

ГлобалЛаб-

**Рабочий
журнал**

**Лето
2015**



В гостях у сказки

ГлобалЛаб-Экспедиция –

это международный сетевой детский исследовательский и образовательный проект.

Мы проводим его каждое лето, когда миллионы детей отдыхают от учёбы.

Этим летом наши Маршруты ждут не только естествоиспытателей, но и будущих писателей и художников!

Специально для вас мы подготовили экспедиционные Маршруты, из которых вы можете выбрать один или несколько:

В гостях у сказки

Читаем, обсуждаем и сочиняем волшебные сказки. Для детей от 7 лет.

Вежливый охотник

Маршрут для ребят 11–17 лет посвящён искусству речевого общения.

Книжка с картинками

Создаём комиксы на основе произведений классической и современной литературы. Для всех возрастов.

Город на ладони

Изучаем историю родного края через окружающее пространство. Для детей от 10 лет.

Кто-кто в теремочке живёт?

Делаем орнитологические открытия и узнаём много нового из жизни птиц. Для детей от 12 лет.

Приметы лета

Изучаем стадии цветения растений, отмечаем сроки созревания ягод и появления грибов. Для всех возрастов.

Реки, горы и поля

Изучаем жизнь водоёмов, оцениваем их экологическое благополучие, проверяем осадки на кислотность. Для детей от 12 лет.

Занимательная ботаника

Учимся различать по видам деревья, кустарники и травы, составляем карты растительных сообществ. Для всех возрастов.

Каждый Маршрут состоит из Контрольных Пунктов (КП). Контрольный Пункт 1 заполняется один раз перед прохождением первого Маршрута и посвящен описанию вашей команды. Контрольный пункт Финиш един для всех Маршрутов, но заполняется в конце каждого отдельно и является итогом прохождения Маршрута. Правила оформления итогов вы найдёте в приложении *Финиш. Отчет о проделанной работе*. Пожалуйста, прочитайте его до начала прохождения экспедиции.

Журнал принадлежит:

Команде

.....

Отряда

.....

Летнего лагеря

.....

Города / нас. пункта

Области

.....

Страны





Общий для всех маршрутов

Представление команды Название, эмблема и девиз отряда

Команда – это вы и ваши друзья, или вы и члены вашей семьи. Более того – даже в одиночку вы можете создать команду и стать настоящим Исследователем! Что же делает вас Экспедиционной командой?

1. Название

Придумайте название своей команды. Пусть оно будет весёлым, ярким и запоминающимся!

2. Эмблема

Нарисуйте эмблему, отражающую название команды, или просто забавный талисман, который нравится вам и вашим друзьям.

3. Девиз

Короткая фраза, которая определяет устремления вашей команды, – как на гербе отважных рыцарей или путешественников.

Если ваша команда ещё не зарегистрирована на сайте www.globallab.org, зарегистрируйте её.



Представление команды

Этот раздел лучше заполнить в самом конце Экспедиции, когда вы хорошо будете знать всех участников своей команды. Опишите, кто из вас чем увлекается, какое участие каждый принимал в прохождении Маршрута. Возможно, на Маршруте кто-то проявил свои скрытые таланты, а кто-то просто стал вашим лучшим другом!

Кстати, пригласите своих друзей на сайт ГлобалЛаб и попросите проголосовать за вашу команду. Самая популярная команда по итогам голосования получит специальный приз и станет лицом ГлобалЛаб-Экспедиции 2016 – вас и ваших друзей узнает весь мир. Чем больше «лайков», тем выше ваш шанс!

Описание команды



Описание команды

Фотография команды или рисунок

A large, empty rectangular box with a blue border, intended for a team photograph or a drawing.

Маршрут «В гостях у сказки»



КП 1 Представление и описание команды
 КП 2 Лавка волшебства
 КП 3 Представляем к награждению!
 КП 4 Дорога сказок *

КП 5 Пишем смс-ки *
 КП 6 Сбор юных картографов
 КП Финиш

*данные КП не являются обязательными, в случае необходимости вы можете пропустить их

В гостях у сказки

**Скажите, чего не хватает на взрослых географических картах?
Вы видели на них страну великанов, ущелье дракона или зачарованный лес? Нет?!
Тогда пора восполнить этот пробел: мы составим карту волшебных мест, которые встречаются
в разных культурах мира.**



Для этого нам потребуется пройти по необычному туристическому маршруту: заглянуть в зачарованный лес и выйти сухими из заколдованного болота, обогнуть волшебную гору и преодолеть другие препятствия, возникающие на пути людей, которые отважились войти в мир волшебной сказки. В пути нас ждут игры, любимые и неизвестные ещё книжки, помощники и вредители, необычайные находки и море волшебства!

Наконец-то отряд подошёл к первой сказочной стоянке. Здесь вам предстоит решить важную задачу – выбрать сказку, которая станет главной сказкой маршрута: карту этой сказки вы нарисуете к концу Экспедиции. А для этого, конечно, нужно прочитать немало волшебных сказок и сравнить их особенности. Чего же вы ждёте? Вперёд!



Вооружитесь сборником волшебных сказок, блокнотом или листом бумаги, ручкой или карандашом. Прочитайте несколько сказок. Вы можете выбрать как авторские, так и народные сказки и почитать их друг другу вслух или «про себя». Во время чтения обращайте внимание на места, в которых происходит действие сказки: выписывайте их в блокнот и отмечайте, связано место с волшебством или нет. Поделитесь впечатлениями о прочитанных вами сказках друг с другом, обсудите результаты чтения между собой и ответьте письменно на вопросы данного КП. Для успешного выполнения задания вы можете ознакомиться с протоколом проекта **«Где есть место волшебству?»**, а также со статьёй **«Как устроена волшебная сказка»**.



Лавка волшебства. Заполняем анкету

1. Прочитанные волшебные сказки:

.....
.....
.....
.....

2. Выбранная для создания карты волшебная сказка:

.....

3. Автор сказки или народ, к которому она относится:

.....

4. Сакральные места сказки:

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

5. Профанные места сказки:

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....



Лавка волшебства. Рисуем карту

А теперь приготовьтесь к самому интересному: **вам нужно нарисовать карту этой сказки, изобразив все места, которые вы в ней нашли.** Соблюдайте протокол исследования: нарисуйте профанные места чёрно-белыми, а сакральные места цветными. Вы можете использовать любые канцелярские принадлежности: цветные карандаши и ручки, фломастеры и краски. Распределите между собой обязанности: кто-то может отвечать за маршрут, по которому движется сказочный герой, а кто-то придумает, чем может быть украшен колодец с живой водой или какие деревья растут в зачарованном лесу. Мы советуем вам сначала набросать маршрут героя, разместив на листе ватмана все нужные места, а после уже приступать к прорисовке отдельных мест и дороги.

Следующие КП являются необязательными: вы можете пропустить их, если обстоятельства не позволяют пройти весь маршрут целиком, и отправиться сразу к КП 6 – «Сбор юных картографов».

Обратите внимание, что когда вы подойдёте к КП-6, ваша карта должна быть уже готова. Вам нужно будет сфотографировать или отсканировать эту карту, чтобы впоследствии разместить её на сайте ГлобалЛаб.





Представляем к награждению!

На этой стоянке вам встретятся волшебные существа. Давайте проверим, знакомы ли вы друг другу! Рассмотрите изображения существ на карточках (приложение «*Сказочные персонажи для распечатки*») и угадайте, что это за персонажи. Вот пример работы с подобным персонажем:

Карточка



Кто это?

гуси-лебеди

В фольклоре
каких народов
встречается?

русская народная сказка

В каких сказках
встречается?

сказка «Гуси-лебеди»

Это помощник или
вредитель?

Вредители: они крадут братца
героини и уносят его в
избушку Бабы Яги



Представляем к награждению! Заполняем таблицу

Распечатайте и разрежьте картинки из файла *Сказочные персонажи_для наклеек*, вклейте карточки в таблицу и охарактеризуйте персонажей.

Карточка

Кто это?

В фольклоре каких
народов
встречается?

В каких сказках
встречается?

Это помощник или
вредитель?



Представляем к награждению! Продолжаем заполнять таблицу

Карточка

Кто это?

В фольклоре каких народов встречается?

В каких сказках встречается?

Это помощник или вредитель?



Представляем к награждению! Продолжаем заполнять таблицу

Карточка

Кто это?

В фольклоре каких народов встречается?

В каких сказках встречается?

Это помощник или вредитель?



Представляем к награждению! Продолжаем заполнять таблицу

Карточка	Кто это?	В фольклоре каких народов встречается?	В каких сказках встречается?	Это помощник или вредитель?



Сказочная дорога

Сказку можно разыграть в любых декорациях. Проверим? Вы наверняка освоили ту территорию, где проходит ваша Экспедиция, и в сочинении сказочных историй успели поупражняться. Поэтому выполнить следующее задание будет нетрудно.

Посмотрите вокруг глазами сказочника: подумайте, откуда могла бы начаться сказочная дорога современного героя и куда она может его привести в финале. Сходите на прогулку всей командой, обсудите «сакральные» и «профанные» возможности каждого объекта: помещения, целого здания или его части, дерева, скамейки, луга, леса или водоёма, который находится поблизости.

Придумайте сказку, действие которой происходит в лагере, распределите роли между собой и разыграйте эту сказку. Во время сочинения сказки старайтесь использовать пространство так, чтобы вашим будущим зрителям было удобно следить за развитием событий.

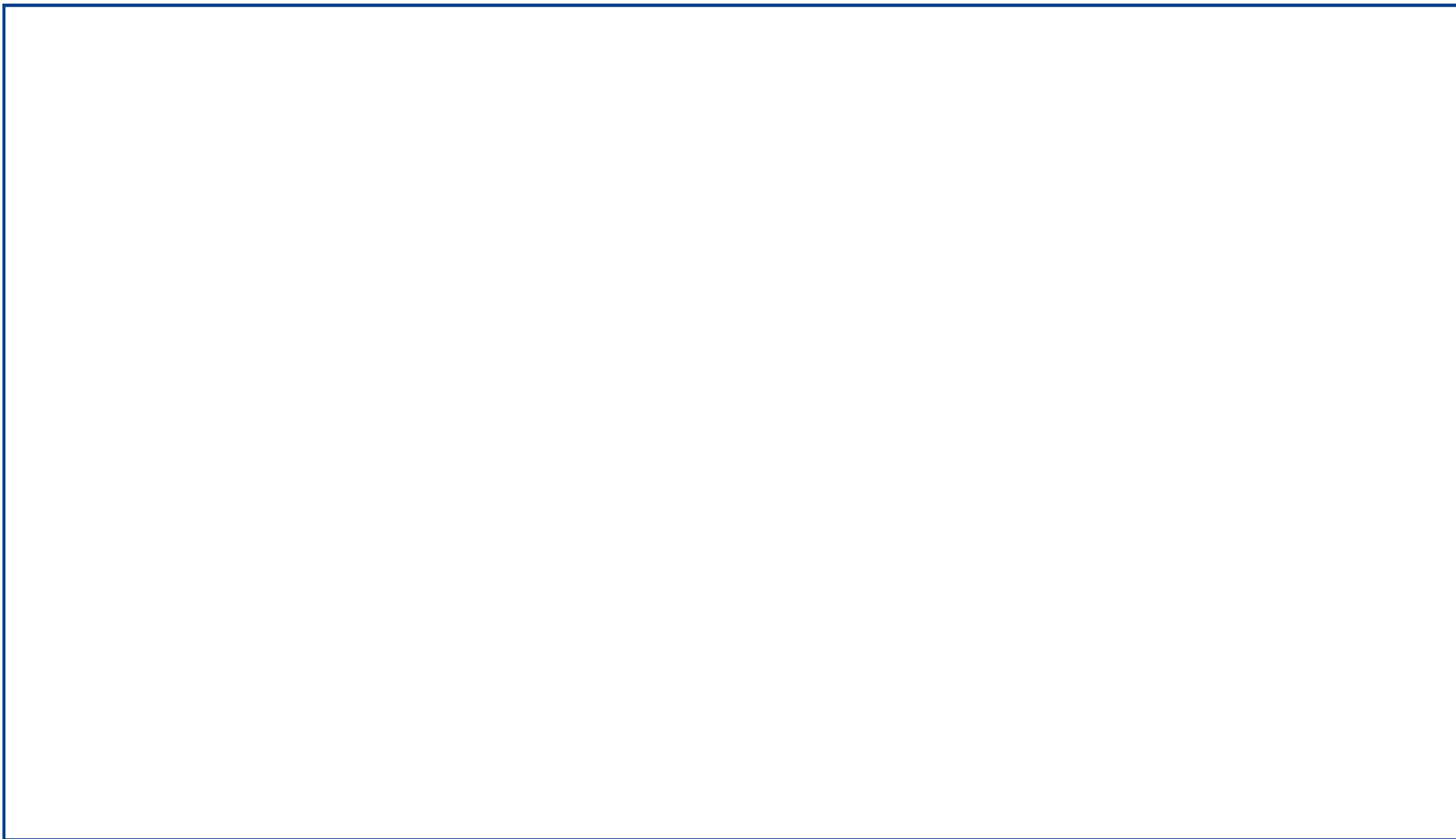
Подготовьте вашу постановку тщательно: распишите реплики персонажей, отрепетируйте спектакль, сделайте костюмы, если это возможно, и пригласите зрителей. Попросите кого-нибудь из старших побыть фотографом во время представления.

Разместите в журнале фотоотчёт о вашей постановке, подписав снимки.





Сказочная дорога. Фотоотчёт





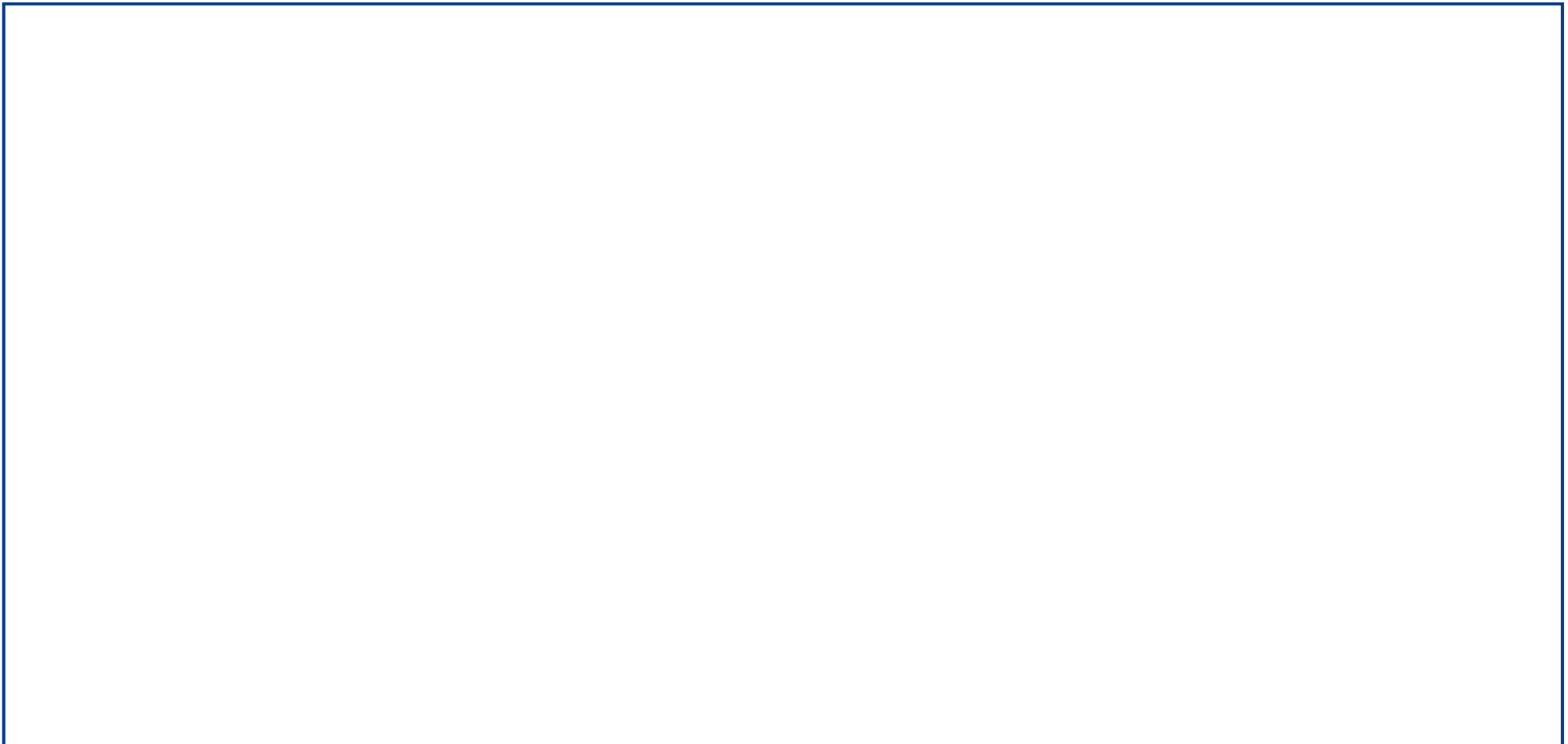
Сказочная дорога. Фотоотчёт

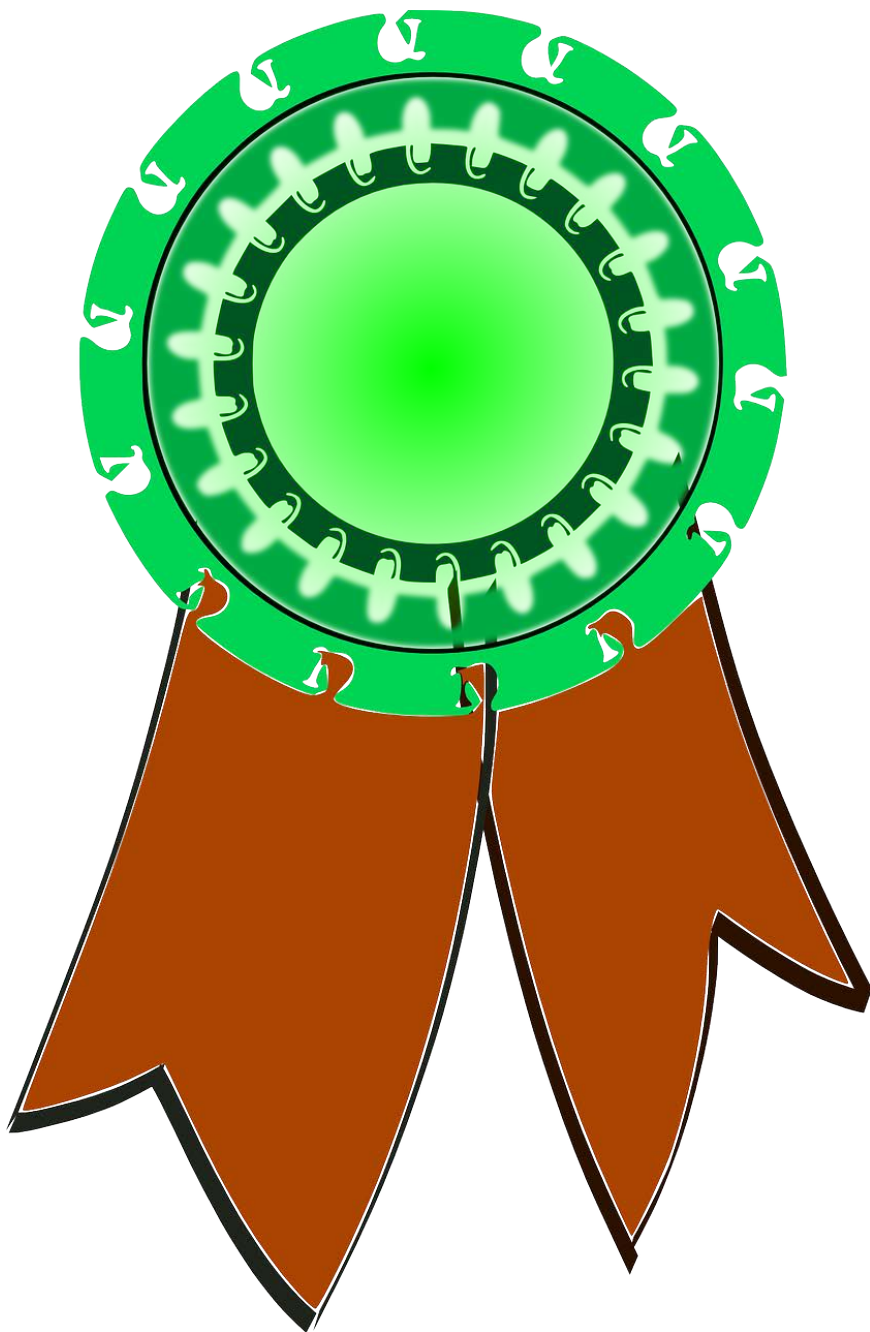




Сбор юных картографов

Вы подошли к моменту, когда пора похвастаться получившейся у вас картой. Давайте мысленно вернёмся к началу нашего маршрута: вы отправились в путешествие по сказочному миру и узнали много нового. А ещё вы проделали настоящую картографическую работу – нарисовали карту одной волшебной страны, одной сказки. Разместите в вашем журнале фотографию этой карты, чтобы завершить путешествие.





Поздравляем!

Вы собрали данные для завершения маршрута В гостях у сказки.

Пожалуйста перейдите на КП Финиш и оформите результаты!

КП Финиш. Оформляем результаты

В последнем контрольном пункте нашего экспедиционного маршрута мы отчитываемся о проделанной работе:

1. Подготовьте отчёт в виде научной статьи, или видеоролика, или фотоотчёта, или стенгазеты.
 2. Отправьте результаты на сайт ГлобалЛаб: для этого заполните Анкету проекта «ГлобалЛаб-Экспедиция. Лето 2015» от имени созданной вами команды (группы).
 3. Не забудьте отправить Анкеты в проекты, в которых вы принимали участие во время прохождения маршрута.
- Если у вас на финише нет доступа в интернет, то заполните и отправьте Анкету, когда появится такая возможность, но не позже 30 сентября 2015 года.

Рекомендации и правила оформления отчётных работ вы можете посмотреть в приложение *Финиш. Отчет о проделанной работе*.

Не забывайте, что самые интересные результаты Экспедиции, присланные на сайт www.globallab.org, мы отметим призами, а самая популярная команда получит специальный приз и станет лицом «ГлобалЛаб-Экспедиции 2016»!



1. Финиш. Отчет о проделанной работе
стр. 27-29
2. В гостях у сказки. Волшебная сказка: Что? Где?
Когда? (как устроена волшебная сказка)
стр. 30-31
3. В гостях у сказки. Карточки для распечатки и
наклеивания в Рабочем журнале
стр.32
4. В гостях у сказки. Карточки для распечатки и
обсуждения
стр. 33
5. В гостях у сказки. Список действующих лиц сказки
стр. 34
6. В гостях у сказки. Сказочные ситуации
стр. 35





Куда отправлять Результаты Экспедиции?

Результаты Экспедиции, оформленные в виде научной статьи, или видеоролика, или фотоотчета, или стенгазеты, нужно прикрепить к Анкете проекта «ГлобалЛаб – Экспедиция. Лето 2015».

Как оформлять Результаты Экспедиции?

Выберите одну из форм отчёта и выполните его в соответствии с требованиями.

1. Видеоролик

Снимайте на видео этапы прохождения маршрута, процесс подготовки и проведения исследований, полученные результаты, интервью с участниками и наблюдателями – всё, что вам придёт в голову заснять во время экспедиционной работы. Смонтируйте видеоролик. Требования к видео:

- ⌚ продолжительность ролика не менее 5 не более 10 минут;
- ⌚ содержание ролика не должно нарушать законодательство РФ.

2. Фотоотчёт

Фотографируйте вашу работу, все её этапы, результаты и достижения – любые интересные и важные моменты. Смонтируйте слайд-шоу или сделайте из ваших фотографий презентацию, не забудьте написать комментарии.

Требования к презентации и слайд-шоу:

- ⌚ количество слайдов не менее 25 не более 50;
- ⌚ содержание фотографий и подписей не должно нарушать законодательство РФ.

3. Стенгазета

Наверное, эта форма работы вам знакома? Для стенгазеты вам понадобятся фотографии, заметки, рисунки – и творческие способности всех членов вашей команды. ГлобалЛаб вы должны будете прислать фотографию стенгазеты в самом хорошем качестве. Требования к материалам стенгазеты:

- ⌚ содержание фотографий и подписей не должно нарушать законодательство РФ.

4. Научная статья

Проведите самое настоящее исследование и расскажите о нём в настоящей научной статье. Вы можете на последнем КП устроить научную конференцию или семинар, собрать мнения всех участников, а потом совместно написать статью, вписав в авторы всех членов команды. Для жанра научной статьи есть свои правила:

Технические требования:

- ⌚ объём работы: не менее 10 и не более 15 страниц текста, включая титульный лист; шаблон титульного листа приведён в конце документа;
- ⌚ шрифт и интервалы: для текста – Times New Roman, 14; для заголовков – Times New Roman, bold, 14; интервал – 1,5;
- ⌚ поля документа для формата А4, книжной ориентации:
- ⌚ верхнее, нижнее, правое поля – 1,5 см; левое поле – 2,5 см.



Требования к содержанию и структуре:

⌚ Работа оформляется в виде текста, дополняется, при необходимости, схемами, графиками, иллюстрациями, таблицами. Сдаётся в электронном виде в формате doc.

⌚ Работа должна включать:

а. Титульный лист

На титульном листе должны быть указаны следующие сведения: название Команды; сведения об авторах (ФИ, школа); населённый пункт; год; тема работы. При оформлении титульного листа допустимо использовать шрифт размером более 14 для названия работы.

б. План

Простой или развёрнутый. Обязательные пункты плана: введение, основная часть, заключение, список использованной литературы (если есть), приложения (если есть).

с. Введение

Объём не более 1 стр. Изложение проблемы, формулировка целей и задач работы. Без иллюстраций.

д. Основная часть

Объём не менее 9 стр. Заглавие основной части должно отражать содержание работы. Главы и подглавы должны соответствовать плану работы. Нумерация страниц – в правом верхнем углу, начиная с «2». Основная часть должна содержать материал, полученный в процессе изучения источников. Сокращения должны быть расшифрованы.

е. Заключение

Должно содержать сведения о достижении поставленной в работе научной цели, информацию о практическом применении результатов. Возможно также указать о дальнейшем направлении работы.

ф. Список литературы

Номера источников в списке литературы должны соответствовать нумерации источников в основной части. Сноски в тексте работы оформляются следующим образом: [5, с.324]. Список литературы оформляется согласно действующему ГОСТу для научных работ, пп. 71.-84.

Примеры:

⌚ *книги: Иванов И.И. Путешествие за пределы Земли.-М.: Эксмо, 2008.-544с.*

⌚ *статьи: Петров К.Н. Страницы древних летописей // Записки историка.-2003-№1.-с.57-84.*

г. Приложения

Схемы, карты, графики, диаграммы, рисунки, фотографии. Каждое приложение должно быть размещено на отдельной странице формата А4. Нумерация – в правом верхнем углу.

Шаблон оформления титульного листа

Тема работы *(замените на название темы)*

Команда:

Авторы работы: *(перечислите участников команды, принимавших участие в работе с указаниями школ)*

Населённый пункт:

2015 г.

Те, кто любит читать волшебные истории, знают, в какой удивительный и порой странный мир можно попасть уже с самой первой страницы. В сказках герои летают по небу, спускаются в недра земли, разговаривают с диковинными животными и сражаются с могучими волшебниками. Но, каким бы фантастическим ни был сюжет сказки, он всегда строится по определённым правилам и подчиняется строгим законам. Любая волшебная сказка устроена так, чтобы её можно было пересказывать всякий раз, из поколения в поколение, и не потерять целостности повествования.

Что же нужно для того, чтобы рассказать волшебную сказку?

Ну конечно, нам понадобится герой и история, которая с ним приключилась: странствия и испытания, и, конце концов, награда, достойная его. Сказок на свете огромное количество и кажется, что все они разные: разве спутаешь «Русалочку» с «Крошечкой-Хаврошечкой»? Но если присмотреться повнимательнее и сравнить устройство волшебных сказок, можно найти в них удивительное сходство. Великий учёный Владимир Яковлевич Пропп описал волшебную сказку с точки зрения её строения: что за чем идёт в истории, какие герои там встречаются. Он открыл любопытному читателю дверь в мир сказки: с тех пор мы можем не просто читать разные сказки по отдельности, но и увидеть их секреты и объяснить, что и почему там происходит.

Помните, что сказка – древнейший жанр фольклора, она связана с обрядами первых племён, поэтому и очерёдность событий в сказке всегда чёткая и не подлежит изменению. (Представьте, что в сказке сначала дурак женится на царевне, а потом уже отправляется на поиски Жар-птицы – вся история наыворот.)

Итак, у нас есть герои и события. Что ещё делает волшебную сказку особенной?

Во-первых, чудеса: без волшебного предмета или сверхъестественного существа сказки не бывает. Вспомните, как много удивительных предметов мы встречаем в сказках: и шапка-невидимка, и ковёр-самолёт, и горшочек, который не устаёт варить вкусную кашу, и меч-кладенец – прямо жаль становится, что в нашем мире их не найти! Здорово было бы найти волшебную палочку, правда?

Во-вторых, для хорошей сказки нужно знать, где и когда эти чудеса происходят. Наша экспедиция движется по своему маршруту. Как настоящие туристы, мы обращаем внимание на всё, что происходит вокруг: нам важен ход солнца, растительность и рельеф здешней местности, удобные места для лагеря, подходящее место для привала. Так и в волшебной сказке: вся история происходит в местах, на которые мы можем и не обратить внимание, но которые очень важны для сказочного мира: сарай или дворец, дупло или избушка на курьих ножках – видите разницу?

Продолжение

НВ: Поскольку «где» не бывает без «когда», учёные изобрели специальный литературный термин, который обозначает неразрывность пространства и времени – хронотоп. Слово «хронотоп» происходит от древнегреческого χρόνος, «время», и τόπος, «место».

В дословном переводе это означает «время-пространство», то есть нераздельное слияние пространства и времени в сюжете. Каждое событие обязательно происходит в свой срок, в конкретном месте. Поэтому пространство не мыслится отдельно от времени. Это довольно сложно бывает понять ребёнку, поэтому в проекте «Где есть место волшебству?» и в маршруте мы оставляем этот вопрос в стороне. Рассказ о связи времени и пространства остаётся на усмотрение педагога.

В литературных произведениях вообще и в сказках в частности время и пространство принято разделять по ряду признаков.

Время:

- суточное (день, ночь, вечер);
- календарное (неделя, месяц, лето или зима);
- биографическое (детство, юность, старость);
- историческое (во времена царя Гороха, давным-давно).

Пространство

- замкнутое (дом, изба, дворец, замок, темница, башня, баня);
- открытое (равнина, дорога, тропинка);
- близкое (сад, скамейка под яблоней);
- удаленное («за тридевять земель»);
- пустое («чисто поле»);
- воображаемое (мираж, видение, «Тридешатое царство») и другие виды.

Иными словами, в сказке с героем может случиться что-то, характерное только для этого времени и места. Например, случайная встреча героя с недругом может произойти только в дороге, в лесу, в поле – но они не могут встретиться во дворце, где герой родился.

Мир, в котором происходит сказочное действие, делится на два особых пространства: «свой» и «чужой». В науке эти два мира и места, находящиеся в них, называют профанными и сакральными.

Профанные места – это те, где жизнь идёт своим чередом. Там не живут волшебные существа, не случаются чудеса, зато там очень часто рождаются и проживают сами герои сказок. Герои и связывают воедино два мира, когда отправляются в потусторонний мир и попадают в сакральные места.

Сакральные места – те, где происходит волшебство. Но что такое волшебство для древнего человеку, первого сказителя? Это проявление загробного мира: волшебная сказка рассказывает о том, что существует за пределами нашей жизни. И у Бабы Яги костяная нога, а кожа – словно еловая кора от того, что Баба Яга – мёртвая. Решайте сами, рассказать ли об этом детям – это зависит от их возраста и зрелости. Однако невозможно обсуждать законы волшебной сказки, делая вид, что всё в ней – фантазия. Поскольку корни волшебной сказки растут из обряда инициации, герой обязан побывать в мире мёртвых и вернуться назад – так он переходит в новое состояние, достигает зрелости.

Существуют ли классические, закреплённые в культуре сакральные места? Ответ на этот вопрос и призван найти проект ГлобалЛаб. Чтение разных сказок покажет, что одно и то же место может быть как обыденным, так и волшебным: дворец или замок, сад и колодец, тропинка и роща – все они наделяются разными свойствами. На это в большой степени влияет природа и архитектура местности, где проживает народ, к которому относится сказка.



Распечатайте иллюстрации (при возможности на самоклеющейся бумаге). Вклеивайте в таблицу КПЗ «Представляем к награждению» в Рабочем журнале.



Распечатайте данные карточки (при возможности на цветном принтере), для сохранности наклейте на картон. Раздайте детям для обсуждения.



1. Герой.
2. Вредитель – им может быть и зверь, и волшебное существо.
3. Даритель волшебных средств герою сказки.
4. Волшебный помощник (чаще всего это говорящий зверь).
5. Царевна или её отец.
6. Отправитель (родители героя)
7. Ложный герой (братья героя, мнимые друзья героя)

Порядок сказочных ситуаций в волшебных сказках: примеры историй

1. - герой получает запрет и нарушает его
 - герой теряет царевну
 - герой получает задание вернуть царевну
 - пространственное перемещение героя
 - герой встречает волшебного помощника
 - герой борется с вредителем
 - герой возвращает царевну

2. - герой отправляется в путь
 - герой проходит испытание
 - герой встречается с волшебным помощником, добывает волшебный предмет
 - герой возвращается
3. - герой встречается с отправителем
 - герой встречается с волшебным помощником
 - герой получает трудную задачу и решает ее
 - герой получает в награду волшебный предмет
 - герой возвращается домой
4. - свадьба
 - вредитель в разведке, ему выдают сведения о главном герое
 - герою вредят
 - пространственное перемещение героя
 - встреча с волшебным помощником
 - герой сражается с вредителем и побеждает, возвращается домой



1. Герой добывает волшебный предмет (кольцо, меч, шапка-невидимка)
2. Герой находит волшебный предмет
3. Герой похищает волшебный предмет
4. Герой теряет волшебный предмет
5. Герой проходит испытание
6. Возвращение героя
7. Герой отправляется в путь
8. Герой получает запрет и нарушает его
9. Пространственное перемещение героя (через море, через лес и т.д.)
10. Вредитель в разведке, ему выдают сведения о главном герое
11. Герою вредят (убивают, сажают в темницу и т.д.)
12. Герой встречает волшебного помощника (говорящего волка и др.)
13. Герой встречает дарителя волшебного средства (Бабу Ягу)
14. Герой встречает обладателя волшебного предмета (заморского царя)
15. Ложный герой проваливает испытание
16. Герой получает задание
17. Ложный герой получает задание
18. Герой встречает царевну
19. Герой теряет царевну
20. Герой получает задание вернуть царевну
21. Герой борется с вредителем (Кощей Бессмертный и др.)
22. Герой побеждает
23. Герой возвращает царевну
24. Герой возвращает волшебный предмет
25. Герой возвращается домой
26. Героя преследует вредитель
27. Герой получает трудную задачу и решает её
28. Герой спасается неузнанным
29. Героя узнает вредитель
30. Героя узнает царевна
31. Героя узнает отправитель (отец, мать и др.)
32. Притязание ложного героя
33. Герой превращается (из медведя в принца и т.д.)
34. Наказание ложного героя и вредителя
35. Свадьба