Оцю сюкпря	Покш сюкпря
Спасибо за помощь	Сюкпря лездоманкса	Сюкпря лезксэнь кис
Заранее благодарен	Инголькиге сюкоян	Икелепелев сюкпря
Я Вам очень обязан	Тейнть семботь инкса сюкпря	Монь пельде тыненк покш сюкпря
Я Вам очень благодарен	Сембонкса оцю сюкпря	Улезэ монь пельде тыненк весе парось
Спасибо за приглашение	Тердеманкса сюкпря	Сюкпря тердемань кис
Спасибо за подарок	Казненкса сюкпря	Сюкпря казнень кис
Это было приятно	Тя ульсь пара	Те пек тусь мельс
Всегда рад	Фалу кенердян	Свал кенярдан
Не стоит благодарности	Аф эряви парондомс	Те мезеяк арась
Не за что	Аш мезенкса	А мезень кис
Спасибо, что пришли	Сюкпря, мес саде	Сюкпря самонк кисэ

Вы мне очень помогли	Тинь пяк лездоде тейне	Тынь монень пек лездыде
Не беспокойтесь	Тяда пичеде	Илядо тално

ПРОЩАНИЕ

Русский	Мокшанский	Эрзянский
До свидания!	Няемозонк!	Вастомазонк!
Пока!	Уледа!	Вастомазонк!
Будьте здоровы! Всего хорошего!	Уледа шумбрат! Сембе цебярь!	Уледе шумбрат! Улезэ весе вадря!
Спокойной ночи!	Лацкас удода!	Паро ве!
До скорой встречи!	Васедемозонк!	Куроксто вастомазонк!
До завтра!	Вандыс!	Вандыс!
До вечера!	Илядьс!	Чокшнес!
До встречи!	Васедемозонк!	Вастомазонк!
До скорого свидания!	Курокона васедемозонк!	Курок вастомазонк!
Всего наилучшего!	Сембе цебярь!	Весемесэ сехте паро!
Удачи!	Сатфкст!	Уцяска!
Счастливого пути!	Лацкас пачкодемс!	Уцяскав ки!
Надеюсь, мы скоро встретимся!	Арьсян, курок васеттяма!	Кеман, курок вастовтано!
До новых встреч!	Оду васедемозонк!	Од вастовомас!
Вот мой адрес	Тя монь адресозе	Вана монь адресэм
У меня новый адрес. Запишите, пожалуйста...	Монь лия адресозе. Сёрмадость...	Монь од адресэм. Сёрмадынк, инескетъ...
Позвоните мне	Кайкфтеда тейне	Гайгстак монень

Мой номер телефона...	Телефонь номерозе...	Монь телефонть номерзэ...
Я должен идти	Тейне эряви тумс	Монень эряви молемс
Жаль, что Вы уходите	Ужяль, месс Тинь тутада	Мелявтан што Тынь тутадо
Вы ведь не торопитесь?	Тинь въдь аф кенордатада	Тынь ведь а капшатадо?
Рад был Вас видеть	Пара ульсь Тинь няемс	Кенярдынъ Тынк неемазонк
Возвращайтесь поскорее	Мърдада курокона	Велявтодо седе куроксто
Передавайте привет Вашей жене	Азода сукпря ървянтенди	Ёвтадо сукпря низэнк

Славянские куклы обереги

Куклы-обереги

В глубокой древности у куклы было предназначение защищать человека от болезней, несчастий и злых духов. Кукла берегла человека, поэтому её так и называли: оберег или берегиня. Как правило, самыми действенными были куклы, выполненные без иглы и ножниц. Ткань старались при изготовлении кукол не резать, а рвать (иногда кукол так и называли – «рванки»).

Славянскими куклами-оберегами не только украшали интерьер или играли дети, но они ещё считались помощницами в быту, в социальной и личной жизни наших предков. Куколки делались по случаю народных праздников, например, для Масленицы или дня Ивана-Купалы, в качестве подарков или обрядовых символов для семейных событий, таких как свадьба или рождение ребёнка, а также изготавливались в качестве спутниц-хранительниц спокойствия, здоровья, достатка, любви.

Представьте себе быт наших предков – ни телевизоров с сериалами, ни Интернета, ни мобильных телефонов, ни офисов, ни аэропортов – вся жизнь строилась согласно при-

родным циклам, сливаясь в одно целое с календарно-климатическими условиями сельскохозяйственной жизнедеятельности. К различным событиям, таким как новый урожай, уход зимы и другим жизненно важным этапам года делались обрядовые куколки, и каждая из них наполнялась своим смыслом и имела своё личное предназначение. Какая-то куколка сжигалась как символ очищения, а какая-то наоборот, наполнялась крупами и ставилась на видное место, чтобы в дом достаток привлекать. Куколок создавали из различных материалов, не только из ткани, но также из глины, соломы, и даже из золы.

Почему у народной куклы нет лица?

Традиционная тряпичная кукла безлика. Лицо, как правило, не обозначалось, оставалось белым. Кукла без лица считалась предметом неодушевлённым, недоступным для вселения в него злых, недобрых сил, а значит, и безвредным для ребёнка. Она должна была принести ему благополучие, здоровье, радость. Было удивительно, как из нескольких тряпочек, без рук, без ног, без обозначенного лица передавался характер куклы. Кукла была многолика, она могла смеяться и плакать.

Ещё до рождения ребёнка делали куколку и укладывали в колыбельку, чтобы кукла «обогрела» её для будущего малыша. Когда малыш появлялся на свет, кукла и тогда не расставалась с ним. Чтобы малыш крепко и спокойно спал, мать приговаривала: «Сонница-бессонница, не играй с моим дитятком, а играй с этой куклой». Кукла отвлекала на себя злые духи, оберегая ребёнка. Тряпичную куклу-берегиню, сделанную своими руками, мать дарила дочери перед свадьбой, благословляя её на замужество. Обереги давали сыну, который отправлялся на службу в армию, мужу — в дорогу. В крестьянских семьях кукол было много, ими дорожили, их берегли. Крестьяне считали, что чем больше кукол, тем больше в семье счастья.

Десятиручка

Кукла, предназначенная молодой девушке (девушке, недавно вышедшей замуж). Такую куклу часто дарили невесте на свадьбу, чтобы она всё успевала и всё у неё в семье ладилось. Традиционно эту куклу делали из травы, соломки, лыка и красиво оформляли.



Кукла «Купавка»

На праздник Ивана Купалы делали на крестообразной основе куклу Купавку, наряжали в женские одежды (рубаху, сарафан, пояс). На руки Купавки вешали ленточки — заветные девичьи желания, потом их отправляли плыть по реке. Ленточки, плывущие по реке, забирали с собой несчастья и невзгоды.

Кукла «День и Ночь»



В южных губерниях России существовала кукла — оберег жилища, называемая «День и Ночь» (она относится к двуликим или парным куклам).

Эти куколки оберегали смену дня и ночи, порядок в мире. Куколка «День» — молодая, живая, подвижная, работающая и весёлая. Она хозяйка дня и следит, чтобы в будни дни люди работали, трудились, в праздники веселились, пели, плясали, играли, чтобы днём светило солнышко. Если день не зря прошёл, а с толком, то и куколка довольна, и у людей всё ладно.

Куколка «Ночь» — мудрая, задумчивая, спокойная, она хозяйка ночи.

Ночь — волшебница. Она меняет и вещи и людей. Она несёт другой мир. Ночью всё таинственно. Всё привычное без солнечного света становится неузнаваемым. И люди становятся другие. Более откровенные, открытые, не зря же самые душевные разговоры за полночь затягиваются. Но главное, ночью люди спят. Ночь следит, чтобы все уgomонились и легли спать, отдохнули от дневных дел, набираться сил. Она дарит сон и оберегает его.

Как правило, куклы День-Ночь делали под Новый год. Она изготавливалась из тканей тёмных и светлых тонов. Светлая ткань символизировала день, а тёмная ткань—ночь. Рано утром, ежедневно её поворачивали светлой стороной (на день), а вечером – темной (на ночь).

Говорили: «День прошёл, и слава Богу, пусть так же пройдёт и ночь».

Зернушка

Кукла, которая символизировала достаток в доме, была своего рода оберегом семьи. Иногда её называли «зерновка» или «крупеничка». Создавали ее после сбора



урожая. В основе этой куклы - мешочек, наполненный зерном. Также эту куклу могла делать женщина, желавшая иметь детей. Эта кукла бытовала она в районах, где выращивали злаковые культуры.

Кубышка-Травница



Чтобы воздух в избе был чистый, изготавливали полезную куколку «Кубышку-Травницу». Подвешивали её над колыбелью ребёнка или там, где воздух застаивался.

Эта кукла наполнена душистой лекарственной травой, которую меняли примерно раз в два года. Если куколку помять в руках, пошевелить, то по комнате разнесётся травяной дух, который отгонит прочь болезни. От Кубышки-Травницы исходит теплота, как от заботливой хозяйки. Она и защитница от болезней, и добрая утешительница.

Капустка

Не зря говорят, что в капусте детей находят. Куколку Капустку делала девушка, когда набирала охоту и силу выходить замуж, продолжать род, рожать

детей. Ставила её на окошко, и парни знали — можно сватов засылать.

Такую куклу делали в разных местах России. У вепсов, живущих на Волге, она называется Кормилка, Капустка, а у нас, в Сибири — Рожаница. Она несёт в себе образ матери-кормилицы. Её большая грудь символизирует способность прокормить всех.



Кувадки



Сегодня мало кому известен обряд «кувады». В середине 19 века он, как полустёршийся след дремучей старины, ещё существовал в Орловской и Костромской губерниях.

Зарождение новой жизни испокон веков воспринималось как милость и расположение божественных сил. С другой стороны, сам процесс рождения связывался с чем-то греховным и нечистым. В родовых муках виделось вмешательство злобных сил, терзающих беззащитную роженицу и младенца.

В давние времена существовал обряд, в котором Мужчине, отцу ребёнка, отводилась активная роль. Он присутствовал при рождении ребёнка и обеспечивал защиту от нечистой силы, совершая магические обрядовые действия.

Эти обряды называются «кувада»: в предбанник выставлялось лукошко с куриными яйцами. Мужчина садился на лукошко, делая вид, что высиживает яйца (по поверьям, яйцо являлось первоосновой жизни). Громкими неистовыми воплями, подражая крикам роженицы, мужчина выманивал злых духов в предбанник. Чтобы обманутые и разозлённые духи не вернулись к роженице, в предбаннике развешивались обрядовые куклы. Верили, что в эти первые попавшиеся на глаза неодушевлённые образы людей и вселялись злые духи. Самого младенца прятали в чулане, а мужчине подкладывали спелёнатую куклу. После родов куклы сжигались во время обряда очищения.

К концу 19 века истоки древнего обряда были окончательно утрачены и забыты, а куклы остались. Но направленность их магического действия изменилась: теперь они вывешивались над колыбелью после крещения младенца, всё также оберегая его от неисчислимых козней злых духов. В некоторых губерниях 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. Как правило, эти игрушки были небольшого размера и все разных цветов, это развивало зрение младенца.

Обычно в кроватке бывает от 3 до 5 куколок из разноцветной ткани. Яркие и весёлые, они заменяли погремушки.

Пеленашка



В старинной русской деревне крестьяне считали, что злые духи стараются всячески навредить некрещенным младенцам. Чтобы сбить злых духов с толку, в колыбель подкладывали куклу - Пеленашку, где она находилась до крещения ребёнка, чтобы принимать на себя все напасти, угрожавшие незащищённому крестом чаду. Только после крещения кукла убиралась из колыбели. Её хранили в доме наравне с крестильной рубашкой ребёнка.

В этой кукле воспроизводились особенности мироощущения русских крестьян. Считалось, что ограничение

движения сделает ребёнка незаметным для злых духов, поэтому почти весь первый год жизни младенец проводил в колыбели плотно спелёнатый.

Куклу изготавливали из куска ношеной домотканой одежды, вобравшей в себя тепло изготовивших её рук. Считалось, что с родным, домашним материалом кукле передаётся частичка жизненной силы. При этом, простейшими приёмами воспроизводили основные признаки человеческого подобия: тело, голову и центр жизненной силы, который, по поверьям, располагается в районе пупа.

Кроме этого, Пеленашка, вложенная в ручку ребёнка, играла роль естественного массажёра, а при появлении гостей, вставленная в складочки платочка малыша, отводила «сглаз». Гости, чтоб не привлекать внимание злых сил к ребёнку, говорили про куклу: «Ой, до чего куклёнок-то хорош!».

ЗАГАДКИ И НЕГАРМУНЬ

1. Если б встала, до неба достала. (*Дорога*)
2. В огне не горит, в воде не тонет, и в земле не гниёт.
(*Совесть*)
3. Протянулся мост на семь вёрст, а в конце моста – золотая верста. (*Неделя*)
4. Кто трижды в месяц меняет свой облик? То юноша, то зрелый муж, то старец? (*Месяц-луна*)
5. Узловат Кузьма, развязать нельзя. (*Цепь*)
6. Не вода, не суша. На лодке не уплывёшь и ногами не пройдёшь. (*Болото*)
7. Все меня топчут, а всё лучше. (*Тропинка*)
8. В брюхе баня, в носу решето, на голове пуп, рука одна, да и та на спине. (*Чайник*)
9. Что с земли поднять легко, но трудно кинуть дальше?
(*Пёрышко*)
10. Я лёгкий как пёрышко, но долго меня не удержишь.
(*Вздох*)
11. Что имеет голову, но не имеет мозга? (*Капуста*)
12. Что на свете мягче всего? (*Своя рука*)
13. Кто утром на четырёх, днём на двух, а вечером на трёх? (*Человек*)

14. Меня нет, но я есть. В меня верят, на меня надеются. (*Завтра*)
15. Что на свете быстрее всего? (*Мысль*)
16. Что на свете жирнее всего? (*Земля*)
17. Что на свете милее всего? (*Сон*)
18. Меня дают и меня берут. (*Имя*)
19. Его дают и его берут. Я его не просил, но у меня оно есть. (*Имя*)

Приложение 8



Костюм Ашо Локсея (Белый лебедь)



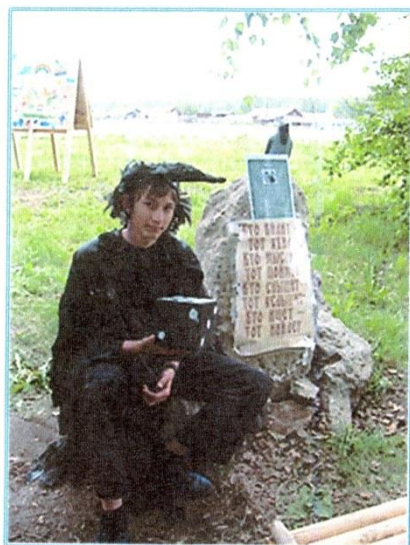
Костюм Келу (дух Берёзы)



**Костюм Кудавы
(Хранительницы дома)**



Костюм и лабиринт Ворса



Костюм Ворона



**Костюм Ведявы
(Хранительницы вод)**



Костюм Вирявы (Хранительницы леса)



Костюм Лели



**Костюм Мекшавы
(Пчелиной матки)**



Костюм Модавы (Хранительницы Земли)

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ И ИНТЕРНЕТ РЕСУРСОВ

Бутромеев В.П. Вера и предания русского народа.- Москва: Вече, 2010.

Бутромеев В.П. Мифы и легенды древних славян. - Москва: Вече, 2009.

Виды из Красной книги Томской области.- Материал из Википедии — свободной энциклопедии
<https://ru.wikipedia.org>

Возникновение и характер мифа о Тюште.-
<https://peoplelife.ru/289220>

Лебедева Е.Г. Чёрный кот с пустым ведром. Народные приметы и суеверия.- Москва: ЗАО Центрполиграф, 2007.

"Мордовский героический эпос, сюжеты и герои". Александр Маркович Шаронов доктор филологических наук.-

<http://www.dissercat.com/content/mordovskii-geroicheskii-epos>

Норовава. Эрзянский эпос Масторава.-

http://www.litsovet.ru/index.php/material.read?material_id=362895

О порядке ведения Красной книги Томской области. - <http://docs.cntd.ru/document>

Портной, медведь, чёрт и Вириява.
<http://hobbitaniya.ru/> (Хранители сказок),
<https://hobbitaniya.ru/mordov/mordov.php> (Мордовские народные сказки)

Сказания мордовского народа. В. Радаев и М. Втулкин.-

<http://skazanie.info/mordovskie-mify>

Эрзянский героический эпос «Масторава».

<https://www.chitalnya.ru/work/130507/>

СОДЕРЖАНИЕ

Организация и проведение экологической игры-квеста. Методические рекомендации.....	5
--	---

Сохранение народной культуры через игру-квест. Методические рекомендации.....	40
--	----

**Сборник подготовлен к изданию
и тиражирован
сектором по издательской деятельности
Информационно-методического отдела
ОГАУК «ДНТ «Авангард»**

**634063, г. Томск, ул. Бела Куна, 20
• (382-2) 64-65-90
e-mail: filimavangard@gmail.com**

