

Тема:

«Игровые формы фольклора.

Потешный фольклор. Словесные игры. Молчанки и голосянки. Поддѣвки».

Цель урока: познакомить обучающихся с игровыми формами фольклора.

План урока:

1. Просмотр слайд-презентации «Игровые формы фольклора».
2. Знакомство с игровыми формами фольклора.

Потешный фольклор

Это прибаутки, небылицы, дразнилки, имеющие самостоятельное значение и не связанные с играми. Их назначение - развеселить, рассмешить.

• **Прибаутки** (от слова баять, то есть рассказывать) - это жанр устного народного творчества, предназначенный для развития маленьких детей.

Прибаутка - это весёлая история в стихотворной форме, которую рассказывает мама своему ребёнку.

Сидит белка на тележке,
Продает она орешки:
Лисичке-сестричке,
Воробью, синичке,
Мишке толстопятому,
Заиньке усатому.
Кому - в платок,
Кому - в зобок,
Кому - в лапочку.

Ква-ква-ква-квакушка,
Пирожки пекла лягушка
Со сладкою начинкой,
Угощала свинку,
А зайнке в пирожок
Положила творожок!

Куд-куда, куд-куда,
Кричат курочки: "Беда!
Петушок упал,
Ножку-крылышко сломал!
Помогите, помогите,
Больно Пете, полечите!"

■ **Небылица** - это забавное стихотворение, в котором правда искусно переплетена с выдумкой. В ней нарочно подчеркивается искажение действительности; чтение небылиц способствует развитию фантазии, наблюдательности, смекалки.

Ехала деревня
Мимо мужика.
Вдруг из-под собаки
Лают ворота.
Он схватил дубинку,
Разрубил топор,
И по нашей кошке
Пробежал забор.
Крыши испугались,
Сели на ворон,
Лошадь погоняет
Мужика кнутом.

Вы послушайте, ребята,
Моей сказки небогатой
От конька-горбунка
И медведя-плясунка:
Уж как пестрая свинья
На дубу гнездо свила.
Гнездо свила, детей вывела.
Шестьдесят поросят
По сучочкам сидят.
Поросята визжат,
Полететь хотят.
Полетели, полетели.

Бегала дубинка с мальчиком в руках,
А за ним тулупчик с бабой на плечах.
Кнут схватил собаку парить мужика,
А мужик со страху влез под ворота.
Деревня закричала: «Озеро горит!»
Сено со дровами тушить пожар спешит.

■ **Дразнилки** - это короткие насмешливые стишки, высмеивающие то или иное качество, а иногда и просто привязанные к имени. Полагают, что дразнилки перешли к детям из взрослой среды и выросли именно из прозвищ и кличек. Позднее к прозвищам добавлялись рифмованные строчки, так и сформировались дразнилки. Сейчас дразнилка может не только связываться с именем, но и высмеивать какие-либо отрицательные черты характера: трусость, лень, жадность, заносчивость. Впрочем, сохранились и беспричинные дразнилки.

* * *

Вредина-вредина!
До дырки проедена,
Кое-как одета,
Твоя песня спета!

* * *

Лиза-подлиза,
Кланяйся до низа!
Подлизывайся, улыбайся
И одна оставайся!

* * *

Красавица-красавица,
Издалека всем нравится,
А ближе подойдешь -
От страха упадешь!

* * *

Болтун, болтай,
Да меру знай!
Болтай, болтай,
Язык не потеряй!

* * *

Катится, катится
Розовое платьице.
Кто же это, мой дружок?
Может, это колобочек?
Нет! В красивом платьице
Маша наша катится!

Словесные игры

В старину были очень популярны. Они развивали память, мышление, речь, учили строить диалог, соблюдать условия игры, воспитывали умение управлять своими эмоциями.

■ «Я садовником родился»

Выбирается один водящий ("садовник"). Он на ушко шепотом называет сидящим игрокам названия цветов (растений). Далее произносит считалочку:

*Я садовником родился,
ни на шутку рассердился,
все цветы мне надоели, кроме...*

и называет "имя" (название растения) любого игрока. Тот должен сразу отозваться... и завязывается такой диалог:

Игрок: Ой!

Садовник: Что с тобой?

Игрок: Влюблена.

Садовник: В кого?

Игрок: В тюльпан.

Игрок называет любое растение, пришедшее ему в голову. Он также может назвать и садовника, а тот должен откликнуться на свое имя. Диалог продолжается до бесконечности. Тот, кто ошибся (не отозвался вовремя, перепутал название, откликнулся на чужое имя и т.д.) - отдает фант (любую личную вещь) и в конце игры "отрабатывает" его.

В конце игры разыгрывают фанты: садовник отворачивается, ему показывают вещь и спрашивают: Что делать этому игроку? Садовник дает ему задание (спеть, попрыгать на одной ноге, рассказать страшную историю и т.д.), игрок отрабатывает фант и забирает свою вещь.

• **«Назови правильное слово»** (*слова проговариваются в быстром темпе*)

Тапка-сапка-шапка-хапка

Кофка-кошка-козка-котка

Фанки-санки-шанки-панки

Мана-кана-рана-зана

Зена-вена-дена-чена

И т.д.

• **«Словесный волейбол»**

Все встают в круг. Кидают мяч через центр круга. Тот, кто кидает - называет существительное, тот, кто ловит - глагол. (Пример: костер - горит; самолет - летит). За бессмыслицу - временный выход из игры.

Молчанки и голосаки

Самая большая группа в игровых жанрах детского фольклора. Часть из них перешла из взрослого фольклора в детский, часть родилась непосредственно в процессе игры, но сегодня все они от игры неотделимы и имеют прежде всего прикладное значение.

• **Голосянки.** Термин **«голосянки»** происходит от глагола «голосить»: громко и нараспев плакать, кричать с причитаниями. Это своеобразное голосовое упражнение-соревнование, вытягивание на одном дыхании гласного звука в конце стихотворения.

Дождик, лей, лей, лей!

Ты водицы не желей!

Землю нашу поливай,

Будет славным урожай!

Не боимся хрипоты,

Голосим и я, и ты-ы-ы-ы-ы-ы!

* * *

Соберемся на полянке
И затащим голосаки!
А кто не дотянет,
Тот безголосым станет!
Эге-гей! Ве-се-ле-е-е-е-ей!..

* * *

Голосаки, голосакички,
Голосим за пряники,
За бублики!
Тянем-тянем до черты,
У того, кто не дотянет,
Животы будут пусты-ы-ы-ы-ы-ы-ы!

■ **Молчанки** - играя в молчанку, нужно было, наоборот, как можно дольше молчать, а первый рассмеявшийся или проговорившийся выполнял заранее условленное задание: валялся в снегу, обливался водой...

Поддѣвки -

это псевдиалоги, исполняемые с целью «поймать» адресата на слове.

- Скажи: «Подушка»!
- Подушка.
- Ты скользкая лягушка.

- Скажи: «Лес»!
- Лес!
- Твой брат – балбес!

- Скажи: «Овёс»!
- Овес.
- Хвать тебя за нос!

- Скажи «Ватрушка»!
- Ватрушка.
- У тебя в руках лягушка!

- Скажи: «Матрёшка!»
- Матрешка!
- Здравствуй, внучка бабки Ёжки!

- Скажи: «Вкусны да сладки!»
- Вкусны да сладки!
- Тараканьи лапки!

- Скажи: «Лань»!
- Лань!
- Отвяжись, отстань!

Домашнее задание

1. Знать игровые формы фольклора.
2. Выучить (на выбор) небылицу, голосянку, прибаутку, дразнилку, поддевку.