**День народного творчества**

**Ирландии**

*Игорь Мухин*

*Ответственный - Даценко Лёша +7 (925) 588-58-86*

### **Цель дня:**

1. Определить источники национальной и культурной идентичности Ирландии, ответив на вопрос «что делает ирландцев ирландцами?».
2. Оценить значимость и важность традиционной ирландской культуры для современного ирландского общества

### **Атмосфера:**

Отряды становятся путниками между мирами — то ли случайными гостями волшебного леса, то ли самими духами, забывшими, кто они на самом деле. В начале дня они пробуждаются в волшебном лесу Сиды, где богиня Дану и друиды ведут их сквозь мифы и легенды. Далее в связи с событиями сюжета они должны будут отправиться в человеческий мир для того, чтобы провести время с новообретенными друзьями, знакомясь с их культурой и обычаями.

Инструктор №1 - друид из волшебного леса под покровительством Дану; **Инструктор №2 - человек *(сын/дочь старика)*;**

### **Расписание:**

8:00-8:05 — **Подъем**

8:05-8:15 — **Зарядка**

8:15-8:30 — **Завтрак Смена 1** *(профиля)*

8:30-8:45 — **Завтрак Смена 2** *(все основные отряды)*

8:45-9:00 — **Завтрак Смена 3** *(остаток)*

8:00-8:05 **— Подъем**

8:05-8:15 **— Зарядка**

8:15-8:30 **— Завтрак Смена 1 *(профиля)***

8:30-8:45 **— Завтрак Смена 2 *(все основные отряды)***

8:45-9:00 **— Завтрак Смена 3 *(остаток)***

9:00 - 9:05 **- ВЛГ**

9:05 - 9:15 **— Линейка**

9:15-9:40 **— Заставка «Пробуждение волшебного леса»**

9:40-11:00 **— Мастер-классы «Литера и ремесла друидов»**

11:00 - 11:10 **— Этап «Дерево способностей»**

11:10 - 11:20 **— Заставка «Дары богине леса»**)

11:20 - 12:20 **— Квесты «Тропами мифических существ»**

12:20 - 12:30 **— Заставка «Долгожданная встреча»**

12:30 - 13:00 — **Словесный квест «Выход из леса»**

13:00 - 13:25 — **Обед Смена 1 *(основные отряды )***

13:25 - 13:45 — **Обед Смена 2 *(профильники)***

13:45 - 15:45 **— Тихий час**

15:45 - 15:50 — **Подъём**

15:50 - 16:45 — **Ярмарка кельтских радостей**

16:45 - 17:05 — **ВЛГ**

17:05 - 17:15 — **Заставка «Предупреждение богини Дану»**

17:15 - 18:35 — **Этап «Сокровища ирландской души» \**

18:35 - 19:15 — **«Что значит быть ирландцем?»**

18:45- 19:00 — **Ужин Смена 1 *(профиля)***

19:05 - 19:25 — **Ужин Смена 3 *(основные отряды)***

19:25 - 19:35 **— Заставка «Городские тени»**

19:35 - 20:35 — **Кругосветка «Дома памяти»**

20:35 - 20:45 — **Заставка «День Святого Патрика»**

20:45 - 21:45 **— Районы и кварталы города Дублин**

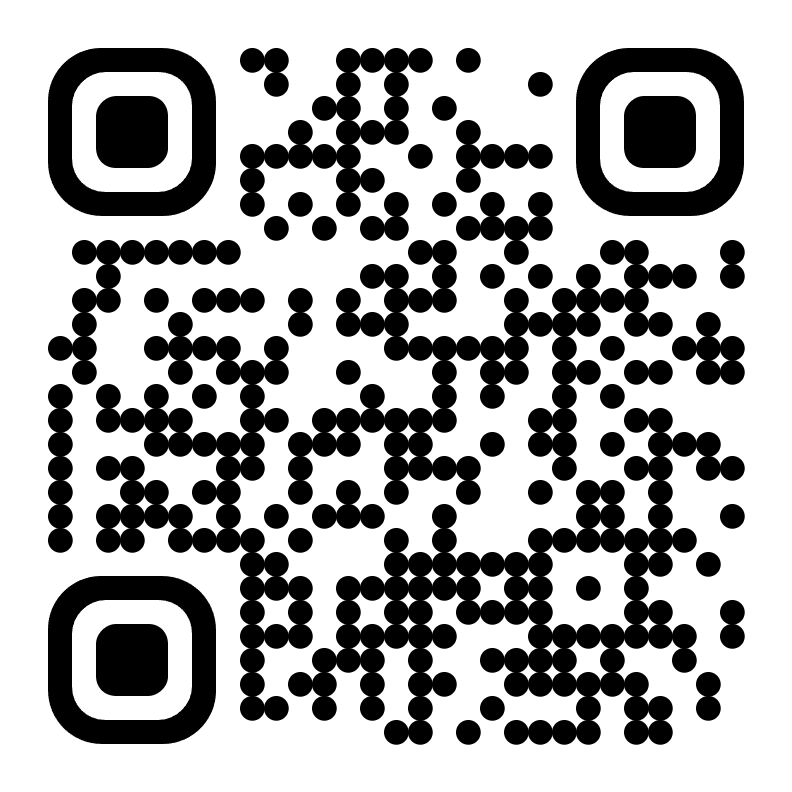
21:45 - 21:55 — **Заставка «Вызов на кладбище Гласневин»**

21:55 - 22:25 — **«Ритуал пробуждения»**

22:25 - 22:35 **— Заставка «Чествование духов»**

22:35 - 23:10 —**- Празднество**

23:10 — **Отбой**



⬅ *Для быстрой связи с Лёшей*

**9:15-9:40 — Заставка-композиция «Пробуждение волшебного леса»**

Локация:

**Задача:**

1. Сформировать у детей визуальной образ дохристианской культуры и продемонстрировать, кто он (-а) в этой системе.
2. Показать, что значимость дохристианской культуры занимают большую часть в жизни ирландцев

**Описание:** Происходит композиция открытия национального языческого праздника Литы - дня летнего солнцестояния. Всё начинается с того, что отряды просыпаются в гленбайском поляне в роли духов, путников и покровителей богини Дану. Далее появляется богиня Дану, которая объявляет о начале этого праздника и о том, что именно в этот день все новорожденные *(ребята из детских отрядов)* получают свои силы. Всё это повествуется в формате композиции. По её окончанию друиды *(театралы)* делают четыре круга *(по отрядам)*, где они будут проводить обряд по обретению разума и тела для новоприбывших духов. После окончания богиня Дану сообщает, что также можно получить свои силы, но для этого нужно преподнести лесу дары. Далее старший друид *(инструктор)* распределяет духов, кто и куда идёт делать дары *(мастер-классы)*.

***Нужно по окончанию слов Дану «Она зовет пробудиться и вам!»***

***водить хороводы с детьми и выдавать им установки. Текст хороводов и формат проведения в приложении [1]. После того как закончится выдача установок, нужно будет снова вернуться во внимание к богине Дану, чтобы она договорила свою речь заставки. По окончанию её речи нужно детей распределить на мастер-классы:***

*Система сложности по пребыванию от 1 до 10.*

1. Брошка «Журавлик» — Василиса Гречишкина (1); Локация:

2. Разукрашивание дерева-подсвечника — Варя Статенкова (2); Локация:

3. Подсвечник — Кирилл Сафронов (3); Локация:

4. Овечка из помпонов — Лиза Кустодова (4); Локация:

5. Шапочка лепрекона на ободке — Алиса Новосёлова (5); Локация:

6. Баночка, обмотанная джутовой веревкой — Юля Сергеева (6); Локация:

7. Игрушка «Лепрекон» — Агата Стоклицкая (7); Локация:

8. Брошка «Трилистник» из фетра — Таня Лобанова (8); Локация:

9. Ирландский браслет — Вова Янов (9); Локация:

10. Ирландский снуд из ниток — Катя Федянина (10); Локация:

**9:40 – 11:00 — Мастер-классы «Литера и ремесла друидов»** *(по 10 минут на одну группу)*

Локация:

**Задача:**

Сформировать связь между традиционными кельтскими ремеслами и ирландским фольклором через практическое освоение, ознакамливая ребят с одними из основных легенд ирландской мифологии.

**Описание:** После того, как друиды провели духов, где они разбиваются на **мастерские друидов**, где каждый сможет создать что-либо для подношения магическому дереву.

* **Один друид** *(театрал)* остаётся с детьми, обучая их **кельтским ремеслам**

**Другой** (*переходящий инструктор*) бродит между группами, предлагая — фрагменты стихов, отрывков из саг. Друид переходит к разным группам каждые 10 минут. Также он(-а) выдаёт историю в конце. История заканчивается вопросами друида для следующего этапа. ***Нужно их озвучить (написаны в приложении и в сверстанном сборнике легенд)***

**Последовательность прохождения мастер-классников:**

1. Василиса Гречишкина; Локация:
2. Юля Сергеева; Локация:
3. Кирилл Сафронов; Локация:
4. Таня Лобанова; Локация:
5. Лиза Кустодова; Локация:

***Смотреть легенду и вопросы к ней в приложении [2]***

**11:00 - 11:10 — Этап «Дерево способностей»**

**Задача:** Оценить, насколько дети усвоили информацию о легендах дохристианской ирландской культуре, полученную в ходе мастер-классов через индивидуальные ответы на вопросы у волшебного дерева.

**Описание:** После окончания мастер-классов духи *(дети*) вместе со своими группами *(мастер-классов)* отправляются к волшебному дереву, чтобы получить от него способность. По прибытию к нему они должны преподнести свои ремёсла *(поделки с мастер-классов)*, а также ответить на вопросы по рассказанным легендам магического леса *(каждый ребёнок отдельно)*, сняв с его ветвей вопрос, на который ребенок должен ответить.

***Играешь дерево способностей, к тебе придёт группа мастер-классников Вовы Янова. Текст смотреть в приложении [3]***

**11:10 - 11:20 — Заставка «Дары богине леса»**

Локация:

Не участвуешь в заставке. Помогаешь оформлять квест “Болото” Руслану, Косте и Максиму

**11:20 - 12:20 — Квесты «Тропами мифических существ»**

Не участвуешь в этом этапе, помогаешь всё подготовить для словески в твоей отрядной

**12:20 - 12:30 — Заставка «Долгожданная встреча»**

Локация:

**Описание:** После окончания последнего квеста дети отправляются на поляну *(по вылазке существа)*, где находятся все пропавшие дети и фея по имени Клиодна, с которой они все вместе играли в жмурки. Потом один из друидов-инструкторов прерывает их веселье и между ними происходит знакомство, по итогу которого Клиодна захотела отправиться в мир людей, чтобы познакомиться с ним из личного интереса рассказов этих детей и потому, что она сможет побольше побыть со своими новыми друзьями.

***Ты участвуешь в заставке, играешь человека 1. Текст в приложении [4]***

**12:30 - 13:00 — Словесный квест «Выход из леса»**

Локация:

**Задача:** Исследовать символическое значение мифических существ в ирландской культуре и их роль в формировании национальной идентичности, знакомясь с конкретными сюжетами мифов для выхода из леса.

**Описание:** Когда отряд нашел пропавших детей и уговорили их вернуться, они решают, что им нужно выйти из леса, чтобы отправиться в деревню, к людям, для возвращения детей к их отцу.  
Друид-инструктор говорит, что с радостью пойдет с группой, ведь привязался к молодым духам. Друид-театрал говорит, что не пойдет с ними, ведь он не имеет такого права, так как ему не было отдано приказа по возвращению детей в деревню. Но, при этом, он дает обломок древнего менгира - камня Мудрости, который способен подсказывать верное решение, выводить на правильный путь. Друид говорит, чтобы он будет светится каждый раз, как отряд выходит на правильное решение, и интенсивность этого света будет зависеть от того, насколько правильное игроками было принято решение. В частности он акцентирует внимание, что стоит искать правильный путь для выхода. Группа, поблагодарив друида, отправляется в путешествие.

**13:00 - 13:25 — Обед**

Убираешься в своей отрядной

**13:45 - 15:45 — Тихий час**

**15:45 - 15:50 — Подъём**

**15:50 - 16:45 — Ярмарка кельтских радостей**

Локация:

**Задача:**

1. Познакомить ребят с традиционными ирландскими играми.
2. Стимулировать сплочение отряда и активное командное *(в том числе и индивидуальное)* участие в состязаниях.

**Описание:** В начале жители деревни (*театралы*) танцуют танец под песню Whiskey in the Jar. Далее отец-старик объявляет о пире и о начале ярмарки. Сама ярмарка проходит в формате отрядного спорт часа. Игры проводятся только для одного отряда, где можно получить наклейки за победу. Пройти на игру можно пойти, получив табличку у стенда *(достать бумажку из файлика)*. Выигрывает только один участник из отряда, который набрал больше всего наклеек *(для этого инструкторам нужно постоянно перемешивать команды внутри отряда).* При выигрыше победители получают чизкейк или торт.

***Ты участвуешь в заставке в её первой части, играешь человека 1. Текст в приложении [5]***

**17:05 - 17:15 — Заставка «Предупреждение богини Дану»**

Локация:

**Описание:** В самый разгар веселья у феи Клиодны появляется интерес к быту деревню, из-за чего она говорит о своём желании друидам. К этому же моменту богиня Дану *(звучит только её голос)* призывает их вспомнить свои корни и обратить внимание на то, что для них действительно важно. После Дану сообщает, что завтра она вернется и надеется услышать ответы, иначе лес заберёт своих помощников-друидов и Клиодну обратно в лес.

***Ты участвуешь в заставке, играешь человека 1. Текст в приложении [6]***

**17:15 - 18:35 — Этап «Сокровища ирландской души»**

**Задача:** Изучить быт и культурную сторону деревни через практическое освоение навыков, а также понять их значение для сохранения культурного наследия.

**Описание:** После тревожных слов Дану в деревне воцаряется напряженная тишина. Старейшина собирает всех на центральной площади, где сообщает, что лес требует от них доказательств — доказательств того, что они достойны его даров. Они должны показать, что помнят свою историю, свои корни, поэтому предлагает пройтись по всем видам деятельности в деревне. Сам этап проходит в формате кругосветки по маршрутному листу *(смена станций каждые 15 минут).* После прохождения каждой станции дети получают штамп в специальный «паспорт путешественника», который выдает их второй инструктор, *который человек* по атмосфере. *У каждого ребёнка свой личный маршрутный лист.*

***Не участвуешь в этом этапе, но прежде чем уйти в отрядную нужно раздать листы ярмарки и сообщить, чтобы они тратили на одну станцию по 10 минут времени.***

**18:35 - 19:05 — «Что значит быть ирландцем?»**

Локация:

**Задача:**

1. Провести рефлексию и осмысление ирландской культурной идентичности через призму личного опыта участников
2. Сформировать собственное понимание ценности культурного наследия Ирландии

**Описание:** После кругосветки дети собираются в одном из домов, которые им выделил отец-старик *(в своих отрядных)*. После чего они видят как друид и человек начинают спорить о том, что значит быть ирландцем. Дети по очереди берут осколок камня фаль, делясь своими впечатлениями и размышляя, как традиции могут жить в современном мире. Также дети получают конверт, в котором вопросы о деревенской деятельности или же, в целом, об ирландской культуре. Все вопросы построены не на фактологию, а на проблематику ирландской культуры. По сути говоря, этот этап проходит в формате свечки.

***Ты участвуешь в мини-заставки, играешь человека. Текст мини-заставки и вопросы в приложении с комментариями [7]***

**19:05 - 19:25 — Ужин**

**19:25 - 19:35 — Заставка «Дорога в Дублин»**

Локация:

**Описание:** Все собираются на площади деревни, где появляется Дану. В начале друиды рассказывают, что деревенские люди помнят о своих корнях, но богиня обращает внимание на современные города, которые наверняка не помнят ничего о своих предках. Также она с грустью отмечает, как урбанизация стирает память о традициях. Как и в прошлый раз она грозит тем, что заберёт своих поданных друидов обратно в лес, но ставит условие, что им нужно узнать о важных личностях и событиях, который пережил ирландский народ. После этого один из инструкторов отправится в Дублин, но отец-старик сообщает, что прежде чем отправится в туда нужно посетить другие города Ирландии, в которых хранят память о своём прошлом. Также он просит писать ему письма, чтобы узнавать о жизни своих детей и всё ли с ними в порядке.

***Ты участвуешь в заставке, играешь человека 1 . Текст в приложении [8]***

**19:35 - 20:35 — Кругосветка «Дома памяти»** *(по 20 минут каждый дом)*

**Задача:** Исследовать ключевые исторические события Ирландии через призму личных и коллективных воспоминаний, формирующих национальную идентичность, развивая эмпатию и понимание исторической памяти народа.

**Описание:** Далее после сообщения Дану *(по предложению инструктора - человека)* дети ездят в четыре разных дома по карте, где живут семьи, по дороге в Дублин. В этих городах есть дома, в каждом из которых люди хранят свою боль и гордость Ирландии. После прохождения всех домов друид предлагает отправиться на празднование дня Святого Патрика.

**Последовательность прохождения домов памяти:**

1. Графство Корк; Локация:
2. Голуэй; Локация:
3. Дулин; Локация:

***Важно на забыть, что в последние пять минут проведения мира дети должны написать конверт для отца-старика Невинна, прежде прочитав письмо, которое выдает проводящий мир организатор. Конверты для написания детям ты выдаешь.***

**20:35 - 20:45 — Заставка «День Святого Патрика»**

Локация:

**Описание:** По прибытию в Дублин на площади появляются танцоры в народных ирландских костюмах. Они исполняют джигу под песню "Irish Rover". В разгар веселья появляется мэр Дублина Дохи де Роште, который объявляет о начале дня Святого Патрика и направляет всех на арт-пространства в Trinity College, Темпл-Бар, а также в Сити-Холл для прохождения конкурса на вечерний праздник в баре. Для этого они должны собрать все описания и фотографии в книгу о памяти великих мертвых ирландцев. После этого они могут пойти и обменять их у любых организаторов фестиваля для получения бесплатных билетов на праздник в бар.

***Не участвуешь в заставке***

**20:45 - 21:45 —** **Этап «Районы и кварталы города Дублин»**

**Задача:** Погрузиться в современную культурную жизнь Дублина через исследование его ключевых творческих пространств, знакомясь с биографией великих национальных героев и их вкладом в ирландское общество

**Описание:** Далее мы в качестве фестиваля продвигаемся в разные локации в Trinity College Dublin, Темпл-Бар и Сити-Холл, в которых доступны четыре зоны для прохождения. В каждой зоне есть три направления, которые передают тематику той или иной зоны. Также мы просим назвать знаменитых людей, которых они чтят и любят, а также их фотографии. Описания *(приклеиваем)* и картинки *(вкладываем в конверт)* мы вкладываем в сборник “Национальные герои Ирландии”.

**Последовательность прохождения миров:**

1. Сити-Холл; Локация:
2. Библиотека Тринити-колледж; Локация:
3. Институт Кино; Локация:
4. Темпл-бар; Локация:

**21:45 - 21:55 — Заставка «Вызов на кладбище Гласневин»**

Локация:

**Описание:** После у выхода из колледжа появляется Дану, которая сообщает, что в канун дня Святого Патрика граница между мирами тонка. У них есть возможность три попытки опознать души предков, чтобы доказать память о великих ирландских мертвых. Дети получают загадки о трех знаменитых ирландцах, чьи могилы им предстоит найти.

***Не участвуешь в заставке***

**21:55 - 22:25 — «Ритуал пробуждения»**

**Задача:** Закрепить информацию о великих национальных героев Ирландии и их вклад в развитие страны в игровом формате, развивая навыки дедукции

**Описание:** Далее дети отправляются на кладбище Гласневин. Для пробуждения мертвого им нужно прочитать обряд, который они нашли в Библиотеке и положить какой-то артефакт, который они получили в арт-пространствах или в доме памяти.

Всего 12 могил и отряд проходит по 3 могилам. После призыва пробуждается мертвым, он не называет своего имени, но он может ответить на три вопроса. Но в начале прочитает им описание своего персонажа, что даст им какую-то подсказку на определение личности. Играем в акинатор *(нужно понять, кто перед нами по его/её описанию)*.После правильного ответа душа мертвого освобождается и он улетает.

**Прохождение могил:**

1. Саша Маннин (Чарльз Парнелл); Локация:
2. Глеб Зуев (Святой Брендан); Локация:
3. Кирилл Сафронов (Артур Гинес); Локация:

***Текст биографии личности к могиле и ритуал пробуждения в приложении [9]***

**22:25 -22:35 — Заставка “Чествование духов”**

Локация:

**Описание:** Появляется Дану, которая узнаёт от друидов и от людей об успешном прохождении всех могил. После чего Дану даёт своё одобрение, чтобы друиды и духи могли оставаться в людском мире навечно. В честь этого друиды предлагают отправиться в бар, чтобы отметить два праздника *(одобрение о том, чтобы они остались в мире людей и день Святого Патрика).*

***Ты участвуешь в заставке, играешь человека 1. Текст в приложении [10]***

**22:35 - 23:10 — «Празднество»**

**Задача:**

1. Познакомиться с образами национальных ирландскими игр в пабах и венчания в игровой форме;
2. Закрепить полученные впечатления через участие в традиционных ирландских развлечениях и символически отметить завершение тематического дня, создавая памятные моменты для участников;

**Описание:** По прибытию в бар у них проверяют билеты и далее они оказываются на празднике, где проводятся множество игр. Кроме этого есть опция "венчания" в часовне, которая находится прямо около бара. В конце всего празднества будет проходить дискотека по истечению которой ведущий *(мэр-города)* предложит им, чтобы они повесили свои ленточки на арку.

1. ***Перед входом в бар нужно подойти к Путимычу - показать ему сборник и получить браслеты для прохода***
2. ***Нужно в самом конце выдать ленточки детям, чтобы они могли повязать об арку.***

**23:10 — Отбой**

### 

### **Приложение:**

1. **Разделение детей на композиции**

В начале каждый отряд встает в круг, чтобы водить хоровод. Они водят хоровод под музыку с завязанными глазами, повторяю определенный стих:

*Когда с отчизною своей прощались мы,*

*Взволнованным очам в последний раз предстали*

*Зеленые луга, прекрасные холмы,*

*Тропинки, родники, пленительные дали,*

*Крутые берега, обширные леса.*

*Где тихо спят ветра, иных забот не зная,*

*Где на ветвях лежит жемчужная роса…*

*О Эрин дорогой! Земля моя родная!*

*Но все же сердце пусть сожмет клешня тоски,*

*Пусть нет прекраснее земли на целом свете,*

Прервав движение, проводящий аккуратно выводить одного из участников в центр. Вокруг него лежит четыре предмета, которые ассоциируются с определенным существом:

Келпи: кувшин с водой

Лиан Ши: музыкальный инструмент ( в идеале арфа или лира), перо и чернила

Пука: подкова, урожай

Сидхе: серебряные колокольчики, камни

***Ребенку нужно выбрать один из предметов, после ему выдается установка одного из существ.***

1. **Фуин Мак Кумал и Лосось Знаний.**

В былые времена Ирландией правил Кормак, сын Арта, и был он гостеприимным правителем. Его дом всегда был открыт, и многие слуги жили в его замке, и поэтому, как и у многих современных правителей, его расходы превышали как его наличные деньги, так и его скудные запасы, и он ломал голову над тем, как обеспечить мясом и крепким напитком тех, кто чтил его достоинство, питаясь за его счёт.  
В конце концов, самый очевидный способ, который может прийти в голову любому правителю, желающему возвыситься, — это начать войну с одним из своих соседей.  
Итак, у Фиахадда Муллиатана, короля Мюнстера, были обширные пастбища на берегах реки Суир, которые и по сей день славятся своей плодородностью и известны под названием «Золотая жила». Кормак с тоской смотрел на эти изобильные равнины, убеждая себя, что, если бы он когда-нибудь завладел такими землями, ему никогда не пришлось бы довольствоваться вырезкой или куском говядины на своём столе. Поэтому ему следовало отправиться на войну, но, с другой стороны, Фиахад из Мюнстера был могущественным и мудрым правителем и ценил эти земли превыше всего, а его весёлые люди из Ормонда и Десмонда любили сражаться так же, как и их потомки по сей день.  
  
В этом затруднении Кормак обратился за советом к друиду, который был каледонцем, ибо даже в те далекие времена шотландцы любили заграничные путешествия и были повсюду под рукой, чтобы дать совет тем, кто мог за это заплатить; и он, будучи чародеем и хранителем древних пророчеств, рассказал королю, что в одной из тех рек, что текут под землей в западной стране, ныне называемой Майо, и недалеко от той высокой горы, которая теперь называется Кроаг Патрик, водится лосось, который, если его поймать и съесть, передаст такую мудрость, доблесть, что он никогда не устанет. и да будет удача пожирателю, что с этого дня слава и процветание будут сопутствовать ему во всех его войнах. Вы можете быть уверены, что Кормак, следуя всем указаниям своего советника, не теряя времени отправился на рыбалку в Коннахт. Он добрался до берегов реки, берущей начало в горной цепи, окружающей скалу Кроаг-Патрик, и, следуя вдоль этой реки по плодородной долине, в конце концов добрался до места, где бурный поток впадает в страшную пещеру и исчезает, чтобы больше никогда не появиться на поверхности. Неизвестно, ищет ли он каким-то неизвестным путём глубины океана или погружается в недра земной бездны, чтобы охладить бушующие в ней центральные пламена.  
  
Рядом с пастью поглощающей всё пещеры находится тёмное глубокое озеро, где поток, словно в ужасе, кружится в стремительных водоворотах, и здесь, среди множества рыб, предположительно, проводил свои дни Лосось Знаний. На берегах этого озера Кормак и его советник-каледонец проводили день за днём, и им не приходилось жаловаться на отсутствие развлечений, ведь они ловили много прекрасной рыбы и жарили её на углях, которые разводили на берегу. Но Кормак по-прежнему ничего не понимал, и в конце концов ему так надоела рыба, что она стала вызывать у него отвращение, и милезийский монарх начал вздыхать по жирной баранине, которую можно было раздобыть на обширных пастбищах Тары.

В конце концов рыба была выловлена с такой скоростью, что, даже обладай он мудростью Соломона, он не смог бы попробовать каждую из тех, что были пойманы в этом многолюдном пруду. И вот он и его советник решили сделать выбор и, применив произвольные принципы физиогномики к рыбе, осмелились выбросить некоторых обратно в реку, в то время как другие, более упитанные и симпатичные, были удостоены чести быть запечёнными. И здесь, как мне кажется, благоразумие короля и его друида не проявилось, ибо часто в уродливых головах скрываются вместительные мозги, а в гладкой коже — блестящий интеллект. Так и случилось здесь: однажды вечером была поймана маленькая рыбка — бедная, длинная, тощая, измождённая, с крючковатой мордочкой, совсем такая же, какую браконьер подстреливает при свете горящих картофельных стеблей тёмной октябрьской ночью. Кто бы мог подумать, что кто-то, у кого есть выбор, станет питаться измождённым лососем? Итак, эту ни на что не годную рыбу выбросили на берег, предоставив ей самой решать, стоит ли ей прыгать и извиваться, чтобы вернуться в реку; и как раз в тот момент, когда она собиралась прыгнуть в реку, праздный «горсун», наблюдавший за ней, поймал её за жабры и сказал себе: «Хотя она и недостаточно упитанна для королевского стола, она может пригодиться мне».. Итак, выбрав укромное место за скалой, прямо у входа в пещеру, он развёл костёр и принялся жарить рыбу. Теперь пришло время рассказать, кто этот *мальчик* Несомненно, с того дня и по сей день Ирландия не могла сравниться с ним. Это был не кто иной, как знаменитый Финн, сын Кумала и внук Трейна Великого, которого послали на эти берега Западного моря из его родных чертогов в Алмуине, чтобы спасти его от чар племени Морни, желавшего лишить его жизни. Там он жил, охотясь на этих диких холмах, и там же он мог бы умереть, не ведая и не помня себя, если бы не обстоятельства, о которых я сейчас расскажу. Поэтому он может благодарить судьбу за то, что не был так привередлив в выборе рыбы, как король Кормак. Итак, разожёгши костёр, он недолго думая положил на угли живого лосося, потому что, увы! охотники, как и повара, мало задумываются о боли, которую они могут причинить птице или рыбе. И вот, недолго пробыв на раскалённых углях, бедное животное покрылось большим волдырём от жара на своей прежде блестящей и серебристой стороне. Фюин, глядя на жарящегося лосося, беспокоился не из-за его страданий, а из-за того, что все питательные соки его дичи сгорят в огне, если волдырь увеличится. Итак, прижав к нему большой палец левой руки, он заставил его лопнуть, и, почувствовав жжение в пальце, сунул его в рот, чтобы охладить. И о, какая перемена! Тот, кто до этого момента был так же мало озабочен знаниями, как и заботами, и, как говорится, «не знал Б от копыта быка», в тот момент, когда его палец оказался между зубами, почувствовал себя мудрым и предусмотрительным, как будто ему было сто лет. Перед его глазами промелькнули все его будущие победы, все неудачи его врагов и все его собственные достижения, и он ясно увидел, что Ирландия и Каледония будут греметь его славой и обе будут соперничать за честь дать ему жизнь.

Так случилось, что Фуин Мак Кумал, а не король Кормак, оказался на Лососе Знаний, и мне не хватит ни времени, ни вашего терпения, чтобы пересказать все его последующие славные деяния.

1. **Этап «Дерево способностей»**

Вопросы к легендам:

Тир-на-ног

Какого цвета были волосы у красавицы из страны Тир-на-ног? (золотистые) A

Чего было нельзя делать Ойсину, если он хотел вернуться назад в Тир-на-ног? (касаться земли) B

Что случилось когда Ойсин упал с коня? (он постарел) С

Почему Ойсин из легенды о Тир-на-ног хотел вернуться назад в Ирландии (он скучал по отцу и дому) С

Нокграфтонская легенда

Какой день недели добавил Лисий Хвост к песенке эльфов? (среду) A

Почему доброго горбуна прозвали Лисий Хвост? (потому что он прикалывал к своей соломенной шляпе веточку лисохвоста) B

За что эльфы наказали Джека Мзддена вторым горбом? (за то, что он испортил их песню) C

Чему учит Нокграфтонская легенда? (преследование корыстных целей добра не принесет) А

Легенда о лососе

Зачем Фюин Мак Кумал трогал пальцем рыбу на огне? (чтобы лопнуть волдырь/стало жалко рыбу) В

Каким пальцем Фюин Мак Кумал трогал рыбу? (большим пальцем) С

От кого правитель Ирландии Кормак узнал о лососе мудрости? (от друида) А

В чем смысл легенды о Лососе Мудрости? (знания и мудрость можно приобрести через стремление, а также в том, что они могут передаваться одного существа к другу) А

Дети Лира

Кто такой Бов Дерг? (король сидов/просто король) А

Какими способностями наградила детей Лира их мачеха, когда прокляла их? (Она оставила им человеческий голос и наградила их способностью слогать прекрасную музыку которая смягчает душу и сердце всякого кто её услышит. )В

В кого превратил Эву - вторую жену Лира, её отец (в демона воздуха/ветра) В

Почему Эва так поступила с детьми Лира? (Она их ревновала, ей казалось, что все вокруг любят их больше чем ее) С

Сложность

А - сложно

B - средне

С - легко

(заклинание для разговора с деревом)

(дети принесли дары)

(дерево спросило кто дети и зачем этот дар нужен)

(дети отвечают)

(дети рассказывают дереву услышанную ими легенду)

(дерево задает им вопросы по этой легенде)

(дерево выдает способности)

Дерево - театрал имеет при себе, ленточки с бумажками, на которых написаны разные силы.

Когда дети приходят к дереву они должны прочесть особое заклинание для того, чтобы его разбудить.

Дерево просыпается, и дети преподносят ему дары (сделанные на мастер классах).

Дерево спрашивает у каждого ребёнка кто он (что за существо), что за дар он принес и какое значение имеет этот предмет.

Дети должны ответить.

Далее Дерево говорит, что оно должно проверить их уровень знаний, с целью выяснить смогут ли они достойно пользоваться своей силой и просит каждого из детей рассказать одну из услышанных ими ранее легенд.

После того, как ребенок рассказал легенду Дерево задаёт по ней вопросы (вопросы подготовлены и будут распечатана и разданы каждому дереву)

Ребёнку нужно ответить на вопросы, тогда он получает ленточку со случайной силой.

Если ответить ребёнок не смог, тогда дерево отправляет его к остальным и разрешает посовещаться, после чего повторно задает все те же вопросы.

**Всего должно быть 4 силы:**

**1 Способность усыплять**

(нужно красиво спеть выученный фрагмент песни).

Работает только на людей.

**Заклятие:**

*Деревья усните, не сбросив листвы,*

*Быстрая речка поспи и ты,*

*И завершая волшебства круг,*

*Выспись и ты дорогой мой друг.*

“Тот человек, что песнь сию из твоих уст услышит, забудется чудесным сном и потревожить его сможет лишь скоротечный времени исход.”

*(бумажка со способностью выдаётся деревом)*

**2 Способность** превращаться в то животное которое живёт там же, где живёт персонаж ребенка

(для превращения нужно прочитать четверостишие, выполнить действия описанные на этой же бумажке (руки к голове, руки к плечам, подпрыгнуть, покрутиться 3 раза, скрестить руки на груди) и после вслух назвать животное в которое хочешь превратиться) (важно хорошо отыгрывать!)

*(бумажка со способностью выдаётся деревом)*

**Ритуал:**

Поднеси руки две к голове, после опусти на плечи, совершив прыжок высокий, обернись вокруг три раза, руки на груди скрестив.

**Заклятие:**

*Круг – символ вечности и жизни обновленья, » -*

*Считали кельтские седые мудрецы.*

*И не скрывали перед ним благоговенья*

*В старинных капищах ни деды, ни отцы.*

“Исполнив ритуал сей, заклятие прочти, а после зверя громко назови, чей облик принять хочешь.

С любым из них ты будешь волен говорить. Но только тем ты сможешь обратиться, чей род живёт в твоей стихии.

Ещё должны предупредить. Веди себя как зверь, иль не удастся тебя зверем обратить.”

**3 Способность гипнотизировать шепотом**

(ребёнок должен незаметно подойти со спины или обманом приблизиться к объекту гипноза и прошептать ему на ухо четверостишие, затем назвать 1 действие, которое объект должен выполнить) это не просто, так как большинство в курсе об этих способностях. Работает только на людях.

(бумажка со способностью выдаётся деревом)

**Заклятие:**

*Царил закат на небосклоне,*

*Осенний лист летел к ногам…*

*В священной роще – неметоне*

*Друиды кланялись богам.*

Лишь только ты прочтёшь то заклинание, что нами предоставлено тебе, на на ухо тому человеку, на кого выбор твой нелегкий пал. Обязан он исполнить действие, что скажешь

и не имеет права возражать. Вот только твой приказ нелегкий обязан быть ему сродне

и не казаться слишком странным и не типичным для него. Сказать ты должен все так складно, чтоб сам он это захотел.

И вот подкравшись тихо тихо, иль хитростью приблизившись к нему, прочти четыре те строки заветных, что станут гласом для него.

**4 Способность создавать свет**

Прочитать четверостишие и включить шарик

(детям выдают электронные светящиеся шарики и бумажки со способностью)

**Заклятие:**

*Струятся длинные одежды,*

*Роятся тонкие миры…*

*«О, матерь света и надежды,*

*Прими смиренные дары!*

*“Произнеся четыре строчки громко, ты сможешь создавать чудесный свет, поможет он в пути твоем нелегком при наступленье темноты.”*

1. **Заставка «Долгожданная встреча»**

ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА:

ДРУИД 1

ДРУИД 2

ДРУИД 3

ДРУИД 4

КЛИОДНА

ЧЕЛОВЕК 1

ЧЕЛОВЕК 2

ЧЕЛОВЕК 3

ЧЕЛОВЕК 4

*(Заставка начинается с веселой суматохи. Пропавшие дети с визгом и смехом носятся по поляне, играя в жмурки. В центре - Клиодна, с завязанными глазами, ловит их. Кто-то из пропавших детей кричит: «Холодно!», «Горячо!», «Не тут я!»)*

КЛИОДНА: *(рассмешившись)* Ох, ускользаете! Шуршите листьями, волнуете траву... но ветерок мне нашептывает ваши шаги! Вот же ты! *(Поворачивается и хватает одного из детей за руку).* Поймала! Теперь ты водишь! *(Снимает повязку)*.

*(Пойманный ребенок, смеясь, берет повязку. Дети снова рассыпаются, готовясь к новому раунду. В этот момент на поляну решительно выходит группа духов вместе с друидами. Дети затихают, смех стихает).*

ДРУИД 1: Мир поляне и духу ее, Клиодне! Мир вам, юные следопыты и... возвращенные птенцы. Рад видеть всех целыми и невредимыми. (Он кланяется Клиодне, прикладывая руку к сердцу). Благодарю тебя, Хранительница Солнечных Лужаек, за приют и заботу о заблудших.

КЛИОДНА: О! Страж Древних Троп! Твои шаги были тихи, как падение ночной росы. Ты прервал битву! Как вы, люди, называете их?... Жмурки, точно… Битву жмурок. Эти человеческие детеныши... такие шумные, такие теплые! Они рассказали мне о своем мире... о шумных «городах», о железных птицах, что ползают по камню, о сладких словно нектар «мороженках»!

ДРУИД 2: Мир людей полон чудес, Клиодна, иных, нежели наших лесных. Но он... сложен. Шумен. Быстр. Не всегда безопасен для лесного сердца. Твоя магия крепка здесь, среди корней и шепота листьев, но будет хрупка среди каменных глыб и толп людей.

ДРУИД 3: *(Обращаясь к Клиодне, мягко, но настойчиво)* И твое место здесь, Хранительница. Солнечные Лужайки нуждаются в твоем свете. Ты – душа этих мест. Шелест листьев – твоя кровь, соки вековых дубов – твоя сила. Ты не можешь просто... уйти. Мир людей – это иной поток, он может унести тебя далеко от твоих корней.

КЛИОДНА: Я знаю... Я чувствую зов корней, пение ручья, дыхание каждой травинки. Они часть меня. Но... Разве понимание одного мира должно означать неведение другого? Эти «птенцы»... они мои друзья теперь. Я слышала их смех, делилась с ними светом светляков! Я сильная! Разве мой свет не может быть крепче камня? Разве мое знание леса не поможет мне найти тропу среди чужих стен? Я не хочу покидать Солнечные Лужайки навсегда! Я хочу... увидеть. Увидеть города, попробовать «мороженку», понять, как живут люди без шепота деревьев в крови. Ненадолго! Я буду осторожна, как лиса на чужой тропе! Разве познание – не тоже сила? Разве не сделает оно меня лучшей Хранительницей, знающей не только лес, но и тех, кто живет за его опушкой?

ДРУИД 4: Желание познать – это тоже дар Леса. И сила её... да, она велика здесь. Если уж она смогла уберечь этих шумных птенцов... Если твоё желание так сильно, Хранительница Солнечных Лужаек, и ты понимаешь риски... Мы, стражи границ, могли бы проводить тебя. Ненадолго. Показать те уголки мира людей, что, возможно, не погубят твое лесное сердце с первого взгляда.

1. **Заставка: «Ярмарка кельтских радостей»**

**ЧАСТЬ 1:** *(До Ярмарки)*

*(Звучит задорная ирландская мелодия. На поляну выбегают ЖИТЕЛИ ДЕРЕВНИ (театралы). Они начинают танец под песню «Whiskey in the Jar». Под конец в центр выходит отец-старик.)*

ОТЕЦ-СТАРИК: Хо-хо-хо! Слышите, как земля смеется под нашими ногами? Чуете запах свежего хлеба, что плывет из моей печи? Сегодня не просто день, друзья мои! Сегодня – ЯРМАРКА!. Пиру будет – море в честь возвращения моих детей *(машут ему рукой*)! Веселью – край! А силе да ловкости – честь и хвала!

(Жители деревни одобрительно кричат *«*Ура!*»*)

ОТЕЦ-СТАРИК: Вижу я, что духи Леса к нам пожаловали! *(Кивает детям)*. Что ж, добро пожаловать на наш разгуляй! Но ярмарка наша – не просто поглазеть! Здесь силушку да удаль проверить надо! Для вас, гости дорогие, игры лихие затеяны!

ОТЕЦ-СТАРИК: Слушайте устав ярмарочный! Каждый отряд духа Леса – сам за себя! Но играть будет не весь отряд скопом, а лишь избранные бойцы! Как их выбрать? Все просто! У стенда игры висит файлик! *(Указывает на условные стенды)*. Достаньте оттуда бумажку – и вперед, на поле битвы! За победу в игре – яркая наклеечка! *(Показывает большую, красивую наклейку)*. Собирайте их, копите!

ОТЕЦ-СТАРИК: *(Подмигивает инструкторам)* А вы, вожатые-друиды, смотрите в оба! Команды внутри отряда – постоянно мешайте! Пусть каждый дух Леса шанс проявить себя получит! Пусть никто в сторонке не скучает! Кто к концу ярмарки больше всех наклеек в своем отряде наберет – тот и ЧЕМПИОН ОТРЯДА!

ОТЕЦ-СТАРИК: И знайте, чемпионы! Ждет вас награда особая! Не просто слава! Ждет вас ПИРОГ ДОМАШНИЙ ИЗ ПЕКАРНИ! Так что – НА СТАРТ! ВНИМАНИЕ! ЯРМАРКА, НАЧИНАЙСЯ!

1. **Заставка: «Предупреждение Богини Дану»**

ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА:

БОГИНЯ ДАНУ

ДРУИД 1

ДРУИД 2

ДРУИД 3

ДРУИД 4

КЛИОДНА

ОТЕЦ-СТАРИК

ЧЕЛОВЕК 1

ЧЕЛОВЕК 2

ЧЕЛОВЕК 3

ЧЕЛОВЕК 4

КЛИОДНА: Как они смеются... громче ручья в половодье! Как двигаются... будто ветер играет с листьями... Странные... Но... интересные. Они строят свои домики из камня и дерева, как птицы гнезда… А что внутри? Пахнет ли там хлебом, как вон у того старика с корзиной? Их деревня... каждая тропинка, каждый камень в стене... наверное, помнит столько историй! Хочу знать и их тоже! Не только про шумные города... но и про эту тихую жизнь у леса. Как они здесь живут? О чем поют? Как пекут хлеб? И эти «города»... Говорят, там дома до неба... Хочу увидеть ВСЁ!

ДРУИД 1: Эй, (имя Человека 1)! Подливай-ка мёду в этот рог! Кажется, (имя Человека 2) уже забыл, как ноги двигать! Ха-ха!  
ДРУИД 2: Сам подливай, (имя Друида 1)! Я тут с (имя Человека 3) пытаюсь вспомнить старый ритм для этих новых танцев! Кажется, он звучит... как-то не так?  
ДРУИД 3: Не занудствуй, (имя Друида 2)! Главное – веселье! Пей, пляши, пока ночь молода! Кто помнит вчерашний день, когда сегодня такой пир?

ДРУИД 4: (В ужасе) Тише!.. Что это?.. Лес... затих. Совсем.  
ГОЛОС ДАНУ: Забыли... Забыли вы...

ДАНУ: Забыли вы, чада мои, пока пиры да смех заполняли ваши дни и ночи.  
ДРУИД 1: *(Падая на колени)* Владычица Дану!.. Мы... мы не ожидали...  
ДРУИД 2: *(Также кланяясь)* Она... Она сама...  
ДРУИД 3: *(Растерянно)* Но... но мы же празднуем жизнь! Встречу лета!  
ДАНУ: Жизнь? А что есть жизнь без корней? Без памяти? Я смотрела, как вы пляшете. Но где же шаги, что рассказывали истории гор? Где же движения, что славили реки и звёзды? Где танец, что был молитвой земле и небу? Где уважение к тем, кто дал вам этот лес, эти поля? Где знание вашей собственной деревни – как ставили первый камень, как пели за прялкой, как славили первый урожай?

ДРУИД 4: Владычица... мы... мы пытались веселиться... как умеем...  
ДАНУ: «Как умеете»? Вы разучились! Веселье стало пустым шумом, затмившим истинный смысл. Вы утратили связь с прошлым. Забыли язык ветра в дубах, забыли шепот камней в кругах. Забыли обычаи своих предков, забыли простую мудрость земли под ногами, забыли истории, что шепчут стены ваших же домов. Забыли, кто вы есть.  
ДРУИД 1: Прости нас, Мать! Чем мы прогневали тебя?  
ДАНУ: Не гнев, но печаль и тревога наполняют меня. Вижу, как истинное знание ускользает, как песок меж пальцев. Вижу, как путают ритуал с игрой, а сакральное – с забавой. Вижу, как забываются истории этой деревни, ее первые камни, ее мудрые предания, ее связь с нами. Вы забываете, что несете в себе искру древнего мира, искру этого леса, этих холмов, искру этой деревни.  
ДАНУ: Ваши предки знали цену каждому движению в танце, каждому звуку в песне. Это был их разговор с миром, с богами, со мной. А теперь? Что вы славите в своем веселье? О чем поете?  
ДАНУ: Завтра, с первым лучом солнца, я вернусь на это место. Я надеюсь услышать ваши ответы. Увидеть понимание в ваших глазах. Услышать истинные ритмы, рожденные знанием, а не забвением. Увидеть, что вы помните не только лесные тайны, но и свои корни здесь, в этой деревне – как она строилась, как жила, как пела свои простые песни, как чтила этот лес. Увидеть танец, который расскажет вашу историю, вашу связь с этой землей.  
ДРУИД 4: *(Дрожащим голосом)* А если... если мы не сможем?..  
ДАНУ: Тогда лес заберет то, что ему принадлежит по праву. Мои слуги, хранители древних путей – друиды и Клиодна – вернутся в чащу. Навсегда. Они – часть леса, а не мира, в котором живёте вы. Помните: завтра, на рассвете. Выбор за вами.  
ЧЕЛОВЕК 2: Вы слышали Владычицу! Рассвет... у нас меньше суток.  
ЧЕЛОВЕК 3: Но как?! Мы же ничего не помним! Ни истинные танцы... ни как бабушка ткала те самые узоры... ни как дед слагал песни... ни историю названий улиц!  
ЧЕЛОВЕК 1: (Имя Человека 3), что нам делать? Без друидов... без связи с лесом... без памяти о наших же домах, о нашей деревне... мы пропадем!  
ЧЕЛОВЕК 4: Нужно ходить по домам, в порт, в церковь! К самым старым! Будить их, если надо! Мы должны вспомнить! Вспомнить все!

*(Вперед выходит ОТЕЦ-СТАРИК. Он стучит посохом оземь.)*

ОТЕЦ-СТАРИК: Спокойно! Паника – плохой советчик! Голос Дану суров, но справедлив. Мы забыли. Забыли древние тропы леса? Да. Но куда страшнее – мы забыли свои собственные истории! Истории этой земли, на которой стоим! Но память не умерла! Она спит в местах силы – и лесной, и нашей, деревенской! И мы разбудим ее! Вместе!

ОТЕЦ-СТАРИК: Вот как мы поступим, дети мои, впереди вас ждут испытания и задания. Выполните его – и кусочек нашей утраченной памяти вернется к вам! Запишите, запомните, зарисуйте то, что узнаете! На рассвете, перед лицом Дану, мы сложим все знания вместе! Покажем, что корни еще живы! Мои дети выдадут вам карту совместно с маршрутом, чтобы получить знания о наших традициях и быте народном. Отправляйтесь, времени у вас очень мало!

1. **Мини-заставка «Что значит быть ирландцем?»**

**Инструктор-друид:** Вау! Я столько всего узнала в этой деревне. Здорово! Правда, что у всех ирландцев рыжие волосы и они целыми днями ищут горшочки с золотом?

**Инструктор-человек:** (Смеется) Ох, это самый популярный миф! Хотя рыжий цвет волос у нас действительно встречается чаще, чем во многих странах, но далеко не у всех! А лепреконы? Они – часть наших древних сказок, как домовые. Горшочки с золотом никто не ищет всерьез, но сказки о них мы очень любим!

**Инструктор-друид:** А почему ирландцы так любят зеленый цвет? Даже на День Святого Патрика все одеваются в зеленое!

**Инструктор-человек:** Отличный вопрос! Зеленый – цвет наших бескрайних лугов и лесов, за которые Ирландию и называют Изумрудным островом. А трилистник *(клевер)* – это символ Святого Патрика, который, по легенде, объяснял людям понятие Святой Троицы (Отец, Сын и Святой Дух) с помощью его трех листочков. Поэтому зеленый и трилистник – наши главные символы гордости за страну!

**Инструктор-друид:** А вот интересно: ирландцы живут по всему миру. Почему они так крепко держатся за свои традиции, даже далеко от дома? Что делает их такими... ну, ирландцами?

**Инструктор-человек:** Вечерами в семьях, в пабах всегда звучат истории, песни, играет музыка. Так мудрость и юмор передаются из поколения в поколение. Мой дедушка всегда говорил: «Тот, кто рассказывает истории, правит миром». У нас даже есть специальное слово – «craic» [крэк] – это значит хорошая атмосфера, веселый разговор, музыка, когда все вместе. Вот это чувство общности – оно внутри нас, где бы мы ни были.

**Инструктор-друид:** То есть вы только и живёте в пабах, чтобы ощутить тот самый «craic»? Только это вас и делает ирландцами? А как же всё остальное?

**Инструктор-человек:** Я думаю, что на этот вопрос ответят духи, а не я. Они же должны убедить Дану в обратном, что мы помним наши традиции, а не я.

Я как раз подготовил для вас вопросы… *(далее инструктор объясняет формат проведения обсуждения и даёт конверт с вопросами)*

1. **Чем гэльский язык принципиально отличается от английского (как структурно, так и культурно), и почему ирландцы продолжают активно сохранять и возрождать его, несмотря на доминирование английского в повседневной жизни?**

Несмотря на некоторое сходство между этими двумя языками, они являются самостоятельными языками со своей уникальной грамматикой, словарным запасом и синтаксисом.

Например, распространенной ошибкой является предположение, что определенные слова в английском языке имеют то же значение, что и в гэльском. Однако это не всегда так, и использование неправильного слова может полностью изменить смысл предложения.

Другая ошибка заключается в предположении, что правила грамматики английского языка применимы и к гэльскому языку. Например, в английском языке мы используем слово “the” для обозначения определенного существительного. Однако в гэльском языке нет эквивалентного слова для “the”, и вместо этого используется контекст предложения, чтобы определить, к какому существительному идет речь.

Если говорить о культурных различиях двух языков, то стоит упомянуть, что они берут своё начало от двух совершенно разных языков (гэльский – от кельтского, а английский – от восточногерманского). Более того, гэльский язык обладает своей уникальной структурой и не настолько распространён (по данным на сегодняшний день на гэльском говорят менее 100 тысяч человек).

В настоящее время ирландцы пытаются активно способствовать сохранению гэльского языка, который считается официальным языком на территории Ирландии наравне с английским. К сожалению, в 18-19 веках гэльский активно притеснялся, что ослабило его позиции по сравнению с английским, а число человек, говоривших на нём, сильно сократилось. В наше время на нем ведутся теле- и радиопередачи, издаются газеты и книги, и даже появилось движение за более широкое его использование в общественной жизни.

1. **Почему рыболовство остается важной частью жизни ирландцев, даже несмотря на развитие других отраслей?**

Рыболовство в Ирландии имеет богатую историю, уходящую корнями в древние времена. Уже в эпоху неолита, когда рыбалка стала важным аспектом выживания, местные жители пользовались простыми орудиями труда. Со временем рыболовство развивалось, и ирландцы стали мастерами в этом деле. Разнообразные методы ловли и выбор рыбы зависели от времени года, климата и, конечно же, местных традиций. С появлением современных технологий, таких как моторные лодки и высокотехнологичные рыболовные снасти, рыбалка приобрела новый облик, однако многие традиционные методы до сих пор остаются актуальными.

Рыболовство остаётся важной частью жизни ирландцев, несмотря на развитие других отраслей, благодаря сочетанию исторических традиций, экономического значения и культурного влияния.

Рыбный промысел даёт стране ежегодно более 300 тыс. тонн улова, в котором участвует 1,4 тыс. судов, а для некоторых небольших поселений рыболовство было и остаётся одним из основных источников средств к существованию.

Более того, нельзя отрицать следа, который оставил рыбный промысел в культуре. Многие художники и фотографы запечатлели красоты ирландских пейзажей и моменты рыбалки в своих произведениях. Эти работы часто подчёркивают связь между человеком и природой, а также важность водных ресурсов для существования общества.

1. **Чем занимаются современные ирландцы в свободное время (досуг, хобби, общественная жизнь), и какие профессии или отрасли являются основными для заработка на жизнь в Ирландии сегодня? Сочетаются ли традиционные элементы с современными тенденциями в этих сферах?**

Одним из основных отраслей в Ирландии является плетение кружев. Интересно, что при их создании используются древние технологии. После сбора урожая стебли льна подвергаются замочке – процессу гниения, в результате которого волокна отделяются от древесины. Делается это в естественных условиях, в воде, что требует контроля влажности и температуры для получения оптимальных результатов. Полученные волокна чешут на специальных гребнях, чтобы распутать и выпрямить их, удалив короткие и некачественные волокна. Как раз это создает гладкую, параллельную структуру волокон, необходимую для создания прочных и ровных нитей. А уже чесаные волокна прядут вручную на прялках. Качество прядения напрямую влияет на равномерность нити, ее прочность и блеск. Опытные прядильщицы могут создавать нити невероятной тонкости и однородности, которые идеально подходят для создания самых сложных узоров кружева.

1. **Почему ирландские пабы и живая музыка так важны для культуры страны?**

Ирландские пабы существуют более тысячи лет, став местом сбора для общения, обмена новостями и отдыха после тяжёлого труда. В сельской местности они часто были единственным пространством для встреч, объединяя фермеров, рыбаков и ремесленников. Даже в городах пабы остаются «вторым домом», где местные жители проводят вечера, обсуждая события или празднуя важные моменты жизни. Пабы служили «пороговыми зонами», где стирались социальные границы. Здесь рабочие, политики и писатели общались на равных, а в XIX веке даже обсуждались планы борьбы за независимость. В периоды британского владычества пабы становились центрами оппозиции. Например, во время восстаний 1916 года в них тайно передавали сообщения через песни. Даже сегодня в пабах звучат гимны свободы, такие как The Fields of Athenry.

Одним из наиболее важных аспектов ирландского паба является чувство общности, которое он создает. Люди приходят в ирландский паб не только для того, чтобы выпить и поесть, но и для того, чтобы пообщаться с другими людьми и поделиться своими историями. Настоящие ирландские пабы — это места, где легко беседовать, а незнакомцы становятся друзьями за пинтой пива.

Живая музыка важна для культуры Ирландии, потому что она является неотъемлемой частью народной культуры. Традиционная ирландская музыка (ирландский музыкальный фольклор) передавалась из поколения в поколение, и её исполнение на традиционных инструментах (скрипка, флейта, волынка, барабан бодран) стало символом ирландского духа и независимости.

1. **Как вы думаете, почему ирландцы так привязаны к земле и сельскому хозяйству, даже если живут в городах?**

Сама по себе Ирландия это и есть сельская местность. В Ирландии преобладает равнинный рельеф, а на окраинах располагаются небольшие горы. Такой рельеф благоприятен для животноводства, чем и славится Ирландия. Луга и пастбища в Ирландии занимают около 4,5 млн га (64% от площади всей страны), что обеспечивает кормовую базу для скота.

Более того, фермы часто передаются по наследству. Даже городские жители сохраняют связь с землёй через родственников, живущих в сельской местности. Также для большинства ирландцев ферма — основа мироустройства, так как многие из них сами родились на ферме или провели своё детство на ферме бабушек и дедушек или других родственников.

Также связь с сельским хозяйством осуществляется за счёт пищевых традиций: картофель, говядина, молочные продукты и рыба остаются основой рациона. Например, ирландское масло, производимое на пастбищах, считается «золотом» страны.

1. **Почему традиционные ирландские блюда остаются популярными, хотя многие едят современную еду?**

Ирландская кухня — это отражение суровой природы острова, его истории и духа народа, который даже в самые трудные времена умел создавать сытную и вкусную еду из самых простых продуктов. Климат Ирландии, с его частыми дождями и прохладным летом, никогда не позволял выращивать изысканные фрукты или пряные травы, зато здесь всегда были сочные пастбища для скота, богатые рыбой прибрежные воды и неприхотливые злаки, способные расти на каменистой почве. Ирландская кухня – это пища простых ирландцев, которые всегда много трудились, но при этом любили отдых в шумной компании под вкусную и сытную еду.

Современная ирландская кухня сочетает старые традиции с новыми веяниями. В Дублине и других городах открываются рестораны, где подают блюда из локальных продуктов: баранины с холмов Коннемары, сыров из маленьких ферм, свежих устриц и крабов.

Ирландцы берегут свои традиции во всех сферах, и кулинария не исключение. Их современная кухня во многом сохранила свои традиционные черты, несмотря на течение времени. Конечно, некоторые рецепты остались в прошлом, но многие блюда по-прежнему готовят из тех же продуктов, что и столетия назад.

1. **Как вы считаете, почему религия играет такую важную роль в жизни ирландцев, даже в современном мире?**

Религия и духовность в Ирландии глубоко укоренены в истории и культуре страны, но они продолжают эволюционировать в ответ на современные тенденции и иммиграцию. Ирландия исторически известна как "Страна святых и ученых" благодаря своей ранней христианской монашеской традиции, которая сохранила знания во времена Темных веков. Католицизм стал краеугольным камнем ирландской идентичности, особенно во время британского владычества, когда он был подавлен. Католическая церковь также сыграла значительную роль в образовании, здравоохранении и социальных услугах в 19 и 20 веках.

В последние десятилетия Ирландия стала более секуляризированной. Тем не менее, религиозные праздники, такие как Рождество, Пасха и День Святого Патрика, остаются культурно значимыми.

Предхристианская кельтская духовность, включая почитание природы и древних мест, таких как Ньюгрейндж, продолжает влиять на ирландскую культуру. Многие люди, независимо от религиозной принадлежности, чувствуют связь с древним духовным наследием Ирландии.

1. **Почему ирландские танцы так популярны во всём мире и что делает их особенными?**

Конечно же, ирландские танцы начали привлекать людей со всего мира благодаря необычному исполнению, в котором верхняя часть тела остается без движения. Но при этом в танце всё равно есть что-то необычное. Если не просто смотреть на то, как ритмично танцоры отбивают ногами ритм, а постараться проникнуться и понять, что в каждое движение вложена определенная эмоция, а в каждый танец заложено событие.

Существует несколько теорий о том, почему же в ирландский танец не входят движения руками:

- Влияние английской колонизации. Во время неё ирландская культура, в том числе танцы, была под запретом. Чтобы танцевать тайно, люди научились выстукивать ритм мелодии ногами.

- Влияние католических священников. Некоторые из них считали, что движения руками призывают демонов и злые силы.

- Влияние мастеров танца. В XVIII–XIX веках они решили, что вытянутые вдоль тела руки придадут ирландским танцам более благородный и «опрятный» вид.

Изначально ирландские танцы были неразрывно связаны с фольклорными обрядами и праздниками. Существовало множество региональных стилей, каждый из которых отражал особенности местного быта и традиций. Со временем танцы упорядочились и оформились в более формальные направления, которые постепенно вышли за пределы Ирландии. Современный этап ирландских танцев начался в конце XIX века с создания Гэльской Лиги, которая поставила своей целью сохранение и развитие ирландской культуры, включая язык, музыку и танцы. Лига объединила существующие традиции в рамках единого свода правил, что способствовало повышению зрелищности и проведению соревнований.

1. **Заставка: «Дорога в Дублин»**

ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА:

КЛИОДНА

ОТЕЦ-СТАРИК

ДРУИД 1

ДРУИД 2

ДРУИД 3

ДРУИД 4

ЧЕЛОВЕК 1

ЧЕЛОВЕК 2

ЧЕЛОВЕК 3

ЧЕЛОВЕК 4

ГОЛОС БОГИНИ ДАНУ

(*Клиодна стоит перед Отцом-Стариком и группой друидов с людьми.)*

КЛИОДНА: Уважаемый старейшина, друиды... Вы показали мне сердце деревни – ее камни, песни, её быт. Я благодарна! Но... Моё сердце рвется дальше, в большие города! В Дублин! Я слышала шепот ветра о башнях, что целуют облака, о мостах через темные реки, о тысячах огней, горящих без светляков! Деревня – лишь травинка в лугу людского мира. Хочу увидеть город – его железный пульс, его напевы! Позвольте мне узнать, как живут люди там!

ОТЕЦ-СТАРИК: Сильно влечёт тебя магия горожа, дитя Солнечных Лужаек... Сильно. Дублин... да, он шумит, как штормовой прибой. Но помни: память Ирландии – не только в Дублине. Она в камнях ЛондонДерри, графства Корк, Дулина и Голуэя. Каждый уголок хранит свою нить в полотне наших преданий.

ОТЕЦ-СТАРИК: Отправляйся с богиней Дану в сердце Ирландии. Но только пиши. Пишите мне, дети мои. Всего пару строк – где вы, что видите, что душой чувствуете. Чтобы стариковское сердце не щемило тревогой. Обещаешь?

КЛИОДНА: Обещаю! Каждую неделю – весточка!

ГОЛОС ДАНУ: *(Эхом)* Время отчета, дети. Память – ключ к корням. Что вспомнить успели вы?

*(Друиды и люди выходят вперед по очереди, обращаясь к небу - Дану.)*

ДРУИД 1: Семья – наш очаг и крепость, Владычица. Связь поколений крепче корней древнего дуба.

ДРУИД 3: Святой Патрик принёс свет веры в V веке. Католические храмы стали маяками души, а кельтское христианство соткало мост между небом и землей.

ДРУИД 4: В национальных праздниках отражен наш дух . День святого Патрика – точка распространения ирландской культуры во всём мире!

ЧЕЛОВЕК 1: Гэльский язык - язык предков, высеченный в огаме на камнях ещё в V веке!

ЧЕЛОВЕК 2: Земля-кормилица. От неолита до наших дней – ферма, стадо, уважение к севу и жатве являлись ключевыми понятиями в жизни ирландцев.

ЧЕЛОВЕК 3: Наша культура завоевала мир! Пабы с живой музыкой, рагу...

ЧЕЛОВЕК 4: Духи природы – наши соседи!

ГОЛОС ДАНУ: Корни крепки, ствол силён – значит, крона выдержит любые серебряные ветры Дублина!

ОТЕЦ-СТАРИК: Думаю, что путь открыт. Ищите ответы в шуме Дублина. Но помните ЛондонДерри, Корк, Дулин, Голуэй и не забывайте писать мне. Каждую неделю. Иначе я печь перестану – все пироги со слезами слезами замешаю!

1. **Этап “Ритуал пробуждения”**

**Могила №1 - Чарльз Парнелл**

**Описание :** в могиле лежит коротко стриженный мужчина с бородой, сорока пяти лет в пиджаке с заостренными лацканами и широким галстуком. Он выглядит очень серьезным и угрюмым.

**Подсказки :**

Являлся я землевладельцем, протестантом был при том,

В заговоре против Кавендиша обвиняли потом.

Партию парламентскую в Ирландии создал я,

Но вес свой в политике потерял — виновата во всем любовь была моя.

**Биография :** Чарльз Парнелл - ирландский землевладелец и политический деятель. С 1880 по 1882 годы возглавлял Лигу гомруля. В 1882 году основал Ирландскую парламентскую партию и стал её председателем. Был членом британской палаты общин в 1875—1891 годах. Кроме этого был президентом Ирландской национальной земельной лиги, организации, являвшейся базой для поддержки ирландских парламентеров, которую в 1882 году трансформировал в Ирландскую национальную лигу. Кстати, вся его семья и он сам были протестантами, поэтому Парнелл сдавал земли только людям, исповедующим протестантизм.

С 1880 года Парнелл был лидером ирландских националистов и сторонников самоуправления Ирландии в Великобританском парламенте. В частности он поддерживал идеи земельной реформы, уменьшение арендной платы для ирландских фермеров, восстановления ирландского парламента, однако был противником независимости. Ирландские парламентаристы, вступая во временные союзы то с либералами, то с консерваторами дважды пытались провести закон о гомруле, однако оба раза неудачно.

В марте 1887 года ряд писем, опубликованных в “Таймс” под заголовком “Парнеллизм и преступление” обвинял Парнелла в участии в подготовке убийства лорда Кавендиша и его секретаря. “Таймс” опубликовал несколько факсимиле писем, написанных рукой Парнелла, которые доказывали его причастность к убийству. Сам Парнелл немедленно заявил, что письма подложные. Правительство создало комиссию по расследованию, которая занималась этим вопросом на протяжении двух лет. Лишь в 1889 году, один из свидетелей, Ричард Пиготт, признался в том, что он подделывал письма. Вскоре он бежал в Мадрид, где покончил жизнь самоубийством. Парнелл был реабилитирован, “Таймс” выплатил ему значительную компенсацию. Несмотря на скандал, популярность Парнелла к концу 1889 года достигает апогея.

Из-за связи с Кэтрин О’Ши - супругой одного из парламентариев, которая потрясла общественность, посчитавшую, что Парнелл не должен больше появляться на политической арене, Чарльз потерял поддержку партии от знати и чиновников, пока во главе стоял он. Также спровоцировал уход и смещение с власти Парнелла раскол внутри партии. 44 члена партии, возглавляемые Джастином Маккарти, вице-президентом, примкнули к партии Гладстона - бывшего союзника Чарльза Стюарта, и лишь 27 поддержали Парнелла. В итоге Парнелл был смещен, и после трёх неудачных попыток вновь баллотироваться на пост главы партии, был вынужден признать своё поражение. В июне 1891 года он взял в жены Кэтрин О’Ши, но через полгода скончался. Его поражение на политической арене дискредитировало конституционалистское движение как эффективный способ националистской борьбы в Ирландии. Более века после смерти фигура Парнелла вызывает всеобщий интерес. Его ранняя смерть и история с Кэтрин привлекла к нему большее внимание, чем к другим выдающимся современникам.

**Могила №2 - Святой Брендан**

**Описание :** в могиле лежит старец с длинной бородой, в монашеском одеянии. В одной руке он держит маленькую ладью (лодку), в другой - крест. На его лице изображено кроткое умиротворение.

**Подсказки :**

В «Тайне Келлс» герой есть — с меня эскиз был взят,

Я к Острову Блаженных плыл, мечтой своей крылат.

Меня мореплаватели считают покровителем своим,

Имя мое то, что связано с морским!

**Биография :** Св. Брендан родился в 484 году близ нынешнего Фенита, деревни и порта города Трали в графстве Керри на юго-западе Ирландии. Был крещён в Тубриде, близ Ардферта, Эрком, епископом Керри. Согласно ранним источникам, Брендан, как и Эрк, происходил из небольшого племени Алтрайге (Altraige), поэтому он также был известен, как Брендан мокку Алте. В ряде более поздних житий утверждается, что Брендан был из племени Киаррайге Луахра. Киаррайге завоевали гегемонию в южном Мунстере только в 10 веке, затмив другие племена, в том числе и Алтрайге; видимо, именно тогда и возникла эта версия.

После пятилетнего обучения под руководством святой Иты, еще некоторое время учился под руководством Эрка и был принят им в священники в 512 году. По преданию, когда у коровы Эрка кончилось молоко, он обратился с молитвой к Господу, и молоко для кормления Брендана стали приносить олениха с оленёнком. Между 512 и 530 годами св. Брендан построил монашеские кельи в Ардферте и у подножия Брэндон Хилла. Именно отсюда он пустился в своё знаменитое семилетнее плавание к Очарованной земле - Острову Блаженных. В староирландских святцах определён особый день для *Egressio familiae S. Brendani*, 22 марта; а св. Энгус в литании, сложенной в конце восьмого века, обращается к «шестидесяти спутникам св. Брендана в поисках Земли Обетованной».

Хотя принято считать, что плавание Брендана — религиозная аллегория, всё же нет единого мнения о том, было ли оно самом деле, и не был ли «*Остров Блаженных*», которого достиг Брендан, Америкой. Более того, существует Общество св. Брендана, которое верит, что Брендан — первый европеец, добравшийся до Америки, и даже отмечает годовщину этого факта. Как показывает пример Тима Северина, то, что Брендан мог доплыть до Северной Америки, не является невозможным ; в этом случае он действительно был одним из первых европейцев, посетивших Новый Свет. Христофор Колумб в своих доводах о существовании морского пути через Атлантику в Азию полагался на легенды о св. Брендане.

Святой Брендан Клонфрентский считается покровителем мореплавателем и очень популярен в массовой культуре. Например, его образ брали за основу главного героя мультфильма “Тайна Келлс”

Согласно преданию, Брендан Клонфертский умер по дороге в Клонферт после посещения монастыря Энах Дуйне, которым руководила его сестра Брига.

**Могила №3 - Артур Гиннес**

В 1752 году на 27 году жизни на 100 фунтов, оставленных Артуру в наследство дедом архиепископом Прайсом, Гиннесс начал развивать пивоваренный бизнес. В 1755 году в деревне Лейкслип в 17 километрах от Дублина он взял в аренду на 9000 лет 4 акра земли с расположенной на ней небольшой пивоварней, с ежегодной платой в 45 фунтов, и стал варить и разливать пивопод маркой Гиннесс. Впоследствии ставшее всемирно известным тёмное пиво стаут Гиннесс начал варить с 1759 года.

До настоящего момента историки не могут дать однозначного ответа на вопрос о месте и дате его рождения, компания Гиннесс утверждает, что он был рожден 28 сентября 1725 года, однако на надгробной плите Артура Гиннесса, находящейся в местечке Озер Ард, написано, что он умер 23 января 1803 года, в возрасте 78 лет, таким образом, указывая, на то, что он родился в 1724 или в самом начале 1725 года.

В 1761 году женился на Оливии Уитмор, имел 21 ребёнка, из которых 10 дожили до зрелого возраста. Трое из его сыновей впоследствии стали пивоварами. В 1764 году переехал в Дублин, где выстроил себе дом на севере города. В 1780-е и 1790-е годы Гиннесс поддерживал политические взгляды Генри Граттана, во многом по причине того, что Граттан предлагал снизить налог с пивоварен. Артур Гиннесс был одним из четырёх пивоваров Ирландской пивоваренной гильдии, представлявших Дублин с 1760-х годов вплоть до своей смерти.

Скончался в январе 1803 года, похоронен рядом с матерью.

1. **Заставка «Чествование духов»**

ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА:

ДАНУ

КЛИОДНА

ДРУИД 1

ДРУИД 2

ДРУИД 3

ДРУИД 4

ЛЮДИ

*(Друиды и Люди стоят у ворот кладбища.)*

ДРУИД 1: *(Шаг вперед, глубокий почтительный поклон)* Великая Дану! Голоса земли умолкли. Тени обрели покой. Каждая загадка разгадана, каждая могила узнала своего героя. Память воссияла ярче этих звезд!

ЛЮДИ: *(По очереди*) Да! Мы нашли их всех! Свифт, Йейтс, Гиннес... Каждая история ожила!

ДРУИД 2: Мы шли по следам, слушали шепот камней, сжигали подсказки в поисках истины! И земля отвечала нам доверием!

ДАНУ: Я видела. Я слышала. Видела, как вы, дети Леса и дети Человеческого Рода, плечом к плечу склонялись над плитами. Вы не просто отгадали имена – вы воскресили память и славу этих людей. Вы доказали, что связь времен не разорвана.

КЛИОДНА: И ваш мир... он такой... большой и шумный! Мы немножко боимся его! Но сегодня... Ух ты! Посмотрите! Сегодня вы... вы не ругались! Вы... играли вместе! Как в прятки или… жмурки! И память – это как... как теплый камешек в кармане! Им можно делиться! И по этому камешку-мостику теперь можно ходить туда-сюда! Правда, Дану?

ДРУИД 3: Великая Владычица! Мы просили... Мы мечтали... Испытание пройдено, связь между мирами укреплена. Неужели нам, Духам Леса, служившим мостом в эту ночь, снова нужно возвращаться в тень деревьев, когда мы научились ходить среди людей?

ДРУИД 4: Мы полюбили их смех, их упорство, их желание знать! Мы помогали им, они помогали нам! Разве это не знак?

ДАНУ: Голос земли... Голос холмов...и наши голоса сливаются воедино.

КЛИОДНА: Да-да-да! Пусть будет так! Вы такие... верные! И умеете слушать! И землю-маму слушали, и человеческие сердца! Вы были самым лучшим мостиком в эту волшебную ночь! Поэтому…богиня Дану дарит вам волшебный пропуск! Навсегда! Теперь ваш дом там, где вы его захотите

ДРУИД 2: Друзья! Духи Леса и Люди! Разве это не два великих повода для пира?! Во-первых – мы ОСТАЕМСЯ! Навеки с вами! А во-вторых – разве не грядет закат Дня Святого Патрика, изгнавшего змей и открывшего Ирландию миру?! Два праздника в одном!

ДРУИД 4: Я слышал, в этом мире есть места... «Пабы»! Где льется эль, звучит музыка, и люди веселятся до утра! Разве не там должно пройти наше празднование?

ЛЮДИ: *(Смеясь и подбадривая)* Да! В бар! В церковь Святой Девы Марии! Они открыты всю ночь!

ДРУИД 1: Великая Мать? Мы уйдем праздновать... по-человечески? С вашего позволения?

ДАНУ: Идите. Радуйтесь. Празднуйте победу памяти и новое братство миров. Пусть эль будет сладок, а музыка – весела. Вы заслужили свой рассвет.

КЛИОДНА: Ура! Празднуйте! И будьте осторожны! И не забудьте про пропуска!

**Конец дня!**