

Управление по образованию администрации Фрунзенского района г. Минска  
Государственное учреждение образования  
«Центр дополнительного образования детей и молодежи «Эврика» г. Минска»

Сценарий игровой программы  
«КІРМАШОВЫЯ ЗАМАЛЁЎКІ»

Разработчик:  
Василевская Яна Юрьевна,  
культурный организатор

Минск, 2024

**Цель:** организация полезного досуга детей средствами игровой деятельности.

**Задачи:**

- познакомить участников программы с традициями проведения ярмарок.
- развивать фантазию и творческие способности;
- воспитывать любовь и уважение к традициям и культуре своего народа.

**Возрастная аудитория:** игровая программа рассчитана на детей младшего и среднего школьного возраста.

*Выход ведущего.*

**Вядучы:** Гэй, спадары ды спадарынькі, хутчэй збірайцеся,

Ды на свята наша выпраўляйцеся!

Кірмаш усіх вас запрашае,

Забавы ды гульні вам абяцае!

Зараз будзе прадстаўленне,

Вам усім на захапленне!

Добры дзень, паважаныя сябры! Вітаем вас на галоўнай падзее гэтага лета – Мясцовым кірмаші ў Эўрыцы! Кірмашовыя дзеі, ад веку, шчасце ды веселасць неслі чалавеку, таму і сёння мы з вамі не будзем сядзець-сумаваць, а будзем разам актыўна ў розныя гульні гуляць! Ці вы гатовыя? Нешта не чую... Давайце паспрабуем яшчэ разок – ці вы гатовыя?

*Пераклічка ўсіх атрадаў – праверка іх гатоўнасці.*

**Вядучы:** Вось так лепей! Усе ў зборы, а значыць прышоў час пачынаць нашыя кірмашовыя забавы! Але ж перш чым мы пачнем, нам трэба правесці лёсаванне і вызначыць, хто ў якую гульні будзе гуляць, таму пад вашыя бурныя апладісменты сустракаем на нашай пляцоўцы прадстаўнікоў атрадаў «Театрум», «Жамчужына», «Юпі», «Скітлс», «Айці», «Анлайн» і «Ратавальнікі»!

*Лёсаванне – прадстаўнікі кожны для свайго атрада выцягваюць карткі з зашыфраваннай назвай гульні.*

**Вядучы:** Вялікі дзякуй усім прадстаўнікам! А мы запрашаем на сцэну першых удзельнікаў нашага кірмашу! Атрад «\_\_\_\_\_», які разам з намі будзе гуляць у гульні «Куфэрак казак»!

*Выход атраду «\_\_\_\_\_».*

**Вядучы:** Рабяты, вам неабходна пры дапамозе мімікі і жэстаў паказаць ад пачатку і да канца загаданую мной казку так, каб іншыя атрады змаглі яе адгадаць. Вам зразумелыя правілы гульні? Добра, тады можам прыступаць!

*Гульня «Куфэрак казак».*

**Вядучы:** Апладісменты атраду «\_\_\_\_\_», які з блескам справіўся з нашым заданнем! А к нам на пляцоўку ўжо спяшаюцца наступныя \_\_\_\_\_ ўдзельнікі \_\_\_\_\_ нашага кірмашу, атрад «\_\_\_\_\_»!

*Выход атраду «\_\_\_\_\_».*

**Вядучы:** З вамі, сябры, мы пагуляем у «Калякі-малякі». Для гэтага вам усім неабходна ўстаць у калону адзін за другім. Апошні чалавек зараз атрымае ад мяне малюнак, які яму затым неабходна будзе перанесці на спіну наступнаму

чалавеку, які стаіць перад ім. Так мой малюнак будзе перадавацца ад аднога да другога, пакуль не дойдзе да таго, хто стаіць наперадзе калоны, а ўжо гэтаму чалавеку спатрэбіцца замаляваць яго не на чыёй-та спіне, а на лісце паперы. Пасля чаго мы з вамі і паглядзім ды параўнуем тое, што было дадзена спачатку, і тое, што атрымалася напрыканцы. Вы гатовы? Добра! Вось ваш малюнак!

*Гульня «Калякі-малякі».*

**Вядучы:** Малайцы! Мы нават і не ведалі, што вы ўсе такія добрыя мастакі! Атрад «\_\_\_\_\_» - вашы апладісменты! А зараз прыйшла чарга атраду «\_\_\_\_\_» праявіць сябе, падымайцеся да нас на сцэну!

*Выхад атраду «\_\_\_\_\_».*

**Вядучы:** Гульня «Заморскія купцы» вельмі цікавая! Кожны з вас зараз атрымае свой прадмет, які яму неабходна будзе прадаць. Той, хто справіцца з гэтай задачай хутчэй, і стане пераможцам.

*Гульня «Заморскія купцы».*

**Вядучы:** Такіх купцоў, як у адрадзе «\_\_\_\_\_», наш кірмаш яшчэ не бачыў! Давайце ж падзякуем іх бурнымі апладысментамі! А зараз да нас ўжо падыходзяць наступныя удзельнікі кірмашу - атрад «\_\_\_\_\_».

*Выхад атраду «\_\_\_\_\_».*

**Вядучы:** Атраду «\_\_\_\_\_» дасталася гульня «Сапраўдны карагод», сэнс якой заключаецца ў тым, каб сабраць у адзін вялікі карагод як мага больш людзей. Калі вам зразумелыя правілы, то мы можам прыступаць!

*Гульня «Сапраўдны карагод».*

**Вядучы:** Здаецца мне, што з такім карагодам мы маглі б паставіць новы рэкорд! Вялікі дзякуй атраду «\_\_\_\_\_»! А мы ідзем далей і запрашаем на нашу святочную пляцоўку наступных удзельнікаў – адтрад «\_\_\_\_\_»!

*Выхад атраду «\_\_\_\_\_».*

**Вядучы:** Рабяты, скажыце, а як даўно вам даводзілася разгадаць загадкі ды рэбусы? Добра, а ці спрабавалі вы калі-небудзь рабіць гэта на хуткасць? Не? Вось зараз і паспрабуеце ў гульне «Сапраўдная галаваломка»! Ваш атрад будзе спаборнічаць з астатнімі глядачамі. Той, хто будзе хутчэй даваць верныя адказы на мае загадкі, будзе атрымліваць за гэта балы, якія напрыканцы гульні мы абавязкова падлічым і вызначым пераможца.

*Гульня «Сапраўдная галаваломка».*

1. Хоць зубоў не мае, але ж балюча кусае (Мароз).
2. Хоць малы ён, часам з кулак, але ў рукі не возьмеш ніяк (Вожык).
3. Прышла чорная маці, усіх паклала спаці (Ноч).
4. Ні рук, ні ног не мае, а яблыкі страсае (Вецер).
5. На градцы - доўгі і зялёны, а ў бочцы – жоўты і салёны (Гурук).
6. З хаты ў хату водзіць, а сама не заходзіць. (Дарога)
7. Доўгі насок, тонкі галасок, хто яго заб'е, той сваю кроў пралье (Камар).
8. Два браты глядзяць у ваду, а ніколі не сойдуцца (Берагі).
9. Было жоўтым, вырасла зялёным, сонца пацалавала, зноў жоўтым стала (Пшаніца).
10. Каляровае карамысла цераз рэчку павісла. (Вяселка).

**Вядучы:** Выдатнік вынік! Апладісменты атраду  
 «\_\_\_\_\_»! А наступным па чарзе ў нас атрад  
 «\_\_\_\_\_», сустракаем іх бурнымі апладысментамі!

*Выхад атраду «\_\_\_\_\_».*

**Вядучы:** Атрад «\_\_\_\_\_» разам з намі будзе гуляць ў «Дыван-самалёт»! Правіла гэтай гульні даволі простыя: усе ўдзельнікі атраду зараз стануць на вось гэты прыгожы дыван, пасля чаго ім неабходна яго перавярнуць, але ж пры гэтым сыходзіць з самога дывана нельзя. Зразумелі? Тады можаце прыступаць!

*Гульня «Дыван-самалёт».*

**Вядучы:** Цудоўная работа зладжанай каманды атрада  
 «\_\_\_\_\_» - вашы апладысменты! Ну, а зараз нашы апошнія удзельнікі – атрад «\_\_\_\_\_»!

*Выхад атраду «\_\_\_\_\_».*

**Вядучы:** Сябры, адкажыце, калі ласка, ці часта вы з вашымі бацькамі бываеце на сапраўдных кірмашах? Выдатна, а якія тавары, што там прадаюцца, вам запомніліся больш за іншыя? Добра, а, як вам здаецца, зараз на кірмашах прадаецца тое ж, што і раней? Што ж, а гэта мы зараз і праверым у гульне «Кірмашовыя скарбы». Кожнаму з вас будзе загаданы нейкі тавар, які прадаваўся на старадаўніх кірмашах. Ваша задача паказаць гэты прадмет, не выкарыстоўваючы ні слоў, ні гукаў, так, каб усе астатнія здагадаліся, што вам было загадана.

*Гульня «Кірмашовыя скарбы».*

**Вядучы:** Апладісменты атраду «\_\_\_\_\_»! Вось і падышла да свайго завяршэння наша гульнявая праграма «Кірмашовыя замалёўкі», а з ёй і сам Мясцовы кірмаш у Эўрыцы. Спадзяемся, што вам удалося не толькі пашырыць свае веды аб тым, як праходзілі раней беларускія кірмашы, але і выдатна правесці час у нашай кампаніі! Вялікі дзякуй і да новых сустрэч!

