Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение Самарской области
средняя общеобразовательная школа «Образовательный центр» имени Героя Советского
Союза Панчикова Василия Ивановича с.Богдановка муниципального района
Нефтегорский Самарской области

Квест-игра «Велесова ночь» (по станциям)
для учащихся 5-6 классов
обобщающий урок по литературе (раздел «фольклор»)

Работу выполнил учитель
русского языка и литературы:
Закиева Эльвира Эльчин кызы

ВВЕДЕНИЕ

Технология квеста не нова в учебном процессе. Новым являются подходы к ним и их исполнение. В моем случае квест проходит в рамках предмета литература и обобщение раздела «Фольклор». Учащимся был дан список произведений на лето (*Приложение 1*), в который также входили произведения, по которым было запланирован нетрадиционный урок.

Актуальность: Проработав в школе весь прошлый год я заметила, что учащиеся с неохотой читают произведения, а уж тем более русский фольклор и элементарно – сказки. В ночь с 31 октября на 1 ноября едва ли не весь мир отмечает Хэллоуин. Праздник считается неотъемлемой частью западной культуры и обладает огромной популярностью по всему миру. Однако не все знают, что в нашей стране есть свой, русский Хэллоуин — Велесова ночь. И мы уже позабыли эту традицию и свои корни. Велесову ночь недаром называют «русским Хэллоуином». Оба праздника отмечаются в ночь с 31 октября на 1 ноября. Именно это время для славян имело особенное сакральное значение. Ноябрь почитался как врата в зиму, во тьму — это своего рода «умирание» природы. Считалось, что в последнюю ночь октября открываются двери между мирами.

Образовательный квест – современная интерактивная технология. Квесты можно использовать на различных предметах, на разных уровнях обучения в учебном процессе. Они могут охватывать отдельную проблему, учебный предмет, тему, могут быть и межпредметными.

Актуальность использования квестов сегодня наглядна. Образование нового поколения требует использования в образовательном процессе технологий деятельностного типа. Обучающиеся в процессе прохождения станций постигает реальные процессы, проживает конкретные ситуации. С точки зрения информационной деятельности участнику квеста требуются навыки поиска, анализа информации, умения хранить, передавать, сравнивать и на основе сравнения синтезировать новую информацию. Преимуществом квест-уроков является использование активных методов обучения.

Технология «Квест» способна не только расширить кругозор обучающихся, но и позволяет активно применить на практике свои знания и умения.

Методическая идея: через игру-квест по теме славянской мифологии и героев фольклорных сказок вызвать интерес к чтению.

Цель: повысить заинтересованность в чтении произведений, как школьной, так и дополнительной программы и вызвать интерес к истокам русского народа.

Задачи:

1. Найти способы вызвать интерес к чтению с учетом интересов учащихся 5-6 класса
2. Активизировать познавательные навыки через игровую технологию
3. Закрепить имеющиеся сведения о фольклоре и ее жанрах, славянской мифологии и ее героях
4. Повысить заинтересованность к славянскому фольклору

Идея игры проста – команда, перемещаясь по станциям, выполняют различные задания.

Игра рассчитана на учащихся 5-6 классов.

Оборудование: маршрутный лист для каждой команды (*Приложение 2)*, жетоны на выполнение каждых заданий (*Приложение 3)*, картинки для пазлов (*Приложение 4),* указатели (направляющие) станций (*Приложение 5),* подручные украшения для станций и образов героев.

Пояснение: Игра длится примерно 45 минут. Остановка на одной станции 5 минут. Станции можно убрать, можно придумать дополнительные. В квесте участвует равное количество членов команд. Команды проходят одинаковые этапы, но в разной последовательности, чтобы не допустить их пересечения на маршруте.

Ход игры

В холле школы игроков встречает любой мифологический славянский персонаж (Кощей Бессмертный/Мара/Упырь/Болотник и др.)

Ведущий: В ночь с 31 октября на 1 ноября славяне почитали ВЕЛЕСА - одного из главных богов славянской мифологии. Его считали богом трёх миров:

ЯВИ - земного мира;

ПРАВИ - мира светлых богов, светлых сил и закона;

НАВИ - подземного мира тёмных богов, тёмных сил и смерти.

Велеса считали также богом мудрости, чародейства и благосостояния. Он выступал защитником домашнего скота, птиц и всех животных в целом. Но…У Велеса есть темная сторона. Он и бог, и дьявол в одном лике. А дьявол он потому как тяжкий путь прошел. И чтобы этот путь узнать, вам нужно пройти свой сегодняшний путь. А вашей конечной точкой будет сам Велес. Но прежде чем пожелать вам не испугаться здешних мест, скажу вот что…

В открытую дверь между Навью и Явью Духи предков, под пристальным взглядом Велеса, возвращаются к своим потомкам, чтобы благословить свой Род. Позволено им в эту ночь навестить, ответить на вопросы, укрыть своей любовью….

И те, кто хоть что-то знает, должен в эту ночь вести себя правильно….

Потому что, кроме Духов Предков, в эту открытую дверь без приглашения, и даже без повода, приходят те, кого зовем мы «нечистью», «тёмными навьями», Духи неправедно живших и нехорошо умерших, искореженных, извращенных, корчащихся от ненависти к светло-живущим.

Это и их ночь, когда есть у них право «попробовать на зуб» каждого, кто попадется им на дороге.

И сегодня именно тот день – Велесова ночь, когда вы станете жертвами нечистой силы. Ваша задача – дойти до Велеса – зачинщика этой ночи. Но прежде нужно пройти все станции, только тогда вы сможете открыть тайну центрального божества славянской мифологии. Всего 6 станций, 7-я – заключительная, где правит сам Велес. Но прежде чем приступить к игре, сдайте свои телефоны в этот ящик (*заранее подготовленная коробка или ящик).* А теперь найдите здесь, в холле, свой маршрутный лист и следуйте ему (*учащиеся делятся на 2/3/4 равные команды и ищут маршрутный лист*). Удачного пути, странники. И главное, не потеряйте друг друга, дойдите до конца все! На некоторых станциях вы можете попасть в плен, берегитесь!

СТАНЦИЯ «ЛОГОВО БАБЫ-ЯГИ»

Баба-Яга на своей станции стоит спиной к двери и что-то помешивает в ступе/котелке/чаше и др.

Баба-Яга: Чую, чую, человечьим духом пахнет. Здравствуйте, здравствуйте, человеки. Чего притихли? Наверно, очень мне обрадовались. Вот идёте вы всё, идёте, куда-ж вас несёт нечистая, ох, не люблю я, когда гости так долго, а мне ещё надо избушку на курьих ножках повернуть, а то совсем заразилась, стоит, даже не шелохнётся, так и плесенью покрыться недолго. А кто я, хоть узнали? (*да/нет*) Правильно, Баба Яга. А откуда я? (*из сказки*) Тоже верно. А вы любите сказки? Ну и отлично…. Ну что же, касатики, хотите ли вы испытания мои пройти, да дальше путь свой продолжить, или же назад вернётесь, в свои миры светлые, да позабудете о старухе? А вот вам испытание первое. Соберите пазл и отгадайте героев русской мифологии (*Приложение 1*). (*За каждый собранный рисунок и отгаданного при этом персонажа игроки получают жетон)*

Баба-Яга: Второе мое испытание называется: «Сказочное лото». Я называю первое слово названия сказки, а вы отгадываете полное название сказки.

Игра: Аленький…

Дети: (Аленький цветочек)

Заюшкина…

Дети: (Заюшкина избушка)

Коза …

Дети: (Коза-дереза)

Крошечка …

Дети: (Крошечка- Хаврошечка)

(*за правильное определение живой и мертвой воды игроки получают жетон)*

Баба-Яга: Набрала я воды из живого и мертвого источника, да вот беда, пока донесла до избушки забыла, где живая, а где мертвая вода. Помню только, что живой воды было больше. Помогите мне найти живую и мертвую воду. Это мое третье испытание.

Игра: На обратной стороне стаканов на приклеенных бумажечках написаны слова хорошие и плохие. Хорошие слова делают воду живой, а плохие превращают в мертвую. (*Хорошие слова: любовь, красота, благодарность; плохие слова: ненависть, жестокость.*

(*за все отгаданные слова игроки получают жетон)*

Баба-Яга: Как же вы мне надоели, сил моих больше нет! Прочь, негодные! Пошли прочь! Нечего вам тут делать! Уходите, пока я не превратила вас в лягушек или мышей! Вы только мешаете мне творить свои колдовские дела, нарушаете покой моего логова. Исчезните, говорю вам!

СТАНЦИЯ «ПРИЧАЛ КИМИМОРЫ»

Перед входом на станцию стоит ведущий.

Ведущий: Русские леса скрывают непроходимые болота. Они кишат всевозможной живностью: лягушками, змеями, мошками, насекомыми самых разных видов. С давних времен путники старались обходить стороной гиблые места. В древности люди верили в то, что населяют их злые духи, которые так и норовят заманить путешественников в свои сети. Существовало поверье, что на болоте живут скверные существа - кикиморы. Их считали избранницами лешего. О происхождении этих коварных нечистых душ ходят разные догадки. Полагали, что кикиморы – это умершие до крещения дети. Кроме того, этими безобразными существами становились не рождённые дети. Главной задачей болотной обитательницы было заманивание детей на непроходимую трясину. Не гнушались и взрослыми. Кикиморы часто могли воровать младенцев, подкладывая на их место полено.

(заходят на станцию, где на корточках, закрыв руками лицо сидит кикимора и плачет. Когда учащиеся заходят, она затихает и медленно оборачивается, встает)

Кикимора: Шумно, ой как шумно! Как люблю я шум ночной, когда детишки не ложатся долго ночью спать, люблю я к ним в гости заглядывать через замочную скважину. А я еще я очень люблю к себе в гости затаскивать. У меня тепло, уютно, сыростью пахнет, тиной и лягушки по утру квакают. Ляпота. Но больше всего я люблю слышать крики родителей, которые ищут, бродят, зовут своего малыша. А он у меня в гостях сидит. И вас затянуло в мое болото, я погляжу… что ж, тогда у меня для вас заданице будет. Отгадаете, отпущу, а не отгадаете… на веки со мной останетесь (*страшно смеется)*

Тут фрагменты сказок имеются, за каждую отгаданную сказку получите жетончик. А не отгадаете ничего, останетесь куковать со мной в моем болоте.

Игра:

1. «Была зима. Шел январь месяц. В такую-то пору, под вечер злая мачеха приоткрыла дверь, поглядела, как метет вьюга, а потом вернулась к теплой печке и сказала падчерице: «Пошла бы ты в лес, набрала бы там подснежников». *(«Двенадцать месяцев», С. Маршак.)*
2. «Тут вспрыгивает козел на крышу и давай по ней серебряным копытцем бить. Как искры из-под ножки-то камешки посыпались и красные, и голубые, зеленые – всякие». *(«Серебряное копытце», П. Бажов.)*
3. «– Положи-ка, внучка, пирожок на стол, горшочек на полку поставь, а сама приляг рядом со мной. Ты, верно, очень устала?» *(«Красная Шапочка», Ш. Перро.)*

4. «– Если ты опоздаешь хоть на одну минуту, – сказала она, – твоя карета снова сделается тыквой, лошади – мышами, лакеи – ящерицами, а твой пышный наряд опять превратится в старенькое, залатанное платьице». *(«Золушка», Ш. Перро.)*

5. «Наконец очередь дошла до старой феи. Старуха наклонилась над кроваткой и, тряся головой больше от досады, чем от старости, сказала, что принцесса уколет себе руку веретеном и от этого умрет». *(«Спящая красавица», Ш. Перро.)*

6. «Перед девушкой открывается небольшая поляна, посреди которой жарко пылает высокий костер. Вокруг костра сидят двенадцать братьев». *(«Двенадцать месяцев», С. Маршак.)*

Кикимора: Я считаю до пяти, кто не успеет из вас уйти, останется куковать со мной на веки вечные. Раз… два…три… (*Кикимора ловит того, кто не успел после счета убежать и оставляет у себя в плену до конца игры)*

СТАНЦИЯ «ДОМАЖИВУЩИЙ»

Домовенок сидит на подоконнике, на полу разложены либо подушечки, либо ткань, вокруг которых стоят свечи. Домовенок сидит и раскачивает ногами.

Домовой: Заходите, милы мои, присаживайтесь (*указывает на разложенные на полу подушечки/ткань).* И послушайте вот какую историю. Однажды, одна девочка лет 10-ти осталась дома одна. К ней прибежала подруга, они стали играть. И захотелось им вызвать домового, т.е. – меня. Решили, что пойдут и на чердаке вызовут. Взяли они табуретку, еще что-то и пошли. А лестница на чердак из кладовки была. Вот залезли они, поставили все и вызывать начали. Сидели, смеялись, думали все шутка, и тут я табуретку как дерну, а девочка как упадет! И как будто на чердаке затряслось все: старые стулья, сундуки, зеркала потрескались. Они тут же деру с этого чердака! Выбежали на улицу и до самого вечера в дом не заходили, маму с работы ждали.

Мама их пришла и девочки давай ей все рассказывать, а та сказала, что нельзя так баловаться, иначе я могу и ударить. И рассказала, что как-то девушки в деревне тоже решили гадать и домового вызвать, и я одной из них по щеке ударил, да так что шрам от пятерни остался, как след от ожога….

Не помню, как уж они вызывали тогда меня, уж тыщу лет прошло, но девочки решили больше так меня не испытывать.

А сейчас я испытаю вас. И мое испытание называется «**Телеграммы».** Сегодня утром мне принесли конверт. (*спрыгивает с подоконника и достает из сундучка конверт)*. Посмотрим, кому он адресован? (надпись: *Ребятам, которые пытаются сбежать от Домового) (Достают телеграммы и пытаются угадать от кого они)*

Игра: Налетели гуси-лебеди и унесли на крыльях (*Иванушка)*

Помогите! Иван-Царевич нашел мою смерть (*Кощей*)

Приходил волк и съел шестерых козлят. Спасите моих братьев! *(Козленок)*

Приезжайте, снесла золотое яичко! *(Курочка Ряба)*

Дядя Фёдор! Срочно приезжай! Кот Матроскин с Шариком поругались! *(Почтальон Печкин)*

Спасите! Меня дед выловил в Синем море! *(Золотая рыбка)*

Несет меня лисица за темные леса, приходите на помощь (*Петушок-золотой гребешок)*

Скалочку потеряла, дайте курочку! (*лиса)*

(за каждую отгаданную телеграмму получают жетон)

Домовой: Чуете? Нечисть все по коридорам гуляет, от станции к станции. Ваши душонки ищет. Вас хочет с собой забрать. Но вы не поддавайтесь им, оставайтесь светлыми душами, будьте на стороне света и защищайте друг друга. Я единственный здесь добрый дух, если меня, конечно, не провоцировать. Ну, ступайте.

СТАНЦИЯ «МАВКА ЛЕСНАЯ»

В кабинете столы и стулья стоят кругом, в середине стоят свечи и стакан с водой и бутылка с водой. Изначально Мавка стоит около двери. Когда дети заходят, она пугает их неожиданным прикосновением за руку.

Мавка:

напевая песню, ведет схватившего за руку к столу.

Не ходи ты, парень, в чащу,
Как наступит месяц май –
Мавка за собой утащит,
Будешь нашим, так и знай!
В волосах у мавки ряска,
Вместо сердца - гниль болот,
Нынче в лес ходить опасно -
До добра не доведёт

(*игроки садятся за стол)*

Однажды, на берегах реки Ра, бог Семаргл встретил богиню ночи — Купальницу. Они поженились, у них родились мальчик Купала, названный в честь матери, и девочка Кострома.

В день Купалы к Ра-реке прилетела птица смерти — Сирин. Она пела чудесные песни. Но кто слушал её — тот забывал обо всём на свете. Он следовал за Сирином в царство Нави. Не послушались Купала и Кострома предостережений своей матери Купальницы, тайком от неё побежали они в чисто полюшко — послушать птицу Сирина, и от того приключилось несчастье.

Судьба разлучила брата и сестру. Младенца Купалу по велению Повелителя Тьмы гуси-лебеди и птица Сирин унесли за тридевять земель. Прошло много лет. Кострома росла одна и выросла она писаной красавицей. И однажды Кострома, гуляя по берегу реки, сплела венок. Она хвалилась, что ветру не сорвать с её головы венок. По поверью, это означало, что она не выйдет замуж. За похвальбу боги её наказали. Ветер сорвал венок и унёс на воду, там его подобрал Купала, проплывавший мимо в лодке. Плыл он в ладье, увидел проплывающий мимо венок, да и поднял его, а по обычаям того времени, если юноша брал в руки венок, сплетённый девушкой, то обязан был на ней жениться. Купала и не возражал — очень ему приглянулась незнакомка. И Кострома полюбила прекрасного юношу с первого взгляда. Сыграли они свадьбу. И лишь после этого боги сообщили Купале, что женился он на собственной сестре!

Такой позор можно было смыть только смертью. Бросилась Кострома к тёмному лесному озеру, нырнула в него с головой, но не утонула, а превратилась в лесную утопленницу — Мавку. Погиб и её брат, ринувшийся в костёр.

Как вы думаете чья эта история? (*учащиеся отвечают)*. Это моя история! Моя! Это я была Костромой, а стала Мавкой лесной, утопленницей. Это мой брат сгорел в костре и стал им. И теперь каждый год на Ивана Купалу все прыгают через него и радуются. А я… я утаскиваю за собой в озеро людей. И чтобы я не утащила вас за собой, сыграйте в игру.

Игра: Правила очень просты. Все садитесь за стол. В стакан наливается до самых краёв вода. Под музыку его необходимо передавать по кругу друг другу до тех пор, пока не остановится музыка, или кто-то не прольёт напиток. Когда это произойдёт, расплескавший жидкость или тот, на ком закончилась музыка выпивает содержимое стакана до дна и покидает круг. Стакан снова наполняется, а игра продолжается. Это происходит до тех пор, пока не определится один победитель, которому вручается жетон.

Мавка: Где мой гребень? Вы украли его? Это все вы, злобные человечьи создания! Вы украли мой гребень! И вы поплатитесь за это. Утащу я вас за собой в свое озеро утопленника. (*произносит считалку, во время которой детям нужно убежать со станции).*

«Раз, два, три, четыре, пять…

Мы пойдем с тобой играть?»
Там, за дверью, кто-то ждет,
Что сейчас произойдет.
Темень, ночь и нет луны.
«Ты боишься свои сны?
Буду я сейчас водить.
Прячься, если хочешь жить.

СТАНЦИЯ «ЛЕСНОЙ ДУХ»

Леший сидит, бурчит что-то себе под нос.

Леший: Что за беспорядки в лесах творятся… белок распугали, волки убежали, зайцы каждый день приходят жаловаться ко мне. Всё их притесняют.

(*замечает игроков)* А вот и зачинщики лесных беспорядков. Чего надобно? А-а-а, жетончики вам нужны? В игру играете или снова на кабанов пришли охотиться? Ух, как вам дам (*замахивается кулаком и шипит, уходит о них).* А знаете, что я делаю с такими, как вы? Вожу по лесу, пока те не потеряются и не забудут самих себя. Завожу я в глубину леса таких и все, пиши пропало. Потом с вилами и факелами ищут вас, зовут, а вы уже человеческий язык позабыли. Говорила мне Яга, веди их ко мне, в котел все пойдет. Но не слушаю я ее, все жалею вас, жалею. Вы охотитесь в тайге? (*учащиеся отвечают).* Хотите получить жетончики? Кто-то мне их подкинул еще вчера. Пусть кто-то из вас лезет в туннель найдет жетончики. Но прежде выберем того, кто полезет в тоннель с помощью жеребьевки. Становитесь ко мне задом и поворачивайте руки за спиной ладонями вверх, я положу в них кружок. Кому выпадет красный кружок, тот полезет за жетонами. Сколько найдете, все ваши. Но быстрее, иначе я разозлюсь и не выпущу вас из тоннеля, потеряете вы своего товарища, забудет он вас, заведу я его в чащу лесную.

Игра: Учащиеся должны отправиться в «паутинный туннель» или в «пещеру пауков» со свечкой искусственной. Обычный детский игровой текстильный тоннель с текстильным домиком или палаткой на конце, сквозь которые пропущено много-много ниток, чтобы они свисали и неприятно трогали детей по лицу. Внутри палатки или домика также висит множество ниток, к которым подвешены игрушечные пауки и жетончики. Учащимся нужно соответственно найти эти жетончики на ощупь. Игрушечных пауков их легко сделать из фольги, спичек, пластилина, просто из шерстяных ниток, связав их между собой. Главное – чтоб на ощупь это было тельце и много лапок. Если у вас нет детского тоннеля и палатки, их вполне заменит дорожка из стульев и стол, под которыми надо будет проползать. А «паутину» к ним можно прилепить пластилином или скотчем снизу. Дается 5 минут на то, чтобы нашли жетончики. Искать может сначала один, потом другой может залезть, искать и т.д. Но на все 5 минут.

Леший: время вышло, кто не успеет убежать из моего леса, заблудится и позабудет всех и даже себя. (*После чего Леший злится и может кого-то оставить у себя в плену до конца игры)*

СТАНЦИЯ «КРОВОПИЙЦА ВУРДАЛАК»

Вурдалак: Добрый вечер, мои милые создания. Я Князь Тьмы. Один из любимых созданий Велеса. Он передал мне то, что я должен вас испытать, прежде чем вы дойдете до него. Он прислал мне этот мешочек вместе с запиской.

Игра: «Заморочки из мешочка»

(открывает записку) «Ребята, помогите эти вещи вернуть в сказки. Они нам очень нужны!» Герои сказок.

Вызывается по одному игроку из команды. Они достают предметы, отгадывают из какой они сказки.

В мешочке: мыло («Мойдодыр»), мука («Колобок»), яйцо («Курочка Ряба»), азбука («Приключения Буратино»), яблоко, зеркало («Сказка о мёртвой царевне и семи богатырях»).

(за каждый отгаданный предмет получают жетончик).

Вурдалак: Вы готовы идти к Велесу, как только закончите со всеми станциями, идите прямиком к нему.

СТАНЦИЯ «ВЕЛЕС» (конечная точка)

Велес сидит на стуле со скипетром. Вся нечисть собирается на станции Велеса. На станции висят подвешенные пакеты «коконы» с оставшимися жетончиками.

Вот вы и пришли ко мне, странники! Пришло время рассказать вам свою историю.

Был брат у меня – Перун. Встретил он прекрасную Диву-Додолу и жениться решил. А меня кумом-сватом на свадьбу позвал, колесницу свадебную провести по небосводу попросил. С радостью согласился я на такое дело доброе, но беда пришла, откуда не ждали ее. Увидел Диву-Додолу, чужую невесту - и пропал, полюбил с первого взгляда. Всем Богам радость и праздник, а для меня печаль великая.

...И позабыл я дружбу братскую, и Закон, и Порядок... Страсть слепая и беспощадная поглотила все мысли и чувства, сила ярая поднялась и захлестнула меня. Зависть и ревность затуманили рассудок, и задумал я дело неблаговидное - хитростью и обманом заполучить себе братову жену. Так и случилось...Родился у нас сын, да не от Перуна - мужа законного, а от меня - Бога Великого.

Ох, и неистов был Перун, когда узнал о свершившемся!.. Злость лютая вскипела так, что чуть землю молниями не испепелил обманутый муж! Досталось и жене легкомысленной по первое число, но больше всего уязвила Перуна обида на брата-подлеца. Больнее предательства ничего нет на свете, и не прощается оно, не забывается - что бы там вслух не говорили. Вызвал Перун на поединок меня, и бились мы трое суток, не на жизнь, а на смерть, пока не обессилели оба. Злость кулаками вымахалась, честь свою Перун отстоял и Додолу простил за невольную измену ее, а меня за предательство - нет.

...Был друг верный - врагом стал. Была честь и подвиги - стало бесславие и забвение. Было время славное - настало безвременье. Горе навалилось на меня скалой неподъёмной, в один миг состарило: из мужчины в расцвете сил превратился я в высокого и худого старика.

Словно дикий медведь, пошел прочь, продираясь через чащи лесные, нехоженые. Дошел до лесной избушки на курьих ножках, в которой в дальнем углу, под валуном черным был вход в Навье царство сокрыт. Изба волшебная во мне повелителя сразу признала, повернулась ко мне передом и дверь распахнула. Прошел мимо черепов, на тыне висящих, мимо сундуков с сокровищами несметными, мимо вещей волшебных - Меча-Кладенца, да Сапог-Скороходов, Скатерти-Самобранки и Ковра-Самолёта. Отодвинул ступу огненную в сторонку, чтобы не мешала, да и откатил от провала страшного чёрный камень-валун.

И только спустился я в Мир Подземный, сразу на Ягу Виевну наткнулся, была, она где-то неподалеку. Давай Яга братьев звать, Горыню, Усыню да Дубыню Виевичей, чтобы гостя непрошенного выдворили. Но те сразу смекнули, в чем дело, и не посмели против меня, Бога могучего, ни слова молвить, ни руку на него поднять. Рассвирепела Яга, удалая девица, и сама на меня бросилась. Сутки бились мы в рукопашную, лишь под утро удалось мне повалить ее и к земле прижать. Сказала тогда Яга грозная: «Победил ты меня, Бог могучий, победил во честном бою. Значит, суждено тебе мужем моим быть. Ибо дала я зарок Вию батюшке - за того замуж пойду, кто сумеет меня одолеть. Видно, так нам завещано Родом, и сплетены наши судьбы самой Макошью!»

Услыхал те слова я, услыхал - призадумался. Обратно уж мне не вернуться изгнаннику, Перыню-Додолу не видать, не любить...

«Будь по-твоему, Яга Виевна, будешь ты мне женой разлюбезной, а братья твои - помощниками. Стану зятем я Вию Змеевичу и приму под опеку свою Царство темное!»

... Так и стал я хозяин лесов густых да полей бескрайних еще и владыкой того из царств подземных, где живут души людские после смерти. Стал хранителем навьих тайн и обрел двойную мудрость, какую никто ни до меня не обретал, и ни в наши дни, ни в будущем обрести не сумеет.

В Мире Мертвых темно и мрачно, сюда попадает все, что умерло - нет обратной дороги через Калинов мост. Но именно отсюда берет начало жизнь новая, и это главная суть Мироздания: круговорот Жизни и Смерти, вечный переход одного в другое. Из праха умерших растут цветы и деревья, от подземных вод питается Земля-Матушка. Эту великую тайну познал я - Велес, а кто знает - тот и владеет. Я - причина движения в Мире, смены зимы весной, мрака - светом, начала - концом и конца - началом.

Вот вам, странники мои, последнее испытание. В этом испытании решиться победитель, как в том моем сражении с братом Перуном. А называется оно: «Кокон с личинками». Выберете свой кокон и разбейте его за 1 минуту. Соберите жетончики, которые выпадут вместе с содержимым кокона. У кого жетонов за всю игру вместе с этим испытанием окажется больше, та команда и станет победителем этой ночи. Та команда выйдет в Явь. А команда проигравших останется со всей нечестью в Нави.

Игра: «Кокон с личинками». В шарики кладётся очень много игрушечных пауков, мух, насекомых любых, можно добавить туда просто кусочки бумаги, покрашенные в чёрный цвет, можно коротких нарезать ниток. Всё это вешается где-то высоко, чтобы дети, когда делают дырку в шарике, получили это всё себе на голову. Среди них прячутся жетончики, которые они должны все собрать.

Решающая игра, где определяется команда-победитель. После чего проводится подсчет жетончиков, количество уцелевших игроков и объявляется, какая команда вышла этой ночью в Явь, а кто остался вместе с нечестью в Нави. Поздравление победителей.

Приложение 1. Список фольклорных произведений на лето.

Авторские сказки:

1. «12 месяцев» С. Маршак
2. «Серебряное копытце», П. Бажов
3. «Красная шапочка», «Золушка», «Спящая красавица» Ш. Перро
4. «Золотой ключик, или Приключения Буратино», «Кикимора» А. Толстой
5. «Мойдодыр» К. Чуковский
6. «Сказка о мертвой царевне и о семи богатырях», «Сказка о рыбаке и рыбке» А.С. Пушкин
7. «Простоквашино»/»Дядя Федор, Пес и Кот» Э. Успенского
8. «Аленький цветочек» С. Аксаков
9. Сборник сказок «Посолонь» А. Ремизова (сказки о Кикиморе)

Русские народные сказки:

10. Гуси-лебеди
11. Царевна-лягушка
12. Кощей бессмертный
13. Волк и семеро козлят
14. Курочка Ряба
15. Петушок золотой гребешок
16. Колобок
17. Заюшкина избушка
18. Коза-дереза
19. Крошечка-Хаврошечка
20. Василиса Премудрая и Иван-дурак
21. Бичура
22. Сказка о сумеречном леса, Лешем и Кикиморе
23. Иванушка и домовой
24. Иван - вдовий сын
25. Золото берегинь

Былинки, былички и сказы:

1. Былички о домовом
2. Мавкины Кораблики
3. Сказка. Русалка-Мавка и бабка Бочка.

Приложение 2. Маршрутные листы команд.

1 команда:

1 станция – «Логово Бабы-Яги»

2 станция – «Причал Кикиморы»

3 станция – «Домаживущий»

4 станция – «Мавка лесная»

5 станция – «Лесной Дух»

6 станция – «Велес»

2 команда:

1 станция – «Домаживущий»

2 станция – «Мавка лесная»

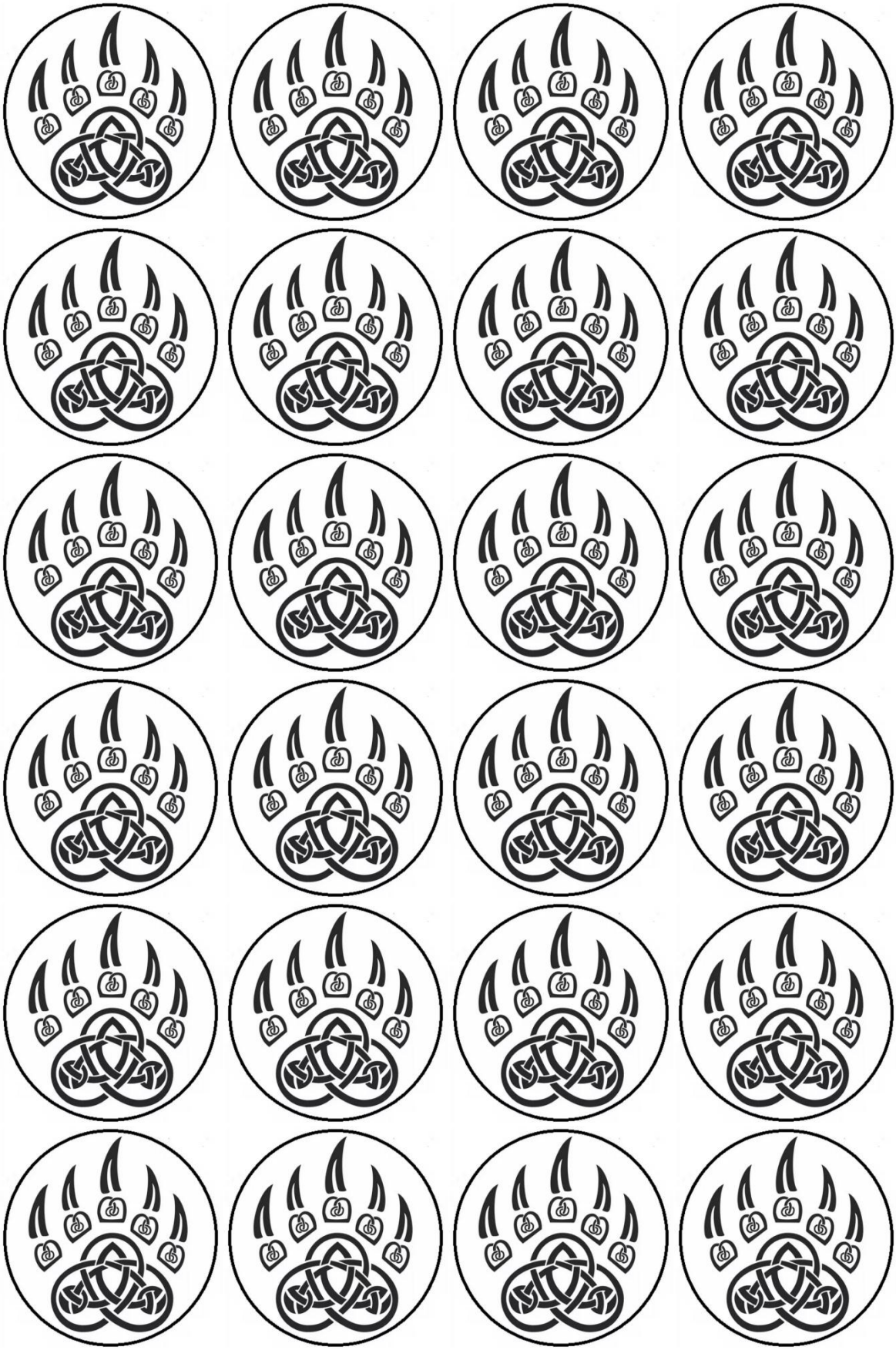
3 станция – «Логово Бабы-Яги»

4 станция – «Лесной Дух»

5 станция – «Причал Кикиморы»

6 станция – «Велес»

Приложение 3. Жетончики (Велесова печать).



Приложение 4. Картинки для пазлов на станции «Логово-Бабы-Яги»

Леший

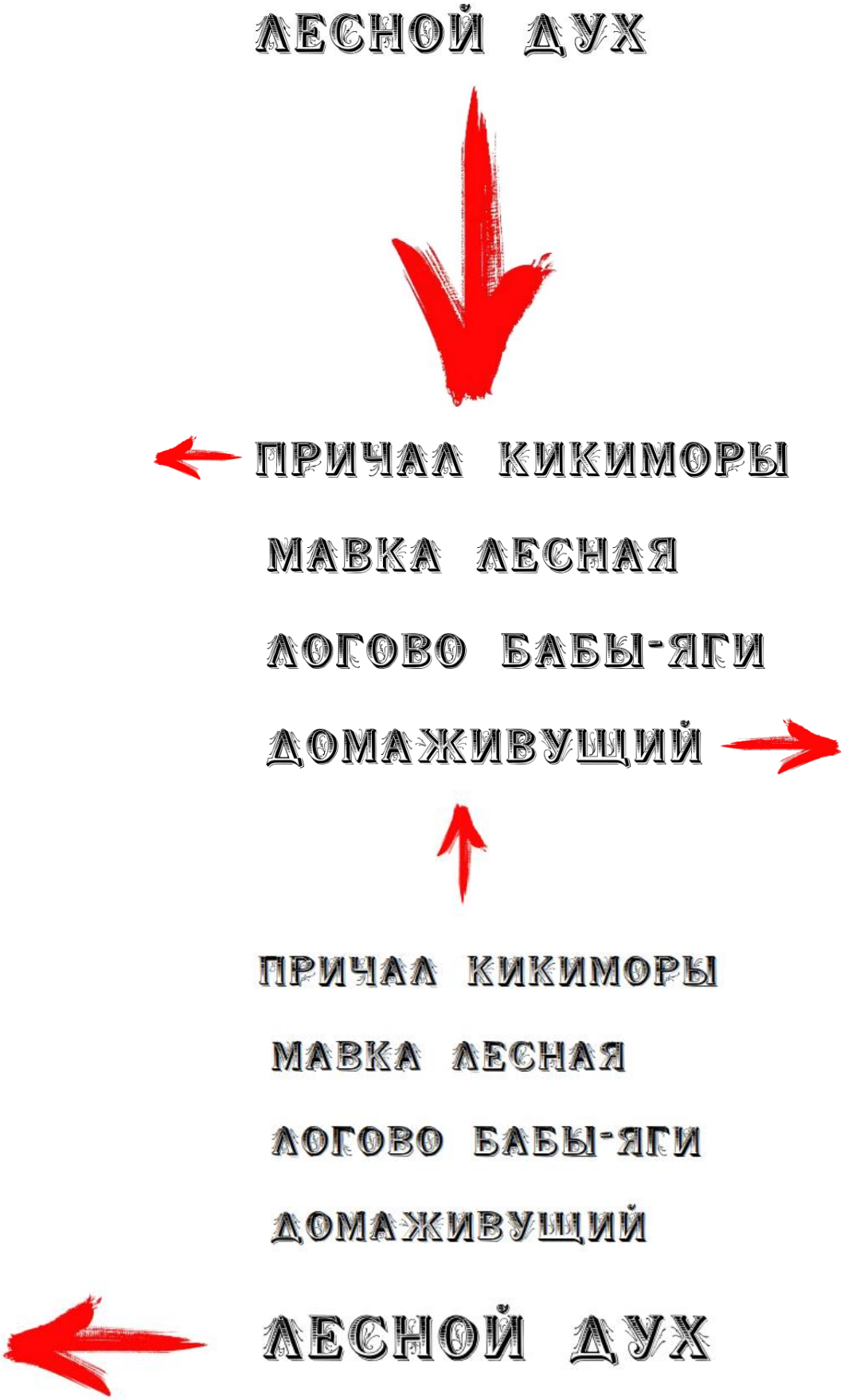
Василиса Прекрасная

Водяной

Змей-Горыныч

Кикимора

Чёрт

Лихо одноглазое

Приложение 5. Указатели (направляющие) станций.