

Методическая разработка воспитательного мероприятия

«Кругосветное» путешествие по Карелии»

Храмцова Ольга Анатольевна, старший методист
ГАУ ДПО РК «Карельский институт развития образования»

2022 год

1. Пояснительная записка.

1.1. Тема воспитательного мероприятия и обоснование ее выбора (актуальность).

«Круугасветное» путешествие по Карелии» - воспитательное мероприятие, в рамках которого участники смогут совершить виртуальное путешествие по местам компактного проживания карелов - коренного народа Республики Карелия - и познакомиться с их языком и культурой.

Актуальность темы обусловлена потребностью образовательных организаций Республики Карелия в методических рекомендациях по проведению воспитательных мероприятий, нацеленных на формирование этнокультурной осведомленности обучающихся.

Соответствующие мероприятия могут быть проведены как в рамках Года народного искусства и нематериального культурного наследия народов России 2022, так и в период с 2022 по 2032 год, объявленный ООН Международным десятилетием языков коренных народов мира.

1.2. Целевая аудитория воспитательного мероприятия (с указанием возраста/класса).

Молодежь в возрасте от 18 до 22 лет.

1.3. Цель, задачи и планируемые результаты воспитательного мероприятия.

Цель воспитательного мероприятия: формирование этнокультурной осведомленности обучающихся.

Задачи мероприятия:

- приобретение знаний о языке, культуре, традициях коренных народов Республики Карелия,
- расширение представлений об этноинтегрирующих и этнодифференцирующих особенностях своего этноса,
- углубление понимания этнического многообразия мира с формированием позитивного отношения к нему.

Планируемые результаты: участники мероприятия приобретут знания о местах компактного проживания карелов на территории Республики Карелия, характерных особенностях карельского языка, карельских национальных традициях, что позволит им глубже осознать этноинтегрирующие и этнодифференцирующие особенности своего этноса.

1.4. Форма проведения воспитательного мероприятия и обоснование ее выбора.

Квест-игра с музыкальным сопровождением.

Данная форма проведения воспитательного мероприятия позволяет:

- создать благоприятную для участников мероприятия психологическую атмосферу, нейтрализовать ощущение возможного дискомфорта, возникающего при осознании этнодифференцирующих особенностей своего этноса на инокультурном фоне в ситуации реального общения,

- определить уровень этнокультурной осведомленности участников применительно к языку, культуре, традициям коренных народов Республики Карелия с целью дальнейшего планирования воспитательной работы в соответствующем направлении.

1.5. Педагогическая технология/методы/приемы, используемые для достижения планируемых результатов.

Квест-технология («живой» кольцевой квест), игровые технологии.

1.6. Ресурсы, необходимые для подготовки и проведения мероприятия (кадровые, методические, материально-технические, информационные и др.).

Кадровые ресурсы: 1) ведущий - специалист в области образования или культуры, владеющий информацией о языке, культуре, традициях карелов - коренного народа Республики Карелия (вся необходимая для проведения квест-игры информация содержится в методической разработке), 2) помощник ведущего, обеспечивающий музыкальное сопровождение.

Методические ресурсы: методическая разработка воспитательного мероприятия.

Материально-технические ресурсы: звуковоспроизводящая техника.

Информационные ресурсы: указаны в списке использованной литературы.

1.7. Рекомендации по использованию методической разработки в практике работы классных руководителей, специалистов по учебно-воспитательной работе.

Методическая разработка может быть использована при подготовке и проведении различных мероприятий этнокультурной направленности (конференций, семинаров, образовательных сессий и т.п.).

2. Основная часть.

2.1. Описание подготовки воспитательного мероприятия.

Материалы для каждого этапа рекомендуется сложить в отдельные картонные коробки или пакеты с нумерацией (№1, №2, №3, №4, №5).

Подготовка к 1 этапу квест-игры (№ 1):

	Что необходимо подготовить	Рекомендации по подготовке
1	Печатное издание на карельском языке: газету, журнал, словарь, учебник и т.д.	В Карелии АУ «Периодика» издает газету на карельском языке "Oma Mua", детский журнал "Kipinä" на карельском, вепсском и финском языках, эти издания можно найти в библиотеках, приобрести на почте и в киосках розничной печати и т.д. Образцы изданий можно посмотреть в Приложении 3.1.1. Можно также выйти на национальный медиапортал Omamedia.ru и распечатать представленные на нем материалы на карельском языке. [2]
2	Музыкальное сопровождение - музыка, связанная с карельской культурой, под которую можно исполнить танец «Крууга».	«Калевальская крууга» представлена на CD- и DVD-дисках «Sildazilla tanššijat – Танцующие на мостках». [1] Можно выбрать также любую другую подходящую музыку. Простейший вариант исполнения танца «Крууга»: участники образуют цепочку, взявшись за руки, и двигаются в такт музыке вслед за ведущим, стоящим в начале цепочки. Ведущий может вести участников по кругу или выбирать нужный ему «маршрут». [5, 6, 7] В столице Республики Карелия Петрозаводске ежегодно 9 августа проводится флешмоб, приуроченный к Международному дню коренных народов, во время которого исполняется танец «Крууга». Можно выйти на новости в региональных Интернет-изданиях и посмотреть фотографии и видео с места событий, наглядно представляющих исполнение «Крууги». [3] До начала квест-игры следует проверить возможность воспроизведения музыки с паузами (остановками во время игры) на соответствующей аппаратуре.
3	Карта Карелии, флажки с иголками или магнитами, которыми можно отмечать на карте населенные пункты.	Карту можно приобрести или нарисовать самим, главное, чтобы на ней были обозначены районы Карелии и следующие населенные пункты: - Калевала (в Калевальском МР на севере Карелии), - Олонец (в Олонецком НМР на юге Карелии), - Кондопога (в Кондопожском МР), - Петрозаводск.

Подготовка ко 2 этапу квест-игры (№ 2):

	Что необходимо подготовить	Рекомендации по подготовке
1	Импровизированная коровья шкура, на которой поместятся сидя 3-5 участников, сковородник.	Можно взять плед, покрывало и придать им вид коровьей шкуры. Вместо сковородника можно взять что-то другое - лучше избегать острых предметов в игре, хотя именно они используются в настоящих обрядах, которые подробно описаны в книге Л. Ивановой «Персонажи карельской мифологической прозы». [4]
2	Импровизированный костюм Крещенской бабы, колокольчик, плоская или пластиковая бутылка с водой.	Описание Крещенской бабы можно найти в книге Л. Ивановой «Персонажи карельской мифологической прозы». [4] Костюм Крещенской бабы должен отражать ее связь с водой. В упрощенном варианте можно взять белый или прозрачный дождевик и маску водяного. Желательно иметь два кармана – один для ключей удачи, другой для карточек с подсказками (см. ниже).
3	Карточки с подсказками	Всего 9 карточек, на которых написано: <ul style="list-style-type: none">- глаза на голове,- ножки у прялки,- соски на коровьем вымени,- пальцы на одной руке,- копылья в санях,- звезды в Большой Медведице,- лошадь и всадник,- дырки в человеке,- пальцы на обеих ногах. (Разрезные карточки с ответами к загадке Крещенской бабы даны в Приложении 3.1.2.)
4	9 ключей от удачи	Ключи могут быть настоящими, вырезанными из бумаги и т.д. Важно помнить, что правильно ответившие на вопросы участники могут оставить ключи себе.

Подготовка к 3 этапу квест-игры (№ 3):

	Что необходимо подготовить	Рекомендации по подготовке
--	----------------------------	----------------------------

1	Импровизированный костюм жителя Тапиолы – лесного царства.	<p>Подробное описание жителей Тапио можно найти в книге Л. Ивановой «Персонажи карельской мифологической прозы». [4] Костюм жителя Тапиолы должен отражать его связь с карельским лесом.</p> <p>В упрощенном варианте можно взять зеленый или синий дождевик и маску лешего. Желательно иметь два кармана – один для вопросов и листочков «лёммен-лэхти», другой для пакетиков с сухариками (см. ниже).</p>
2	Сухарики по количеству участников.	Желательно упаковать сухарики в маленькие пластиковые пакетики, которые участники смогут положить в карман.
2	«Невидимый след» хозяев Тапиолы.	Коврик зеленого цвета, на котором может поместиться стоя несколько человек. На обратной стороне коврика надпись «кюлю» (по-карельски «баня»).
3	9 веточек разных деревьев.	Веточки могут быть настоящими или искусственными (из бумаги и т.д.).
4	Листочки с вопросами и вариантами ответов на них.	<p>Вопросы с вариантами ответов: Га («да» по-ливвиковски)./Эй («нет» по-ливвиковски).</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. По карельскому лесу Мэччю нельзя ходить с распущенными волосами – заболеешь «лесным носом». (Га./Эй.) 2. На местах хорошей охоты карелы делали Кáрсикко – обрубали у сосны или ели верхушку и ветки. (Га./Эй.) 3. По субботам карелы любили есть мясо медведя Кóнди. (Га./Эй.) 4. Лебедь Йóучен – священная птица карелов, на нее не охотятся. (Га./Эй.) 5. Стол Тáпио – это большой камень, на котором оставляли дары лесным духам. (Га./Эй.) 6. Карельский леший Мэччяхинэ выглядит как высокий мужчина в черной шинели с блестящими желтыми пуговицами, черных сапогах и островерхой шапке. (Га./Эй.) 7. В карельский лес нельзя ходить после захода солнца и по воскресеньям – нарушителя режима могут похитить лесные духи. (Га./Эй.)

		<p>8. Дрова для лемби-кюлю рубят из сваленного молнией дерева или из дерева с несколькими вершинами. (Га./Эй.)</p> <p>9. Воду для лемби-кюлю берут из ламбушки со стоячей водой. (Га./Эй.)</p> <p>(Разрезные карточки с вопросами и вариантами ответов даны также в Приложении 3.1.3. Правильные ответы обозначены в сценарии.)</p>
4	Листочки любви – «лёммен-лэхти» по количеству участников	Листочками любви могут быть изображения четырехлистного клевера. При желании, на одной стороне листочка можно написать <i>Lemmenlehti</i> («лёммен-лэхти» - лист любви), на другой – <i>Minä suvaičen sinuii</i> («Миня сүвайчен синуу». – Я тебя люблю.)

Подготовка к 4 этапу квест-игры (№ 4):

	Что необходимо подготовить	Рекомендации по подготовке
1	Большой клубок шерсти или льна.	Клубок надо спрятать в помещении, где проводится игра, так, чтобы его можно было быстро найти.
2	Импровизированный костюм Кегри.	<p>Подробное описание Кегри можно найти в книге Л. Ивановой «Персонажи карельской мифологической прозы». [4]</p> <p>Костюм Кегри должен отражать его сущность бога-покровителя домашнего скота и посевов зерновых. В упрощенном варианте можно взять желтый дождевик и маску Кегри. Желательно иметь два кармана – один для вопросов, другой для Кегри-подарков (см. ниже).</p>
3	Карточки с изображением различных инструментов и приспособлений.	<p>Инструменты и приспособления должны быть связаны с традиционными занятиями и ремеслами карелов-людиков, например:</p> <ul style="list-style-type: none"> - бёрдо ткацкого станка, - веретено с пряслицем, - взбивалка для масла, - иглица для сетей, - колодка сапожника, - коромысло, - кофемолка, - кузнечные мехи, - мотовило для пряжи, - ножницы для стрижки овец, - серп,

		- скобель-кородёр, - чесалка для шерсти. (Разрезные карточки с изображениями инструментов даны в Приложении 3.1.4.)
4	Подарки для участников, правильно ответивших на вопрос.	Кегри-подарки могут быть разные: семена для посадки, мешочки с зерном или крупой, клубочки, календарики и т.д. Количество подарков должно быть равно количеству участников.

Подготовка к 5 этапу квест-игры (№ 5):

	Что необходимо подготовить	Рекомендации по подготовке
1	Угощение для участников игры, ведущего и помощника ведущего.	Для каждого участника чашка чая или стакан сока и калитка. Количество чашек или стаканчиков, тарелок, чайных пакетиков, калиток должно соответствовать количеству участников (плюс ведущий и его помощник).

2.2. Описание проведения воспитательного мероприятия (сценарий).

Рекомендуемое количество участников квест-игры – 10-12 человек. Остальные участники мероприятия могут быть зрителями.

Проведение 1 этапа квест-игры:

Ведущий замечает, что кто-то из присутствующих «открыл портал» (на выбор: журнал "Kipinä", газету "OmaMaa", учебник или словарь на карельском языке и т.д.), приветствует всех на карельском языке и предлагает воспользоваться ситуацией – совершить «кругасветное» виртуальное путешествие по Карелии.

- Terveh! («Тэрвех!» - по-карельски) Здравствуй(те)! Вы открыли информационный портал на карельском языке – языке коренного народа Республики Карелия. Готовы ли вы воспользоваться своим открытием и совершить вместе со мной виртуальное «кругасветное» путешествие по Карелии? Если да, то возьмитесь за руки: начать карельскую «кругасветку» нам поможет карельский танец «круга».

Проведение 2 этапа квест-игры:

Помощник ведущего включает музыку, участники танцуют кругу (совершают несколько кругов). Помощник ведущего останавливает музыку, передает ведущему материалы для 2 этапа, ведущий комментирует остановку:

- Крууга помогла нам переместиться на север Карелии. Попробуем угадать название места, где мы оказались. Оно начинается на ту же букву, что и карельские слова, которые вы можете знать. Как северные карелы называют медведя? – Кáрху или Кóнтиэ. Как по-карельски будет «рыба»? – Кáла. В какую игру любят играть на севере Карелии? – Кю́ккя. Под какой инструмент карелы исполняют свои руны? – Кáнтеле. Какие карельские пирожки с начинкой здесь любят больше всего? – Калитки. Какой карельский танец мы с вами танцуем? – Танец «Крууга». Все эти слова начинаются на букву К. Кто-нибудь уже догадался, как называется поселок на севере Карелии?

Участники должны назвать поселок Калевала. Если участники не называют населенный пункт сразу, они могут найти его на карте Карелии и обозначить флажком. Ведущий хвалит их по-карельски и по-русски:

- Хю́вя! Хорошо! Мы узнали название места. Это Калевала. Здесь живут северные карелы, которые говорят на собственно карельском наречии карельского языка. Волшебная карельская крууга перенесла нас сюда в разгар Зимних Святков. Если среди вас найдутся 3 смельчака, они смогут вызвать из проруби Крещенскую бабу и узнать у нее свое будущее.

Среди участников находятся 3 или 5 смельчаков (количество должно быть нечетным). Ведущий готовит их к встрече с Крещенской бабой, проделывая все то, о чем говорит:

- Крещенская баба может быть очень опасна, поэтому нужно установить защиту: посадим гадающих на коровью шкуру и нарисуем сковородником круг вокруг них. Готово! Теперь нужно закрыть глаза, замереть и внимательно слушать.

Пока все участники остаются с закрытыми глазами, ведущий надевает костюм Крещенской бабы, звонит в колокольчик и слегка опрыскивает себя и сидящих на шкуре участников водой «из проруби».

- Вам повезло – для вас прозвенел колокольчик. Это значит, что в следующем году кто-то из вас выйдет замуж. Если, конечно, сумеет выбраться отсюда. Для этого нужно разгадать загадку Крещенской бабы. Ваши друзья смогут вам помочь, если правильно воспользуются подсказками. Но горе им, если они ошибутся – за каждый неверный ответ я буду оставлять у себя по одному человеку.

Ведущий раздает стоящим вокруг шкуры участникам карточки с подсказками.

- Вот вам загадка Крещенской бабы: Чего бывает на свете по одному? – Я здесь одна! – А чего бывает по два?

Участник, у которого соответствующая подсказка, отвечает:

- Глаз на голове.

Крещенская баба спрашивает:

- Чего бывает по три?

Участник, у которого соответствующая подсказка, отвечает:

- Ножек у прялки.

Крещенская баба спрашивает:

- Чего бывает по четыре?

Участник, у которого соответствующая подсказка, отвечает:

- *Сосков на коровьем вымени.*

Крещенская баба спрашивает:

- *Чего бывает по пять?*

Участник, у которого соответствующая подсказка, отвечает:

- *Пальцев на одной руке.*

Крещенская баба спрашивает:

- *Чего бывает по шесть?*

Участник, у которого соответствующая подсказка, отвечает:

- *Копыльев в снях.*

Крещенская баба спрашивает:

- *Чего бывает по семь?*

Участник, у которого соответствующая подсказка, отвечает:

- *Звезд в Большой Медведице.*

Крещенская баба спрашивает:

- *Чего бывает по восемь?*

Участник, у которого соответствующая подсказка, отвечает:

- *Ног и рук у лошади и ее всадника.*

Крещенская баба спрашивает:

- *Чего бывает по девять?*

Участник, у которого соответствующая подсказка, отвечает:

- *Дырок в человеке.*

Крещенская баба спрашивает:

- *Чего бывает по десять?*

Участник, у которого соответствующая подсказка, отвечает:

- *Пальцев на обеих ногах.*

За каждый правильный ответ Крещенская баба вручает участнику ключ удачи и забирает у него подсказку:

- *Хювя! Хорошо! Вот тебе ключ от удачи!*

За каждый неправильный ответ Крещенская баба отправляет участника на коровью шкуру без ключа.

- *Эй! Неправильно! Садись на шкуру!*

Когда все ответы получены, Крещенская баба предлагает участникам, оставшимся стоять в кругу, выкупить участников на коровьей шкуре:

- *Те, кто правильно ответил, свободны. А тех, кто сидит на коровьей шкуре, я утащу с собой в прорубь. Правда, вы можете выкупить их, обменяв на ключ удачи. Кто готов пожертвовать своим ключом ради спасения друга?*

Участники «выкупают» своих товарищей, отдавая Крещенской бабе свои ключи удачи. Те, кого не выкупили, могут спасти самих себя, заново ответив на вопросы загадки Крещенской бабы или назвав по три карельских слова.

Ведущий сбрасывает с себя наряд Крещенской бабы и превращается в самого себя:

- *Какое интересное приключение мы пережили в этих суровых северных краях. Не пора ли нам отправиться дальше в кругосветное путешествие? Возьмемся за руки, и – в путь!*

Помощник ведущего включает музыку, участники танцуют кругу.

Проведение 3 этапа квест-игры:

Помощник ведущего останавливает музыку, передает ведущему материалы для 3 этапа, ведущий комментирует остановку:

- *На этот раз мы оказались на юге Карелии, в окрестностях карельского города Anuksenlinni (Ануксен-линну). А как называется по-русски этот старейший город Карелии, расположенный в 15 км от Ладожского озера?*

Участники называют город Олонец.

- *Хювя! Хорошо! Давайте отметим его на карте. Здесь живут карель-ливвики, которые говорят на ливвиковском наречии карельского языка. Сейчас у них разгар Летних Святков (Viändöi – Вияндёй). Девушки стремятся стать более привлекательными, совершая обряд «лёмби» в карельской бане «кюлю». Для обряда понадобится особый банный веник. Готовы ли Вы добыть его?*

Участники соглашаются принять участие в приключении.

- *Нам понадобится помощь жителей Тапиолы – лесного царства. Они вступают в контакт только с себе подобными. Чтобы стать немного похожими на них, надо съесть или положить в карман кусочек хлеба с плесенью.*

Ведущий выдает участникам сухарики в пакетиках. Пока участники решают, съесть их или просто положить в карман, ведущий превращается в одного из жителей Тапиолы.

- *Terveh! («Тэрвех!») Я знаю, что вы пришли в Тапиолу за лемби-веником, который делают из веток 9 разных деревьев. Вы их получите, если сумеете ответить на мои вопросы. А если не сумеете, то попадете на невидимый след хозяев Тапиолы и заблудитесь.*

Ведущий кладет в центре круга на пол коврик, изображающий «невидимый след» хозяев Тапиолы и раздает участникам вопросы. Участники, правильно ответившие на вопросы, получают по одной веточке для лемби-веника. Участники, неправильно ответившие на вопросы, перемещаются на невидимый след.

1. *По карельскому лесу Мёччю нельзя ходить с распущенными волосами – заболеешь «лесным носом». (Га./Эй.)*
2. *На местах хорошей охоты карелы делали Кáрсикко – обрубали у сосны или ели верхушку и ветки. (Га./Эй.)*
3. *По субботам карелы любили есть мясо медведя Кóнди. (Га. / Эй.) – Медвежатину ели только мужчины-охотники во время медвежьего праздника, в остальное время существовал запрет на поедание мяса медведя-конди.*
4. *Лебедь Йóучен – священная птица карелов, на нее не охотятся. (Га./Эй.)*
5. *Стол Тáпио – это большой камень, на котором оставляли дары лесным духам. (Га. / Эй.) – Стол Тáпио – низкорослая раскидистая елочка или можжевельник, ветки которых на уровне стола росли в стороны, параллельно земле, или сосна с обрезанной верхушкой, разрастающаяся в стороны.*

6. Карельский леший Меччяхинэ выглядит как высокий мужчина в черной шинели с блестящими желтыми пуговицами, черных сапогах и островерхой шапке. (Га./Эй.)
7. В карельский лес нельзя ходить после захода солнца и по воскресеньям – нарушителя режима могут похитить лесные духи. (Га./Эй.)
8. Дрова для лемби-кюлю рубят из сваленного молнией дерева или из дерева с несколькими вершинами. (Га./Эй.)
9. Воду для лемби-кюлю берут из ламбушки со стоячей водой. (Га./Эй.) – Вода для лемби-кюлю должна быть проточной – из ручья или реки с бурлящим порогом.

Ведущий предлагает участникам, попавшим на невидимый след хозяев Тапиолы, выход из положения:

- Попавшие на невидимый след и заблудившиеся в Тапиоле могут выбраться из ловушки, надев что-либо из своей одежды наизнанку, или переобувшись, надев правый ботинок на левую ногу, а левый – на правую.

Участники переодеваются и освобождаются. Ведущий предлагает «выкупить» у него оставшиеся веточки для лемби-веника:

- Я могу обменять оставшиеся веточки для лемби-веника на карельские слова. Они были в ваших вопросах. Назовите их.

Участники могут назвать слова «меччю» (лес), «карсикко» (карсикко), «кóнди» (медведь), «йóучен» (лебедь), «меччяхинэ» (леший), «лёмби» (лемби, славучность, привлекательность), «кюлю» (баня) и получить веточку.

Ведущий предлагает участникам собрать вместе все 9 веточек и провести обряд поднятия лемби:

- Теперь можно пойти в баню кюлю и попарить желающих поднять свое лемби нашим магическим веником. Есть ли желающие?

Ведущий преворачивает «магический след» и он превращается в банный коврик с надписью «кюлю». Желающий встают на коврик, ведущий слегка касается его лемби-веником, приговаривая:

– Встань лемби, когда поднимают, распространись, когда распространяют.

Всем участникам игры ведущий раздает листочки любви – «лёммен-лэхти»:

- Я хочу всем вам подарить на любовь и удачу древний карельский символ – лист любви «лёммен-лэхти». Никто не знает точно, как он выглядит, некоторые считают, что это четырехлистный клевер. На листочках написано по-карельски: *Miñä suvaiçen siñni* («Миня сүвайчен сину» - «Я тебя люблю»). Вы можете оставить их себе, или подарить тому, кого любите.

Пока участники разбирают листочки, ведущий снимает костюм жителя Тапиолы и предлагает отправиться дальше в кругасветное путешествие:

- Еще одно приключение на родине южных карелов-ливвиков осталось позади. А наше кругасветное путешествие продолжается! Возьмемся за руки, и – в путь!

Помощник ведущего включает музыку, участники танцуют кругу.

Проведение 4 этапа квест-игры:

Помощник ведущего останавливает музыку, передает ведущему материалы для 4 этапа, ведущий комментирует остановку:

- *Мы в центре Карелии, в окрестностях города Кондопога. Давайте найдем его на карте.*

Участники отмечают флажком на карте Кондопогу. Ведущий продолжает:

- *В этих краях живут карелы-людики, которые говорят на людиковском наречии карельского языка. Осенью после сбора урожая они отмечают старинный праздник Кегри. К приходу Кегри каждый должен был приготовить клубок шерсти. Того, кто не подготовился, ждет наказание. Я точно знаю, что сюда закатился один клубочек. Постарайтесь его найти, пока Кегри не появился.*

Пока участники ищут клубок, ведущий превращается в Кегри.

- *Terveh! («Тэрвех!») Я – Кегри, пришёл проверить, хорошо ли вы подготовились к встрече со мной. Пусть каждый покажет свой клубок.*

Только один участник показывает найденный клубок, у других его нет. Кегри-ведущий продолжает:

- *Ах вот вы какие лентяи, только один клубок приготовили! В былые времена я бы привязал вас к дереву, сжег на голове кудель и переломал все пальцы на руках! А сегодня я просто проверю ваши познания в карельских ремеслах.*

Кегри-ведущий просит участника с клубком встать в центре круга и стоять там неподвижно во время игры:

- *Тот, у кого оказался клубок, в награду будет моим веретеном. Веретено, становись в центр и не двигайся, я привяжу к тебе нитку.*

Кегри-ведущий привязывает конец нити из клубка к участнику-«веретену», разматывает нитку настолько, чтобы можно было выйти с клубком за пределы круга, в котором стоят другие участники.

- *Сейчас вы будете двигаться против часовой стрелки, а я – по часовой стрелке. Ваша задача сделать так, чтобы натянутая нить вас не коснулась. Вы можете перешагнуть или перепрыгнуть ее, если она будет низко, или пролезть под ней, если она будет высоко. Тот, кого коснется нить, должен будет ответить на мой вопрос. Если ответит, награжу и отпущу, если не ответит – посажу в короб за спиной и утащу с собой.*

Кегри-ведущий начинает двигаться по часовой стрелке вместе с нитью, которая протянута от него к «веретену» (нить понемногу можно прибавлять с клубка, чтобы радиус не становился меньше при наматывании на «веретено»). Участники двигаются по часовой стрелке и стараются не касаться нити – либо перешагивают через нее, либо пролезают под ней. Кегри-ведущий может уменьшать или увеличивать скорость движения. Некоторые участники касаются нити.

- *Попался! Вытащи из моего кармана картинку с изображением инструмента и скажи, для чего он.*

Если участник отвечает правильно, Кегри-ведущий награждает его:

- *Хювя! Хорошо! Ты свободен, вот тебе Кегри-подарок!*

Если участник отвечает неправильно, Кегри наказывает его:

- Лентяй и неуч! Садись в невидимый короб за моей спиной, утащу тебя к себе, будешь у меня лен трепать целый год.

Наказанный участник должен встать за Кегри-ведущего, взяться за него и двигаться вместе с ним по кругу. Игра продолжается до тех пор, пока все участники не окажутся либо на свободе, либо «в коробе» у Кегри.

- Какой же тяжелый короб у меня за спиной! Пожалуй, мне столько работников и не нужно! Пусть в наказание веретено разматывают, а я пойду отдохну!

Пока наказанные участники освобождают «веретено» от ниток, ведущий снимает костюм Кегри и превращается в самого себя.

- Кегри утомился и отправился домой. Сказал, что в следующем году придет лично к каждому под окно, и, если не увидит на подоконнике клубок, заберет у провинившегося все шерстяные вещи!

Ведущий просит участников приготовиться к заключительному танцу крууга:

- А нам пора домой! Крууга зовет!

Помощник ведущего включает музыку, участники танцуют круугу.

Проведение 5 этапа квест-игры:

Помощник ведущего включает музыку.

- Вот мы и дома! Немножко устали – ведь мы объехали всю Карелию с севера на юг, побывали в гостях у северных карелов в Калевале, у карелов-ливвиков в Олонце, у карелов-людиков в Святозере. Незаметно пролетели три времени года, прошумели три карельских праздника – Зимние Святки, Летние Святки и Кегри. Это только малая часть богатейшего нематериального культурного наследия коренных народов Карелии. В следующий раз мы сможем побывать в гостях у вепсов в Шелтозере, у финнов в Чалне, у поморов в Беломорье, у русских в Заонежье и т.д. А сейчас я приглашаю всех к столу – за чашкой чая с калитками вы сможете поделиться своими впечатлениями от круугасветного путешествия по Карелии!

Мероприятие заканчивается чаепитием с калитками или другими блюдами карельской национальной кухни, во время которого участники обсуждают, что им запомнилось больше всего во время «круугасветного» путешествия.

3. Приложения.

3.1. Учебный раздаточный материал» (с возможностью тиражирования пользователями).

3.1.1. Образцы газет, журналов и книг на карельском языке.



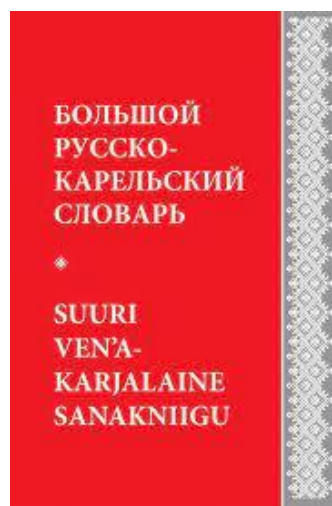
Oma Mua
Karjalain karelian lehti

Uusi opastunduvuosi karjalan kielen kursiloil on algavunnuh



Uusi opastunduvuosi karjalan kielen kursiloil on algavunnuh

Uusi opastunduvuosi karjalan kielen kursiloil on algavunnuh



3.1.2. Отгадки к загадке Крещенской бабы

ГЛАЗА НА ГОЛОВЕ

НОЖКИ У ПРЯЛКИ

СОСКИ НА КОРОВЬЕМ ВЫМЕНИ

ПАЛЬЦЫ НА ОДНОЙ РУКЕ

КОПЫЛЯ В САНЯХ

ЗВЕЗДЫ В БОЛЬШОЙ МЕДВЕДИЦЕ

ЛОШАДЬ И ВСАДНИК

ДЫРКИ В ЧЕЛОВЕКЕ

ПАЛЬЦЫ НА ОБЕИХ НОГАХ

3.1.3. Вопросы Тапио

ПО КАРЕЛЬСКОМУ ЛЕСУ МЭЧЧЮ НЕЛЬЗЯ
ХОДИТЬ С РАСПУЩЕННЫМИ ВОЛОСАМИ –
ЗАБОЛЕЕШЬ «ЛЕСНЫМ НОСОМ».

(ГА./ЭЙ.)

НА МЕСТАХ ХОРОШЕЙ ОХОТЫ КАРЕЛЫ
ДЕЛАЛИ КАРСИККО – ОБРУБАЛИ У СОСНЫ
ИЛИ ЕЛИ ВЕРХУШКУ И ВЕТКИ.

(ГА./ЭЙ.)

ПО СУББОТАМ КАРЕЛЫ ЛЮБИЛИ ЕСТЬ МЯСО
МЕДВЕДЯ КОНДИ.

(ГА./ЭЙ.)

ЛЕБЕДЬ ЙОУЧЕН – СВЯЩЕННАЯ ПТИЦА
КАРЕЛОВ, НА НЕЕ НЕ ОХОТЯТСЯ.

(ГА./ЭЙ.)

СТОЛ ТАПИО – ЭТО БОЛЬШОЙ КАМЕНЬ, НА
КОТОРОМ ОСТАВЛЯЛИ ДАРЫ ЛЕСНЫМ
ДУХАМ.

(ГА./ЭЙ.)

КАРЕЛЬСКИЙ ЛЕШИЙ МЭЧЧЯХИНЭ
ВЫГЛЯДИТ КАК ВЫСОКИЙ МУЖЧИНА В
ЧЕРНОЙ ШИНЕЛИ С БЛЕСТЯЩИМИ
ЖЕЛТЫМИ ПУГОВИЦАМИ, ЧЕРНЫХ САПОГАХ
И ОСТРОВЕРХОЙ ШАПКЕ. (ГА./ЭЙ.)

В КАРЕЛЬСКИЙ ЛЕС НЕЛЬЗЯ ХОДИТЬ ПОСЛЕ
ЗАХОДА СОЛНЦА И ПО ВОСКРЕСЕНЬЯМ –
НАРУШИТЕЛЯ РЕЖИМА МОГУТ ПОХИТИТЬ
ЛЕСНЫЕ ДУХИ. (ГА./ЭЙ.)

ДРОВА ДЛЯ ЛЕМБИ-КЮЛЮ РУБЯТ ИЗ
СВАЛЕННОГО МОЛНИЕЙ ДЕРЕВА ИЛИ ИЗ
ДЕРЕВА С НЕСКОЛЬКИМИ ВЕРШИНАМИ.




(ГА./ЭЙ.)

ВОДУ ДЛЯ ЛЕМБИ-КЮЛЮ БЕРУТ ИЗ
ЛАМБУШКИ СО СТОЯЧЕЙ ВОДОЙ.

(ГА./ЭЙ.)

3.1.4. Рабочие инструменты и приспособления (источник: www.finna.fi)

Распечатываются только картинки без названий!

Бёрдо ткацкого станка		
Веретено с пряслицем		
Взбивалка для масла		

<p>Иглица для сетей</p>		
<p>Колодка сапожника</p>		
<p>Коромысло</p>		
<p>Кофемолка</p>		
<p>Кузнечные мехи</p>		

Мотовило
для пряжи



Ножницы
для
стрижки
овец



Серп



Скобель-
кородёр





Список использованной литературы:

- 1) **Kalevalan kruuga – Калевальская крууга** // Sildazilla tanššijat – Танцующие на мостках [Звукозапись] : CD / Центр национальных культур и народного творчества Республики Карелия, Карельское просветительское общество Финляндии ; рук. проекта Наталья Шамрай. - Электронные звуковые данные. - [Петрозаводск : б. и., 2017]. - 1 электронный оптический диск (CD) : зв. ; 12 см ; в контейнере. - Системные требования: IBM PC ; Windows 98 и выше ; CD-ROM ; Sound Card.
- 2) **OMAMEDIA.** Национальный медиапортал Республики Карелия. – Режим доступа: <https://omamedia.ru/> (дата обращения: 11.10.2022)
- 3) **Большую «Круугу» водили на площади Кирова** // ГТРК Карелия 09.08.2022. - Режим доступа: <https://tv-karelia.ru/bolshuyu-kruugu-vodili-na-ploshhadi-kirova/> (дата обращения: 06.10.2022)
- 4) Иванова, Л. И. **Персонажи карельской мифологической прозы:** исследования и тексты быличек, бывальщин, поверий и верований карелов, Ч. 1 / Л. И. Иванова ; Российская Академия Наук, Карельский научный центр, Институт языка, литературы и истории, Университет Дмитрия Пожарского. - Москва : Русский Фонд Содействия Образованию и Науке, 2012.
- 5) Мальми, В. В. **Праздник и танец** / Виола Мальми ; [худож. Маргарита Юфа]. - Петрозаводск : Карелия, 2005.
- 6) Мальми, В. Г. **Все о танце** / Виола Мальми. - Петрозаводск : Карелия, 2010.
- 7) **Северо-карельская беседа конца XIX века.** - <https://vk.com/@kajahus-severo-karelskaya-beseda-konca-19-go-veka> (дата обращения: 06.10.2022)