Государственное учреждение образования

«Паричский районный центр творчества детей и молодежи»

**ТЕМАТИЧЕСКИЙ ДЕНЬ**

**«МИФЫ И ЛЕГЕНДЫ ПОЛЕСЬЯ»**

 **В ЛЕТНЕМ ОЗДОРОВИТЕЛЬНОМ ЛАГЕРЕ**

 **Подготовила: Деяк Т.М.,**

 **культорганизатор**

 **ГУО «Паричский РЦТДМ»**

Паричи, 2020г.

**Тематический день**

**«Мифы и легенды Полесья»**

**Цель:** создание условий для формирования разновозрастного детского коллектива, объединенного общей идеей – изучение мифов и легенд родного края.

**Задачи:**

* сохранять и укреплять здоровье детей, формировать потребность в

 здоровом образе жизни;

* воспитывать у учащихся уважение к родной культуре, духовность, патриотизм, возрождение народных традиций;
* развивать у детей и подростков познавательный интерес, творческую активность, способность к оригинальному мышлению; воспитывать чувство ответственности за свои действия и поступки;
* формировать культуру межличностных отношений.

Вот и пришло оно – время чудес:

 Только для нас станет сказочным лес,

 С Лешим по тайным тропинкам пройдем,

 С Русалками мы хоровод заведем.

 Сам Водяной разрешит искупаться,

 Чтобы за лето нам сил поднабраться.

А Домовой в гости нас пригласит,

И пирогом с молоком угостит.

Только ленивый чудак не узнает

Сколько чудес на Полесье бывает.

 Мир мифологии Беларуси - всё это множество преданий, легенд, поверий. Он прекрасен, этот мир! Встречаясь с ним, его обитателями, блуждая по его неведомым дорожкам, не веришь, что духи и таинственные силы порождены только лишь страхом. Ведь среди удивительных божеств, которым покланялись и перед которыми преклонялись наши предки, нет отталкивающих, уродливых, омерзительных. Есть злые, страшные, странные, непонятные – но куда больше прекрасных, загадочных, добрых, умных. И до сих пор пусть шутят с нами лешие, помогают домовые, озоруют водяные, соблазняют русалки.

**Введение в ролевую игру «Полесские небылицы»**

Жили – были в белорусском Полесье братец Иванушка с сестрицей Аленушкой. Жили они дружно и весело, друг другу во всем помогали. Вот однажды уехал Иванушка в город на ярмарку, а Аленушка пошла за водой к Голубому озеру. А в том озере жил жадный Водяной. Пожалел он воды для Аленушки, превратил ее в Русалку и спрятал. Вернулся Иванушка домой, а сестрицы нет. Долго он ее искал. Пришел домой опечаленный, а из-за печки вышел Домовой, да и говорит ему:

- Не кручинься, Иван, знаю как твоему горю помочь. Сестрицу твою, Аленушку, Водяной превратил в Русалку и спрятал. Ты можешь ее спасти: надо пойти в лес к Лешему, найти Коня, вместе с Конем отыскать заколдованную Русалку и привести ко мне. А я помогу ее расколдовать. Только помни – Леший Коня добром не отпустит, а Водяной может тебя утопить. Но знай, что Волшебные силы всегда помогают добрым и храбрым, быстрым и ловким.

**Описание ролевой игры «Полесские небылицы»**

**1 этап: ПОДГОТОВИТЕЛЬНЫЙ.**

1.Проводится инструктаж по игре с организаторами. В том числе и по ТБ.

 2.Из числа организаторов выбираются:

**Наблюдатели** (люди, которые «патрулируют» игру, замечают нарушения, восстанавливают справедливость, помогают или наказывают при необходимости);

**Домовой -** (вожатый, в костюме Домового, на «базе» подсчитывающий, сколько Русалок собрал каждый Иванушка; все Иванушки своих Русалок везут к нему, он снимает «хвост», Иванушка повязывает косынку, и Русалка превращается в Алёнушку);

**Главный Конь -** (вожатый, в костюме Коня, на «базе» подсчитывающий, сколько Русалок собрал каждый Конь; все «кони» своих Русалок везут к нему)

**Главный Водяной -**  (вожатый, в костюме Водяного, на «базе» подсчитывающий, сколько Иванушек «утопил» каждый Водяной; все Водяные «утопленных» Иванушек ведут к нему)

**Главный Леший -**  (вожатый, в костюме Лешего, на «базе» подсчитывающий, сколько Коней поймал каждый Леший; все Лешие пойманных коней ведут к нему)

**Массовик-затейник** (играет с приведёнными на базу Русалками и всеми пойманными в игры на свежем воздухе)

 3.Определяется территория игры. В идеале она должна быть максимальной, с постройками, кустами и т. д.

 4.Определяется место, куда свозятся все Русалки – «база». Это открытое место, пригодное для игр на свежем воздухе.

 5.Все участники делятся на 5 групп: «русалок», «иванушек», «водяных», «коней» и «леших».

 6.С участниками проводится инструктаж по правилам игры и ТБ.

 7.Участники готовят себе костюмы, наряжаются.

 **2 этап: ПРОВЕДЕНИЕ.**

1.Для всех героев определяется место сбора на время начала игры. Русалки прячутся на территории первые, за 15 минут до её начала. Ровно в положенный час все «Иванушки» собираются в самой южной части территории, все «Водяные» в самой северной, все «Лешие» в самой западной и все «Кони» в самой восточной.

 2.Им даётся 10 минут на определение тактики игры.

 3.По сигналу игра начинается.

 4.Игра заканчивается, когда на «базу» доставят всех Русалок. Либо, когда утопят всех Иванушек, либо, когда поймают всех Коней. Либо по сигналу организатора игры.

**ПРАВИЛА ИГРЫ.**

1.Иванушки ищут Коня и Русалку, Конь берёт Русалку на закорки или за руку и, обязательно, в сопровождении Иванушки несёт её на «базу». Без коня Иванушка не может доставить Русалку на «базу».

 2.Водяной топит Иванушку, осалив его. Тогда он останавливается и идёт с Водяным на «базу».

 3.Леший ловит Коня, осалив его. В этом случае Конь останавливается, если у него на руках Русалка, то он её оставляет на этом месте и идёт на «базу» с Лешим. Русалка обязана сидеть на том месте, где её бросили до тех пор, пока другой Конь с этим же или другим Иванушкой её не подберёт. Конь не может без Иванушки доставить Русалку на «базу».

 4.Иванушка имеет право, убегая от Водяного, бросить Русалку. Убежав, он должен найти своего или чужого коня и может вернуться за покинутой Русалкой, а может спасать других.

 5.Так же Конь, убегая от Лешего. В этом случае Конь ставит на землю Русалку и убегает. Убежав от Лешего, Конь должен найти своего или любого другого Иванушку и может вернуться за покинутой Русалкой, или отправиться за другими.

 6.Русалка сама не ходит, не передвигается. Всегда прячется и маскируется от всех.

 7.Водяной и Леший никого не боятся, ибо их никто не ловит.

 **РОЛИ:**

1. **«Русалка».** Может быть и мальчик и девочка. Костюм любой, но обязательно с рыбьим хвостом. Их больше всех, примерно 40% от 100%. Это, как правило, дети, которым нельзя бегать, лучше, маленькие и лёгкие.

**Задача:** Прятаться от всех, самостоятельно не передвигаться. Лучше запастись книгой, телефоном, планшетом и т. д. Передвигается только на Коне с Иванушкой. Их никто не ловит.

 2.**«Иванушка».** Может быть и мальчик и девочка. Костюм любой, но обязательно в шапке. Их, примерно, 20% от 100%. Хорошо бегающие.

**Задача:** убежать от Водяного и найти как можно больше Русалок и доставить их с любым Конём на «базу». Его топит Водяной. Один Иванушка за один раз может доставить только одну Русалку. То есть один Иванушка не может взять 5 коней, посадить на них 5 Русалок и отправить их на базу.

 3**.«Водяной».** Может быть и мальчик и девочка. Костюм – синий, обязательно с водяным пистолетом или бутылкой с водой. Их, примерно, 10% от 100%. Его никто не ловит.

**Задача:** «утопить» как можно больше Иванушек.

 4.«**Леший».** Может быть и мальчик и девочка. Костюм - зеленые лохмотья. Их, примерно, 10% от 100%. Хорошо бегающие. Его никто не ловит.

**Задача:** поймать как можно больше Коней.

 5.**«Конь».** Может быть и мальчик и девочка. Костюм любой, но обязательно в сбруе. Их, примерно, 20% от 100%. Хорошо бегающие. Его ловит Леший.

**Задача:** убежать от Лешего и переправить с любым Иванушкой на базу как можно больше Русалок.

 **ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ.**

1.Первый вариант. Выигрывает тот отряд, Иванушки которого собрали больше всех Русалок.

 2.Второй вариант. Выигрывает тот отряд, чей Иванушка доставил «на базу» последнюю Русалку.

 3.Третий вариант. Личные первенства. Награждаются дети, которые выполнили задачу лучше других: «Иванушка», доставивший наибольшее число «Русалок», «Конь», доставивший наибольшее количество «Русалок», «Леший», поймавший наибольшее число Коней, «Водяной», утопивший наибольшее число «Иванушек»; «Русалка», которую не нашли или нашли последней.

 4.Возможен микс двух или всех трёх вариантов.

Особенности игры в том, что она проходит быстро, за 30-40 минут. Обязательно следует предусмотреть то, чем будут заниматься пойманные, иначе после первых 5 минут игры уже появятся дети свободные от неё. В данном варианте мы предлагаем массовику-затейнику с ними играть. Возможен вариант с «доктором», который будет «лечить» утопленных и пойманных и отпускать их в игру. Тогда финал игры будет по сигналу организатора и итог может быть подведён только в личном первенстве.