Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение

"Красногвардейская средняя общеобразовательная школа №1

имени кавалера Орденов Мужества Ильичева Ивана Евгеньевича"

УТВЕРЖДАЮ

Директор школы

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ С.Е. Григорян

ПРОГРАММА

**«Семья и Родина едины»**

летнего оздоровительного лагеря

с дневным пребыванием

МБОУ «КСОШ № 1 им. Ильичева И.Е.»

 (возраст детей 7-11 лет)

с. Плешаново

2024 г.

**Содержание**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **1** | Пояснительная записка…………………………………………………….. | 3 |
|  | Актуальность программы……………………………………………………. | 3 |
|  | Отличительные особенности программы…………………………………… | 4 |
|  | Новизна программы…………………………………………………………... | 4 |
|  | Направленность программы………………………………………………… | 5 |
|  | Адресат программы………………………………………………………….. | 5 |
|  | Цель и задачи программы……………………………………………………. | 5 |
|  | Ожидаемые результаты………………………………………………………. | 5 |
|  | Принципы реализации программы……………………………….………… | 6 |
|  | Технологии воспитательной деятельности | 7 |
|  | Методы реализации программы……………………………………...……… | 8 |
| **2** | **Содержание программы смены.**…………………………………………. | 10 |
|  | Этапы реализации программы | 10 |
|  | Направления деятельности в рамках программы | 11 |
|  | Модель игрового взаимодействия…………………………………………… | 13 |
|  | Система детского самоуправления | 14 |
|  | Система мотивации и стимулирования | 15 |
|  | План-сетка смены | 17 |
| **3** | **Ресурсное обеспечение программы**……………… | 21 |
|  | Кадровое обеспечение программы…………………………………...……… | 21 |
|  | Информационно-методическое обеспечение программы…………………. | 22 |
|  | Материально-техническое обеспечение программы…………………… | 23 |
| **4** | **Механизм оценивания эффективности реализации программы**…… | 24 |
| **5**  | **Факторы риска** | 26 |
| **6** | **Система обратной связи** | 28 |
| **7** | **Список использованной литературы**…………………………………...… | 29 |
| **8** | **Приложения**………………………………………………………………….. | 31 |

**Пояснительная записка**

 Государство признает детство важным этапом жизни человека, исходит из принципа приоритетности подготовки детей к полноценной жизни в обществе, развития у них общественно-значимой и творческой активности, воспитания в них высоких нравственных качеств, патриотизма и гражданственности и защищает права детей на отдых и оздоровление.

Наиболее популярной формой организации детского отдыха в период летних каникул являются лагеря с дневным пребыванием детей.

Разноплановая деятельность: и образовательный процесс, и созидательный труд, и отдых дают возможность каждому проявить себя в любой сфере, открыть себя с новой стороны. Кроме того, немаловажным фактором является система взаимоотношений педагога со своими учениками в условиях лагеря. Это не авторитарные, а основанные на товарищеском

общении и дружбе в процессе совместного труда и досуга, отношения партнерства.

Посещение лагеря способствует формированию у ребят самоутверждения личности в коллективе, общения, коммуникативных навыков, доброжелательности.

В условиях летнего пришкольного лагеря, отдых детей уникален, это не продолжение школьного образовательного процесса, а интеграция летнего отдыха и познавательной деятельности.

С целью организации летнего отдыха детей на базе МБОУ «Красногвардейская средняя общеобразовательная школа №1 им. Ильичева И.Е.» уже на протяжении многих лет работает лагерь «Антошка» с дневным пребыванием детей.

*Актуальность программы*

Сегодня на государственном уровне поднимается вопрос о решении настоящей проблемы современности – потеря ценности семьи.

Президент России Владимир Путин объявил 2024 год в стране Годом семьи. Такое решение он принял, чтобы сохранить и защитить традиционные семейные ценности.

Безусловно, семья – это первый институт социализации личности ребенка, первый шаг по его вхождению в большой, взрослый мир. Семья и семейные ценности - это способ формирования ключевых, личностных компетентностей через педагогику сотрудничества, создание ситуации успеха, использование технологий проблемного обучения, личностно-ориентированного обучения. Главная ценность семьи – это духовное объединение людей.

Укрепление семейных ценностей, поднятие престижа семьи в современном обществе, воспитание детей в духе патриотизма, гуманизма, уважения к старшему поколению, понимания лучших семейных, исторических, культурных и национальных традиций, веры в добро и справедливость – те актуальные вопросы, на решение которых направлена программа «Семья и Родина едины».

В каждой семье есть свои Герои. Программа направлена и на формирование у детей патриотизма, чувства гордости за сохранение истории, культуры Родины, уважения и признания заслуг соотечественников в защите своей Отчизны. Актуально показывать детям на примере доблестных героев прошлого и современности, что настоящие герои живут рядом, что мужество, храбрость, любовь к Родине – это качества патриота и настоящего гражданина России; подчеркнуть важность вклада воинов России в защиту истинных российских ценностей, суверенитета и культуры страны; активизировать добровольческую деятельность школьников в поддержку военнослужащих-участников СВО.

Сегодня цель по повышению престижа Института семьи ставит РДДМ. Мероприятия «Движения Первых» направлены на развитие социально активной личности ребёнка на основе духовно-нравственных ценностей и культурных традиций многонационального народа Российской Федерации, формированию интереса ребёнка к дальнейшему участию в проектах Российского движения детей и молодёжи. Поэтому в Программе «Семья и Родина едины» ряд мероприятий касается культуры народов России, истории страны, поскольку эти направления переплетаются с семейными историями.

*Новизна программы*

Новизна программы заключается в совмещении профессиональной и социальной проб в рамках игры-путешествия. Программа включает в себя разноплановую деятельность, объединяет различные направления отдыха и занятости детей в условиях лагеря с дневным пребыванием. В свою очередь каждый по отдельности раздел (день) составляет самостоятельный блок.

Мероприятия, включённые в программу, развивают социальную и формируют разностороннюю культуру детей (музыкальную, театральную), повышают духовно-нравственное, гражданско - патриотическое, художественно-эстетическое воспитание, систематизируют знания об истории культуры своей Родины, знакомят с современными достижениями технологии, культуры и науки.

Программа смены ориентирована на формирование дополнительных культурологических, исторических, семейных, этнографических знаний через введение в игровую модель смены процесса создания видеофильма «Семья и Родина едины».

*Отличительные особенности программы*

Программа «Семья и Родина едины» является авторской. Вся запланированная работа пройдёт под эгидой Года семьи.

Наша история богата яркими событиями, пронизана великой силой духа, подвигами Героев Отечества. Программа на доступном для детей уровне знакомит детей с наиболее важными событиями истории страны, ее героями, традициями, бытом русского народа, способствуют развития познавательных способностей детей, формированию высокой нравственности, воспитывает любовь к Отечеству, уважение к предкам, интерес к самобытной русской культуре.

Программа предлагает комплекс мероприятий, который включает всех детей в различные виды деятельности, направленной на творческое развитие детей, на развитие сотрудничества и взаимопонимание детей и взрослых воспитателей, укрепление здоровья, всестороннее развитие личности детей, на повышение уровня семейных ценностей в жизни человека.

*Направленность программы*

Данная программа относится к социально-гуманитарной направленности. Программа будет включать не только спортивные соревнования, но и интеллектуальные игры, музыкальные мероприятия, культурно-досуговые, экологические и гражданско-патриотические мероприятия, информационные мероприятия, связанные с историей Великой Отечественной войны, с культурой, бытом русской культуры, историей России, с историей Оренбуржья.

*Адресат программы*

Основной состав лагеря – это учащиеся школы в возрасте от 7 до 11 лет. При комплектовании особое внимание уделяется детям из малообеспеченных, неполных семей, из семей матерей-одиночек и имеющих родителей-пенсионеров, детям, находящимся в трудной жизненной ситуации, детям группы риска, состоящих на внутришкольном контроле, детям с ОВЗ, семья участников СВО. Количество детей 45 человек.

*Цель программы* содействие формированию активной жизненной позиции школьников, повышению значимости семейных ценностей в жизни человека путем вовлечения детей в различные формы культурного и оздоровительного досуга.

*Задачи программы:*

1. Способствовать развитию фантазии, творчества, изобретательности.
2. Содействовать освоению детьми семейных традиций.
3. Расширить знания о героях прошлого и современности.
4. Активизировать добровольческую деятельность школьников.
5. Корректировать дефекты развития детей в процессе разностороннего воспитательного воздействия.
6. Формировать стремления к духовному росту и здоровому образу жизни.
7. Создание видеофильма «Семья и Родина едины».

*Ожидаемые результаты*

Успешность детей в различных мероприятиях повысит социальную активность, даст уверенность в своих силах и талантах. Занятия в различных кружках, участие в конкурсах, праздниках, соревнованиях будут творческой самореализацией детей. Улучшение физического здоровья и развитие физического потенциала участников смены. Возникновение новых дружеских и культурных связей.

Дети получат радость от общения, взаимодействия со взрослыми. Ребята научатся планировать свою деятельность, узнают о коллективно – творческих делах и научатся проводить их. У детей появится навык работы в группе, в команде, они смогут самостоятельно решать проблемные ситуации, увидят свою роль в коллективе. Сюжетно – ролевые темы будут способствовать воспитанию чувства патриотизма, гордости и ответственности за свою семью и Родину.

В ходе реализации программы в игровой форме дети познакомятся со своими правами и обязанностями, приобретут навыки в их использовании. Игра – путешествие поможет ребятам развивать чувство товарищества, взаимопомощи, ощутить радость победы. У группы детей сформируются лидерские и организаторские качества, они попробуют себя в роли ведущих и экскурсоводов, и уже практически подготовятся к вступлению в детскую организацию. У всех участников значительно расширится кругозор.

По окончанию смены планируется создание видеофильма «Семья и Родина едины».

Благодаря соблюдению санитарно – гигиенических правил, режима воспитательных и оздоровительных мероприятий, хорошей организации питания, медицинским наблюдениям и установлению эффективного способа коммуникации «ребенок - взрослый», дети смогут снять физическое и психологическое напряжение организма, укрепить здоровье и овладеть навыками здорового жизненного стиля.

Безусловно, время, проведенное в лагере, не пройдет бесследно ни для взрослых, ни для детей, и на следующий год они с удовольствием будут участвовать в работе детского оздоровительного лагеря.

*Принципы реализации программы*

Программа летнего лагеря «Семья и Родина едины» с дневным пребыванием детей опирается на следующие принципы:

*1. Регионализация культурологического, историко-патриотического образования.* Данный принцип способствует формированию у детей комплексного взгляда на проблему взаимодействия человека с окружающей средой, культурными ценностями, местными народными традициями.

*2. Гуманизм.* В программе реализуется идея разумности и гуманности человека, сообщества людей. Детям предоставляется возможность, думать, говорить, выражать свои мысли, осознанно действовать, предвидя последствия своих действий, осознанно относиться к себе и к другим существам, к природе в целом.

*3. Непрерывность.* Формирование у подрастающего поколения устойчивого интереса к постоянному пополнению своего интеллектуального багажа и совершенствование практических навыков и умений при решении социальных проблем.

*4. Научность.* Для того, чтобы обеспечить системное и целостное развитие личности, программа должна обладать качеством системности (т.е. программа опирается на психолого-педагогические компоненты) и обеспечивать формирование базисных структур личности ребенка (сознание, деятельность, отношение).

*5. Принцип индивидуализации.* Воспитание требует учёта индивидуальных особенностей каждого ребенка при включении его в различные виды деятельности; раскрытие потенциалов личности, предоставление возможностей каждому для самореализации.

*6. Принципсотрудничества.* Определение общих целей педагогов и детей, организация их совместной деятельности на основе взаимопонимания и взаимопомощи. Ребенок свободно включается в ту или иную деятельность; ребенок доверяет в выборе средств достижения поставленной цели. Учитываются интересы и учащихся, и их индивидуальные вкусы.

*7. Принцип комплексности оздоровления и воспитания ребёнка.* Данный принцип может быть реализован при следующих условиях: необходимо чёткое распределение времени на организацию оздоровительной и воспитательной работы; оценка эффективности пребывания детей на площадке должна быть комплексной, учитывающей все группы поставленных задач.

*Технологиивоспитательнойдеятельности*

В ходе реализации программы «Семья и Родина едины» будут использованы:

1. Здоровьесберегающие технологии (направлены предполагает формирование навыков здорового образа жизни, культуры здоровья).
2. Технология коллективной творческой деятельности одна из основных в реализации программы. Вся деятельность внутри отряда – коллективная, от принятия решения до реализации задумок. Использование данной технологии способствует решению задачи воспитания общественно-активной личности.
3. Игровые технологии основаны на активизации и интенсификации деятельности детей. Игра как вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением, обладает огромных потенциалом для активизации и интенсификации жизнедеятельности в ДОЛ.
4. Технология создания ситуации успеха. Успех, прежде всего, связан с чувством радости, эмоционального подъема, которые испытывает человек в результате выполненной работы. В результате этого состояния формируются новые мотивы к деятельности, меняется уровень самооценки, самоуважения.
5. Технология предъявления педагогического требования (по Н.Е. Щурковой). Педагогическое требование – это предъявление школьникам культурных норм отношения к человеку, труду, познанию, прекрасному, обществу. Предъявление требования сочетает в себе и обязанность, и свободу выбора, и внутренне неприятия или даже протест.
6. Технология командообразования включает в себя серию специально организованных игр, упражнений, конкурсов, направленных на сплочение коллектива, с целью снижения уровня тревожности, формирования благоприятного психологического климата, выработки коллективных ценностей.
7. Технология проектного обучения – это система учебнопознавательных приемов, которые позволяют решить ту или иную проблему в результате самостоятельных и коллективных действий учащихся и обязательной презентации результатов их работы. Проектную деятельность в ДОЛ можно рассматривать как средство обеспечения сотрудничества детей и взрослых.
8. Шоу-технология – это совокупность мероприятий по организации детских культурно-досуговых, спортивно-массовых и других подобного рода мероприятий, которые являются неотъемлемой частью деятельности любого лагеря. У шоу – технологии три особенности: - деление участников на выступающих («сцена») и зрителей («зал»); - соревновательность на сцене; - заготовленный организаторами сценарий.

*Методы реализации программы*

Методической основой для проектирования воспитательной работы в лагере являются достижения отечественной лагерной педагогики и методики воспитания. Педагогами разработан комплексный подход к организации работы с детьми в лагере на основе разнообразия видов и форм деятельности, отказа от излишнего увлечения массовыми мероприятиями, от авторитарного принуждения, ценится особое внимание к личностному росту каждого ребенка.

В основу реализации программы заложены принципы Ю.К. Бабанского. Педагог подразделяет все методы на четыре основных группы:

* методы формирования сознания личности ребенка;
* методы организации деятельности и формирования опыта общественного поведения;
* методы стимулирования поведения и деятельности;
* методы контроля, самоконтроля, оценки и самооценки деятельности и поведения.

Мы уже отмечали: наша программа является социально-гуманитарной по направленности. Соответственно формы организации деятельности самые разнообразные. Присутствует игровая модель.

**Содержание программы смены**

*Этапы реализации программы*

*I. Подготовительный (долагерный) этап*

 Данный этап характеризуется тем, что за 3 месяца до открытия пришкольного летнего оздоровительного лагеря начинается подготовка к летнему сезону. На данном этапе моделируются содержание, основные формы и методы работы, система управления, логика развития смены. Деятельностью этого этапа является:

* издание приказа по школе о проведении летней кампании;
* разработка программы деятельности летнего лагеря с дневным пребыванием;
* подготовка методического материала для работников лагеря;
* отбор кадров для работы в летнем оздоровительном лагере;
* проведение стажерской площадки для педагогов, вожатых, работников лагеря;
* составление необходимой документации для деятельности летнего оздоровительного лагеря (план-сетка, положение, должностные обязанности, инструкции т.д.)

*II. Организационный этап смены (2 дня)*

В первые дни лагерной смены следует начать работу над созданием в отрядах устойчивого климата открытости, доброжелательности, товарищества, взаимной поддержки.

Основной деятельностью этапа является:

* встреча детей, проведение диагностики по выявлению лидерских, организаторских и творческих способностей;
* организационные сборы;
* планирование работы;
* старт программы;
* формирование органов самоуправления,
* инструктаж по ТБ;
* знакомство с правилами жизнедеятельности лагеря;
* оформление уголков отрядов.

*III. Основной этап смены (12 дней)*

Основной период следует после организационного и характеризуется сменой эмоционального фона проводимых мероприятий. Одна из важных задач этапа - превратить коллектив отряда в инструмент целенаправленного формирования определённых качеств личности ребёнка. Деятельность этапа включает:

* реализация идеи смены;
* вовлечение детей в различные виды коллективно - творческих дел;
* работа по направлениям (подпрограммам), (конкурсы, эстафеты, походы, акции);
* методическая работа с воспитателями, вожатыми;
* диагностика (результат).

*IV. Заключительный этап смены*

В этот период проводятся заключительные и итоговые дела смены. Основной деятельностью этапа является:

* подведение итогов смены;
* анализ предложений по деятельности летнего лагеря в будущем, внесенных детьми, родителями, педагогами, вследствие - выработка рекомендаций;
* сбор отчетного материала;
* оформление творческого отчета о работе и отчетной документации;
* выпуск фотодневника лагеря;
* создание и просмотр видеофильма «Семья и Родина едины»;
* поощрение отличившихся ребят в делах лагеря.

*V. Аналитический (постлагерный) этап смены*

Период имеет место после окончания смены. На этом этапе внимание фокусируется на самом значительном, самом важном (положительном и отрицательном) из того, что произошло. Нередко именно выводы постлагерного периода влияют на отношение ребенка к лагерной жизни, к лагерной модели социально-педагогической работы. Постлагерный период для педагогической команды – это этап глубокого анализа проведенной работы и обобщения результатов. Деятельность этапа включает:

* этап рефлексии, всестороннего анализа того, что было на смене;
* период педагогического анализа;
* выработка перспектив деятельности лагеря.

*Направлениядеятельности врамках программы*

Программа реализуется в таких направлениях, как гражданско-патриотическое, экологическое, краеведческое, здоровьесберегающее, спортивно-оздоровительное, интеллектуальное, художественное, досуговое.

Гражданско-патриотическое направление: акция, беседа, концертная программа.

Экологическое направление: акция, викторина.

Художественное направление: конкурс.

Пояснения по формам организации деятельности детей:

* *акция* – это ограниченное во времени воздействие на целевую группу населения с целью популяризации и пропаганды (результат достигается с помощью ярких внешних атрибутов);
* *викторина* – вариант интеллектуального турнира;
* *встреча* – собрание, устраиваемое с целью знакомства с кем-нибудь, беседы, обсуждения, торжество по поводу прибытия кого-либо;
* *встреча с интересным человеком* – специально организованный диалог детей с незаурядной, известной личностью, в ходе которого ведущий руководит обменом мнениями по какому-либо вопросу (проблеме);
* *концертная программа* – это традиционный способ организации праздничного мероприятия в рамках организации культурного досуга;
* *квест* - это игра, в которой игроку (игрокам) необходимо искать различные предметы, находить им применение, разговаривать с различными персонажами в игре, решать головоломки, отгадывать загадки;
* *конкурсная программа* – это традиционный способ организации праздничного мероприятия в рамках организации культурного досуга;
* *культурный марафон* – цикл задач, связанных с культурой народов;
* *митинг* – массовое присутствие граждан в определенном месте для публичного выражения общественного мнения по поводу актуальных проблем или по поводу прошедших исторических событий;
* *оформление отрядных уголков;*
* *подвижные игры на свежем воздухе;*
* *посещение социальных учреждений;*
* *просмотр видеофрагментов о войне;*
* *спортивные игры;*
* *дискотека – тематический танцевальный вечер;*
* *утренняя гимнастика (зарядка);*
* *огонек* – это специфическая форма общения детей и взрослых, представляющая собой коллективное обсуждение отрядом и педагогами прожитого дня, анализ проведенных акций и складывающихся в отряде взаимоотношений. Огонек - это камерное общение, сугубо отрядная форма работы;
* *творческая лаборатория* – мероприятие по обмену опытом, знаниями и т.д. в интересной, творческой форме;
* *развлекательная программа* – мероприятие, состоящее из конкурсов и игр;
* *экскурсия* - коллективное посещение достопримечательных мест, музеев и прочих мест с учебными или культурно-просветительскими целями;
* *этнокультурная площадка* – площадка (сочетающая в себе принципы квеста, концертной программы) для знакомства с культурами, бытом, языками других народов;
* *эстафета* - совместная деятельность группы участников, совершаемая в последовательности, определяемой сюжетом, сценарием, правилами;
* *час вопросов и ответов* – мероприятие, проходящее в форме диалога и позволяющее задавать интересующие вопросы и получать на них ответы.
* *народные, хороводные, познавательные игры;*
* *творческие встречи.*

*Модель игрового взаимодействия*

Программа «Семья и Родина едины» предусматривает прохождение игры-путешествия по территории России. Учитывая повышение интереса к внутреннему туризму, внимание детей будет направлено на знакомство с красотами российских уголков. Работа будет организована в игровом направлении: в течение лагерной смены отрядам необходимо собрать историко-культурные данные России.

Дети совершают виртуальное путешествие по России, узнавая интересные факты из истории и жизни городов, символы страны и городов России, традиции, обычаи и так далее. У детей имеется карта страны, разделенная на 19 условных секторов, которые посетят дети. Посещая сектор (блок), каждый отряд сможет оставить на нем свой символический флаг, активно и результативно участвуя в творческих делах, предлагаемых в этом секторе России (флаг отряд придумывает в первый день смены, затем флаг сканируется и распечатывается по количеству островов на карте).

Если же отряд нарушает законы, правила пребывания в лагере дневного пребывания, он лишается возможности оставить свой «след», а именно флаг на участке карты.

Группы отправляются на поиски на весьма интересном транспорте – воздушном шаре. Впереди – неизвестность и ветер перемен. У каждой команды есть свое название, девиз, походная песня.

Название команды и девиз должны отражать характер детского коллектива, выражать желание и уверенность в победе, служить мотиватором и сплачивающим фактором.

Командам выдается карта России,на которой нет обозначений и никаких условных знаков.Карта вывешивается в первый день смены на видном месте. Пройденный путь отмечается на ней символикой изученного пункта. Введение в игру начинается с момента встречи с детьми в первый день лагеря. В этот день проводится общелагерная игра «Радуга детства».

Туристы-путешественники отправляются в поход по дорогам земли русской, исполняя указы старшей вожатой. За порядком в команде следят воспитатели, они же оценивают выполнение заданий отряда.

За выполненные поручения ребятаполучают «звезды».

В конце каждого дня педагоги анализируют качество и содержание своей работы по результатам обратной связи («экран настроения»).

Также каждый день заполняется Экран достижений «Наши успехи».

*Номинации, по которым оцениваются команды:*

* творческий поиск и талант;
* нестандартное решение проблем;
* дружные и сплоченные отношения в отряде;
* активная позиция в игре;
* ответственные действия и поступки и др.

 Такой игровой процесс даст возможность объединить разные виды деятельности детей. Она включает в себя наблюдения, соревнования, экскурсии, конкурсы, викторины, акции, просмотр видеороликов, видео-экскурсий, овладение навыками, познакомит ребят с историей важнейших дат. Каждый день тематический, со своим направлением работы.

Игровой замысел – пройти все станции сплоченным коллективом.

*Система детского самоуправления*

Высшим органом самоуправления является общий сбор участников смены. Обязательно он соберется два раза: перед началом лагеря, чтобы утвердить предложенный советом план намеченных мероприятий и в конце смены для подведения итогов. Проводятся ежедневные линейки, на которых дается старт предстоящим мероприятиям и подводится итог прошедшего дня. Действует орган самоуправления: совет командиров, который собирается ежедневно. Совет разрабатывает и утверждает основные дела. Именно совет в конце дня подсчитывает и подводит итоги соревнований между командами. В совет входят: педагоги-воспитатели, командиры отрядов.

Дети, посещающие лагерь, имеют право выбора командира отряда. Тесное сотрудничество и взаимопомощь во время каждодневной командной игры должны сплотить детей разных возрастов. Старшие, например, будут заботиться о младших.

Действует временное объединение – совет творчества.

|  |  |
| --- | --- |
| **Элементы системысамоуправлениялагеря** | **Функции** |
| ***Собрание членов лагеря (Собирается весь состав лагеря).*** | Выбирает орган самоуправления - совета командиров (входят капитаны и их советники от отрядов, на которые делятся все члены лагеря) |
| ***Совет командиров (воспитатели, командиры отрядов)*** | Помогает педагогам организовать дежурство и дисциплину в лагере. Участвует в разработке сценариев и проведении мероприятий. Распределяет поощрения. Подводит итоги прошедшего дня и планирует работу на следующий день. |
| ***Совет творчества (временное объединение; выбирается в каждом отряде свое, может меняться в зависимости от вида мероприятия)*** | Помогает педагогам в оформлении помещений, подготовке мероприятий. Выпускает стенгазеты, листовки, оформляет выставки поделок и рисунков. Организует фото- и видеосъемку жизни лагеря, оформляет альбомы, в конце смены вместе со старшей вожатой создает видеофильм «Семья и Родина едины».  |

В каждом отряде есть свой девиз и гимн. В отряде существует свой уголок, где размещены:

* название отряда;
* девиз отряда;
* эмблема;
* достижения отряда;
* законы отряда;
* поздравления;
* численность (список отряда).

*Система мотивации и стимулирования*

Вся информация об условиях участия в том или ином деле представлена на информационном стенде. Здесь же будут представлены Законы и Заповеди путешественников, режим работы лагеря, план работы (на каждый день) и информация, отражающая результаты деятельности.

По возможности необходимо организовать стимулирование детей, посещающих лагерь:

* небольшие сладкие призы за победу и участие в общелагерных мероприятиях;
* грамоты, книга рекордов лагеря, доска почёта.

Предусмотрена фиксация личностного роста. Каждый член отряда может ежедневно получать «звезду» за активное участие в жизни отряда и в целом лагеря. В конце лагерной смены подводятся итоги, отряды собирают свои «звезды». Они станут частью большого звездного неба, символизирующего мирное звездное небо над головой, где каждый из нас разный (разный по характеру, по принадлежности к культуре и религии, по интересам и т.п.), но все мы жители одной планеты, граждане одного государства – России. По итогам – команды получают ряд наград.

*План-сетка смены*

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **№** | **Дата** | **Название дня** | **Основные дела дня** | **Ответственные** |
| **1 неделя** |
| 1 | 12.08 | **Станция** **«Детство –****это я и ты»** | 1. Зарядка.
2. Организационное мероприятие-собрание.
3. Создание отрядов, распределение обязанностей, оформление отрядных комнат, уголков, разучивание песен, речевок.
4. Подготовка к открытию смены.
5. Игры-знакомства.
6. Медицинский осмотр.
7. Инструктаж «Правила безопасного поведения детей в летнем лагере». Принятие правил поведения.
8. Акция «Чистые ладошки!» (встреча с медицинским работником школы, Ильясовой И.Б.). Инструктаж «Соблюдение мер по профилактике распространения ОРВИ и ряда других инфекций».
9. Мероприятие «Радуга детства». Открытие смены. Акция «Рисуем на асфальте «Детство - это я и ты».
10. Подвижные игры на свежем воздухе, закаливание.
 | Все отряды |
| 2 | 13.08 | **Станция** **«Моё село, мой район, мой****край»** | 1. Зарядка
2. Игра «Завяжем узелки потуже на память о друзьях и о дружбе»
3. Интеллектуальная викторина«Моё село, мой район, мой край»
4. Подготовка к открытию смены.
5. Литературно-музыкальный конкурс «Песни о моём крае».
6. Подвижные игры на свежем воздухе, закаливание
 | Все отряды |
| 3 | 14.08 | **Станция** **«Открывая новые горизонты»** | 1. Зарядка
2. Практические занятия по ГО и ЧС (воспитателями отрядов)
3. Конкурс знатоков «Ларец народной мудрости»
4. «До, ре, ми, фа, соль»-конкурс инсценированной песни «Я пою о России»
5. Русские народные игры.
6. Прогулки, подвижные игры на свежем воздухе, закаливаниеТеатрализованное представление «Дружба крепкая» (показать любой сюжет из мультипликационных фильмов, сказок, рассказов по указанной теме).
7. Прогулки, подвижные игры на свежем воздухе, закаливание
 | Все отряды |
| 4 | 15.08 | **Станция** **«Моя семья»** | 1. Зарядка
2. Конкурс оформления отрядных уголков «Наш отряд»
3. Час знакомства с Годом семьи(просмотр презентации, видеоролика)
4. Конкурс рисунков «Я и моя семья». Представление творческих работ.
5. Первенство лагеря по скиппингу (прыжки на скакалке)
6. Прогулки, подвижные игры на свежем воздухе, закаливание.
 | Все отряды |
| 5 | 16.08 | **Станция** **День Героев** **(село ирайон)** | 1. Зарядка
2. Акция «Мы, дети, против войны на планете!»
3. Герои России- Урок мужества с просмотром короткометражного фильма.
4. Игры наших бабушек.
5. Прогулки, подвижные игры на свежем воздухе, закаливание
 | Все отряды |
| 6 | 17.08 | **Остров** **«Движение Первых»** | 1. Зарядка
2. Минутка здоровья «Смех – великий лекарь!»
3. Тренинг «Дружба», «Семейные ценности».
4. Командная игра «Будьте первыми!» (знакомство с РДДМ)
5. Прогулки, подвижные игры на свежем воздухе, закаливание.
 | Все отряды |
| **2 неделя**  |
| 7 | 19.08 | **Станция** **«Береги планету»****Экология и охрана****природы** | 1. Зарядка
2. Экологический десант
3. Праздник необычных цветов (использование вторичного сырья)
4. Конкурс «Удивительные шашки и шахматы».
5. Прогулки, подвижные игры на свежем воздухе, закаливание.
 | Все отряды |
| 8 | 20.08 | **Станция** **«Семья и Родина едины»** | 1. Зарядка
2. Познавательный час «Крепка семья –крепка держава»
3. Игра по станциям «Моя Россия»
4. Акция (флэш-моб) «Делай как я!».
5. Прогулки, подвижные игры на свежем воздухе, закаливание
 | Все отряды |
| 9 | 21.08 | **Станция** **В спортивном округе** **«Здоровая Россия»** | 1. Зарядка
2. КТД «Оренбургские спортсмены – олимпийские чемпионы»
3. Малые олимпийские игры, посвященные 90-летию со дня рождения первого космонавта Ю.А. Гагарина. Создание книги рекордов «Семья и Родина едины»
4. Прогулки, подвижные игры на свежем воздухе, закаливание
 | Все отряды |
| 10 | 22.08 | **Станция** **Область** **«Флаг России»**  | 1. Зарядка
2. Просмотр видеофильма «Путешествие по России»
3. Конкурс творческих работ на тему «Самая красивая матрешка».
4. Танцевальный флэш-моб «Мы жители великой России»
5. Подготовка к закрытию смены
6. Прогулки, подвижные игры на свежем воздухе, закаливание
 | Все отряды |
| 11 | 23.08 | **Станция** **«Твори! Выдумывай!****Пробуй!»** | 1. Зарядка
2. Инструктаж по ПДД
3. Беседа - День воинской славы России. День разгрома советскими войсками немецко-фашистских войск в Курской битве (1943)
4. Игра по станциям «Твори! Выдумывай!Пробуй! Творчество и народныеремёсла России
5. КТД «Подарок своей семье»
6. Прогулки, подвижные игры на свежем воздухе, закаливание.
 | Все отряды |
| 12 | 24.08 | **Станция** **Страна Счастливого Финала** **«Россия, вперед!»** | 1. Зарядка
2. Беседа «Кто такой патриот».
3. Акция «Для меня Россия - это...»
4. КТД Мастер-класс «Памятный сувенир»
5. Игровая программа «Танцуй, Россия» (народные танцы и игры)
6. Прогулки, подвижные игры на свежем воздухе, закаливание
 | Все отряды |

**Ресурсное обеспечение программы**

Для успешной реализации программы необходимо выполнение ряда условий:

* 1. Кадровое обеспечение программы.
	2. Материально-техническое обеспечение программы.
	3. Мотивационное обеспечение программы.
	4. Научно-методическое обеспечение программы.
	5. Нормативно-правое обеспечение программы.
	6. Информационно-методический материал

*Кадровое обеспечение программы*

Одной из основных задач организационного и методического обеспечения деятельности программы является профессиональная подготовка специалистов.

Педагогический коллектив представлен педагогами МБОУ «Красногвардейская средняя общеобразовательная школа №1 им. Ильичева И.Е.», имеющими опыт работы с детьми в летних оздоровительных лагерях.

Административно-хозяйственная деятельность лагеря обеспечивается постоянными сотрудниками МБОУ «КСОШ №1 им. Ильичева И.Е.», имеющими соответствующее профессиональное образование.

1. Начальник лагеря.
2. Старшая вожатая.
3. 4 вожатых.
4. 4 воспитателя.
5. 1 музыкальный руководитель.
6. 1 педагог-психолог.
7. 2 педагога дополнительного образования (ДДТ).
8. Инструктор по физической культуре.
9. Медицинский работник (Ильясова Илида Байрамгуловна).
10. Обслуживающий персонал.
11. Персонал пищеблока.

Подбор начальника лагеря, воспитателей, вожатых проводит Администрация школы. Перед началом работы лагерной смены проводится установочный семинар для участников программы (кроме детей).

*Начальник лагеря* определяет функциональные обязанности персонала, руководит всей работой лагеря и несет ответственность за состояние воспитательной, хозяйственной и финансовой работы, соблюдение распорядка дня, трудового законодательства, обеспечение здоровья и жизни воспитанников, планирует, организует и контролирует все направления деятельности лагеря, отвечает за качество и эффективность.

*Вожатый и воспитатели* проводят воспитательную работу, организуют активный отдых учащихся, несут ответственность за жизнь, здоровье и безопасность воспитанников, следят за исполнением программы смены лагеря, за выполнение учебно-воспитательного плана, проведение отрядных и общелагерных дел, несут ответственность максимально обеспечить всех ребят возможностью интеллектуального развития школьников, их познавательных интересов

Итак, начальник и педагогический коллектив, отвечают за соблюдение правил техники безопасности, выполнение мероприятий по охране жизни и здоровья воспитанников во время участия в соревнованиях, массовых праздниках и других мероприятиях.

*Медицинский работник* осуществляет периодический контроль за санитарным состоянием лагеря, проведение спортивных мероприятий, мониторинга здоровья.

*Обязанности обслуживающего персонала* определяются начальником лагеря.

*Информационно-методическое обеспечение программы*

* наличие необходимой документации, программы, плана работы;
* проведение инструктивно-методических сборов с педагогами до начала лагерной смены;
* проведение мероприятий в форме коллективных творческих дел;
* индивидуальная работа;
* деловые и ролевые игры.

Информационно-методический материал (приложение № 6-17).

*Информационно-методическое обеспечение*

Программа разработана с учетом следующих законодательных нормативно-правовых документов:

– Конвенция ООН о правах ребенка;

– Конституция РФ;

– Законом РФ «Об образовании»;

– Федеральный закон «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации» от 24.07.98 г. № 124-Ф3;

* Устав МБОУ «Красногвардейская СОШ №1им. Ильичева И.Е.»;
* Приказы Отдела образования Красногвардейского района, директора школы;
* положение о лагере дневного пребывания;
* правила по технике безопасности, пожарной безопасности;
* рекомендации по профилактике детского травматизма, предупреждению несчастных случаев с детьми в школьном оздоровительном лагере;
* должностные инструкции работников;
* заявления от родителей;
* акт о приемке лагеря;
* планы работы;
* Медицинские книжки о прохождении медицинского осмотра.

*Материально-техническое обеспечение программы*

* 1. Кабинеты (игровая комната, комната для занятий).
	2. Тренажерный зал (занятия спортом, спортивные состязания).
	3. Школьная футбольная площадка (спортивные состязания).
	4. Школьный двор (отрядные дела, игры, линейка, проведение общелагерных игр на воздухе).
	5. Школьная библиотека (литература для педагогов и детей лагеря).
	6. Школьный актовый зал (проведение музыкальных занятий, видеозал, праздничные мероприятия).
	7. Школьная столовая (завтрак, обед, полдник).
	8. Медицинский кабинет (медицинский контроль мероприятий лагерной смены).
	9. Комнаты гигиены (туалеты, раздевалки).
	10. Спортивный инвентарь, оборудование.
	11. Особая наградная продукция, сертификаты.
	12. Печатная продукция (маршрутные листы, конверты, памятки, листовки).

**Механизм оценивания эффективности реализации программы**

Для оперативного слежения, анализа процесса реализации программы, необходим мониторинг – систематические стандартизированные наблюдения и отслеживание функционирования и развития системы. С этой целью необходим периодический сбор информации по единым критериям.

|  |  |
| --- | --- |
| **Блоки мониторинга** | **Система показателей** |
| **Воспитательный** | * воспитанность детей и подростков в следующих сферах;
* социальная (личность и коллектив, формирование лидерских качеств);
* нравственная (трудолюбие, отсутствие вредных привычек, девиантного поведения);
* эстетическая (творчество, способность к самопрезентации, самовыражению).
 |
| **Социальный** | * соответствие основных направлений деятельности летнего оздоровительного лагеря социальному заказу;
* психологический климат и степень психологического комфорта в лагере.
 |
| **Экономический** | * обеспеченность методической базы современными пособиями, программами и т.д.;
* уровень материально-технической оснащенности.
 |
| **Инновационный** | * количество педагогов, работающих в инновационном режиме;
* эффективность использования современных педагогических технологий;
* методическая обеспеченность инновационной деятельности.
 |
| **Организационно-управленческий** | * успешность реализации программы;
* уровень организации научно-методического сопровождения реализации программы;
* результаты организации выполнения подпрограмм.
 |
| **Информационно-познавательный** | * расширение информационно-познавательной базы;
* формирование экономической грамотности в рамках тематики смены.
 |

**На первом этапе** (организационный период) – это анкета, которую проводят в отрядах вожатые: ожидания, готовность личного участия и т.д.

**На втором этапе** (основной период) – получение информации о состоянии участника Программы, степени его удовлетворенности из Трудовой книжки (дневник, который будет заполнять каждый участник Программы).

**На третьем этапе** (заключительный период) – это анкета, которую проводят в отрядах вожатые: оправдались ли ожидания участника Программы, личные интересы.

**Факторы риска**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№** | **Факторы риска** | **Меры профилактики** |
| 1 | **Плохие погодные условия** | * Изменение режима дня по отношению к запланированным видам деятельности.
* Запасные формы работы, адаптированные для работы в помещении.
 |
| 2 | **Пассивность** | Отбор эффективных методов и средств для повышения активности участников программы: стимулирование мотивации |
| 3 | **Усталость педагогического коллектива** | Четкое распределение обязанностей, объединение коллективных усилий в сложных ситуациях. |
| 4 | **Утомляемость детей** | Хорошая организация мероприятий, чередование игровой деятельности с творческой, интеллектуальной, спортивной и другой. |
| 5 | **Эмоциональное сгорание** | Тщательная подготовка программы смены. Разработка корпоративной культуры, использование стимулирования деятельности. |
| 6 | **Травматизм** | Инструктаж по ТБ. Исключение травмоопасных ситуаций, ответственность и бдительность за здоровье и жизнь детей. |
| 7 | **Недостаточность спортивного инвентаря** | Своевременное и достаточное обеспечение. |
| 8 | **Подвижные игры на улице** | Инструктаж по ТБ при подвижных играх на улице.  |
| 9 | **Нарушение правил дорожного движения** | Беседы, лекции, практические занятия по предупреждению и профилактике ДТП. |
| 10 | **Кишечные инфекции** | * Постоянное мытьё рук перед едой и после посещения туалета.
* Беседы медицинского работника по теме.
 |
| 11 | **Не достижение целей или не выполнение задач, проведенных событий.** | Анализ, выработка рекомендаций, работа над ошибками. |
| 12 | **Терроризм** | * Инструктаж по ТБ для взрослых и детей.
* Профилактическая работа по предупреждению несчастных случаев.
 |

**Система обратной связи**

Обсуждение итогов реализации программы и выражение мнения об удовлетворённости качеством предоставляемых услуг.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Мероприятие** | **Срок проведения** | **Ответственные** |
| 1. | Опрос родителей на выявление анализа по организации деятельности детского лагеря. | В конце смены | начальник лагеря, вожатая |
| 2. | Анкетирование детей в орг. период с целью выявления их интересов, мотивов пребывания в лагере. | 1 день смены | воспитатели |
| 3. | Ежедневное отслеживание настроения детей, удовлетворенности проведенными мероприятиями. | В течение смены | вожатая, воспитатели |
| 4. | Анкетирование детей в конце смены, выявление оправдания ожиданий. | Последний день смены | воспитатели |
| 5. | Мониторинг адаптации детей к условиям отдыха в лагере за смену. | В течение смены | руководитель лагеря, воспитатели  |

**Список использованной литературы**

Библиографический список

1. Артамонова Л.Е. Летний лагерь. Организация, работа вожатого, сценарии мероприятий. - М.: ВАКО, 2006. - 288 с.
2. Воронкова, Л.В. Как организовать воспитательную работу в отряде: Учебное пособие. - М.: Центр педагогического образования, 2007. -304 с.
3. Гончарова Е.И., Савченко Е.В., Жиренко О.Е. Школьный летний лагерь - М. ВАКО, 2004. - 192с.
4. Гурбина Е.А. Летний оздоровительный лагерь. Нормативно – правовая база. - Волгоград, 2006.
5. Дубровский В.И. Лечебная физическая культура. М.: Изд-во «Владос», 1998.
6. Жиренко О. Е. Мир праздников, шоу, викторин, - М.: «5» за знания, 2008 г.
7. Журналы «Педсовет», «Последний звонок», «Педагогическое творчество».
8. Кувватов С.А. Активный отдых детей на свежем воздухе. Ростов н/Д:Феникс. 2015. - 311с.
9. Кудашев, Г.А. Программа лагерной смены: отдельные особенности разработки и оформления. Методическое пособие. – Тюмень: «Ребячья республика», 2014.- 126 с.
10. Куклин П.Ф., Тетушкина Л.А., Лаврова Л.А. Военно-спортивные игры. Волгоград: Изд-во «Учитель», 2009.
11. Лобачёва С.И. Великородная В.А. Загородный летний лагерь. - М.: ВАКО, 2006. - 208с.
12. Лобачева С.И. Жиренко О.Е. Справочник вожатого. - М.: ВАКО, 2007. - 192с.
13. МасловА. А. Школа подготовки вожатых. Омск – 2006.
14. Обучение жизненно важным навыкам в школе» под редакцией Н.П. Майоровой. «Педагогика каникул» А.А. Маслов.- Омск, 2006.
15. Оздоровление и занятость детей в период каникул // Нормативные документы образовательного учреждения. - 2007.-№12.-С.16-69.
16. Океанские методики: Методические рекомендации по организации жизнедеятельности детей в условиях Всероссийского детского центра "Океан"/ Под ред. Э.В. Марзоевой, Г.Ю. Зубаревой. - Владивосток Федеральное государственное образовательное учреждение "Всероссийский детский центр "Океан", 2018. - 280 с.
17. Панченко С. Как подготовить ребят к активной жизни в летнем лагере // Народное образование. - 2009.-№3.-С.217-223.
18. Панченко С.И. День за днем в жизни вожатого. М.: «Школьные технологии», 2008г.
19. Педагогика "Орленка" в терминах и понятиях: уч. пособие-словарь// Сост. Ковалева А.Г. Авт. кол-в Бойко Е.И., Ковалева А.Г., Панченко С.И., Романец И.В., Кузнецова А.М./ Науч. ред. М.А. Мазниченко. - М.: Собеседник, 2015. - 192 с.
20. Педагогика временного детского коллектива/учебное пособие. — Владивосток, 2002.
21. Пути развития системы детского отдыха. Материалы НПК в рамках встречи руководителей и организаторов детского отдыха регионов Сибири и Дальнего Востока, ВДЦ «Океан». – Владивосток, 2003.
22. Руденко В.И. Игры, экскурсии и походы в летнем лагере: Сценарии и советы для вожатых. - Ростов н/Д: Феникс, 2005. - 224с.
23. Руденко В.И. Лучшие сценарии для летнего лагеря. – М., 2016 г.
24. Савинова С. В., СавиновВ. А. «Ах, лето!» – Волгоград, 2003 г.
25. Соколова Н. В. Лето, каникулы – путь к успеху: сборник программ и игр для детей и подростков в условиях детского оздоровительного лагеря, - О.: «Детство», 2009 г.
26. Суховейко Г.С. Детский оздоровительный лагерь: воспитательное пространство. Сборник статей.- М.: ЦГЛ, 2006 г.
27. Сысоева М. Н. Организация летнего отдыха детей. - Москва 2003 г.
28. Такое шикарное лето. Изд-во ВДЦ «Орленок», 2009.
29. Титов С.В. Добро пожаловать, игра! - Творческий Центр «Сфера», Москва, 2004 г.
30. Титов С.В. Здравствуй, лето! – Волгоград, 2001 г.
31. Упражнения и подвижные игры на свежем воздухе.-Санкт-Петербург: «Детство-пресс» 2016 г.
32. Федоренко Л.Т. Психологическое здоровье в условиях школы. С-Пб.: Изд-во КАРО, 2003. Чеканова Е.Н. Воспитание в лагере – воспитание лагерем: Методический сборник из опыта работы АНО ОДООЦ «Ребячья республика» «Ребячья республика», - Тюмень. 2016. - 79 с.
33. Чеканова Е.Н. Территория игры: сборник программ организации летних оздоровительно-образовательных смен 2013 года. Тюмень, Ребячья республика, 2013. – 164 с.
34. Шмаков С.А. Игры-шутки, игры-минутки. М., 2009 г.
35. Щуркова Н.Е. Классное руководство: Игровые методики. Москва 2004год.
36. Эффективная программа детского отдыха: пособие по созданию шедевра : учебнометодическое пособие/ авторы-составители: Н.В. Вервинская, А.А. Данилков, А.В. Саморуков. – Новосибирск, ГАУК НСО НГОНБ, 2020. – 72 с.

Интернет-ресурсы

1. Портал «Вожатый.ру», [www.vozhatyi.ru](http://www.vozhatyi.ru)
2. Сайт «Планерочка», [www.planerochka.r](http://www.planerochka.r/)
3. Портал «Сеть творческих учителей», сообщество «Место встречи друзей – детский оздоровительный лагерь» <http://www.it-n.ru>

**Приложения**

*Режим дня*



****8.30 - Прием детей**

**9:00-9.10 – *Зарядка***

Солнышко встает - спать ребятам не дает.

Чтобы день твой был в порядке, ты начни его с зарядки

**9.15 - 9.30 – *Организационная линейка*.**

Пора - пора на линейку, детвора!

**9:45- 10.00 – *Завтрак***

Даже пасмурное утро не испортит завтрак нам,

Любим мы молочный супчик, и «спасибо» поварам!

**10.00 - 12.00 – *Отрядные, лагерные дела***

**12.00 - 13.30 – *Общелагерное мероприятие***

**12.00 - 12.30 – *Оздоровительные процедуры***

**13.30 - 14. 00 – *Обед.***

Подкрепиться всем нам нужно!

На обед идем мы дружно!

Нас покормят, повара,

Прокричим мы им: «Ура!»

**14.00 – 14.30 *Игры на свежем воздухе. Подведение итогов, отправка детей домой.***

Вот и кончилась игра,

Расставаться нам пора!

Дома мы поспим чуть-чуть,

Утром снова в лагерь! В путь!

*Диагностические методы*

***Анкета организационного периода.***

Дорогой друг! Мы рады приветствовать тебя в детском лагере. Чтобы ты смог лучше провести время в лагере, мы предлагаем тебе ответить на несколько вопросов. Твои ответы помогут нам построить свою работу так, чтобы ты смог хорошо отдохнуть и восстановить свои силы. Выбери из предложенных ответов тот, который считаешь нужным и подчеркни его.

Если у тебя есть свой вариант ответа, то впиши его.

1.Чего ты больше всего ждешь от пребывания в лагере (выбрать не более 3-х вариантов)?

а) подружиться с ребятами, найти друзей

б) приобрести новые знания, умения в области своих интересов

в) научиться влиять на людей, самостоятельно организовать какие-либо дела

г) укрепить свое здоровье, улучшить физ. подготовку

д) выявить свои возможности, лучше узнать и понять себя

е) просто\_\_ отдохнуть, весело провести время

2. Предлагаем тебе выбрать направления студий, мастер-классов, в которых ты хотел бы заниматься:

а) вокал

б) танцы

в) спорт

г) общение

д) прикладное творчество

е) свой вариант (запиши)

3. Отметь, пожалуйста, те качества, которые, по твоему мнению, очень важны для людей:

а) любознательность

б) честность

в) доброта

г) дисциплинированность

д) смелость

е) трудолюбие*-*

ж) инициативность

з) толерантность

и) справедливость

4. Как ты относишься к физическим упражнениям и спорту?

а) Постоянно тренируюсь, участвую в соревнованиях

б) Занимаюсь на досуге

в) Спортом интересуюсь как зритель, болельщик

г) Занятия спортом меня не увлекают

5. Как ты оцениваешь свое здоровье?

а) Чувствую себя совершенно здоровым

б) Здоровье в целом хорошее, но хотелось бы быть более крепким

в) Здоровье иногда «хромает», хотя больным себя не ощущаю

г) К сожалению, здоровьем похвастать не могу, болею довольно часто

6. Как ты думаешь, стоит ли уделять особое внимание своему здоровью?

а) Да, это необходимо

б) Да, нужно, но я специально этим не занимаюсь

в) Я над этим не задумывался

г) Я не считаю это необходимым, т.к. считаю себя здоровым

7. Что из ниже перечисленного тебе удается лучше всего без особых усилий?

а) Познакомиться с новыми людьми, вступить с ними в разговор

б) Найти для себя интересное дело

в) Организовать других ребят для выполнения какого-либо дела, игры, занятия

г) Справиться с возникающими в жизни проблемами

д) Довести задуманное дело до конца

е) Прийти на помощь к другим при необходимости

ж) Выступить с каким-либо предложением

з) Самостоятельно решить вопрос и принять решение

***Диагностика интересов.***

Ответив на вопросы анкеты, ты поможешь интересно организовать нам твой отдых в пришкольном лагере.

1. Чем вы любите заниматься в свободное время?

2. Любите ли вы петь и танцевать, какие по жанру песни и танцы предпочитаете?

3. Любите ли вы мастерить поделки своими руками, если «да», то из каких материалов?

4. В какие игры вы любите играть?

5. Каким видом спорта вы занимаетесь?

6. Какие телепередачи вы любите?

7. Чем бы вы хотели заняться летом?

8. Интересуетесь ли прошлым нашего села?

Спасибо за ответы!

***Анкета адаптации детей в условиях лагеря:***

1. Ты с удовольствием идёшь утром в лагерь?
2. Если тебе интересно в лагере, то, что больше всего нравится: петь, танцевать, рисовать, смотреть телевизор, играть, заниматься спортом или что-то ещё?
3. Чему ты научился в лагере: выучил песню, научился танцевать, играть в шашки, шахматы и др.?
4. Если бы тебе разрешили, что бы ты делал в лаге­ре целый день?
5. Чего нет в лагере, чего бы ты хотел?
6. Ты пойдёшь на следующий год в лагерь? Если не пойдёшь, то почему?
7. Тебе хотелось бы остаться на вторую смену?
8. Что ты рассказываешь дома о лагере?
9. Нравится ли тебе, как кормят и готовят в лагере? Поставь оценку повару: (от «пятёрки» до «двойки»).
10. Хочется ли тебе идти домой после лагеря?
11. Какую оценку ты бы поставил за жизнь в лагере?
12. Кто твой друг среди ребят, среди взрослых?
13. Что особенно понравилось в лагере (спортивные мероприятия, туристическая эстафета, праздники, экскурсии, походы)?

***Анкета итогового периода:***

1.Как ты думаешь, что стало для тебя самым важным в смене?

2.В какой роли ты смог выступить в течение смены?

3.Улучшилось ли состояние твоего здоровья?

4.С какими проблемами ты столкнулся в лагере?

5.Кто тебе помогал решать возникшие проблемы?

6.Назови, пожалуйста, самое яркое событие в смене.

7.От чего бы ты отказался в лагере?

8.Если у тебя будет желание посещать лагерь еще раз, ты бы:

* Выбрал бы снова свой отряд
* Выбрал бы себе другой отряд
* Ни за что бы сюда больше не пришел.

**Диагностический тест «Я в круге» на выявление уровня психологической комфортности пребывания ребенка в команде**

(проводится два раза за смену)

10 – высокий уровень, максимум комфортности

7 – легкий дискомфорт

5 – 50/50

3 – весьма ощутимый дискомфорт

0 – низкий уровень, максимум дискомфорта



**3**

**5**

**7**

**10**

**Опросник**

Если вас заинтересовал анализ качества вашей работы в течение смены, то рекомендуем вам провести анкету *«КАК МЫ ЖИЛИ?»*

Анкета

*Нравится ли тебе посещать оздоровительный лагерь?*

*Ты пришел (а) по желанию или по настоянию родителей?*

*Жалеешь ли ты об этом?*

*Чего, с твоей точки зрения, в этой смене в жизни лагеря было больше:*

*положительного*

*отрицательного*

*Можно ли сказать, что вожатые и воспитатели работали хорошо?*

*Чего, по твоему мнению, в жизни отряда в этой смене было больше:*

*Положительного отрицательного*

*Считаешь ли ты, что ваш вожатый самый лучший?*

*Если да, то почему?*

*а) потому что закрывает глаза на поведение;*

*б) личная симпатия;*

*в) умеет зажечь, руководить, рассказывать и т.д.*

*Хотел бы ты начать смену сначала в том же составе?*

*В каком году в лагере было лучше?*

Разумеется, предложенные вопросы не ограничивают весь их перечень, которым может пользоваться вожатый.

**Анкета «Удовлетворенность от лагеря»**

1. **С утра при звуке будильника твои первые мысли:**
	* + 1. Быстрее чистить зубы, чтобы не опоздать в лагерь
			2. Как не хочется вставать, но впереди еще 1 день лагеря. 33 ура!
			3. Опять этот лагерь, ну зачем только я согласился туда ходить
			4. Фу, лагерь, зачем меня только родители туда записали
2. **Завтрак. Твои мысли при входе в столовую:**
	* + 1. О, завтрак. Нужно подкрепиться, а то впереди много игр и развлечений
			2. О, завтрак, пожалуй, съем что-нибудь
			3. Завтрак. Я дома и то лучше питаюсь
			4. Опять этот завтрак, они готовить, что ли не умеют. Лучше я поголодаю.
3. **Кружок танцев (музыки, спортивный и т.д.)**
	* + 1. О, что нам там интересного придумали
			2. Время не пройдет даром.
			3. Опять тащиться не пойми куда и заниматься не пойми чем
		1. Господи, когда они уже отстанут от меня. Я хочу просто погулять.
4. **Лагерное мероприятие.**
	* 1. Так, я участвую, а значит, мы победим.
		2. Так, я участвую, главное никого не подвести.
		3. Опять я не участвую, можно посчитать ворон

d. Как мне это все надоело. В команде ни одного стоящего человека, да еще меня не взяли. Хотя почему не взяли, я сам не пошел.

1. **Первый день после лагеря.**

a. Жаль, нет 2 смены, но в следующем году я обязательно пойду еще раз.

b. На следующий год надо будет опять записаться

c. Наконец-то можно отдохнуть

d. На следующий год ни за что не приду. Достали

**Анкета для родителей**

* 1. Считаете ли вы, что пребывание Вашего ребенка в лагере принесло ему пользу?
* Большую
* Небольшую
* Возможно
	1. Как относился Ваш ребенок к посещению оздоровительного лагеря?
		+ Посещал с удовольствием
		+ Особой радости не испытывал
		+ Посещал по Вашей просьбе или напоминанию воспитателей
	2. Вас лично удовлетворяет уход, воспитание, которые получает ваш ребенок в летнем пришкольном лагере?
* Да
* Нет
* Затрудняюсь ответить
* Свой вариант ответа
	1. Удовлетворены ли Вы качеством проводимых мероприятий в лагере?
* Да
* Нет
* Другое
	1. Если будет возможность, отправите ли Вы ребенка еще раз в лагерь при школе?
* Обязательно
* Зависит от обстоятельств
* Не знаю

*Приложение 3 Информационно-методическое оснащение (устав, памятки, законы лагеря, права и обязанности участников смены)*

**УСТАВ лагеря**

**Вожатый и педагог обязаны:**

1. Иметь свой план работы и следовать ему.
2. Организовать активный интеллектуально-эмоциональный и насыщенный отдых в течение дня.
3. Жить и творить вместе с членами отряда.
4. Предоставить каждому ребенку свободу выбора.
5. Уметь понимать себя и других.
6. Знать о местонахождении каждого ребенка в течение дня.
7. Быть искренними.
8. Помочь каждому ребенку, если ему трудно.
9. Верить в свой отряд.
10. Проводить утром и в обед отрядные сборы.

**Вожатый и педагог имеют право:**

1. Быть не руководителями, а товарищами.
2. Помогать членам отряда в реализации их идей.
3. Помнить, что воспитывают не только словом, но и делом и личным примером.
4. Чаще вспоминать, какими они были в детском возрасте.

**Дети обязаны:**

1. Неукоснительно соблюдать режим.
2. Бережно относиться к имуществу лагеря.
3. Принимать активное участие во всех мероприятиях.
4. Найти себе занятие по душе.
5. Быть полезными для других.
6. Верить в себя и свои силы.
7. Реализовать все свои способности и таланты.
8. Не скучать.

**Дети имеют право:**

* + 1. Иметь свою точку зрения и уметь ее отстоять.
		2. Разделить с вожатыми и педагогами ответственность за организацию жизни отряда.
		3. Иметь время для занятий по интересам.
		4. Обсуждать любые вопросы, связанные с жизнью отряда.
		5. Фантазировать. Изобретать. Творить.

***Памятка вожатым***

1. Фиксируйте. Запоминайте. Записывайте.
2. Сочиняйте. Разрабатывайте, готовьте заранее.
3. Четко и ежедневно планируйте свою работу.
4. Любите детей.
5. Всегда говорите детям правду.
6. Не добивайтесь успеха давлением.
7. Будьте доброжелательны и великодушны.
8. Не забывайте хвалить ребят.
9. Не убивайте в детях фантазию и сказку.
10. Позаботьтесь о создании детского банка счастливых воспоминаний.
11. Не торопитесь наказывать детей.
12. Помните: все дети лагеря – ваши дети.
13. Не зарабатывайте дешевый авторитет постоянными уступками.
14. Почаще хвалите детей, утверждая, что они самые необыкновенные.
15. Держите любую ситуацию под контролем.
16. Относитесь с вниманием к каждому ребенку. Помните, что они всего лишь дети, а вы - самый нужный, близкий для них в данный момент человек.
17. Успех работы – в единстве всех педагогов.
18. Залог успеха – творческое сотрудничество педагогов и детей.
* ***Право безопасности жизни.***
* ***Право уважения личности.***
* ***Право творческого созидания.***
* ***Право познания.***
* ***Право свободы выбора деятельности.***
* ***Право свободного общения.***
* ***Право на информацию.***
* ***Право на инициативу.***
* ***Право быть счастливым.***
* ***Право на ошибку.***

* ***Закон территории.***
* ***Закон точного времени.***
* ***Закон доброго отношения.***
* ***Закон охраны природы.***
* ***Закон здорового образа жизни.***
* ***Закон уважения личности человека,***

 ***чужого труда, чужого мнения.***

* ***Закон соуправления.***
* ***Закон свободы слова.***

*Дидактические материалы к беседам*

**Дидактический материал по теме «Пожарная безопасность»**

*Решите тест.*

Выберете правильные ответы:

1. Какой материал являются легковоспламеняемым?

А) металл

Б) бензин

В) бетон

1. Что может явиться причиной пожара?

 А) вода, выливающаяся из шланга

Б) включенный в розетку утюг

В) попугай, сидящий на люстре

1. Что можно отнести к средствам пожаротушения?

А) газовый баллончик

Б) вода

В) песок

1. Что нельзя использовать в качестве игрушки:

А) куклу

Б) конструктор «Лего»

В) спички

1. Чем можно защититься от дыма во время пожара?

А) мокрой тряпкой, закрыв лицо

Б) противогазом

В) прозрачным полиэтиленовым пакетом

 6. Какие вещи разрешается развешивать на электропроводах?

А) мокрые

Б) сухие

В) никакие

**Кроссворд по теме «Пожарная безопасность»**

**По горизонтали:**

1. Что в народе называют «красным петухом»? /огонь/
2. Болезненное состояние, вызванное попаданием в организм вредных и ядовитых веществ. /отравление/
3. В деревянном домике проживают гномики.

 все такие добряки – раздают всем огоньки. /спички/

**По вертикали:**

1. Я и туча, и туман, и ручей , и океан,

И летаю, и бегу, и пожар тушить могу /вода/

 2. Это бедствие – огонь, дым, жар.

 Называется - …../пожар/

1. Защищу я от огня

 В комнате, машине.

Лишь нажмите мой рычаг.

Я - …… /огнетушитель/



*Материалы для стенда*

**Экран настроения**

|  |
| --- |
| **C:\Users\1\Desktop\473901935.png**Мне все понравилось! |
| **C:\Users\1\Desktop\images.jpg**Понравилось, но могло быть и лучше! |
| **C:\Users\1\Desktop\images (1).jpg**Не понравилось… |

**Отчетная таблица \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Мероприятия  | Дни смены |  |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 |
| Участие в обще лагерных мероприятиях |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Итог посещения «творческих мастерских» |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Взаимопомощь |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Организация и реализация мероприятий |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Штрафные санкции |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Чистота в кабинетах отрядов |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Итог:  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

* *желтые фишки* – 1,5 балла;
* *белые фишки* –1 балл;
* *красные фишки* – 4 балла;
* *зеленые фишки* – 3 балла;
* *синие фишки* – 2 балла;
	+ 1 место – 10 баллов;
	+ 2 место – 8 баллов;
	+ 3 место – 5 баллов;
	+ участие – 3 балла.

*Игробанк*

**ИГРЫ НА ЗНАКОМСТВО**

**Молекула – хаос:** Участники изображают броуновское движение молекул. Встречаясь, здороваются и знакомятся друг с другом. По команде вожатого: «Молекула по 2, по 3 и т. д.», игроки разбиваются на группы по 2, 3 и т. д. человек. Как только звучит команда: « Хаос», участники вновь начинают двигаться как молекулы. Таким образом, игра продолжается.

**Построения:** Ведущий предлагает построиться участникам по цвету глаз (от самых светлых до тёмных); по числам и месяцам рождения от 1 января до 31 декабря; в алфавитном порядке по первым буквам полных имён и т. д.

**Имя, хобби, кредо:** Участники сидят к кругу. По очереди называют свое имя, хобби и жизненное кредо (девиз).

**Приветствие:** Можно проводить сразу после предыдущего упражнения**.** «Посылаю приветствие тому, кто…» Остальные участники называют хором имя этого человека.

**Снежный ком:** Участники игры стоят (сидят) в кругу. Первый называет свое имя, следующий, имя первого и свое и так далее, последний игрок (или первый) называет в итоге имена всех стоящих в кругу. \* К имени можно подбирать прилагательное, движение и пр.

**Круг имен:** (по типу снежного кома) Необходима игрушка с забавным именем. Группа усаживается вкруг. Ведущий начинает игру, назвав свое имя и представив игрушечную зверюшку, например: «Эту очаровательную маленькую мышку зовут Чарли». Далее передает игрушку своему соседу слева. Он продолжает игру, указывая на вас, на игрушку, и представляется сам. Игрушка передается по часовой стрелке, и каждый, к кому она попадает, прежде чем представиться самому, повторяет все названные имена (а также имя игрушки).

**5 хлопков:** Играющие стоят в кругу. Когда ведущий хлопает 5 раз, задача остальных поменяться местами; за 7 хлопков – пожать руки троим ребятам; за 10 – назвать свое имя пятерым; за 12 – обняться с пятью участниками.

**Дрозд:** Участники образуют два круга - внутренний и внешний, равные по численности. Игроки внутреннего круга разворачиваются спиной в центр, образуются пары. Далее вместе с ведущим произносят: « Я дрозд, ты дрозд, у меня нос и у тебя нос, у меня щёчки красные и у тебя щёчки красные, у тебя губки алые и у меня губки алые. Мы с тобой два друга. Любим мы друг друга«. При этом пары выполняют движения: открытой ладонью показывают на себя и соседа, прикасаются кончиками пальцев к своему носу и к носу соседа, к щёчкам, обнимаются или пожимают руку, называя свои имена. Затем внешний круг делает шаг вправо, и образуются новые пары, игра продолжается.

**Воробей:** Играющие ходят по кругу. Ведущий стоит в центре и говорит слова, дети ему отвечают:

Шел по свету воробей --- Бей-бей

Выбирал себе друзей --- Зей-зей

Много, много, много нас --- Нас

Выйдут Леночки сейчас (Лены выходят в центр круга).

Далее движение возобновляется, стоящие внутри могут также водить хоровод в противоположную сторону.

**Шарик:** Игра проводится с помощью шарика или мячика. Игроки садятся по кругу и говорят стишок, передавая его друг другу:

Ты катись, веселый шарик,

Быстро-быстро по рукам.

У кого веселый шарик –

Назовет тот имя нам

Игрок, на котором закончился стишок, называет свое имя.

**ИГРЫ НА СПЛОЧЕНИЕ**

**Орда:**Три команды. Выбирается одна команда, которая более всех уверена в себе и согласна играть первой. Этой команде объявляются следующие условия: «Вы – замороженные. Сейчас ваша задача погрузиться в себя, отрешиться от любых внешних воздействий. Вам надо застыть, внутренне заморозиться. По моему сигналу вы развернетесь лицом к остальным командам, и, в тот момент, на вас налетят, как орда, две другие команды. Их задача – вас разморозить, вызвать у вас любые душевные реакции, но существуют два ограничения орды: нельзя дотрагиваться до замороженных и кричать им в ухо.»

**Мостик:** Две команды. На полу рисуется мостик во всю длину комнаты шириной около 20 сантиметров или кладется доска. На этом мостике выстраивается одна команда друг за другом с интервалом около метра. Каждый участник второй команды должен пройти через мостик, разминувшись с каждым участником другой команды. Если кто-то оступится (независимо от того, в какой команде), вся команда начинает прохождение мостика с самого начала. Затем команды меняются местами.

**Автобус:**Плотно прижимаясь друг к другу*,* «народ» скучивается аналогично пассажирам в плотно забитом автобусе. Задача добровольца – прорваться сквозь эту плотную массу, причем не обманом или хитростью, а напором и физической силой. «Народ в автобусе» не имеет права хватать игрока руками и цепляться руками друг за друга – нет, есть просто плотная масса прижатых друг к другу тел. Более того, не пуская игрока телами, душами автобус помогает игроку, подбадривая его громкими криками: «Давай!», «Еще!», «Вперед!».

**Лес:** Игра похожа на игру **«**Автобус», только игрокам предлагается пройти через заколдованную чащу, причем принц должен не только пройти сам, но провести за собой принцессу. «Дерево» не имеет права хватать игрока руками и цепляться руками друг за друга – нет, есть просто плотная масса прижатых друг к другу тел. Сквозь чащу можно прорываться не только при помощи силы, но и договариваясь с нею, но игрокам это не объясняют, нельзя только обогнуть чащу, надо обязательно пройти ее насквозь.

**Как дела? – Спасибо, хорошо:**Участники закрывают глаза (В НАШЕМ СЛУЧАЕ – НАДЕВАЮТ ПОВЯЗКИ). Все встают в ряд плечом к плечу и поворачиваются лицом к ведущему. После этого участники рассчитываются по порядку, и каждый запоминает свой номер. Каждый участник пытается запомнить звучание голоса своего соседа следующим образом: каждый спрашивает у своих соседей слева и справа: «Как у тебя дела?». Соседи отвечают: «Спасибо, хорошо» (несколько раз). Затем все хаотично бродят. Когда все перемешались, ведущий подает команду остановиться и оставаться на своих местах. После этого следует команда восстановить первоначальный порядок. Игроки могут произносить только две фразы: «Как у тебя дела?», «Спасибо, хорошо».

**Палатка на пятерых:**Участники делятся на команды по 5-6 человек в каждой. Все команды получают по стопке газетной бумаги и катушке ниток (скотч). Каждая команда должна построить из этих НЕМУДРЁНЫХ материалов палатку, в которой хватит места для всех его членов. Также можно использовать столы и стулья, находящиеся в комнате. На обсуждение и планирование строительства дается 4 минуты. В это время к бумаге и катушке прикасаться нельзя. В планировании работы, в самом строительстве должны участвовать все члены команды. На проведение строительных работ отводится 8 минут. В конце каждая команда должна продемонстрировать, что все ее участники действительно помещаются в палатке.

**Телефакс:**Все садятся в ряд, один позади другого. Первый в ряду игрок получает чистый лист бумаги и карандаш; последний – карточку с рисунком (больше ее не должен видеть никто). Члены команды пытаются как можно быстрее и точнее переправить сообщение – простое изображение предмета, который рисуется указательным пальцем на спине впереди сидящего. Игроки не должны переговариваться между собой. Когда сообщение дойдет до первого члена команды, он изображает на листе бумаги предмет, который, как ему кажется, рисовали на его спине, и кричит: «Готово!». После этого можно сравнить обе карточки (можно сдвигать всех участников столько раз, сколько необходимо).

**QuickStep:**Группа делится на пары. (обувь!!! – ее отсутствие). Игроки встают друг перед другом и берутся за руки (руки нельзя отпускать на протяжении всей игры.) Это помогает воздействовать на партнера и одновременно служит поддержкой, чтобы никто из участников не пострадал. Цель игры – наступить на носок обуви партнера. Кому удалось сделать это трижды, ищет себе нового партнера. ЭТА ИГРА НАЗЫВАЕТСЯ «БЫСТРЫЙ ШАГ», А НЕ «СВИНЦОВАЯ НОГА».

**Завязать узел:**Члены команды встают в ряд и берутся за веревку обеими руками. Теперь участники должны представить, что все они и есть эта веревка. Задание заключается в следующем: команда должна завязать обычный простой узел как можно ближе к отмеченному центру веревки. Нельзя выпускать из рук веревку.

**Нога к ноге:**Цель: пройти пять метров по комнате. При этом все идут одновременно, стопы участников соприкасаются друг с другом.

**Конверт:** Понадобится: Бумага, карандаши, конверты формата А5. Игроки делятся на команды по четыре человека и садятся вместе. Каждой группе вручается по большому конверту. Игроки выкладывают на стол разные предметы, которые у них при себе есть: монетки, билетик на автобус, пилочку для ногтей, фотографию, губную помаду, телефонную карту, спички. Потом они отбирают пять вещиц, которые кажутся особенно интересными, и кладут их в конверт. Каждая команда передает свой конверт другой группе и сама получает новый конверт. Участники представляют себе, что вещи, которые лежат в конверте, принадлежат одному человеку. Они должны придумать, что это за человек, и сочинить о нем историю. В рассказе должны упоминаться все предметы, находящиеся в конверте. У каждой группы есть 15 минут, чтобы сочинить историю, записать и озаглавить ее. В работе должны принять участие все игроки. После этого все команды собираются вместе и зачитывают получившиеся рассказы.

**Испуганный ежик:**Один участник изображает испуганного ежика, свернувшегося в клубок. Задача другого – пытаться соответствующими жестами, словами установить контакт с «ежиком», успокоить его и заслужить доверие, чтобы он развернулся.

Инструкция: «Кто из вас видел настоящего ежика? Вы знаете, что делает ежик, когда его пугает неожиданно появившаяся лисица или собака? Один из вас будет сейчас ежиком, который сильно испугался собаки. Другие по очереди будут подходить и успокаивать ежика. Кто из вас хотел бы быть ежиком?.. Ежик, свернись калачиком. Представь себе, что ты еще очень маленький ежик и тебя напугал громкий лай собаки. А когда собака еще и ткнулась в тебя носом, чтобы обнюхать, - тебе стало совсем страшно. Поэтому ты свернулся в крепкий клубочек, чтобы защитить свой носик и живот… К тебе на помощь придет ребенок, но ты недоверчив, потому что ты еще не знаешь, кто такие дети и что от них можно ждать. Кто хочет успокоить ежика?

**Ноев ковчег:**На корточках на писаны названия животных (по одному на каждой). Животные составляют пары. Игрокам раздаются карточки, но не говорится, что где-то рядом находится их пара. По сигналу все одновременно «превращаются» в зверей, указанных на карточке. Необходимо учесть как можно больше характерных деталей, любых, за исключением звуков, т.к. игра проходит в абсолютной тишине. Участникам предлагается продемонстрировать следующее: звери спят сидя стоя, лежа, в норе, на ветке; затем просыпаются, потягиваются после сна, готовятся к начинающемуся дню; ваш зверь голоден, как проявляется голод у данного зверя, становится ли он агрессивным, начинает ли охоту? Теперь звери испытывают жажду. Как они пьют? Наконец, удовлетворив свои потребности во сне, пище и воде, звери начинают искать свою пару. Когда же звери решат, что нашли друг друга, партнеры отходят в сторону и шепотом сообщают друг другу, какого зверя они представляли. В заключение пары собираются в круг. Говорить еще нельзя. Каждая пара выходит по очереди в середину и еще раз демонстрирует свое животное, остальные же участники отгадывают, о каком животном идет «речь».

**Многоугольник в тумане:**Группа встает в круг, и все участники закрывают глаза (надевают повязки). На пол у ног игроков кладется веревка, и дается задание найти и поднять ее. Когда все участники держат веревку в руках им предлагается складывать из нее различные геометрические фигуры. При этом соблюдаются правила: веревку должны держать все участники; члены группы могут говорить друг с другом, но никто не должен открывать глаза. Группе необходимо: образовать квадрат, создать равносторонний треугольник, сложить любую трапецию.

**Красная кнопка:** В этом упражнении все борются против всех. Игра динамична и обычно вызывает смех. Ограничивается площадка, для 14 игроков – 5\*5 метров. Участники распределяются по игровой площадке, каждый кладет руку чуть ниже спины ладонью наружу. Эта рука будет символизировать «красную кнопку», при нажатии на которую «отключается» нижняя половина тела. Каждый старается коснуться «красной кнопки» любого другого игрока и одновременно следит, чтобы этого не произошло с ним самим. Когда на «красную кнопку» все же нажали, то это означает, что теперь он больше не может ходить и должен стоять на месте. Однако на этом его участие в игре не заканчивается. Теперь он может действовать обеими руками, по-прежнему пытаясь нажать на «красную кнопку» тех зазевавшихся игроков, которые проходят мимо него. Если игрок по каким-то причинам (забыл, увлекся бегством или охотой) убрал руку с «красной кнопки», то он также останавливается и пытается осалить остальных из этого положения. Упражнение заканчивается, когда все или почти все игроки оказались стоящими.

**Психологический поезд:** В этой игре все участники разбиваются на тройки, которые превращаются в паровозик, причем первые два вагона поезда двигаются вслепую, а зрячий машинист находится в хвосте поезда. Машинист должен управлять движением поезда молча с помощью условных сигналов: слегка сжать правое плечо/бок – поворот направо, левое – налево, потянуть на себя – остановка. После того, как поезд проехал определенное расстояние, вагоны меняются местами так, чтобы каждый побыл и первым, и вторым, и третьим вагончиком. После игры надо обязательно провести обратную связь: что понравилось, что нет, что было самым трудным, страшным?

**Паровозик:** Участники сидят за столом, с закрытыми глазами, молча, держась за руки. Глаза открыты только у одного крайнего в цепочке, который является ведущим. Второй крайний должен выполнить определенное задание: нарисовать круг, написать слово и т. д. Задание придумывает ведущий, но не говорит о нам вслух, он делает какое-то движение, а все звенья цепочки повторяют его, пока оно на дойдет до крайнего.

**Объясненная картинка:** Игроки сидят по парам спиной друг к другу, одному из них выдается картинка с геометрическим рисунком, а другому - лист бумаги и карандаш. Нужно объяснить другому игроку, который не видит картинку, что там нарисовано, а тот на слух должен её воспроизвести. Затем участники меняются местами.

**Двигайся влево:** Все игроки сидят в кругу на стульях. Ведущий говорит какое-нибудь утверждение, и если игроки с ним согласны, то они пересаживаются на соседний левый стул, например: двигаются те, кто сегодня позавтракал, любит рок-музыку, чье хобби – рисование. Если соседний стул занят, то игрок садится на колени к тому, кто там уже сидит. Так на одном стуле на коленях друг у друга может сидеть и два, и три, и четыре участника. Дополнительную интригу вносит такое правило: если участник, который сидит внизу согласен с утверждением, а тот, кто сидит у него на коленях, нет, то все равно пересаживаются оба/трое/четверо.

**Телеграф:** Берется какая-нибудь фраза (строчка из песни, стихотворения), все буквы этой фразы распределяются между участниками и они должны воспроизвести всю фразу, хлопая в ладоши вместо своей буквы. Если кто-то из участников затормозил или хлопнул не в свою очередь, то игра начинается с начала, пока не получится. Сначала можно проговорить каждую букву, но затем игра проходит молча.

**Слово в ответе:** Выбирается один водящий, которого отправляют за дверь. Команда в это время выбирает какую-нибудь строчку из известной песни или название фильма и распределяет между собой слова так, чтобы у каждого было по одному слову и слова шли по порядку в круге. Затем водящей заходит и пытается отгадать зашифрованную строчку, для этого он задает игрокам любые вопросы, отвечая на которые, они обязательно должны использовать свое слово из загаданной фразы.

**Я змея, змея, змея:** Участники стоят в круге, через одного - мальчик, девочка. Начинает вожатый, подходя к кому-нибудь со словами: «Я змея, змея, змея, хочешь быть моим хвостом?». Если ответ положительный, то спрашиваемый проползает под ногами ведущего, знакомится и своей правой рукой берёт левую руку спрашиваемого через ноги. В случае отрицательного ответа звучит фраза: «А придётся!», и идёт сцепление. Таким образом, с каждым разом змея всё больше и больше увеличивается. Игра продолжается до тех пор, пока все участники не присоединятся друг к другу.

**Гусеница:** Все участники выстраиваются паровозиком и, держа друг друга за талии, садятся на корточки. Ведущий объявляет, что они изображают гусеницу и должны показать: как гусеница спит; потягивается; пытается встать (встает); умывается; делает зарядку; находит еду; ест; уходит, танцуя. При этом хвостик постоянно мешает голове делать свои дела (это такой специальный вредный хвостик).

**Пианино:** Играющие садятся в круг. Ведущий кладет левую руку на правое колено соседа слева, а правую — на левое колено соседа справа. Все поступают аналогично. Ведущий отбивает несложный ритм левой рукой (тра-та-та). Сосед ведущего слева, услышав ритм, отбивает его правой рукой (на левой ноге ведущего). Сосед ведущего справа, услышав ритм, отбивает его левой рукой (на правой ноге ведущего). И так далее по кругу. Вы хорошо повеселитесь, прежде чем все научатся правильно передавать ритм.

**ИГРЫ-РОЗЫГРЫШИ**

**Мука:** Посредине стола кладут шарик пинг-понга. Смысл конкурса таков - двум участникам завязываются глаза, и они садятся за стол. Им предлагается в слепую посоревноваться в передувании этого шарика. Пока игрокам завязывают глаза, шарик аккуратно убирают и на его место кладут тарелку, обильно наполненную мукой. Когда они начинают дуть с силой на эту тарелку, то вначале приходят в изумление, а когда им развязывают глаза, в неописуемый восторг.

**Свисток:** Необходимо 10-30 человек. 2-3 человека выходят из комнаты, а все остальные становятся в круг и держатся за руки. В центе круга - ведущий. К задней стороне его воротничка цепляется прищепка с веревкой, на конце которой привязан свисток. Вызывают вышедших игроков по одному. Игрок заходит в круг и ведущий объясняет ему, что у кого-то из стоящих в кругу есть свисток, в который он будет свистеть и сразу же передавать рядом стоящему за спиной. Задача игрока быстро отреагировать на свист и найти свисток, при этом он имеет право потребовать показать руки того, на кого упало его подозрение.  Игра начинается. Ведущий все время находится в кругу, якобы для того, чтобы помогать отгадывающему и следить за ходом игры. На самом же деле он делает это для другой цели. Он осторожно подходит спиной к стоящим в кругу, а они незаметно свистят в свисток. Ведущий постоянно передвигается по кругу, а стоящие все время свистят. Игра ведется до тех пор, пока отгадывающий игрок не обнаружит свисток.

**Лампочка:**   Выбираются два добровольца. Одному говорят, что он должен войти в комнату, взять стул, сделать вид, что собирается вкручивать лампочку. В то же время другому говорят, что сейчас зайдет игрок и будет "вешаться", и другой должен его отговорить, помешать.  Игра играется без слов и звуков! Аудитория должна знать оба задания.

**Спички (экзамен в театральный институт):** Объявите начало шуточного экзамена в театральный институт, объяснив, что в артисты берут только тех, у кого хорошо развита мимика. «Поступающему» показывают две спички и объявляют, что они будут «приклеены» на лоб (проще говоря, сильно прижаты). Задача жертвы — сбросить их без помощи рук, только мимикой лица. Если вы сами попробуете провести такую операцию на себе, то заметете, что спичка падает через 3—4 секунды, и ничего сложного в этом нет. Смысл розыгрыша заключается в том, что в действительности клеится только одна спичка, а вторая незаметно убирается (естественно, в комнате не должно быть зеркал или других отражающих поверхностей).

**Египетский осел:** Сначала ведущий объясняет гостям правила игры: водящий уходит в другую комнату, оставшиеся выбирают «египетского осла», после этого зовут водящего, который задает вопрос: «Кто египетский осел?» Все громко кричат: «Я!». Задача водящего — отгадать, кто же все-таки «египетский осел». Для этого дается три попытки. После того как водящий уходит, ведущий объявляет настоящие правила: когда водящий пытается угадать «осла» первый раз, человек, на которого он показал, говорит, что тот ошибся. Вторая попытка заканчивается тем же результатом. Зато на третьей попытке любой человек, на которого покажет водящий, должен сказать: «Да, действительно, ты угадал, я и есть тот самый египетский осел». После этого человек, которого «угадали», становится ведущим, а водящий присоединяется к остальным игрокам. Самое главное — предупредить всех, что во второй раз, когда бывший водящий будет уже стоять в кругу, на вопрос «Кто египетский осел?» все должны промолчать. Прикол заключается в том, что бывший водящий, не зная настоящих правил игры, во всю глотку заорет - «Я!»

**Бедная киска:** Гости садятся на пол в кружок, доброволец на корточках подползает к одному человеку, трется об него, как кошка, мурлычет и пытается не смеяться. Человек, к которому подползла "кошка", должен не спеша сказать: "Моя бедная киска сегодня больна", гладя ее по голове. Если человек, к которому подползла кошка не засмеялся и сделал все вышесказанное, то "кошка" уползает к другому участнику и повторяет действия, если человек засмеялся, тогда "кошка" садится на его место, а он становится "кошкой". Можно добавить такое условие (если игроков много): каждый, кто засмеялся, становится «бедной киской», побеждает самый стойкий.

**Бегемотики:** Играющие становятся в шеренгу, плечом к плечу, подальше от хрупких и острых предметов, чтобы не травмировать себя и не испортить обстановку. Ведущий становится в начало шеренги. Все повторяют его движения и слова. Ведущий вытягивает правую руку вперед и говорит: "Бегемотики!" при этом трясет рукой. Ведущий дожидается пока это повторит последний участник, затем присаживается на корточки с простертыми руками вперед и спрашивает: "Где?". Ведущий дожидается, пока это повторит последний участник, и затем с криком "Там!" толкает своего соседа с такой силой, чтобы повалилась вся шеренга. Игра завершается дружной свалкой.

**Гипноз:** Нужно чтобы зрители в точности повторяли то, что говорит ведущий. Закройте глаза.  Представьте, что вы в прекрасном саду. Вокруг зелёные деревья, журчащие фонтаны, поют птицы… Вы видите перед собой прекрасную розу. Вам так хочется рассмотреть её поближе. Вы опускаетесь на одно колено.  И вот она перед вами. Она такая красивая. Вы осторожно протягиваете к ней руку, чтобы не пораниться о шипы … О! Что это, в её чашечке застыла капля росы, вам так хочется слизнуть её (нужно чтобы они высунули язык (текст может быть любой: про пустыню и оазис или др., главное, чтобы получилась нужная поза – на четвереньках и с высунутым языком).

 ТОВАРИЩ КАПИТАН! РОТА СТОРОЖЕВЫХ СОБАК ГОТОВА ВЫПОЛНИТЬ  ЛЮБОЕ ВАШЕ ПРИКАЗАНИЕ!

**Палатка:** Для игры нужно два или больше добровольца (но и не меньше зрителей) и один ведущий. Последний усаживает игроков на пол по-турецки и набрасывает каждому на плечи плед или одеяло, требуя укутаться так, чтобы кроме головы ничего не было видно. Потом каждому игроку ставится условие снять самую ненужную ему в этом положении вещь, и выложить ее на пол. Как правило, начинают с часов, а уж потом... Редко быстро догадываются скинуть одеяло. Приз можно дать самому догадливому.

**Семейка Адамс:** Суть в следующем: все, кто никогда не играл в эту игру,  выгоняются за двери и впоследствии запускаются по одному в комнату. Там уже стоят ведущие + новые члены "семьи". Все одновременно начинают ритмично хлопать в ладоши и  говорить в такт хлопкам "Мы семейка Адамс! Чтобы стать членом нашей семьи ты должен(жна) заставить нас аплодировать!!!".  Потом все опускают руки и выжидательно смотрят на "претендента". Суть в том, что они должны повторять за ним АБСОЛЮТНО все слова и движения, которые тот будет делать и говорить. Нетрудно догадаться, что для того, чтобы заставить всех аплодировать, нужно просто похлопать в ладоши. Но доходит это до человека не сразу. А ещё забавней,  если он догадается, что нужно сделать и поймёт, что все вынуждены повторять за ним всё.

**Я,Я:**Количество участников не ограничено (но лучше не меньше 3). Место действия любое (можно играть, просто идя по дороге). Преимущества: очень хорошо расслабляет и веселит (особенно если компания не очень знакомых людей и обстановка напряженная). Правила: участники по очереди, установленной в начале игры, начинают вслух просто говорить "Я". Если кто-нибудь сбивается или просто забывает сказать "Я", ему добавляют к тому, что он говорит "я", еще какое-нибудь слово (в зависимости от того - в какой компании происходит действо). Слова могут быть либо именами существительными, либо прилагательными, деепричастием (не глагол). Например, Я - чешуйчатое, не зарезервированное, многофункциональное сало... . Чем сложнее слова, тем интереснее.

**Фламинго**: Выбирается один доброволец). Перед ним ставят в ряд на одинаковом расстоянии бутылки. Затем ему завязывают глаза и сообщают, что сейчас он должен пройти этот ряд, не задев ни одной бутылки. В то время, как кто-то рассказывает добровольцу задание, другой убирает с пола бутылки. После чего игра начинается. Если в процессе своего путешествия несчастный будет уподобляться гордой птичке фламинго, значит игра удалась и вы получите удовольствие от наблюдения за его вышагиванием.

**Истинный джентльмен:** Из игроков добровольно-принудительно выбирается жертва (парень). Его приводят в заранее подготовленную комнату, где он видит двух девушек, сидящих по краям импровизированной скамьи, собранной из стульев или табуреток, полностью накрытых одеялом. Ведущий сообщает парню, что он должен выбрать из этих двух девушек одну, которая нравится ему больше всего, и сесть на скамью так, чтобы показать, что его избранница ему нравится, но, как истинный джентльмен, не обидеть при этом вторую девушку. Ведущий говорит, что надо воспользоваться языком телодвижений, вспомнить этикет и т.п. чушь, а размышление как это сделать парню дается 20 секунд. 90% из 100%, что парень сядет между девушками. Прикол заключается в том, что девушки сидят на стульях, а между ними стула нет. Туго натянутое одеяло создает иллюзию присутствия стула посредине. В итоге жертва смачно плюхается на пол. Если вы очень не любите этого человека, то заранее под одеялом между стульями можно поместить тазик с водой.

**Боязнь высоты:** Для игры требуются пару парней посильнее и несколько не очень грузных добровольцев (желательно женского пола). Добровольцы выгоняются за дверь и запускаются по одному. Вошедшего ставят на стул, завязывают глаза и сообщают, что сейчас стул будут поднимать, но бояться не надо. Чтобы не было страшно, перед стоящим на стуле становится человек и разрешает положить руки себе на голову - для сохранения равновесия. Соль игры в том, что по команде "поднимаем", мускулистые парни очень медленно и осторожно приподнимают стул буквально на 1-2 см, а человек, на голове которого лежат руки стоящего на стуле, медленно и равномерно приседает. Этим создается эффект поднятия стула на несколько метров вверх. Когда стул поднят на 2 см, а помощник присел так, что руки стоящего на стуле уже не достают до его головы ведущий диким голосом кричит: "Прыгай!". Желательно, чтобы возле стула не было острых, твердых и бьющихся предметов, а также можно подстраховать прыгающего со стула (ведь он считает, что находится на высоте несколько метров).

**Шарико-давилки:** Это народная английская игра. На арену вызываются несколько парней и девушек в равном количестве. Из них формируются пары. Каждой паре выдается по 5-10 надутых воздушных шариков. Партнеры становятся лицом друг к другу и зажимают между собой один шарик. Выигрывает та пара, которая быстрее других лопнет все свои шарики. Руки применять нельзя, шарики лопаются встречными движениями тела, напоминающими сами знаете какой процесс.

**Кенгуру**: Выбирается доброволец. Один ведущий уводит его подальше и объясняет, что он должен будет изображать кенгуру жестами, мимикой и т.п., но не издавая ни звука, а все остальные должны догадаться, что за животное он показывает. В это время второй ведущий рассказывает аудитории, что сейчас жертва будет показывать кенгуру, но все должны притворяться, что они не понимают, что же за животное им показывается. Надо называть любых других животных, но не кенгуру. Это должно быть что-то типа: "Ой, значит, оно прыгает! Так. Наверное, это кролик. Нет!? Странно, ну тогда это обезьяна." Если через 5 минут имитатор еще не будет бросаться на всех с криками: "Вы что?! Не можете отгадать простое животное? Показываю еще раз! Смотрите!", то у него поистине стальные нервы.

**Статуя любви:** Несколько человек выгоняются за дверь и запускаются по одному. Вошедшему показывают парня и девушку и объясняют, что они натурщики и он - скульптор, который должен представить себе статую любви и поставить парня и девушку в соответствии со своей идеей статуи. Когда поза натурщиков будет достаточно извращенной и автор сообщит, что он закончил композицию ему сообщают, что он должен занять место парня или девушки в статуе. Входит следующий, ему говорят, что это статуя любви, но плохая, он ее должен переделать и т.д.

**Шаловливые ручки:** Из числа участников выбирается несколько разнополых пар. Затем все парни из этих пар встают на стулья, а девушки перед ними. Парням снизу в левую или в правую брючину засовывается куриное яйцо. Задача партнерш быстрее других перекатить яйцо из одной брючины в другую. Обычно должно быть сделано 5 "кругов".

**Что вам нравится в соседе справа?:** Все садятся в круг, и ведущий говорит, что сейчас каждый должен сказать, что ему нравится в его соседе справа. Когда все расскажут эти интимный подробности, то ведущий радостно объявляет, что сейчас каждый должен поцеловать своего соседа справа именно в то место, которое ему наиболее приглянулось.

**Кит:** Все становятся в круг и берутся за руки. Желательно, чтобы поблизости не было бьющихся, острых и т.п. предметов. Ведущий говорит на ухо каждому игроку названия двух животных. И объясняет смысл игры: когда он называет какое либо животное, то человек, которому сказали это животное на ухо должен резко присесть, а его соседи справа и слева наоборот, когда почувствуют, что их сосед приседает, должны не допустить этого, поддерживая соседа под руки. Все это желательно делать в довольно быстром темпе, не давая передышек. Прикол заключается в том, что второе животное, которое ведущий говорит игрокам на ухо, у всех одно и тоже - "КИТ". И когда спустя минуту-другую после начала игры ведущий вдруг произносит: "Кит", то все неизбежно должны резко присесть - что приводит к продолжительному валянию по полу.

**Кисочки:** Участники располагаются по кругу на корточках, руки держат на полу перед собой, причём большие пальцы правой и левой руки присоединены друг к другу, а мизинцы к мизинцам соседей. Дети друг у друга спрашивают ласково по кругу: « Наташенька, ты знаешь игру » Кисочки»? Наташенька отвечает ласково: « Нет, Зиночка, я не знаю игру «Кисочки», но сейчас спрошу у Юрочки. Юрочка, ты знаешь игру «Кисочки»? и т. д., пока все не спросят. Когда спрашивают у первого (он же ведущий), тот отвечает: «Нет, не знаю, сейчас спрошу у всех. Ребята, вы знаете игру «Кисочки»? Дети отвечают: «Нет». Ведущий говорит: «А зачем тогда здесь сидите?», при этом слегка толкает плечом тех, кто сидит рядом. Таким образом, весь круг падает.

**У отца было 3 сына:** Все участники (кроме одного) выходят из комнаты. Тот кто остался, получает текст (например: "У отца было 3 сына. Старший - умный был детина, средний был и так и сяк, младший вовсе был дурак.") Игрок должен без слов изобразить то, что прочитал, следующему участнику. Следующий участник передает уже то, что понял (также без слов), следующему игроку. (Участники вызываются по одному). Главное, чтобы каждый последующий игрок видел объяснение только предыдущего игрока. В конце игры участники в обратном порядке рассказывают то, что показали и поняли.

**Испорченный телефон – 2:** Для участия потребуется большая компания. Один ведущий, человек 5-6 играющих (чем больше, тем веселее), остальные зрители. Игроки выходят за дверь. Ведущий вызывает первого из них и зачитывает ему в присутствии зрителей заранее приготовленный небольшой текст (10-12 предложений, не слишком навороченных). Текст читается один раз внятно и не быстро. Задача игрока - пересказать услышанный текст следующему игроку, который до этого находился за дверью. Второй игрок пересказывает третьему то, что сумел запомнить в свою очередь. И так далее. В итоге последний игрок пересказывает зрителям те крохи первоначального текста, которые до него дошли.

**Веревочка:** Необходимо, чтобы большинство собравшихся до этого в игру не играли. В пустой комнате берется длинная веревка, и натягивается лабиринт так, чтобы человек, проходя, где-то присел, где-то переступил. Пригласив очередного игрока из соседней комнаты, ему объясняют, что он должен с завязанными глазами пройти этот лабиринт, перед этим запомнив расположение верёвки. Зрители будут ему подсказывать. Когда игроку завяжут глаза, веревка убирается. Игрок отправляется в путь, переступая и подлезая под несуществующую верёвку. Зрителей заранее просят не выдавать секрет игры.

**Сказка/Да, нет, не знаю**: В компании выбирается жертва и отправляется за дверь. Далее всем объясняются правила. Жертва должна отгадать очень известную русскую сказку, которую якобы загадали друзья. Жертва обязана задавать наводящие вопросы, на которые можно ответить однозначно "да", "нет", "не знаю". Остальные отвечают "да", если вопрос заканчивается на гласную, "нет" - если на согласную, "не знаю" - для "Ъ" и прочих. Таким образом, жертва, задавая вопросы по очереди каждому из играющих, совершенно приходит в тупик в своих логических догадках, именно тогда можно смилостивиться (если все уже вдоволь насмеялись) и сообщить о правилах жертве.

**Спичечное гадание:** Незамужним/неженатым гостям предлагают узнать имя будущего суженого/суженой. Вы даете ей/ему заранее приготовленный коробок спичек, просите выбрать произвольное количество спичек и отломить их головки очень аккуратно и точно. Можно даже придирчиво спички осмотреть и забраковать результат, потребовав повторить еще раз. Оставшиеся палочки жертва должна вставить между верхними и нижними зубами, за уши, в волосы, куда подскажет фантазия. После этого вы подводите жертву к зеркалу, вглядываетесь в нее и заявляете: "Ну и кому ты такая страшная нужна?!"

**Спичечный коробок:**Жертва розыгрыша должна обладать хотя бы зачатками чувства юмора, иначе может смертельно обидеться. Выберите удачный момент и предложите жертве пройти тест на координацию (ловкость, умение и т.п.) Суть заключается в следующем: нужно поднять коробок спичек, используя для этого две спички. Держа их за головки двумя пальцами каждую, упереть их с разных сторон в центр коробка и таким образом поднять его. После нескольких попыток это обычно удается. Далее предлагаете усложнить задачу. В момент, когда коробок уже поднят жертвой и удерживается ею на вытянутых руках, предложите несколько раз топнуть ногой. Если коробок в этот момент падает, то можно повторить попытку. Очень быстро жертва "наловчится" и будет с довольным лицом топать ногой по полу, и держать двумя спичками перед собой коробок. Лицо обычно бывает очень глупое и счастливое, особенно если предварительно поспорить, что жертве это никогда не удастся. Вот здесь и наступает апофеоз. Вы поворачиваетесь лицом к зрителям (чем их больше, тем лучше) и голосом конферансье объявляете: "Вот так в психлечебнице мотоцикл заводят".

**Лучший кондиционер:** Жертву садят на стул с закрытыми глазами. Каждой из них по очереди дают различные фрукты и овощи, жертва быстро определяет, что это за фрукты-овощи и называет их. В конце в руку жертвы дают варёное яйцо. Когда жертва определяет, что это яйцо, с вскриком: "Ой", ему по голове не сильно бьют мокрым узлом, завязанным на конце небольшого полотенца. Второй способ иллюзии: руку с пальцами в пучке прикладываем к голове "жертвы" так, чтоб пальцы слегка коснулись волос и быстро хлопаем другой рукой по тыльной стороне ладони. Затем проводим пальцами по бокам головы "жертвы" сверху вниз так, чтоб слегка касаться волос. Полная иллюзия, что на голове разбили яйцо.

**Прочитайте внимательно:**  Распечатайте эти задания. Каждый присутствующий получает свою копию. Объявите, что тот, кто быстрее все это сделает, получит приз. Задание должно быть следующим:

  Прочитайте задания**:**

  - сосчитать, сколько людей находится в зале, и громко выкрикнуть число
  - попрыгать 10 раз
  - пойти и обнять хорошего друга
  - промяукать 3 раза
  - проговорить вслух русский алфавит
  - закрыть глаза и повернуться на 360 градусов
  - если внимательно прочитали задание, сядьте и сидите тихо.

**Фильм ужасов:**Условия таковы - в кассете пять яиц. Одно из них сырое, предупреждает ведущий. А остальные - вареные. Необходимо разбить яйцо об лоб. Кому попадется сырое, тот самый смелый. (Но вообще-то яйца все вареные, а приз получает просто последний участник - он осознанно шел на риск стать всеобщим посмешищем.)

**МПС:** Обязательно, чтобы хотя бы один человек не знал этой игры. Он и назначается ведущим. Ведущий выходит из комнаты, а остальные участники игры усаживаются по кругу и загадывают одного из присутствующих. После этого ведущий задает участникам игры вопросы о загаданном человеке, пытаясь понять о ком идет речь. Причем вопросы должны быть такими, чтобы ответом было «да» или «нет». Но прикол не в этом. Дело в том, что на самом деле все говорят не об одном человеке, а о человеке, сидящем справа (так, впрочем, и называется игра "Мой Правый Сосед", о чем, естественно, ведущий не догадывается). Игра продолжается до, тех пор, пока ведущего внезапно не осенит, что МПС — это не просто название, и что в его расшифровке и кроется смысл.

**Яйца всмятку:** Принимают участие только мужчины — 4 или 8 человек. Каждому спереди на пояс подвешивается полиэтиленовый мешочек с двумя яйцами так, чтобы он свисал между ног, игроки разбиваются на пары (произвольно или по жребию, желательно, чтобы игроки в парах были одного роста). Далее игроки встают друг перед другом, расставляют ноги и слегка приседают. Дальше все очень просто, они бьются яйцами, у кого яйца разбиваются, тот выбывает. Так проводится полуфинал, финал. Победитель тот, у которого хотя бы одно яйцо остается целым.

**Толстощекий губошлеп:** Реквизит: кулек сосательных конфет (типа "Барбарисок"), Из компании выдвигаются 2 человека. Они начинают по очереди брать из кулька (в руках у ведущего) по конфете, класть ее в рот (глотать не разрешается), и после каждой конфеты обзывать своего соперника "толстощеким губошлепом". Кто больше запихает в рот конфет и при этом скажет "волшебную фразу", тот и победит.

**Мокрые штанишки:** В игре участвуют от 3 до 5 человек. Лучше, если это будут мужчины. Они выходят, встают лицом к аудитории. Ведущий дает каждому по пластиковой бутылке (1,5-2 литровые), которую каждый из них засовывает себе в штаны. Но не целиком, главное, чтоб бутылка держалась. Бутылки заранее подготовлены, дно у них проколото в мелкую и, главное, незаметную дырку. Далее ведущий дает каждому из них по кружке с водой и ложку, которой надо перечерпать воду из кружки себе, в бутылку. Эта операция идет на скорость. Сначала кажется, что они проливают мимо горлышка. Но когда кто-нибудь самый бойкий дочерпывает последнюю ложку, и ведущий просит достать емкости, то глядя на пустую бутылку, понимаешь, что целый стакан вылил себе в штаны.

**Свечку дуй, яблоко жуй:** Вызываются два добровольца, желательно хорошо знакомые друг с другом парни. Остальные стоят вокруг и изображают группу поддержки. Игроки садятся с двух сторон небольшого столика, перед каждым ставится свечка, в руки дается зажигалка (или спички) и яблоко. Задание простое - кто быстрее съест свое яблоко. Но яблоко можно есть только тогда, когда горит твоя свечка. А свечку противник может задуть и тогда игроку, прежде чем еще раз укусить яблоко, придется зажигать ее снова.

**Для умных:** Предложите гостям загадать число от 2 до 10; умножить его на 9; сложить цифры, составляющие полученное двузначное число; отнять 4 (здесь всегда получается 5, но это не конец). Попросите выбрать в алфавите букву, соответствующую полученному числу (получается «Д»). Далее нужно вспомнить страну на эту букву (прикол начинается здесь так как приблизительно 95% загадывают Данию) и, наконец, животного на третью букву из названия страны (большинство загадывают носорога); далее, сделав умное лицо и выдержав паузу, надо сказать: «В Дании носороги не водятся».

**Ханты-мансийская ЭВМ:** Для проведения необходим коробок спичек и некоторая предварительная подготовка. Открываем коробок примерно до середины и на донышке вдоль торцевой стенки пишем в ряд цифры от 0 до 9. На второй строчке пишем какое-либо арифметическое действие (например, «х 2»), на следующей строке — еще одно действие (например, «+32») и т. д. (всего 5—6 — сколько уместится, важно лишь не злоупотреблять делением — трудно считать). Жертве розыгрыша предлагаем показать, как работает х-т ЭВМ. Для этого открываем верхнюю строчку с цифрами и предлагаем задумать любое двузначное число. После открываем вторую строчку и предлагаем выполнить с задуманным числом написанное там арифметическое действие, затем открываем следующую строчку и т.д. В конце концов предлагаем жертве сообщить нам результат вычислений. После того как жертва сделает это, остается только закрыть коробок, перевернуть его «вверх ногами» и снова открыть его — жертва видит заранее написанные крупными буквами слова «Правильно, однако».

**Погода:** Итак, поспорьте, что при помощи 4 спичек вы абсолютно точно сумеете определить время. После этого следует попросить разыгрываемого встать и вытянуть вперед руки. В каждую руку, между большим и указательным пальцем, надо дать по спичке головкой вниз. А потом еще по одной спичке подложить под носки ботинка так, чтобы больше половины спички торчало вперед. После этого как бы невзначай задайте вопрос:
— А кстати, напомни, какой сейчас месяц?
— ...

— бодро ответит жертва.
— А почему ты на лыжах?
Эффект получается потрясающим!

**ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ**

Пояснение: Для краткости водящего иногда будем называть вОдой.

**Вышибалы:** Игровое поле (длиной ~8-10 метров очерчено с двух сторон линиями, за которыми стоят вышибалы (водящие), их задача - выбить мячом игроков с поля, мяч подается поочередно от одного вышибалы к другому, существует масса вариантов игроков. а) вышибалой становится "выбитый" или вновь прибывшии игрок. б) играющие делятся на команды и выбитые игроки уходят с поля пока не будут выбиты все игроки команды, при этом из рук вышибалы может быть поймана "свечка", что означает либо возможность остаться в круге, либо возврат одного из выбитых игроков на поле. с) если предыдущие варианты широко известны, то с этим я столкнулась только однажды - в пионерском лагере. Игроков должно быть достаточно много - не менее 4-5 в каждой из двух команд. В каждой команде - один вышибала (В) и остальные игроки (И) на поле размещаются следующим образом:

¦ ¦ ¦ В1¦ И2 ¦ И1 ¦В2 ¦ ¦ ¦

Каждая из команд поочередно владеет мячом и вышибает игроков противника (И1-И2), выбитые игроки из категории игроков переходят в категорию вышибал, то есть выходят за границы поля в сектор (В1-В2, соответственно), завладеть чужим мячом может только игрок, поймавший "свечку" (мяч пойманный с земли "свечкой" не считается, игрок поймавший такой мяч переходит к вышибалам). Побеждает та команда, в которой еще остались игроки, они же и начинают следующий кон.

**Шаги:**  *(1 вариант)*: Чертится круг диаметром 1,5-2 метра, в который помещаются все участники, водящий подбрасывает мяч как можно выше и бежит дальше от круга, тот из игроков, кому удалось поймать мяч, кричит "стоп" и назначает количество шагов до водящего (шаги могут быть самые разнообразные и в разном количестве, например, 2 "гиганта" и "5 "лилипутов"), если ему после выполнения назначенных шагов удается дотронуться до водящего, он сам становится водящим. Шаги помню только некоторые, но вы можете пофантазировать сами: "Гигантские" - большие шаги в прыжке, "лилипуты" - шаг на полступни, "ниточка" - от мыска к мыску, "утята" - вприсядку, "зонтики" - прыжок с переворотом, "зайчик" - прыжок-ноги вместе).

 *"Шаги" (2 вариант*): круг делится на сектора - страны, пока вОда произносит игровую фразу (опять таки утеряна, придется изобретать) игроки разбегаются. Звучит команда "Стоп!", игроки замирают, далее вода выбирает жертву (как правило ближайшего к нему) и назначает шаги, если угадал, то отрезает от страны проигравшего кусок себе, нет сам отдает часть своей территории (резать можно, только стоя ногой (ногами) на своей территории, а там как дотянешься (круг должен быть достаточно большой).

**Картошка:**  мяч должен быть легким, лучше небольшой надувной. Игроки став в круг перекидывают мяч друг-другу (ловят или отбивают как в игре "волейбол"), тот кто пропускает или роняет мяч становится "картошкой" - садится на корточки в круг и по нему могут производиться удары мячом. Если мяч после удара по "картошке" падает на землю, то он не считается пропущенным и игра возобновляется, если "картошке" удается поймать мяч (наподобие "свечи"), то "картошкой" становится потерявший мяч, а остальные игроки выходят из круга. Последний из двух оставшихся игроков, уронивший мяч на землю, становится первой "жертвой" нового кона.

**Съедобное-несъедобное:** Игровое поле расчерчивается в линеечку, где каждая линеечка отделяется от другой на один шаг (можно играть на широкой лесенке), игроки встают за последнюю черту и водящий бросает им поочередно мяч, называя различные предметы. Если звучит "съедобное" слово игрок должен поймать мяч, "несъедобное" - пропустить или отбросить, при соответствии действий игрока названному слову игрок переходит к следующей черте (на след. ступеньку). Выигрывает и становится водящим тот, кто первый пересечет последнюю черту.

**Я знаю 5 имен:**  по земле чеканят мячом (ладонью), при каждом ударе произнося очередное слово: "Я знаю 5 имен девочек (мальчиков, названий цветов, птиц и так до бесконечности): Маша - раз, Таня - два, Катя - три, "Соня - четыре, Ира - пять", "Я знаю 5 ..." Если игрок ошибается или делает долгую паузу, мяч переходит к другому игроку, когда мяч сделает круг и возвращается к игроку, игра для данного игрока возобновляется с того места, где он прервался ( как это делается в "классиках"), при этом заранее лучше договориться в каком порядке будут называться предметы. Эта игра полезна и без мяча, в домашних условиях.

**Собачка:**  игроки встают в круг, и перебрасывают мяч друг другу, задача "собачки" - завладеть мячом, потерявший мяч сам становится "собачкой". Это ограниченный перечень игр с мячом, его можно дополнить классическими играми в футбол, баскетбол, волейбол, пионербол - отечественное детище для малышей (вариант волейбола, где мяч не отбивается, а ловится)

**Море волнуется раз...:**  Вода стоит спиной к игрокам, которые выделывают всевозможные пассы изображая различные фигуры в движении и произносит слова : "Море волнуется - раз, море волнуется - два, море волнуется - три, морская фигура на месте замри", затем оборачивается, тот кто не успел замереть или пошевелился первый становится водящим.

**Тише едешь...:** один из вариантов "морских фигур", водящий становится на одной стороне игрового поля, игроки в другом ее конце, вода отворачивается и произносит: "Тише едешь - дальше будешь, раз, два, три, стоп" и оборачивается, игроки, которые в этот момент бегут к водящему, должны замереть, тот, кто не успел вовремя остановиться возвращается к стартовой черте. Победитель, первый достигший воды, сам становится водой. Весь интерес заключается в том, что фраза может быть как угодно обрезана (вносится элемент неожиданности), но последним словом все равно должно оставаться "стоп", только после него вода может обернуться.

**Домики:** на поле рисуются кружки-домики, ровно на один меньше количества игроков, вода обходит домики собирая игроков в цепочку и уводит их подальше, при этом рассказывая куда их ведет, после команды "по домам" все бросаются обратно и тот игрок, кому не досталось домика, становится водящим. Я слов совсем не помню, это не особо важно, но вот мой скороспелый вариант начала присказки: "пошли погулять гномики, оставили свои домики: гномик Миша (например), гномик Саша (и т.д., перечисляя всех игроков), пошли они в лес, да заблудились, долго-долго ходили, (далее по вкусу)" затем следует неожиданная команда "по домам" в любом месте рассказа - развивает внимание и реакцию.

**Колечко:** игроки сидят на лавочке и держат ладони сложенные лодочкой перед собой, вода зажимает колечко (можно монетку) в своей "лодочке" и поочередно проходит через всех игроков (можно не раз), вкладывая свои ладони в ладони игроков, незаметно перекладывая одному из них "колечко", затем произносит: "Колечко -колечко выйди на крылечко", задача игрока получившего колечко встать и выйти, став при этом водящим, задача остальных - удержать его, если они, конечно , успеют сообразить - кому это колечко досталось, интересно играть в составе не менее 4-5 человек.

**Я садовником родился:**  водящий становится садовником, остальные выбирают название цветка по вкусу и только на него откликаются. Водящий дает старт словами: "Я садовником родился, не на шутку рассердился, все цветы мне надоели кроме ... (называется временное имя любого из игроков, например "роза"), "Роза должна тут же отреагировать: "Ой" Садовник: "Что с тобой?" Роза: "Влюблена" Садовник: "В кого?" Роза: "В тюльпана" Тюльпан: "Ой" ... И далее диалог продолжается между ним и розой и т.д., среди выбранных полноправно может оказаться садовник, замечу, что на него ложится основная нагрузка, так как имена цветов забываются быстро, а садовника помнят и называют чаще всего. Тот кто ошибся: откликнулся на чужое имя, не откликнулся на свое, или сделал большую паузу - забыл "имена" цветов выбывает и снова садовником дается старт, и т.д., пока не останется два игрока. Как вариант - игроки не выбывают, а отдают "фанты", которые впоследствии разыгрываются (какую-либо личную вещь). Фанты разыгрываются следующим образом: один достает фант, другой (отвернувшись) назначает задание хозяину фанта, которое тот должен выполнить, чтобы получить вещь обратно (спеть, рассказать стишок, покукарекать, попрыгать на одной ножке и т.д., зависит от фонтазии)

**Светофор:**  поле ограничено с 4 сторон (умеренно, завивит от количества игроков), это что-то наподобие пешеходной дрожки, выбегать за пределы которой нельзя. Итак водящий в центре игрового поля отвернувшись назначает цвет, те игроки у которых данный цвет имеется на одежде спокойно переходят, остальные - "нарушители" должны перебежать через "дорогу", осаленный "нарушитель" становится водой.

**Белки-стрелки:**  (кто-то эту игру по ошибке, а может и правильно, называет "казаки-разбойники") Игроки делятся на две команды, "стрелкам" дают время скрыться и затем начинается погоня, поиск ведется по следам-стрелкам расставленным игроками-"стрелками" на поворотах, а может и чаще. Как только последняя "стрелка" найдена и поймана, команды меняются ролями.

**Сыщик ищи вора:**  немного с садистским уклоном, так что своих детей этому учить не стану, вернее предлагаю переиначить его - в качестве наказания использовать не физическую расправу (крапивку, щелчки и т.п.), а тот же набор заданий, что и в "фантах". Итак, в шапку складываются бумажки с ролями: Сыщик, вор, король, судья, палач и т.п. Игроки наугад вынимают бумажки и только "сыщик" предьявляет то, что ему досталось. Теперь он должен найти "вора" среди игроков, если угадывает - судья наказывает "вора", если нет, то "сыщика", "палач" обязан проследить за исполнением приговора.

**Угадай кто: (***названия не знаю)* - водящий стоит спиной к игрокам, кто-то из игроков шлепает его по спине, оборачиваясь водящий видит вытянутые в его сторону руки (с пальцы сложены в "автостоп") и должен угадать, кто его хлопнул, угадает - меняется местами с игроком.

**Чехарда:**  перепрыгивание через друг-друга по цепочке, "Ручеек" тоже всем известен и годится скорее для народных танцев.

**Выше ножки от земли:**  игроки по счету разбегаются и пристраиваются так, чтобы ступнями не касаться земли (садятся, виснут на деревьях и т.д.) Задача водящего осалить того, кто не удержался и коснулся земли, интерес заключается еще в том, что игроки на почтительном расстоянии могут изменять свое месторасположение.

**Бабушка, нитки запутались или Путаница:**  игроки сцепляются руками в круг и путаются, перелезая как только можно друг через друга, пока водящий отвернулся. Затем он должен распутать этот клубок, не размыкая круг.

**Бояре:** Две команды держась за руки идут сначала на встречу друг другу, потом назад и так по очереди. И говорят: - Бояре, а мы к вам пришли, дорогие, а мы к вам пришли - Бояре , а зачем пришли, дорогие , а зачем пришли - Бояре нам невеста нужна, дорогие, нам невеста нужна - Бояре а какая вам мила, дорогие , а какая вам мила -Бояре, нам вот эта мила( показывают на одного из игроков), дорогие, нам вот эта мила -Бояре, она дурочка у нас, дорогие, она дурочка у нас, -Бояре, а мы плетечкой ее,... -Бояре, она плеточки боится,.. -Бояре, а мы прянечка дадим,... -Бояре.у ней зубки болят,... -Бояре, а мы к доктору сведем, ... -Бояре, она доктора боится... -Бояре,не валяйте дурака, отдавайте нам невесту навсегда. "Hевеста" разбегается и пытается прорвать цепочку из рук в противоположной команде, если не прорвет, остается в команде, если прорвет, забирает одного игрока и уходит в свою команду.

**Щука:**  вариант салочек (пятнашек), осаленный прицепляется к воде и вместе они салят следующего, последний осаленный игрок становится водящим.

**?** *(без названия):*  Еще один вариант этой игры, но осаленные замирают на месте, раскрыв руки, они могут быть заново расколдованы, если водящий допустит к ним других игроков, водящим становится последний осаленный.

**Дедушка Водяной:**  (в моей редакции) все встают в круг и ходят вокруг, водящего с закрытыми глазами : "Дедушка Водяной, что сидишь ты под водой! Выгляни на чуточку, на минуточку!" После чего водяной встает и выбирает наугад любого игрока, трогает и пытается угадать - кто это. Если угадал, то угаданный становится "Водяным".

**Третий лишний:**  игроки встают в круг по двое (один за другим) водящий бежит за одним из свободных игроков по внешнему кругу, не пересекая его, игрок может встать перед одной из пар и тогда убегать придется тому, кто оказывается третьим и стоит спиной к границе круга. Осаленный становится водящим.

**Крокодил:** (почему-то) две команды, противоположная команда загадывает слово, часть игроков пытается изобразить его пантомимой, вторая часть - угадать. Если отгадывают, меняются ролями.

*2 вариант: "Дед Мазай"* - вОда отходит, пока игроки договариваются, кого будут изображать, затем подзывают его словами: - Дед Мазай вылезай. - Здравствуйте, ребятки, где вы были, что вы делали? - Где мы были мы не скажем, а что делали -- покажем. После чего водящий должен угадать смысл их действий.

**Hа золотом крыльце сидели...:** Водящий крутится на месте и вокруг себя у земли вращает прыгалками (если длинные, лучше сложить пополам), приговаривая (на каждый оборот по слову): "Hа золотом крыльце сидели царь, царица, король, королица, повар, портной, ... (дальше не помню, но до этого редко дело доходило, если дойдете придумайте сами :) Итак, игроки вокруг должны прыкать через скакалку, кто не успеет, тот водит и до следующей ошибки именуется словом, на котором он запутался в скакалке.

**Цепи кованные:** (сокращенный вариант игры "Бояре"), эта игра отличается только диалогом играющих команд: - Цепи кованные. - Скованы. – Раскуйте нас. – Кем из нас? Далее выбирается игрок, который разбивает чужую цепь.

**Холодно-горячо:**  Вода прячет предмет, который игроки должны найти по его указаниям: холодно, холоднее, теплее, горячо, совсем жарко и т.д., в зависимости от темперамента игроков. (можно играть дома)

**Ворота:**  Вариант жмурок, где водит двое с закрытыми глазами - "стража", меж которых должны пройти остальные игроки, пойманные меняются местами со стражей.

**Людоед:** эта игра стихийно возникла в нашем семейном кругу, может быть существует известный аналог (новое - хорошо забытое старое). Итак, вода ("людоед") сидит с закрытыми глазами и все поочередно его трогают, тот, кого ему удастся схватить за руку, становится "людоедом".

**Испорченный телефон:**  Игроки сидят на скамеечке, водящий произносит шепотом слово первому игроку, который по цепочке намеренно быстро передает его дальше. Вся соль заключается в том, что дойдет до последнего игрока. Далее очередь сдвигается и последний игрок становится первым - вОдой.

**Козел:** (ничего такого оскорбительного, это для малышей) или "*Король":* Игроки встают в круг, водят вокруг Водящего ("козла" или "короля") хоровод со словами: - Шел \_король\_ по лесу, по лесу, по лесу, Hашёл себе пpинцессу, пpинцессу, пpинцессу, (козел из хоpоводавыбиpаетпpинцессу) Давай с тобой попрыгаем, попpыгаем, попpыгаем, (всеми выполняются указанные действия) И ножками подpыгаем, подpыгаем, подpыгаем, И ножками потопаем, потопаем, потопаем, И pучками похлопаем, похлопаем, похлопаем, Головкой покачаем, и снова начинаем... (выбирать принцессу лучше с закрытыми глазами)

**Секреты:** (любимы девочками) - в земле отрывается ямка, на дно кладется фантик (лучше блестящий), на него укладывается что-то наподобе гербария и покрывается все это кусочком стекла, затем засыпается землей. Потом по-секрету девочки показывают свои сокровища друг другу.

**ВЗАПУСКИ!:** Практически любой игровой вид спорта основан на умении хорошо бегать... Так что давайте своими семейными силами постараемся устроить нескучные беговые состязания.

**ПЕРЕБЕЖКИ:** Совсем не надо мчаться со всех ног, стараясь опередить тех, кто бежит рядом. Тут важно другое — показать свою выносливость. Отмеряют дистанцию — и бегут «от флажка до флажка» все вместе, в посильном для всех среднем темпе. Добежали — остановились, разом повернулись и бегут обратно. Так несколько раз. И вот кто-то уже не выдерживает. Устал, не можешь бежать со всеми — остановись, выбывай из игры. С каждой новой перебежкой число бегущих уменьшается; в конце концов определяется победитель.

**ДОГОНЯЛКИ:** Куда как хорошо удалась бы игра на лесной полянке, но можно, конечно, затеять ее в любом дворе, достаточно просторном. Дистанция для бега представляет из себя овал, окружность. Расположитесь вдоль нее на равном расстоянии друг от друга. Сигнал! Все начинают бег одновременно. Кто-то бежит быстрее и нагоняет бегущего впереди. Тот, кого догнали, должен сойти с дистанции.

**АТАКА СО ВСЕХ СТОРОН:** На какое-либо возвышение ставится кегля (городок, булава, да что угодно). В разные стороны отмеряются одинаковые расстояния (скажем, шагов 12—15). Ты с соперником занимаешь исходные позиции. Хлопок в ладоши звучит как выстрел стартового пистолета. Можно сходиться, то есть сбегаться. Кто схватил кеглю, тот победил. Можно устроить соревнование из нескольких попыток. Можно атаковать цель и с трех, с четырех сторон.

**ПЯТЬ В ЛИНИЮ:** Перед тобой, как и перед твоим соперником (или соперниками), расставлены или разложены на земле в линию пять небольших предметов. Это могут быть кегли или городки, мячики или кубики, да просто палочки или чурки... От тебя до первой чурки 2 метра, и от чурки до следующей • чурки тоже 2 метра, так что всего тебе придется пробежать 10 метров, на бегу эти чурки подбирая, и еще 10 метров обратно, бережно к себе их прижимая, чтобы не выпали; без добычи возвращаться не положено, и пока ты будешь подбирать оброненное, твой более осторожный соперник окажется на финише первым.

**В РУКЕ — ЛОЖКА, В ЛОЖКЕ — КАРТОШКА:** И не так-то просто пробежать несколько десятков метров, не уронив эту неожиданную ношу на землю! Ведь бежишь наперегонки с соперником — тут недолго забыть об осторожности. Вместо ложки можно взять две палочки и постараться удерживать картофелину ими. Это, пожалуй, сложнее. Картофелина на земле? Придется задержаться, подобрать ее ложкой же или палочками. (Драматический вариант этой игры, когда картофелину заменяют сырым яйцом, мы не решаемся предложить: с падением на землю яйца игре, скорее всего, конец придет сразу: собрать Шалтая-Болтая не удавалось, как известно, даже всей королевской рати.).

**СКОЛЬКО СЕКУНД В СТАКАНЕ ВОДЫ:** Снова бег наперегонки, снова с ношей. А нести надо ведерко, до краев наполненное водой. (Нет ведерок — возьмите кастрюльки или какие другие посудины, небольшие.) Но в конце пути может выясниться: тот, кто бежал со всех ног, расплескал воды больше других. А вы условились: каждый пролитый стакан воды — это секунда, которая добавляется к результату. (Разумеется, секунд в стакане может быть и больше; это уж как вы сами договоритесь.)

**ПО НИТОЧКЕ:** Те, кто тренирует бегунов-спринтеров, добиваются от своих учеников того, чтобы они ставили ступни ног на дорожку параллельно воображаемой линии бега. Сделаем из этого игру. На земле проводят острой палочкой несколько (по числу участников игры) параллельных прямых линий, отмечающих дистанцию (метров 50—60). Старт! Все бегут наперегонки — важно не только прийти первым, но и пробежать дистанцию «как по ниточке» — так, чтобы следы обязательно попадали на прочерченную прямую. Кстати, легче это удастся тем, кто бежит, высоко поднимая колени, а не волоча ноги.

**И ДЛЯ ОСАНКИ ПОЛЬЗА:** А если положить на голову небольшой мешочек с опилками или песком, сможешь ли ты бежать так быстро, чтобы обогнать всех своих соперников (которые, разумеется, тоже не налегке бегут)? И не уронить, понятное дело, этот мешочек! Если кто-то посмотрит со стороны на вас, бегущих, ваш забавный вид доставит ему немалое удовольствие. Весело будет, думаем, и вам. А еще, поверьте, такие игры-забавы помогают выработать хорошую осанку.

**ПЯТНАШКИ НА ВЕРЕВОЧКЕ:** К столбику (деревца не портить!) привяжите веревку длиной 3—4 метра. Вокруг столбика очертите круг того же радиуса. (Вот и сослужила веревка первую службу.) Внутри круга разбросайте два-три десятка камешков (шишек, палочек и т. п.). Это богатство будет сторожить один из вас, тот, кого вы выберете по жребию. А все остальные (человек пять), расположившись сначала за кругом, пытаются завладеть камешками, вынести их из круга как можно больше. Сторож одной рукой должен держаться за веревку, а вот другая у него свободна для того, чтобы пятнать неосторожных добытчиков. Тот, кого запятнали, из игры выбывает.

**И ВСЕ ГОНЯЮТСЯ ДРУГ ЗА ДРУГОМ!:** Прежде всего вы должны разобраться, кто из вас станет пастухом, кто будет волком (их двое), а кому придется довольствоваться ролью овцы (таких может быть четверо-пятеро). Бросили жребий, сосчитались? Теперь сама игра. Овцам, конечно, надо спасаться от волков. Волкам — гоняться за овцами. А пастуху, оберегая овец, преследовать волков. Пастух выигрывает, если осалит обоих волков (вместе с ним выигрывает и партия овец). Волки победят, если сумеют осалить всех овец. Для того чтобы взять верх над соперниками, необходимо проявить не только проворство, но и хитрость. Не забудьте ограничить размеры «пастбища».

**ВО-РО-БЬИ И ВО-РО-НЫ:** Разделитесь на две команды. Одни из вас будут воробьями, другие — воронами. Но кто-то один не войдет в число ни тех, ни других. На него вы возложите почетную обязанность быть ведущим. Теперь надо провести на земле две черты — шагах в двадцати одна от другой. Так вы обозначите гнезда для команд. Вот они выстроились в два ряда на равном расстоянии от гнезд. Лицом к своему гнезду, спиной к сопернику. Ждут сигнала. Ведущий восклицает: «Вороны!» — и вороны стремглав бросаются к своей черте. А воробьи, мигом обернувшись, пускаются за ними, стараясь осалить. Ведущий запоминает (или кто-то отмечает) число осаленных. Наступает черед воробьев лететь в гнездо. И среди них будут неудачники, которых настигли вороны. И так несколько раз. Ведущий не обязательно выкликает команды строго по очереди — интереснее будет, если он неожиданно назовет одну несколько раз подряд. Важно лишь, чтобы общее число полетов у воробьев и ворон в конце концов вышло одинаковым.

**БИЛЕТ В ОДИН КОНЕЦ:** Любишь кататься? Тебя на спине повезет твой товарищ. До условленного места. Но уж обратно («...люби и саночки возить»!) ты его сам повезешь. Это игра, пожалуй, больше для мальчиков. Если можете составить несколько пар (да хотя бы две), пускайтесь наперегонки. Но даже двое между собой могут потягаться, кто быстрее свезет своего седока; тут придется замерять время. Понятно, что пары надо подбирать подходящими по силе. И дистанцию выберите посильную.

**ГОНКИ ТЯНИТОЛКАЕВ:** Опять пары спорят. Но как странно бежите вы, ребята! Один — лицом вперед, другой — спиной, а сцепились локтями. Пробежали метров 20 — задний ход!

**НЫРЯЙ В ОБРУЧ!:** Гнать обруч желающие всегда найдутся. А вот ты готов взять на себя дело посложнее — на ходу нырять в обруч то с одной, то с другой стороны? Сколько раз сумеешь ты сделать это на дистанции, скажем, 30 метров? А сколько раз удастся это твоему товарищу? Примечание: если по твоей вине обруч упал, у тебя отбирают одно очко (из тех, что ты заработал за удачные нырки), а гонка продолжается с места аварии.

**ПО ИЗВИЛИСТОМУ ПУТИ:** За обручем можно не просто гнаться. Можно заставить его совершать головоломные пируэты. Не испробовать ли такую затею: расставить по прямой линии городки (или любые предметы, могущие их заменить) и прогнать через них обруч змейкой: первый городок остается слева, второй — справа, третий — слева?..

**А ТЕПЕРЬ ЗАБУДЬ ПРО ТО, ЧТО ТЫ УМЕЕШЬ БЕГАТЬ:** Это не так, оказывается, просто, если тебе очень хочется обогнать соперника. Но дистанцию (30— 40 метров) надо именно пройти. Если ты оторвал от земли сразу обе ноги, это уже не ходьба, ты перешел на бег (или прыгаешь) — и проигрываешь сразу, потому что внимательный судья-посредник не дремлет и внимательно следит за каждым.

**ДОРОЖКИ:** Сто лет назад Е. А. Покровский, составивший книгу «Детские игры, преимущественно русские», мог, конечно, полагать, что людей, не видевших игру в «дорожки», найти трудно. Он и не вдается особо в описание этой игры (лишь приводит несколько рисунков, изображающих пути, по которым бегают ребятишки), считая, видимо, более важным сказать о том, как хитроумно, в сущности, это едва ли не примитивное на первый взгляд занятие: действительно, на столь малом пространстве укладывается довольно длинная, как мы теперь бы сказали, дистанция.

***ГОРИ, ГОРИ ЯСНО:.***Действительно, мало кому нынче ведомо, как играть в горелки. А ведь когда-то это была одна из излюбленных игр детей, да и не только детей.

**ПРОСТО ГОРЕЛКИ:.** Играющие становятся попарно, держась за руки, одна пара за другой, а впереди всех — один, кому по жребию досталось гореть. Оборачиваться назад ему нельзя. Стоящие в последней паре по счету «раз, два, три» разнимают руки, бегут вперед и стараются вновь соединиться, обежав водящего-горящего один слева, другой справа. Тот же преследует бегущих, и если ему удастся кого-то поймать, то он становится с пойманным в первую пару, а тому, кто остался один, гореть. Если же горевшему не удалось поймать никого, то та же пара становится впереди других пар, а он горит вновь.

**ДВОЙНЫЕ ГОРЕЛКИ:.** Простой способ игры можно усложнить, играя в двойные горелки. Тогда становятся по четыре человека в ряд. Горит же одна пара. Играть можно с пением: Гори, гори ясно, Чтобы не погасло. Взглянь на небо —птички летят, Колокольчики звенят! Все замолкают, а горящая пара одна продолжает считать: «Раз, два, три!», прихлопывая в ладоши. После слова «три!» обе задние пары разбегаются и стараются соединиться вместе впереди горящей пары. Если это им удается, горит прежняя пара. Если любой из горящих поймал какую-нибудь пару, то горевшая пара соединяется с пойманной; вчетвером они становятся в первый ряд. Непойманная пара горит. Правило: бегущим парам нельзя разъединять руки, а горящая пара не имеет права трогаться с места прежде, чем бегущие пары минуют ее.

**ШВЕДСКИЕ ГОРЕЛКИ:.** Становятся парами, и каждая пара, начиная с головной, получает свой номер по порядку: первая, вторая, третья и т. д. В середине должен быть оставлен как бы коридор для пробега, так что пары не соединяют руки — получается, что все стоят гуськом, в две шеренги. Этой игрой должен кто-то руководить. Он становится впереди, шагах в десяти от первой пары. В обеих руках у него по палочке. Одну за другой он вызывает пары (в любом порядке). Оба из вызванной пары бегут по внутреннему коридору к ведущему, выхватывают из его рук палочки и, обежав стоящие пары с внешней стороны, снова отдают ему эти палочки. Тот, кто отдал свою палочку первым, приносит своей шеренге очко. Когда все пары перебегают, то окажется, что у одной из шеренг больше очков — она и победила. После каждой пробежки шеренги меняются местами: первая становится левой, а левая — правой.

**ПОЙМАЙ, ДОГОНИ!:** А вот несколько забав, основанных на том, что водящий ловит своих партнеров по игре. Итак, «Ловишки» и другие забавы.

**ЛОВИШКИ:.** (Эта игра была записана во Владимирской губернии.) Один из играющих — водящий, ему ловить. Остальные разбегаются. «Кого ловильщик изловит, тот присоединяется к нему и ловит остальных вместе с ним. Изловив третьего, они ловят четвертого, пятого и т. д., пока не переловят всех. После того игра начинается снова». В Германии бытовала похожая игра — под названием «Роланд».

**ЧЕТЫРЕ УГЛА:** У этой игры были в разных местах разные названия: «Уголки», «Угольники», «Кумушка», «Ключи». Главное в игре остается неизменным; играют пять человек; четыре становятся по углам, а пятый (иногда его зовут мышкой) посредине. Он водит. По его слову стоящие по углам меняются местами, перебегая из угла в угол. А водящий в это время старается занять какой-нибудь на несколько мгновений освободившийся угол. Тот, кто в конце концов остался без угла, сам теперь водит.

**ДЕДУШКА-РОЖОК:.** Выбранному по жребию водящему, то есть дедушке-рожку, чародею, колдуну, «отводится дом, в котором он сидит смирно до поры до времени». Остальные игроки, разбившиеся на две группы поровну, отходят в разные стороны от этого дома — на расстояние 15—25 шагов. «При этом каждая партия проводит для себя черту или кладет жердь, обозначая тем каждый свой дом. Свободное пространство между этими чертами, или домами, называется полем». Дедушка-рожок из своего дома спрашивает: «Кто меня боится?» — «Никто!» — отвечают игроки и перебегают через поле, да еще дразнят водящего: «Дедушка-рожок, на плече дыру прожег!» А тот ловит бегущих и отводит их в свой дом, из которого они выйти не могут. Правда, можно выручить пойманных: «Пока вожак занят ловлей кого-нибудь из бегущих, один из товарищей подбегает к дому колдуна, дотрагивается рукой до пойманных, и тогда каждый из них считается вырученным, после чего может беспрепятственно выйти из дома водильщика и присоединяется к своей прежней группе».

**ЧУР НА ДЕРЕВЕ**! Выбирают такое место, где есть несколько деревьев. Один встает в середину между деревьями, а другие становятся возле деревьев и начинают перебегать от дерева к дереву. Стоящий посредине должен их ловить, пока бегущий не подбежал еще к дереву и не сказал: «Чур на дереве!» Пойманный становится водырем, а водырь занимает его место у дерева.

**ИЗ ИГР, ЗАПИСАННЫХ В.И. ДАЛЕМ**

**ЗАЙЧИК:** Выбирают зайчика и обступают его хороводом. Зайчик все время пляшет, поглядывая, как бы выпрыгнуть из круга; а хоровод ходит кругом, напевая:

Заинька, попляши,

Серенький, поскачи,

Кружком, бочком повернись,

Кружком, бочком повернись!

Заинька, в ладоши,

Серенький, в ладоши,

Кружком, бочком повернись,

Кружком, бочком повернись!

Есть зайцу куда выскочить,

Есть серому куда выскочить,

Кружком, бочком повернись,

Кружком, бочком повернись!

При этом некоторые из играющих ослабляют руки, указывая, где зайчик может прорваться. Зайчик припадает к земле, высматривает место, откуда выскочить, и, прорвавшись там, где не ждали, убегает.

**ГУСИ-ЛЕБЕДИ:** Выбрав двух или одного волка, смотря по числу детей, выбирают вожака, того, который заводит, то есть начинает игру. Все остальные представляют гусей.

 Вожак становится на одном конце, гуси — на другом, а волки в стороне прячутся.

 Вожак похаживает, поглядывает и, как заметит волков, бежит на свое место, хлопает руками, крича:

 Вожак. Гуси-лебеди, домой!

 Гуси. Почто?

 Вожак. Бегите, летите домой, Стоят волки за горой!

 Гуси. А чего волкам надо?

 Вожак. Серых гусей щипать Да косточки глодать.

 Гуси бегут, гогоча: «Га-га-га-га!»

 Волки выскакивают из-за горы и бросаются на гусей; которых поймают, тех отводят за гору, и игра начинается снова. Всего лучше в гусей-лебедей играть на воле, в саду.

**ПРЫГ-СКОК:**Прыжки пережили века и как самостоятельные виды спорта, и как составная часть практически всех спортивных игр и занятий. Неудивительно, что прыжки разнообразно представлены и в репертуаре детских игр. Вспомните, как вы сами любили в детстве куда-нибудь залезть и оттуда спрыгнуть, как любили прыгать вы через лужи и канавы!

**СО СКАКАЛКОЙ:** Прыгалки подбираются по росту. Если они длинны, можно несколько раз обмотать веревку вокруг кистей рук. Определяют нужную длину скакалки так: нужно встать на ее середину, расставив ноги на ширину плеч, и натянуть скакалку вдоль тела. Концы должны быть на уровне пояса. Если нет специальной скакалки, можно приспособить обычную веревку, но не слишком легкую. Вначале прыжки выполняются в медленном темпе, а затем темп возрастает. Прыгать можно на обеих ногах, на одной ноге, с чередованием ног, немного сгибая при этом колено, свободно или высоко поднимая его или «откидывая» свободную ногу вперед или назад. Можно прыжки чередовать — два прыжка на двух ногах, затем два на одной и т. д. Можно выполнять прыжки бегом и имитировать бег на месте... Эти упражнения самые простые. Тот, кто овладеет ими, может сам составлять комбинации. Приглядимся к тому, как скачут наши дети. Возможно, нам удастся внести разнообразие в их забаву, если мы подскажем им, что прыгать можно: на одной ноге; то на одной ноге, то на другой; «и двумя ногами вместе»; вдвоем через одну прыгалку, вращая ее вместе (можно при этом держаться друг за друга свободными руками, можно прыгать лицом друг к другу, можно спиной); вдвоем через одну прыгалку, но так, чтобы вращал ее один; целой компанией: двое вращают длинную прыгалку, а остальные или поодиночке, или парами прыгают.

**Моргалы:** Все садятся в круг на стулья. Народу должно быть нечетное количество. Итак. Сначала желающие садятся на стулья, оставив один стул незанятым, потом оставшиеся встают за стульями, руки за спиной. Соответственно, у одного пары нет. Его задача - незаметно подмигивать сидящим. Задача сидящего - увидеть, что ему подмигивают, и быстро пересесть на свободный стул. Задача стоящих за стульями - увидеть, что его паре подмигивают, и успеть ее удержать, положив ей руки на плечи. Если он не успевает, то он остается без пары, и сам начинает моргать.

**Приз на три**: Два участника стоят друг против друга - перед ними на стуле лежит приз. Ведущий считает: раз, два, три...ста, раз, два, три....надцать, раз, два, три...дцать и т.д. Побеждает тот, кто окажется внимательней и первым возьмет приз, когда ведущий скажет три.

**Огурец:** Выбирается один ведущий, а все остальные становятся в очень тесный круг (плечом к плечу). Причем руки игроков должны находится сзади. Суть игры: нужно незаметно передавать за спинами огурец и при каждом удобном случае откусывать от него по кусочку. А задача ведущего - отгадать, в чьих руках находится огурец. Если ведущий отгадал, то пойманный им игрок становится на его место. Игра продолжается до тех пор, пока не съеден огурец.

**Мяукаем и хрюкаем:** Игроков делят на две команды, завязывают им глаза и перемешивают их между собой. Остальные гости образуют круг. Одна команда "мяукает", другая - "хрюкает". Необходимо как можно быстрее собраться своей командой в "кучу", не выходя из круга.

**Королева:** Игра с мячом, в нее обычно играют девочки. По очереди ударяя мячом о стену, перепрыгивают через отскочивший на землю мяч, если прыжок не удается игроку присваивают имя по очередному слову ключевой фразы. Как только фраза заканчивается игрок выбывает из игры.

**Казаки-разбойники:**

**Фанты:**

**Цвета:** Игроки становятся в круг. Ведущий командует: "Коснитесь жёлтого, раз, два, три!" Игроки как можно быстрее стараются взяться за вещь (предмет, часть тела ) остальных участников в круге. Кто не успел - выбывает из игры. Ведущий снова повторяет команду, но уже с новым цветом. Побеждает оставшийся последним.

**Прокатись на мяче:** Все участники соревнования выстраиваются в команды по 3 человека. Каждая "тройка" игроков получает тугой волейбольный мяч. По сигналу ведущего один из игроков тройки, поддерживаемый под локти двумя другими игроками, переступая на мяче, катит его. Группа, первая дошедшая до финиша, побеждает.

**Почтальоны:** Командная игра. Перед каждой командой на расстоянии 5-7 метров на полу лежит толстый лист бумаги, разделенный на клетки, в которых написаны окончания имен (тя; ня; ля и т.д.). Другой лист бумаги с первой половиной названия имен заранее разрезается на части в виде открыток, которые складываются в заплечные сумки. Первые номера команд надевают сумки на плечо, по сигналу ведущего спешат к бумажному листу на полу -адресату, вынимают из сумки открытку с первой половиной имени и приставляют ее к нужному окончанию. Вернувшись, передают сумку следующему игроку своей команды. Команда, чья почта быстрее найдет свой адресат, побеждает в игре.

**Путешествие в темноте:**  Для этой игры потребуются кегли и повязки на глаза по количеству участников. Игра командная. Кегли расставляются "змейкой" перед каждой командой. Команды, взявшись за руки, с завязанными глазами пытаются пройти дистанцию, не задев кегли. У чьей команды окажется меньше сбитых кеглей, та и победит в "путешествии". Сколько не сбитых кеглей - столько очков.

**Космонавты:** По краям площадки чертят 6-8 треугольников - "ракетодромов". Внутри каждого из них рисуют круги - "ракеты", но обязательно на несколько кругов меньше, чем играющих. Все участники встают в круг в центре площадки. По команде ведущего идут по кругу, взявшись за руки, говоря слова: "Ждут нас быстрые ракеты для прогулок по планетам. На какую захотим, на такую полетим! Но в игре один секрет: опоздавшим места нет!" После этого все бегут к "ракетодрому" и занимают места в "ракетах". Кто не успел занять место - выбывает из игры.

**Кто самый ловкий?:** Расставьте фигурки на полу. Все ходят по кругу под музыку за ведущим и по свистку или как прекратилась музыка должны схватить фигурку. Кому не досталось, тот выходит из игры. Количество фигурок уменьшается каждый раз на одну.

**Пожарные:** Выверните рукава двух курток и повесьте их на спинки стульев. Стулья поставьте на расстоянии одного метра спинками друг к другу. Под стульями положите веревочку длиной два метра. Оба участника стоят у своих стульев. По сигналу они должны взять куртки, вывернуть рукава, надеть, застегнуть все пуговицы. Потом обежать вокруг стула соперника, сесть на свой стул и дернуть за веревочку.

**Соревнования телефонистов: Д**ве группы играющих 10-12 человек рассаживаются двумя параллельными рядами. Руководитель подбирает труднопроизносимую скороговорку и сообщает ее (по секрету) первому в каждой команде. По сигналу руководителя первые в ряду начинают передавать ее на ухо второму, второй-третьему и так до последнего. Последний, получив "телефонограмму", должен встать и громко и внятно произнести скороговорку. Выигрывает та команда, которая быстрее передаст скороговорку по цепи и представитель которой точнее и лучше ее произнесет.

 Скороговорки
- Расскажи мне про покупку.- Про какую про покупку? Про покупку, про покупку, про покупочку свою;
- Сорок сорок съели сырок с красивою красною коркой, сорок сорок в короткий срок слетелись и сели под горкой;
- Променяла Прасковья караси на три пары чистокровных поросят, пробежали поросята по росе, простудились поросята, да не все;
- Рапортовал, да не дорапортовал, а стал дорапортавывать-зарапортовался;
- Наш чеботарь всем чеботарям чеботарь, никому нашего чеботаря не перечеботарить.

**Найди место:**В ряд ставят стулья, сиденьями поочередно в разные стороны. Водящий берет длинную палку и начинает обходить сидящих на стульях. Если около кого-то он стукнет палкой об пол, этот играющий должен встать со стула и пойти следом за водящим. Так водящий ходит вокруг стульев, стучит то тут, то там, и вот за ним следует целая свита. Водящий начинает удаляться от стульев, ходит кругами, змейкой; остальные повторяют все за ним. Вдруг, в неожиданный для всех момент, Водящий дважды стучит по полу. Это сигнал к тому, чтобы все немедленно заняли свои места. А это теперь не так-то просто, поскольку стулья смотрят в разные стороны. Сам водящий старается занять место одним из первых. Теперь водит тот, кому не досталось места.

**Веревочка:**Два стула ставятся спинками друг к другу, под ними продергивается веревочка. По команде ведущего два участника ходят вокруг своих стульев. По команде садятся на свой стул и выдергивают из-под него веревочку. Игра проводится до трех раз. Кто побеждает дважды - получает приз.

**Кегля:**Играющий становится перед стулом с кеглей, идет 8-10 шагов вперед, останавливается. Затем ему завязывают глаза, предлагают повернуться вокруг себя один - два раза, пройти обратно то же количество шагов обратно к стулу и, подняв руку, сверху опустить ее на кеглю.

**Путешествие:**Цветным мелом на полу рисуется несколько пересекающихся, переплетающихся "тропинок" разного цвета. Игроки, выбрав свою "тропинку", стараются как можно быстрее дойти, добраться до конца пути. Кто первым окажется у цели - победитель.

**Веселые мартышки:**Ведущий говорит слова: "Мы - веселые мартышки, мы играем громко слишком. Мы в ладоши хлопаем, мы ногами топаем, надуваем щечки, скачем на носочках и друг другу даже язычки покажем. Дружно прыгнем к потолку, пальчик поднесем к виску. Оттопырим ушки, хвостик на макушке. Шире рот откроем, гримасы все состроим. Как скажу я цифру 3, - все с гримасами замри.". Игроки повторяют всё за ведущим.

**«У»:** Все становятся в круг. Кто-то первый показывает. пальцем на игрока из круга с криком "У". Указанный игрок должен поднять вверх руки, сжать кулаки и немного согнуть их в локтях (изображая как культурист показывает бицепсы); по одному игроку с каждой из сторон от выбранного игрока (назовем его "культурист") должны сделать следующие движения: одна рука на пояс (та, которая к "культуристу"), а вторая поднимается вверх, но не сгибается в локте, туловище наклоняется к "культуристу". Все эти движения сопровождаются криками "У". Кто "тормознул" или проворонил, или выгнулся не в ту сторону, или две руки вместо одной поднял — выбывает. И так продолжается до тех пока не останется два человека.

**РУССКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ**

**КОШКИ-МЫШКИ**

Для игры выбираются два человека: один – «кошка», другой – «мышка». В некоторых случаях количество «кошек» и «мышек» может быть больше. Это делается для того, чтобы оживить игру.

Все остальные играющие встают в круг, взявшись за руки, образуя «ворота». Задача «кошки» догнать (дотронуться рукой) «мышку». При этом «мышка» и «кошка» могут бегать внутри круга и снаружи. Играющие, стоящие в кругу, сочувствуют «мышке» и чем могут помогают ей. Например, пропустив через «ворота» «мышку» в круг, они могут закрыть их для «кошки». Или если «мышка» выбегает из «дома», «кошку» можно там запереть, т.е. опустить, закрыть все «ворота».

Игра эта не проста, особенно для «кошки». Пусть «кошка» проявит и умение бегать, и свою хитрость, и сноровку. Когда «кошка» поймает «мышку», из числа играющих выбирается новая пара.

**У МЕДВЕДЯ ВО БОРУ**

На площадке чертятся две линии на расстоянии 6–8 метров друг от друга. За одной линией стоит водящий – «медведь», за другой – «дом», в котором живут дети. Дети выходят из «дома» в «лес» собирать грибы и ягоды. Они подходят к медвежьей берлоге со словами:

«У медведя во бору

Грибы, ягоды беру.

А медведь не спит,

Все на нас глядит».

На последних словах «медведь» выскакивает из «берлоги» и старается осалить убегающих в свой дом детей. Осаленный «медведем» игрок становится «медведем».

**12 ПАЛОЧЕК**

Для этой игры нужна дощечка и 12 палочек. Дощечку кладут на плоский камень или небольшое бревнышко, чтобы получилось подобие качелей. Все играющие собираются около этих «качелей». На нижний конец доски кладут 12 палочек, а по верхнему один из играющих ударяет так, чтобы все палочки разлетелись. Водящий собирает палочки, а играющие в это время убегают и прячутся. Когда палочки собраны и уложены на дощечку, водящий отправляется искать спрятавшихся. Найденный игрок выбывает из игры. Любой из спрятавшихся игроков может незаметно для водящего подкрасться к «качелям» и вновь разбросать палочки. Ударяя по дощечке, он должен выкрикнуть имя водящего. Водящий вновь собирает палочки, а все играющие снова прячутся. Игра заканчивается, когда все спрятавшие игроки найдены, а водящий сумел сохранить свои палочки. Последний найденный игрок становится водящим

**ИГРЫ С ЗАЛОМ**

 **«ОХОТА НА ЛЬВА»**

**Правила.** Ведущий произносит слова, участники повторяют за ним. Все слова иллюстрируются движениями.

*Мы охотились на льва, не боимся мы его.*

*У нас огромное ружье и отличный меч*— *во!*

*Ах, что это? Ах, кто это?*

*Над ним не пролететь, под ним не проползти,*

*Его не обойти! А*— *да это же трава (река, гора, болото и т. д.)*

*Ну что, идем? Идем!*

*Ах, что это? Ах, кто это?*

*Глазищи — во! Усищи — во! Зубищи*— *во! (и т. д.).*

*Ах, да это же лев! Ну что, бежим? Бежим!*

Главным принципом игры являются движения, которыми вы сопровождаете слова. Чём интереснее будут движения, тем интересней игра.

**«ПРО КИТАЙЦЕВ»**

Принцип приведения аналогичен предыдущей игре, но ее нужно петь (мотив можете придумать сами). В игре рассказывается об утре в Китае. Её можно повторить семь раз — соответственно семи дням наделил при этом с каждым разом темп исполнения увеличивается, надо говорить быстрее и быстрее.

*Солнце встает над рекой Хуан-хе*

*Китайцы на работу идут.*

*Горсть риса в руке, портрет Мао несут*

*И песенку веселую поют:*

*У-няня-няня, уня-уня-уняня (повторить 4 раза).*

 **«ОБСЕРВАТОРИЯ»**

Ведущий: «*Мы идем в обсерваторию* **(топ-топ),**

*открываем дверь* **(кх-хххх),**

*заходим* **(топ-топ),**

*достаем телескоп* **(уууууу),**

*протираем окно* **(шик-шик),**

*смотрим на небо, видим одну звездочку* **(чпок),**

*много звезд* **(чпок-чпок-чпок).**

*Пролетел метеорит* **(у-у-у)**

*Приземлилась летающая тарелка* **(уа-уа-уа).**

*Из нее вышел инопланетянин и спросил:* **«А что это Вы тут делаете?».**

*Мы ему отвечаем:* **«Играем в „Обсерваторию"».**

**«А это как?»** *— спрашивает у нас инопланетянин.* **«Сейчас покажем».**

В игре каждое слово сопровождается соответствующими движениями.

Роль инопланетянина исполняет любой ребенок, вызванный ведущим из зала.

**"ГОЛ - МИМО"**

Зал делится на две половины. Ведущий поочерёдно показывает то левую, то правую руку. Дети, исходя из того, какая рука показывается, кричат:

     Правая половина зала - Гол! (поднята правая рука)

     Левая половина зала - Мимо! (поднята левая рука)

     Если ведущий поднимает вверх обе руки, дети кричат -"штанга"

Главное для игроков, не запутаться, так как ведущий может поднять правую руку, но показать ею на левую половину зала. И наоборот.

**"СЛОН"**

Ведущий спрашивает у детей: - Вы знаете как чихает слон? А хотите узнать?

Зал делится на три равные части, и каждая группа разучивает свое слово:

     Первая группа - ящики.

     Вторая группа - хрящики.

     Третья группа - потащили.

И затем по взмаху руки ведущего, все дети кричат одновременно - но каждая группа свое слово.

Вот так чихает слон.

**"ПАРОВОЗ"**

Зал делится на две половины. По взмаху руки ведущего одна половина хлопает в ладоши обычно. Вторая часть детей хлопает в ладоши, сложив их "лодочкой". Ведущий поочерёдно взмахивает то левой, то правой рукой. Реагируя на взмах руки - зал поочерёдно хлопает, изображая стук колёс поезда, постепенно убыстряя темп. Если ведущий поднимает вверх над головой обе руки - дети кричат "ТУ-ТУ"!!!

Здесь можно напомнить детям, как они добирались в лагерь, что пережили в дороге. Эта игра очень хороша для самого начала, не только начала дела, но и начала смены.

**ЗАГАДКИ - НЕСКЛАДУШКИ**

*Ребята должны правильно продолжить предложение.*

                     ведущий

                     Ночью, голову задрав,

                     Воет серый злой ........ (отвечают дети)

                     Кто в малине знает толк?

                     Ну конечно серый....... (отвечают дети)

                     Кто любит по ветвям носиться?

                     Конечно, рыжая........... (отвечают дети)

                     Все преграды одолев,

                     Бьёт копытом верный..........(отвечают дети)

                     Зимой кору с деревьев ест?

                     Ну конечно серый.......... (отвечают дети)

                     Дубовый жёлудь любит он.

                     Конечно - это дикий..........(отвечают дети)

**"ДЖОН - БРАУН - БОЙ"**

Данная игра-песня разучивается с детьми заранее, и пропевается. По мере пения слова (с конца фразы) заменяются хлопками в ладоши (количество хлопков соответствует количеству слогов).

Джон-Браун-Бой намазал лыжи один раз.

Джон-Браун-Бой намазал лыжи один раз.

Джон-Браун-Бой намазал лыжи один раз.

И уехал на Кавказ.

Джон-Браун-Бой намазал лыжи один (хлопок)

Джон-Браун-Бой намазал лыжи один (хлопок)

Джон-Браун-Бой намазал лыжи один (хлопок)

И уехал на Кавказ.

Джон-Браун-Бой намазал лыжи (хлопок, хлопок)

Джон-Браун-Бой намазал (хлопок, хлопок, хлопок)

И так далее...

**"КАЧЕЛИ"**

Слова игры разучиваются с детьми заранее и в первый раз просто поются.

ведущий

*дети*

Лучшие качели? - *Дикие лианы.*

Это с колыбели - *Знают обезьяны.*

Кто весь век качается? - *Да! Да! Да!*

Тот не огорчается - *Никогда!*

После того как дети запомнили свои слова, к каждой фразе добавляется свое движение:

1 строка - дети ничего не делают;

2 строка - дети на свои слова хлопают в ладоши;

3 строка - дети на свои слова подпрыгивают на месте;

4 строка - дети и хлопают и подпрыгивают.

После этой игры ведущий вполне может поблагодарить детей за доставленное зрелище - увидеть столько обезьянок в одном месте.

**"ИНОСТРАННЫЕ ЯЗЫКИ"**

Ведущий предлагает детям выучить новые иностранные языки в дополнение к тем, которые они знают. А для этого нужно взять всем известную песню:

Жили у бабуси

Два веселых гуся.

Один серый, другой белый.

Два веселых гуся.

И попробовать спеть ее на другом языке. А сделать это очень просто: все гласные в словах необходимо поменять на какую нибудь одну. Если заменить все гласные на "А", то на английском языке эта песня будет выглядеть так:

Жала а бабаса

Два васалахгаса.

Адан сарай, драгайбалай.

Два васалахгаса.

Польский - "Э";

Испанский - "И";

Французский - "Ю";

Немецкий - "У";

Английский - "А";

Японский - "Я";

И так далее. Только потренируйтесь сами заранее. Вы работаете с микрофоном, а значит вас слышно лучше всего. Учтите это и не ошибайтесь.

**"КАВАЛЕРИЯ"**

Играющие вслед за ведущим повторяют слова и движения, постепенно увеличивая общий темп.

**Слова**

**Действия**

Раз, два, три, четыре, пять, шесть, семь, восемь!

Топают ногами.

Трах-трах-пулемет!

Сжатыми кулаками изображают стрельбу.

Выше-выше самолет!

Подбрасывают ладонями к верху невидимый шар.

Бум, артиллерия!

Хлопают в ладоши.

Несется кавалерия! Ура!

Размахивают воображаемой шашкой.

**"ИППОДРОМ"**

Ведущий: Есть ли у вас ладони? Покажите.

Играющие показывают свои ладошки.

Ведущий: А колени? Хлопните ладошками по коленям.

Играющие хлопают ладонями по коленям.

Ведущий: Отлично. Именно так выходят кони на поле ипподрома. Повторяйте движения за мной.

Играющие вместе с ведущим размеренно хлопают по коленям, имитируя топот копыт.

Ведущий: Кони выходят на старт. Трибуны ревут.

Играющие имитируют крики и возгласы поддержки.

Ведущий: Внимание! На старт! Марш!

Играющие вместе с ведущим постепенно убыстряют "бег".

Ведущий: Барьер!

Играющие делают один хлопок сразу двумя ладонями.

Ведущий: Двойной барьер!

Играющие делают два хлопка сразу двумя ладонями.

Ведущий: Бежим по мостовой.

Играющие вместе с ведущим поочередно ударяют себя кулаками в грудь.

Ведущий: Бежим по траве.

Играющие трут ладонью о ладонь.

Ведущий: Трибуны пани.

Девочки кричат слова поддержки свои коням: "Давай, давай!", "Эгей!" и так далее.

Ведущий: Трибуны панов.

Мальчики кричат слова поддержки свои коням: "Давай, давай!", "Эгей!" и так далее.

Ведущий: Скоро финиш.

Играющие вместе с ведущим убыстряют удары по коленям.

Ведущий: Финиш! Награждение победителей!

Все хлопают в ладоши.

**"ОРЛЯТСКИЙ ДОЖДИК"**

     Что бы удобней было поздравлять и радоваться победам своих друзей и товарищей, хлопать можно необычным способом:

     1. По левой ладошке легко постукиваем указательным пальцем правой руки.

     2. Потом добавляем второй палец и постукиваем двумя.

     3. Затем три пальца.

     4. Четыре.

     5. Пять.

     6. Хлопаем всей ладонью.

     7. Хлопаем только пальцами.

     8. Убираем один палец и стучи четырьмя.

     9. Три пальца.

     10. Два.

     11. Один.

     Такие аплодисменты действительно напоминают шум дождя, за что и получили такое название. Не забывайте, что аплодисменты самим себе станут большим подарком и для вас и для ваших детей.

**«ШЕЛ ПО КРЫШЕ ВОРОБЕЙ…»**

Ведущий: Шел по крыше воробей!
Дети (хором): Бей, бей, бей!
Ведущий: Собирал себе друзей!
Дети: Зей, зей, зей!
Ведущий: Много, много, много нас!
Дети: Нас, нас, нас!
Ведущий: Встанут … (называет любые имена) все сейчас!
Ребята, носящие названные имена, встают, раскланиваются.

С помощью этой кричалки можно плавно перейти к исполнению любой песни оргпериода.
Каждую фразу, произнесенную ведущим, ребята повторяют хором.
- О, Але!
- Олесбамбалас!
- О савасаваимба!
- О кикилсбамба,
- О, я бананы ем!
- О, апельсины ем!
- Настроенье каково?
Дети: Во! (показывают большим пальцем)
Ведущий: Все такого мнения?
Дети: Все, без исключения!
Ведущий: Может, сядем, отдохнем?
Дети: Лучше песенку споем!

**«ЛЕТИТ ПО НЕБУ ШАР»**

Летит, летит по небу шар,
По небу шар летит.
Но знаем мы: до неба шар
Никак не долетит.
Сначала слово «летит» заменяется движением, напоминающим взмах крыльев. Во втором исполнении – слово «небо» заменяется движением большого пальца вверх. Затем при слове «шар» обеими руками перед собой очерчивается большой круг. В следующем исполнении слово «знаем» заменяется постукиванием пальца по лбу; при слове «мы» - обе руки прижать к груди, при слове «никак» - отрицательно покачать головой. Самым интересным является последнее исполнение песенки, где главной задачей участников является не сбиться и правильно показать движением нужное слово. Хором здесь повторяются лишь «по», «но», «до». Можно предложить ускорить темп игры.

 **«ЛАВАТА»**

Дружно танцуем мы!
Тра-та-та, тра-та-та!
Танец веселый наш –
Это «Лавата».
- Мои ручки хороши, а у соседа – лучше!
Еще раз поют песенку и идут в хороводе.
- Мои коленки хороши, а у соседа – лучше!
(ушки, щечки, носик и т.д.)
Можно по-другому:
- Ручки были?
- Были!
- А колени?
- Нет!
- Беремся за колени соседа и идем кругу.

**«ОРКЕСТР»**

Участники игры разбиваются на группы, в зависимости от того, сколько инструментов вы собираетесь включить в свой оркестр. Но основными инструментами считаются: гитара, цимбалы, пианино, барабан.
Дирижер поет:
Зешафе оф музыканто
О контрасспэрос, спэрос…
(указывает на какую-нибудь группу, например, «гитару»)
Группа:
Гита, гита, гитара!
(2 раза показывает исполнение на гитаре)
Когда каждая группа исполнит свою партию, дирижер в последний раз поет:
Зешафе оф музыканто
О контрасспэрос, оркестро!
После этих слов группы начинают все вместе исполнять свои партии, получается замечательный «оркестр»!

**«ГРУЗИНСКИЙ ХОР»**

Игра по принципу игры «Оркестр».
1-я группа: О сервер пупа, пупа, пупа…
2-я группа: Дзюмбоквеликомитоликомикадзе…
3-я группа: Пи-пи плясипупа…
4-я группа: Ква-ква, ква-кварадзе…
Первая группа начинает хор со своей фразы, повторяя ее непрерывно, не останавливаясь. Как только первая фраза прозвучала 1-2 раза, в хор вступает вторая группа. Затем присоединяются друг за другом третья и четвертая группы.

 **«ГНОМ»**

Зал делится на 2 группы.
***Ведущий:***На маленькой поляночке
Стоит высокий дом,
А в том веселом доме
Живет веселый гном.
Гном, гном, как тебя зовет?
***Дети (1-я половина зала):***Петька, у тебя рубашка в клетку,
Я пришел к вам, детки,
Чтобы съесть конфетку!
***Дети (2-я половина зала):***
Васька, у тебя штаны (трусы) в горошек,
Я пришел из сказки,
Потому что я хороший!

**«ЕДУ НА ТАНКЕ» («Корова»)**

Еду на тан-ке,

Ви-жу ко-ро-ву,

В шап-ке-ушан-ке,

С ро-гом здо-ро-вым.

Здрав-ствуй, ко-ро-ва,

Как по-жи-ва-ешь?

Do you speak English?

Чё об-зы-ва-ешь?

Плы-ву в под-вод-ной лод-ке,

Сно-ва ко-ро-ва,

В мас-ке и лас-тах,

С ро-гом здо-ро-вым.

Здрав-ствуй, ко-ро-ва,

Как по-жи-ва-ешь?

SprechenSieDeutsch?

Чё об-зы-ва-ешь?

Ле-чу на вер-то-лё-те,

Сно-ва ко-ро-ва

На па-ра-шю-те,

С ви-дом су-ро-вым.

Здрав-ствуй, ко-ро-ва,

Ку-да про-ле-та-ешь?

Ас-са-лам Але-кум,

Чё об-зы-ва-ешь?

**«ЧИКА-БУМ»**

Чика-бум - крутая песня.

Чика-бум поём все вместе.

Если нужен классный шум,

Пойте с нами чика-бум!

Пою я: «Бум, чика-бум»!

Пою я: «Бум, чика-рака, чика-рака, чика-бум!»

О-е! О-ё! Ага!

А еще раз?! А все вместе?! А быстрее?!

(Повтор: очень громко (тихо, медленно, быстро и т.д.)

**«О - ПЕРИ - ТИКИ - ТОМБА» («Африка»)**

О - пери - тики - томба!

О - муса - муса - муса!

Ле - о - ле - ле!

О - пикеля, о - бэба!

Ле - о - ле, о - ле - баба - лае!

О, я бананы ем!

О, апельсины ем!

О, пионеров ем!

Ема, ема, ема, ем!

*Общелагерные мероприятия*

**Сценарий открытие лагерной смены**

**«И снова здравствуйте!»**

**ФАНФАРЫ**

***Муз. 1.«Дорога к солнцу» Волшебники двора***

**Ведущий:** Добрый день, дорогие друзья! Мы рады видеть вас вновь, в пришкольном лагере «Антошка»!

Сегодня праздник открытия

Лагерной смены, друзья.

Много задора, веселья нас ожидает, ура!

Звенит наш гул всё громче, всё слышней.

И детский смех над миром разливается!

И летний день становится от этого светлей!

Наш лагерь под названием «Антошка» открывается! **Аплодисменты!!!**

**Ведущая.**

Лагерной смены теперь путь открыт,
Лето веселой улыбкой манит,
Солнце на небе ребятам сияет,

Светом, теплом нас всех согревает.

**Ведущий:** А сейчас, мы сыграем в одну игру.

**Я, ТЫ. ОН, ОНА (Рита Аипова)**

*(ведущий проговаривает слова и показывает движения. Зал повторяет и слова, и движения)*

Здесь сегодня все друзья! *(хлопают над головой)*

Я, ты, он, она *(показывают)*- вместе дружная семья *(берутся за руки)!*

Посмотрите на себя, на соседа справа, на соседа слева.

Здесь сегодня все друзья!

Я, ты, он, она - вместе дружная семья!

Погладь соседа справа, погладь соседа слева.

Здесь сегодня все друзья!

Я, ты, он, она - вместе дружная семья!

Обними соседа справа, обними соседа слева.

Здесь сегодня все друзья!

Я, ты, он, она - вместе дружная семья.

Улыбнись соседу справа, улыбнись соседу слева!

Здесь сегодня все друзья!

Я, ты, он, она - вместе дружная семья!

Посмотрите на себя - вместе мы сто тысяч "Я"!

*(поднимают сцепленные руки вверх)*

А сейчас давайте узнаем, как вас зовут! И сделаем это при помощи интересной игры.

**Игра на знакомство**

Давайте познакомимся друг с другом. Предлагаю поиграть в игру «Знакомство». Я называю имена, и все ребята с этими именами выполняют определенное задание.

.Оли... - покажитесь;

.Саши.... - улыбнитесь

....Иры. - наклонитесь;

..Егоры... - отзовитесь;

.....Миланы - потянитесь;

..Сергеи.. - причешитесь;

..Лены... - похлопайте;

....Данилы. - потопайте;

Сколько вас сегодня здесь?

 Мне за день не перечесть!

 Есть Димы, Насти, Нади и Андреи.

 Я угадала? Давайте, проверим…

 Все Димы хлопают, Софии топают,

 Вани и Ромы, Ильи, Ильдары прыгают,

 Вики и Леры, Тани, Маши ногами дрыгают,

 Данилки руки поднимают,

 Владиславы приседают.

 А остальные как можно громче

 Имена свои называют.

 Итак, раз, два, три – своё имя назови!

**Теперь как единая семья**

**Давайте громко крикнем Я!**

**Приветственная игра «Привет, привет и 3 привета!»**

**Ведущая:**

Сегодня отличный денек! У меня хорошее настроение, а у вас? Вокруг столько веселых и радостных улыбок друзей! Скажите, а что вы говорите, когда встречаете друга? (здороваемся)

**Сейчас мы научимся здороваться как хорошие старые друзья! Это небольшая веселая игра, вы должны громко и весело говорить: «Привет!» Готовы?**

*Когда встречаем мы рассвет, мы говорим ему…*

*С улыбкой солнце дарит свет, нам посылая свой…*

*При встрече через много лет, вы крикните друзьям…*

*И улыбнутся вам в ответ от слова доброго - …*

*И вы запомните совет – дарите всем друзьям…*

*Давайте дружно все в ответ друг другу скажем мы…*

*Всем, всем, всем привет!*

И воспитателям привет!

Сыграем в игру «Привет, привет и 3 привета!». Для этого всем-всем нужно разбиться на пары!

**Задание!** Каждой паре необходимо придумать свой способ рукопожатия! На это у вас будет 1 минута! Затем каждая пара продемонстрирует придуманное приветствие, а самые лучшие мы выберем для того, чтобы с их помощью каждое утро вы приветствовали друг друга в школьном лагере! Итак, время пошло, придумываем!

**Вот так же весело и дружно нам предстоит прожить с вами целый месяц нашей смены.** В нашем лагере есть много людей, которые заботятся о вашем настроении, о вашем здоровье и аппетите и интересном времяпровождении. Сейчас я представлю этих людей.

1. Посмотрите – ка, друзья,

Нам без главы никак нельзя.

Начальник лагеря – **Красношлык М.А.**

2.Если очень заболели

Уши, нос и голова,

Беспокоить нашу службу можно с самого утра!

И с ангиной не ворчи, все равно спасут врачи! **Мед.работник – Ильясова ИлидаБайрагуловна.**

3.Вкусные завтраки и обеды ожидают в столовой нас

Повара у нас – ну просто класс! Главный повар лагеря – **Ольга Анатольевна \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_.**

4.Все ребята им, как дети

Оли, Кати, Светы, Пети.

Всегда помогут ребятам – мечтателям

Они не вожатые, а воспитатели. **Наши ув. воспитатели :**

**Ведущий:** Сегодня мы собрались на открытии летнего оздоровительного лагеря. Дорогие ребята! Уважаемые взрослые! Сегодня мы встречаем самое доброе, самое счастливое время года - лето.

Лето – время полноценного отдыха детей. Лето – веселые дни школьных каникул. Каникулы – самая яркая пора у школьников. Летняя большая перемена дана школьникам для укрепления здоровья, физической закалки.

Мы думаем, что на нашей пришкольной площадке вы обязательно найдёте себе новых друзей.

**Наш лагерь скажет: «Здравствуй, друг!»**

Мы слово вам передаем

Все ли отряды на месте? Все ли готовы?

Вы построены, тогда

Вам представиться пора

Всем отрядам приготовится к перекличке.

Проводится перекличка отрядов (название, девиз отряда)

4 отряд –

5 отряд –

6 отряд –

**А теперь - Законы нашего лагеря**

1.Закон территории. Без разрешения ребёнок не может покидать лагерь.

2. Закон зелени. Ни одной сломанной ветки! Ни одной истоптанной клумбы! Сохраним наш лагерь зелёным!

3. Закон мотора. Долой скуку, будем всегда веселиться!

4. Закон дружбы. Один за всех и все за одного!

5. Закон творчества. Творить всегда, творить везде, творить на радость людям!

**Веселая разминка.**

**Ведущий:** А сейчас ребята, проведем веселую разминку и ответим на хитрые вопросы!

Повернитесь все друг к другу,

И пожмите другу руки

Руки вверх все поднимите

И вверху пошевелите.

А теперь, друг другу помогайте,

На вопросы отвечайте

Только "Да" и только "Нет"

Дружно дайте мне ответ:

Если "нет" вы говорите, То ногами постучите,

Если говорите "Да"- В ладоши хлопайте тогда.

В школу ходит старый дед.

Это правда, дети?.. (Нет - дети стучат ногами).

Внука водит он туда?

Отвечайте дружно... (Да - хлопают в ладоши).

Лед - замерзшая вода?

Отвечаем дружно… (Да).

После пятницы - среда?

Дружно мы ответим... (Нет).

Ель зеленая всегда?

Отвечаем, дети... ( Да).

День Рожденья - день веселый?.. ( Да)

Ждут вас игры и приколы?.. ( Да)

С юмором у вас в порядке?.. (Да)

А сейчас потех и смеха подошла пора,

Вы, играть, готовы с нами? - Даааа!...

А мы как раз и конкурсы приготовили!

**ЦВЕТА (ПОДВИЖНАЯ ИГРА) - Трек № 3**

**Количество игроков:** любое

Игроки становятся в круг. Ведущий командует: "Коснитесь желтого, раз, два, три!" Игроки как можно быстрее стараются взяться за вещь (предмет, часть тела) остальных участников в круге. Кто последний - выбывает из игры. Ведущий снова повторяет команду, но уже с новым цветом (предметом). Побеждает оставшийся последним.

**Конкурс «ПАЗЛЫ». - трек № 4**

**Реквизит:**5 конвертов с пазлами.

***5 команд,*** каждой присвоить номер.

**Задание:** собрать их пазлов название лагеря.
**Ведущий:** Ребята, у вас в руках пазлы! Сейчас по моему сигналу вам очень быстро нужно собрать из этих кусочков название нашего лагеря.

**(складывают слово «Антошка») – распечатать на цветных**

**Конкурс «Танец с предметом» ------- Трек № 5**

**Реквизит:** воздушный шарик.

Все игроки танцуют и одновременно передают друг другу шарик **(надуть).** Ведущий время от времени выключает музыку. Тот, у кого в этот момент оказался в руках шарик, выбывает. Выигрывает, тот, кто последним останется на площадке.

**Интерактив на концерте:**

**Конкурс «Актеры».**

**Ведущий:** А теперь, проверим вас, хорошие ли вы актёры.

***По одному вызываются желающие.***

**Задания:**

Расскажите стихотворение « Наша Таня громко плачет», если:

- у вас болит зуб

- вы промокли под дождем и продрогли

- за вами гонится волк

- у вас очень хорошее настроение

- у вас насморк

- у вас низкий бас

**Торжественное обещание.**

**Ведущий:** А теперь пришло время вам дать торжественное обещание. После каждого предложения дружно хором отвечайте «Обещаем!»

**Торжественное обещание:**

- обещайте все шагать нога в ногу целую смену; (Обещаем!)

- обещайте озорничать, веселиться, шутить и отвечать на все вопросы « почему?»; (Обещаем!)

- обещайте выполнять законы нашего лагеря. (Обещаем!)

**Танцевальный миксер «Арам-зам-зам»**

**Вед:**А сейчас давайте на все последующие дни, которые мы будем весело проводить в нашем лагере, пожелаем друг другу всего-всего хорошего. И так, по одному слову-пожеланию!

**Вед:** А теперь мы с вами все эти пожелания перемешаем в сладкий веселый коктейль. Перемешивать коктейль пожеланий будем с помощью старенького миксера. Работает он уже не важно, поэтому нам с вами придется ему (миксеру) немножко помочь…

Когда миксер будет жужжать “арам-зам-зам”- мы хлопаем себе руками по коленочкам, когда миксер жужжит “гули-гули” вращаем перед собой согнутыми руками (как моторчик), когда миксер жужжит “арафи-арафи”- складываем руки лодочкой под одну щечку, под другую щечку. Репетируем каждое движение сначала без музыки. И еще – когда услышите «Танцуют туристы из Германии» – танцуют только мальчишки. Когда услышите «А теперь только девушки из России» - танцуют только девчонки. Всю остальную часть песни танцует, кто как умеет. Слушаем внимательно и танцуем!!! ------ **Трек № 6**

**Ведущий.** Открытие смены в оздоровительном летнем лагере «Антошка» считать открытой. Вы готовы произнести девиз нашего лагеря? Тогда, наш девиз – «Мы как радуги цвета, неразлучны никогда!»

**Ведущий** Как и в любом государстве, так и в нашем лагере есть свой гимн.

Ну что ж, друзья! Вот теперь мы все вместе готовы начинать смену, в которой будут царить дружба, добро и красота! Вы согласны со мной! Тогда вперед! Песня зовет! Подпевайте!

(Все поют лагерную песню). – «Ты да я да мы с тобой»

**Ведущий:** Дорогие ребята! Поздравляю вас с открытием лагерного сезона. Пусть это лето будет самым солнечным, самым теплым, самым не забываемым от ваших улыбок и горячих сердец! Желаю вам весело провести время, проявить все свои самые лучшие способности, укрепить свое здоровье, отлично отдохнуть и найти новых друзей.

**ПОЗНАВАТЕЛЬНОЕ МЕРПОРИЯТИЕ**

**«НАШ ДОМ - ПЛАНЕТА ЗЕМЛЯ»**

***Подготовительная работа:*** изготовление фигурок животных, птиц и бабочек на уроках труда, аппликации цветов, рисунков по теме «Наша Земля».

***Оборудование:*** эмблема праздника - глобус, изготовленный из большого листа ватмана; жетоны в виде планеты; грамоты.

*Под отрывок вальса Г.В. Свиридова «Метель» выходит ведущий.*

**Ведущий**. Добрый день, дорогие друзья! Сегодня 22 апре ля - на дворе весна вступает в свои права, все оживает и расцве тает после долгой холодной зимы. В этот прекрасный весенний день люди всех стран отмечают Международный День Земли. Все мы - жители одного большого дома под названием планета Земля. И мы собрались для того, чтобы еще раз напомнить друг другу о том, что планете, на которой мы живем, угрожает опасность, но в наших силах спасти ее.*(Ведущий указывает на эмблему праздника и эпиграф.)*

 Дерево, трава, цветок и птица

Не всегда умеют защититься.

Если будут уничтожены они,

На планете мы останемся одни...

*(Звучит отрывок вальса.)*

**Ведущий.** Посмотрите вокруг: какой прекрасный, удивительный мир нас окружает. (*Обращает внимание на рисунки, которыми украшен класс.)* Леса, поля, реки, моря, океаны, горы, небо. Солнце, животные, птицы. Это природа! Она нас кормит, поит, одевает, дает все для жизни и взамен требует совсем немного - бережного, уважительного отношения к себе.

*Музыка резко обрывается.*

**Ведущий.** Однако порой и взрослые, и дети бездушно ведут себя по отношению к ней. Некоторые красивейшие водоемы превращаются в сточные канавы, пересыхают реки, задыхается от мусора лес, исчезают редкие виды растений и животных...

*Звучит «Лакримоза» Моцарта.*

**Ученик 1.***Я -* Земля, я - Земля, я - Земля!

Усталость моя беспредельна!

О стоне моем не взыщите.

Люди моей планеты!

Планета в опасности!

Кромсая лед, меняя рек теченье, Твердите Вы, что дел невпроворот,

Но вы еще попросите прощенья

У этих рек, барханов и болот,

У самого гигантского восхода,

У самого мельчайшего малька,

Но Вам об этом думать неохота,

Сейчас Вам не до этого пока...

 Земляне, Вы слышите меня?!

Придите же на помощь!

*Музыка замолкает.*

**Ведущий.** Хотите ли вы спасти свою планету?*(Да!)* А знаете ли вы главные беды Земли?

**Ведущий.** Но проблемы нужно не только знать, их необходимо решать. Сможете ли вы охранять леса, не загрязнять их, любить родные земли, дружить с красотой? Задача эта нелегкая, но кроме нас этого не сделает никто.

*Звучит отрывок из песни в исполнении JI. Лещенко*

Мы - дети Галактики,

 Мы - искорки радуги.

 Мы - дети твои,

 Дорогая Земля.

**Ведущий.** Ребята, я, ты, он, она, вместе мы - дети Земли. Земля - наш общий дом, и ее нужно охранять. Охрану природы, правила поведения в ней изучает целая наука - экология. И сейчас мы проведем экологическую разминку. За каждый правильный от вет вы получаете жетон.

*Дети делятся на 2 команды.*

**Задание 1. «Экологическая разминка»**

1. Кто слышит ногами?*(Кузнечик.)*
2. Что ест зимой жаба?*(Ничего, она спит.)*
3. Чем зудит комар?*(Крыльями.)*

4. Чем питаются птицы, которые остаются зимовать в наших

краях?*(Семенами, ягодами, семечками, крошками.)*

5. Как вы понимаете пословицу «Охранять природу - значит

охранять Землю».

6. Почему в лесу нельзя разжигать костер?*(Это может вы звать лесной пожар, и погибнут деревья, птицы, звери, выгорит трава, место под костром не зарастает 5-7 лет.)*

**Ведущий.** Молодцы, ребята. Вы хорошо отвечали на вопросы. А теперь послушайте такую загадку:

             Есть у ребят зеленый друг,

             Веселый друг, хороший,

             Он им протянет сотни рук

             И тысячи ладошек.

            Что это?*(Лес.)*

*Звучит вальс Г.В. Свиридова.*

**Ведущий.** Правильно, это лес. В чем назначение леса? - чудесное творение природы. Без него давно бы прекратилась жизнь. Ведь листья деревьев, трава поглощают углекислый выдыхаемый нами, и который выпускают фабричные, заводские автомобильные трубы.

**Ведущий.** Все знают, что существуют определенные правила поведения в гостях: в гостях нельзя кричать, зайдя в квартиру, нуж но вытереть ноги, поздороваться. Вежливый человек всегда приятен хозяевам, и они пригласят его еще не раз. Помни, что и в лесу ты тоже в гостях - у природы, у тех, кто здесь живет: у птиц, у зверей, у жуков, у бабочек, у суетливых муравьев, у прыгучих кузнечиков. Есть свои правила вежливости, которые надо соблюдать, когда ты приходишь в гости к природе. Здесь нельзя вести себя, как на ум взбредет.

**Задание 2. «Аукцион»**

**Ведущий.** А какие правила поведения в лесу знаете вы? Задание командам: вспомните и поочередно назовите по одному правилу. Выигрывает та, кто последней произнесет свое правило. Победитель в этом задании получит сразу 5 жетонов.

**Ведущий.** Много правил поведения в природе знают наши ребята, а это значит, что вы будете настоящими друзьями и храни телями богатств планеты в отличие от героев стихотворения С. Михалкова «Прогулка».

**Задание 3. «Сосчитай-ка»**

**Ведущий.** Сосчитайте, сколько всего ошибок совершили ребята, которые приехали отдохнуть на речку, и назовите их. В этом и состоит задание следующего конкурса.

Мы приехали на реку воскресенье провести,

А свободного местечка не найти.

Тут сидят и там сидят, загорают и едят,

Отдыхают, как хотят, сотни взрослых и ребят.

Мы по бережку прошли и поляночку нашли,

 Но на солнечной полянке тут и там пустые банки

И, как будто нам назло, даже битое стекло.

Мы по бережку прошли, место новое нашли,

 Но и здесь до нас сидели: тоже пили, тоже ели,

Жгли костер, бумагу жгли, насорили и ушли.

Мы прошли, конечно, мимо.

 - Эй, ребята, крикнул Дима,

- Вот местечко хоть куда!

Родниковая вода, чудный вид, прекрасный пляж. Распаковывай багаж!

Мы купались, загорали, жгли костер, в футбол играли.

Веселили'сь, как могли: хороводом песни пели... Отдохнули и ушли.

И остались им полянке у потухшего костра: Две разбитых нами склянки, две размокшие ба ранки.

Словом, мусора гора...

Мы приехали на реку понедельник провести,

Только чистого местечка возле речки не найти.

**Ведущий.**Что мальчики сделали не так?*(Ребятам следовало бы убрать не только за собой, но и в том месте, где решено было отдохнуть первоначально: «Если те, кто здесь были, поступили плохо, это не значит, что мы должны поступать так же».)* На деюсь, это стихотворение послужит примером того, как не следует вести себя, отправляясь на отдых в лес. Переходим к следующему конкурсному заданию. Оно немного необычно, но, надеемся, вам понравится.

**Задание 4.** «Хорошо или плохо»

1 команда - «Хорошо»; 2 команда - «Плохо» (выбор команды определяет жребий).

**Ведущий.** Сейчас я командам задам вопрос. Задача участников убедить, в чем плюсы (команда «хорошо») и минусы (команда «плохо») данного действия. Выигрывает наиболее убедительная команда, которая получает сразу 3 жетона. Итак, хорошо или плохо нарвать букет ландышей?

***Варианты ответов:***

1. «Хорошо». Цветы красивые, можно подарить кому-нибудь, поставить в вазу, хорошо пахнут, можно наслаждаться красотой и ароматом, лекарственное растение.

2.«Плохо». Быстро завянут, их все равно придется выбросить, если рвать цветы для букетов, велика вероятность их полного исчезновения, нанесешь вред природе, полянка станет некрасивой и перестанет радовать, нечем будет питаться насекомым.

***Подведение итогов.***

Давайте же сделаем вывод: хорошо или плохо рвать цветы?

**Ведущий.** Очень многие растения становятся редкими из- за того, что люди рвут их, совсем не жалея. Сорванные растения быстро вянут, а, оставаясь в природе, они еще долго могли бы радовать людей! Но беречь надо не только редкие, исчезающие виды. В охране нуждаются все растения, животные, птицы, насекомые, которые еще встречаются на Земле. Давайте же украсим нашу голубую планету цветами, фигурками птиц, животных, которых вы сами смастерили.*(Дети под музыку прикрепляют свои поделки на плакат с изображение планеты Земля.)*

Посмотрите, какой нарядной, красивой, жизнерадостной стала планета! Попробуем сделать все, чтобы она стала такой в реальной жизни.

Подведение итогов игры. Торжественное награждение участников. Обе команды получают книги о природе дипломы «Юных друзей планеты Земля».

**Игра**

**«Наше здоровье - в наших руках» или скажем**

**«Нет – вредным привычкам!»**

**Цель:**обобщениезнаний учащихся о здоровье и здоровом образе жизни

**Задачи**:

- обсудить различные варианты отношения к своему здоровью и возможные пути его сохранения;

 -развивать познавательную, речевую деятельности, память, внимание, творческие способности;

-  воспитывать чувство личной ответственности за собственное здоровье.

**Оборудование:**плакат «Наше здоровье - в наших руках», цветик-семицветик, буквы на магнитах, презентация, листочки с режимными моментами, конверты с пословицами.

**Ход мероприятия.**

**1.Организационный момент.**

Встали все у парт красиво,

Поздоровались учтиво,

Тихо сели, спинки прямо.

Мы легонечко вздохнем

Викторину мы начнем.                       **Слайд 1**

**2.Вступительная беседа.                     Слайд 2**

- Здравствуйте, дети!

При встрече люди обычно говорят это волшебное слово, желая друг другу здоровья.

- **Отгадайте загадку:**

Что дороже всего на свете?

- Правильно, здоровье – это самая большая на свете ценность.

- О чем же мы сегодня с вами поговорим? (о том, как мы сами должны о своем здоровье заботиться).

**Наша викторина пройдет под девизом: «Наше здоровье - в наших руках».**

**3.Работа по теме.**

В нашей викторине будут участвовать 2 команды:      **Слайд 3**

 **«Чистюли»:** - Мы чистюли  чище всех,

                           Сегодня к нам придет успех.

**«Витаминки»:** - Витамины поглощайте

 И здоровью помогайте.

Сейчас мы в игру поиграем и что-нибудь новое узнаем.

У меня есть волшебный цветок (показывает).               **Слайд 4**

 Кто знает, как этот цветок называется? (цветик-семицветик)

Лепесточек отрываем и задание получаем.

**1 задание. « Красный лепесток»**.

 Каждая команда должна придумать как можно больше однокоренных слов из слова «Здоровье». Скажите, что же такое здоровье? (высказывания учащихся)

Прежде, чем мы дадим с вами определение слова «здоровье», **давайте попробуем на каждую букву слова «здоровье» найти слова, которые имеют отношение к здоровью, здоровому образу жизни.**

**Например, варианты предложенные детьми:**

- З – зарядка;

- Д – диета, доктор;

- О – отдых, окулист;

- Р – режим;

- О - осанка; (Обратить внимание на осанку учащихся).

- В – витамины;

- Ь -;

- Е – еда.

Далее предлагается учащимся самим дать определение понятию «здоровье».

После заслушивания нескольких вариантов в исполнении учащихся, учитель зачитывает определение по словарю Ожегова С.И. **Здоровье** *– это правильная, нормальная деятельность организма, его полное физическое и психическое благополучие.*

**2. Что может повлиять на наше здоровье?**

Беседа с учащимися с целью выявления факторов имеющих влияние на здоровье человека. Для активизации внимания к доске прикрепляется изображение человека. Главный вопрос: От чего зависит здоровье человека? Предложите свои варианты? Учитель чертит схему на доске по мере поступления ответов.

Какой можно сделать вывод?

1)фактор образа жизни;

2)фактор окружающей среды;

3)фактор наследственности;

4)фактор качества мед. помощи

**Вывод: Человеку важно здоровье сохранить, и зависит это от того, как он живет.**

**2 задание. «Фиолетовый лепесток».**

Она является залогом здоровья (чистота).

Соблюдение здорового образа жизни неразрывно связано **с правилами гигиены.**

Загадки–помощники гигиены:

1.Гладко, душисто, моет чисто

Нужно, чтоб у каждого было

Что, ребята?                             (мыло)           **Слайд 5**

2.Целых 25 зубков

Для кудрей и хохолков

И под каждым под зубком

Лягут волосы рядком.           (расчёска)

3.Вафельное, полосатое,

Гладкое, лохматое,

Всегда под рукою,

Что это такое?                       (полотенце)

4.Лёг в карман и караулю

Рёву, плаксу и грязнулю,

Им утру потоки слёз,

Не забуду и про нос. (Носовой платок.)

5.На себя я труд беру:

Пятки, локти с мылом тру

И колени оттираю -

Ничего не забываю.     (Мочалка.)

6.Костяная спинка,

Жесткая щетинка,

С мятной пастой дружит,

Нам усердно служит.        (Зубная щётка.)

8.Глаза я крепко закрываю,

В голову его втираю,

А потом водой смываю.

Это средство для волос,

Может быть даже без слез. ( Шампунь)

**Игра «третий лишний»:**

- убери лишние предметы, объясни — для чего предназначены оставшиеся.

1.  Первая группа: мыло, зубная паста, зубная щетка, щетка для одежды

2.  Вторая группа: носовой  платок, расческа, стиральный порошок, мочалка.

3. Третья группа: тени, помада, мыло, тушь для ресниц.

4. Четвёртая группа: щетки для обуви и одежды, полотенце, обувной крем.

**3 задание.  «Оранжевый лепесток».**

**Игра « Режим дня».**

Он, ребята, много значит:

Поможет он решить задачи,

Когда ложиться и вставать,

Когда тетрадку открывать. (режим дня)       **Слайд 6**

Раздаются карточки с пунктами режима дня. Расставить в правильном порядке. Обсудить время по каждому пункту (начало, количество).

«Подъем», «Зарядка», «Завтрак», «Дорога в школу», «Уроки», «Обед», «Прогулка», «Ужин», «Свободное время», «Сон». *Связать со свободным временем видеоролики.*

**Оздоровительная минутка. Упражнение «Деревце»**

**Стоя или сидя за столом, поставьте ноги вместе, стопы прижаты к полу, руки опущены, спина прямая.**

**Сделайте спокойно вдох и выдох, плавно поднимите руки вверх.**

**Держите их ладонями друг к другу, пальцы вместе.**

**Потянитесь всем телом. Вытягиваясь вверх, представьте крепкое, сильное деревце. Высокий, стройный ствол тянется к солнцу. Организм, как дерево, наливается силой, бодростью, здоровьем. (Выполняется 15-20 сек.)**

**Опустите руки и расслабьтесь.**

**4 задание. «Желтый лепесток».**

Крепла чтоб мускулатура,

Занимайся …  (физкультурой)                       **Слайд 7**

 Информация. Ребята, вы знаете, по мнению ученых ежедневные занятия физкультурой замедляют старение организма и прибавляют в среднем 6-9 лет жизни. Спорт, зарядка, физические упражнения приносят огромную пользу растущему организму.

**Игра «Изобрази вид спорта».**

Здоровый образ жизни связан с занятиями спортом.

Изобразите жестами тот вид спорта, который написан на листочках, которые вы вытянете. Задача всех остальных угадать.    Каждой команде по 4 вида спорта.

(шахматы, волейбол, футбол, баскетбол, бокс, художественная гимнастика, тяжелая атлетика, лыжный спорт, фигурное катание, плавание, борьба).

**5 задание. «Голубой лепесток».                  Слайд 8**

**Игра «Вредные – полезные».**

Я называю продукты, а вы - хлопаете, если продукты полезные и молчите, если вредные.

**1 команда:**Рыба, чипсы, жевательная резинка, «Кола», геркулес, морковь, лук, шоколадные конфеты, яблоки, капуста, гречка.

**2 команда:**Мясо, колбаса, газировка, шоколадка, помидоры, чеснок, молоко, кефир, «Чупа-чупс», горох, торт.

**6 задание. «Зеленый лепесток».**

**В спортзале «Поставь рекорд».**

**Кто больше сделает прыжков со скакалкой.**

**7 задание. «Синий лепесток».**

**«Народная мудрость».**

Составить из рассыпанных слов-карточек пословицы.

**1 команда**    Чистота – лучшая красота.

                      Здоров будешь - всего добудешь.

**2 команда.** Чисто жить - здоровым быть.

                    Здоровье дороже богатства.

**Коррекционное упражнение на внимание.**

Дети заканчивают фразы " Это очень хорошо/ плохо".

Жил на свете мальчик Коля, - Это очень хорошо!

Он учился в нашей школе.- Это очень хорошо!

В 7 утра он поднимался. - Это очень хорошо!

Никогда не умывался. - Это очень плохо!

Он старательно учился....

И однажды отличился....

Отнял он рекорд у Вани: ...

3 недели не был в бане....

Но исправился наш Коля. ...

Стал наш Коля молодец, тут и сказочке конец!

**4. Подведение итогов.**

**5. Рефлексия.                                    Слайд 9**

Курение, алкоголь, «Телевидеомания», «Компьютеромания» - болезни века. А какие занятия лучше предпочесть этим вредным привычкам? (занятия спортом, физкультурой, играми на свежем воздухе, полезным трудом)

**На листе бумаги обведите левую руку. Каждый палец – это какая-то позиция, по которой надо высказать своё мнение, закрасив пальчики в соответствующие цвета. Если какая – то позиция вас не заинтересовала – не красьте.**

Большой – для меня тема была важной и интересной – красным.

Указательный – узнал много нового – жёлтым.

Средний – мне было трудно – зелёным.

Безымянный – мне было комфортно – синим.

Мизинец – для меня было недостаточно информации – фиолетовым.

Давайте еще раз вспомним, что же мы можем сделать для того, чтобы быть здоровыми?

-Соблюдать режим дня.

-Заниматься физкультурой и спортом.

- Соблюдать правила гигиены.

-Правильно питаться.

- Должны сказать «нет» вредным привычкам!

**Рекомендации по проведению квест – игры «Мир во всём мире»**

Данный сценарий разработан для проведения мероприятия, посвящённого Дню мира (21 сентября) / 22 июня (День начала Великой Отечественной войны). Задания рассчитаны на детей в возрасте 8 – 10 лет. Игру можно провести как для смешанных по возрасту команд, так и для ребят одного класса.

Для участия в игре нужны 2 – 3 команды, состоящие из 15-20 человек.

Игру можно провести 2 вариантами:

1. На каждой станции закреплен отдельный человек, который будет объяснять задания. Станции желательно расположить в разных кабинетах.
2. Игра проводится в одном кабинете. Соревнование проводится между командами, ответы детей по поднятой руке.

За каждое правильно выполненное задание команда получает баллы: в кроссворде – за правильное слово один балл; в соединении – за правильное соединение один балл.

**Подготовить распечатанных голубей по количеству команд. Голубя нужно разрезать на 10 частей (по количеству конкурсов). Часть пазла команда получает, даже если заработала всего 1 балл в конкурсе.**

**После проведения всех конкурсов команды собираются в одном кабинете и на время собирают картинку (голубь). Команда, которая быстрее собрала, получает 5 баллов к общему счету.**

Не забывайте фотографировать участников во время выполнения заданий.

**Сценарий квест – игры «Мир во всем мире»**

Мир – это вселенная.
Мир – это наша Земля.
Это наша страна. Как разнообразен мир вокруг нас.
Мы все такие разные: взрослые и дети, блондины и брюнеты, голубоглазые и кареглазые, веселые и грустные.
И все мы должны жить в мире и стараться понимать друг друга.

**- А сколько пословиц сочинил наш народ о мире. Я их прочту, а вы подумайте, какой смысл каждой пословицы.**

Мир строит, война разрушает.
Мир на планете – счастливы дети.
Дружно за мир стоять – войне не бывать.
Худой мир лучше любой ссоры.

А что такое мир? (ответы детей)

Мир – это безопасность, мир – это небо без эха взрывов, мир – это единство народов.

**-А что является символом мира вы поймете, отгадав загадку:**

Это птичка-невеличка,
В городах живет.
Крошек ей насыплешь-
Воркует и клюет. **(Голубь)**

Голубь – символ мира. Сегодня у каждой команды будет свой голубь.

Сегодняшняя игра пройдет по 5 станциям. На станции вам будет предложено несколько заданий, за каждое правильно выполненное задание вы получаете баллы. Кроме баллов за каждое правильно выполненное задание вы получите пазл. **В завершении мероприятия команда, которая быстрее всех соберет пазлы в одну картину, получит дополнительно 5 баллов к общему счету.**

**1 Станция «Военная»**(см. Приложение 1)

Задания на этой станции будут связаны с военными профессиями и песнями.

**Конкурс «Военные профессии»**(Раздается каждой команде, выполняется на бумаге) максимум 7 баллов

1. Танком управляет — танкист
2. Строчит из пулемета — пулеметчик
3. Сидит за штурвалом самолета — пилот
4. Прыгает с парашютом — парашютист
5. Ходит в разведку — разведчик
6. На кораблях служит — матрос
7. Охраняет границу — пограничник

**Конкурс «Собери пословицы»**(Распечатывается в бумажном варианте, выполняется каждой командой) максимум 6 баллов

1. Не родом богатырь славен, а подвигом.
2. Береги Землю родную, как мать любимую.
3. Жить - Родине служить
4. Кто за Родину горой, тот и герой.
5. Кто за Родину дерется, тому сила двойная дается.
6. Славу свою добывай в бою.

**Конкурс «Шифровщики»**(Распечатывается на бумаге, выполняется командой письменно) максимум 2 балла

1. Штаб в лесу, справа от реки, охраняют три пушки. 2. На пути вражеский батальон и два танка.
	1. 26,20,1,2,3,13,6,19,21,19,17,18,1,3,1,16,20,18,6,12,10,16,23,18,1,15,33,32,20,20,18,10,17,21,26,12,10.
	2. 15,1,17,21,20,10,3,18,1,8,6,19,12,10,11,2,1,20,1,13,30,16,15,10,5,3,1,20,1,15,12,1.

**2 Станция «Безопасная»**(см.Приложение 2)

Чтобы жить в мире, обязательно нужно соблюдать правила безопасности. Сейчас с помощью сказок мы проверим, знаете ли вы эти правила.

**Конкурс «Будь бдителен»**(Педагог зачитывает вопрос, команда совещается, дает устный ответ) максимум 4 балла

*«Золотой ключик»*

Какое правило нарушил Буратино?

-Кто в этой сказке повел себя неправильно?

(Буратино показал золотые монеты незнакомым и согласился идти с ними в страну дураков. Он даже не подумал об опасностях, которые с ним могут приключиться.)

*«Волк и семеро козлят»*

Какое правило нарушили козлятки?

-Какая опасная ситуация произошла здесь?

(Козлята поддались на уговоры волка и открыли ему дверь. Волк съел козлят)

-Как надо было поступить?  (Ответы детей)

*«Колобок»*

-Что же неправильно делал главный герой этой сказки?

(Колобок был безответственным героем, никого не слушал. Разговаривал с неизвестными ему животными. Из-за глупости Колобка конец этой сказки был не очень хорошим. Лиса съела Колобка.)

*«Красная шапочка»*

-Вспомним эту сказку и обсудим ситуации, которые происходили с героями.

 (Героиня сказки начала разговаривать с незнакомым ей волком, рассказала, куда и зачем идет. Этого нельзя было делать.)

Бабушка поверила волку и разрешила зайти в дом. Что произошло в итоге? Волк съел бабушку. Нельзя верить каждому встречному.

Еще одна ситуация: встреча Красной шапочки и переодетого волка. Девочка неосмотрительно приняла волка за бабушку и доверчиво с ним общалась.

**Конкурс «Ребусы»**(Распечатывается на бумаге, выполняется командой письменно) максимум 3 балла

СветофорОбочина

Дорога

максимум 3 балла

Задание:**соединить начало фраз с их окончаниями.**

Огонь нельзя оставлять                по телефону 101

Если увидишь пламя                      надо быстро уйти

Вызывай пожарных                        без присмотра

От огня                                             дым

Из горящего помещения              нельзя прятаться

Опасней всего при пожаре            зови на помощь взрослых

**3 Станция «Единая»**

Задания на этой станции проверят, насколько вы знаете историю нашей страны, символы.

**Конкурс « Пойми меня». (**Один участник показывает, остальные угадывают. Если какая-то команда угадала, получают по 1 баллу и показавший, и отгадавший)

**Задание: от команды выбирается один человек, которому нужно с помощью мимики показать слово (валенки, кокошник, лапти).**

**Конкурс «Символы России»**(Выполняется письменно, количество баллов равно количеству написанных символов)

Напишите официальные и неофициальные символы России.

(Например: Флаг, герб, гимн, ромашка, бурый медведь, самовар, береза, матрёшка, тройка лошадей, балалайка)

**Конкурс «Малая Родина»** (напишите как можно больше названий населенных пунктов нашего района, а также рек, известных природных объектов).

**4 СТАНЦИЯ «Конверт сюрпризов»**
**Прочитав задание, команды обсуждают,**

**как понтамимой показать следующее действие:**
- ловим удочкой рыбу;
- собираем грибы;
- ловим сачком бабочек;
- разжигаем костер;
- варим уху;
- заблудились в лесу.
Сумма возможных баллов за этот тур – 6
Критерии оценивания: оригинальность, точность, театральное мастерство, количество учащихся (чем больше, тем лучше).

**5 СТАНЦИЯ «Мир вокруг»**

**1 конкурс:** Команды по очереди отвечают на вопросы

- Какую траву и слепой знает? (Крапива)
- В каком лесу нет листьев? (В хвойном)
- За чем охотник носит ружье? (За спиной)
- По чему человек ходит, а черепаха ползает? (По земле)
- Что, чем больше ешь, тем больше остается? (Семечки)
- Какое насекомое быстрее всех машет крыльями? (Муха)
- Самое толстокожее животное? (Носорог)
- Животное «строитель мостов и плотин»? (Бобр)
- Птица «ночной охотник»? (Сова)
- Самая быстролетная птица? (Стриж)

**2 конкурс: придумать командой и показать (с помощью рук, ног и т.д.) – как дети понимают фразу «Мир во всем мире».**

**КОНКУРС – ВИКТОРИНА**

**«СТАРИНУ МЫ ПОМНИМ, СТАРИНУ МЫ ЧТИМ»**

**Цели:** - приобщать ребят к национальной культуре и традициям русского народа;

 - в процессе игры закрепить и углубить знания детей о предметах народно – прикладного искусства;

 - развивать творческий потенциал каждого ребенка;

 - развивать речевую активность, память.

**Оборудование:** плакат «Старину мы помним, старину мы чтим», пословицы, предметы старинного быта, скороговорки.

Дети разбиваются на две команды: команда девочек – «Красны девицы», команда мальчиков – «Добры молодцы», каждая команда выбирает капитана. Выбирается жюри.

**Ведущий.**

 Сегодня в нашем конкурсе соревнуются две команды. Команда «Красны девицы», поприветствуем их! И команда «Добры молодцы», они тоже с нетерпением ждут ваших бурных, но непродолжительных аплодисментов.

 Давно известно всем на свете

 Искусство русских мастеров.

 В них красота родной природы

 И мудрость древняя веков.

Наша тема: «Старину мы помним, старину мы чтим». Вот сейчас мы и посмотрим, насколько мы ее помним и насколько чтим. Оценивать ваши знания и умения будет уважаемое жюри. А начнем мы с хорошо вам знакомых русских народных пословиц. Но называть по очереди известные пословицы – это было бы слишком просто и неинтересно. Мы решили вас немного запутать. Вам нужно выбрать правильный ответ из трех предложенных.

 Руку поднимайте, быстро отвечайте,

 А жюри сейчас попросим –

 Баллы назначайте!

За каждый правильный ответ команда получает одну фишку. В конце игры подсчитаем все полученные командами фишки и определим победителя. Итак, начали!

**Конкурс «Пословица – тест»**

1.Без труда не вытащишь и рыбку из:

а) кармана;

б) подо льда;

**в) пруда**.

2.Есть терпение, будет и:

а) денег куча;

**б) умение;**

в) хорошая погода.

3.Без дела жить – небо:

**а) коптить;**

б) подпирать;

в) не видеть.

4.Птицу узнают по полету, а человека:

а) по зубам;

б) по прическе;

**в) по делам.**

5.Умелец да рукоделец и себе, и людям:

а) что – то подкинет;

**б) радость приносит;**

в) неприятности создает.

6.Землю красит солнце, а человека:

а) красивая прическа;

**б) труд;**

в) новое платье.

**Ведущий.** Молодцы, ребята! Еще издревле любили русские люди свой быт художественными изделиями украшать. А какие русские народные промыслы знаете вы?

**Конкурс «Домашнее задание»**

**Команды по очереди рассказывают о старинных народных промыслах.**

**Вятская игрушка, или дымка – команда Красны девицы».**

**1 – участница.**

Славилась Россия чудо мастерами:

Дерево и глину в сказку превращали,

Красками и кистью красоту творили,

Своему искусству молодых учили.

**2 – участница.**

Чем знаменито Дымково?

Игрушкою своей!

В ней нету цвета дымного,

Что серости серей.

В ней что – то есть от радуги,

От капелек росы,

В ней что – то есть от радости,

Гремящей, как басы!

**3 – участница.**

Там любили песни, пляски,

И в селе рождались сказки.

Вечера зимою длинны,

И лепили там из глины

Все игрушки не простые,

А волшебно – расписные.

**4 - участница.** Глина – один из самых распространенных природных материалов. Издревле из неё изготавливали различные предметы обихода.

**5 - участница.** Первая вятская ярко окрашенная фигурка – это свистулька. Она была изготовлена в честь праздника « Свистопляски ».В этот день жители городов с утра поминали предков, а во второй половине дня ходили по улицам и свистели в небольшие свистульки, чтобы отпугнуть злых духов.

**Ведущий.** А какими именно игрушками славились дымковские мастера? ( Барышня – водоноска, индюк, лошадка, барашек – свистулька, олень – золотые рога и др.)

**Ведущий.** А почему дымковская игрушка всегда белого цвета? ( Потому что она покрашена гуашью белого цвета, разведенной на молоке.)

**Ведущий.** Какие элементы росписи использовали вятские мастера для украшения своих игрушек? ( Кружки, точки.)

**Ведущий.** А известно ли вам, девицы, где находиться Дымково? ( Дымково – слобода, ныне в составе города Кирова.)

 Гжельская керамика – команда « Добры молодцы »

**1 – участник.** Гжельские изделия отличаются тем, что сделаны из белой глины и расписаны голубовато – синими узорами.

**2 – участник.** Гжельские умельцы преуспели в гончарном ремесле: кружки, тарелки, кувшины, цветочные горшки – их рук дело. Эти изделия пользовались популярностью во всей Руси.

**3 – участник.** Мастера делали не только посуду, но и фигурки сказочных героев, и игрушки – коней, петухов, котов, собачек.

**4 – участник.**

Гжельская роспись на белом фарфоре –

Синее небо, синее море,

Синь васильков, колокольчиков звонких,

Синие птицы на веточках тонких.

**5 – участник.**

Синь озер глубоких, белые снега

Подарила Гжели матушка – земля.

В нежном узоре сплетаются краски,

И волшебство к нам приходит из сказки.

**Резьба по дереву – команда «Красны девицы».**

**1 – я участница.** Еще в старину люди любили украшать свой быт резьбой по дереву. Русская резьба по дереву украшала двери в избе, наличники на окнах, мебель.

**2 – я участница.** Украшали резьбой и предметы быта – ложки, чашки, коромысла и другие предметы.

**Роспись по дереву – команда «Добры молодцы».**

**1 – й участник**. Резьбу по дереву традиционно дополняли росписью. Самой знаменитой на Руси считалась хохломская роспись. Расписывали посуду : блюда, тарелки, ложки, стаканы, солонки, а также шкатулки, подносы и мебель.

**2 – й участник.**

Хохломская роспись –

Алых ягод россыпь,

Отголоски лета

В зелени травы.

И нигде на свете

Нет таких соцветий,

Всех чудес чудесней

Краски хохломы.

 (П.Синявский)

3 – й участник.

Роспись хохломская, словно колдовская,

В сказочную песню просится сама.

И нигде на свете нет таких соцветий,

Всех чудес чудесней наша хохлома!

**Ведущий.** Ребята, а вы знаете, почему эта роспись называется хохломской? (Потому что такая манера росписи родилась в русской деревне Хохлома , что в Нижегородской области).

**Ведущий.** А какие цвета используют мастера для росписи своих изделий? (Красный, желтый, зеленый, черный, золотой и серебряный.)

**Ведущий.** Что именно принято рисовать на посуде и других изделиях? (Здесь всегда используется растительный узор – колосья, ягоды, смородинки, листочки и цветы).

**Ведущий.** Да, о русских народных промыслах можно говорить еще очень долго. Это и городецкая роспись, и жостовские подносы, и вологодское кружево, и знаменитые русские матрешки, и филимоновские игрушки – свистульки. Русские народные изделия всегда славились во всем мире. Ведь они сделаны руками мастеров, которые вложили в них свою любовь, творчество и умение.

 **Конкурс «Старину мы помним»**

**Ведущий.** А продолжим наше соревнование оценкой знаний предметов старинного быта – сейчас вы будете называть их по очереди. А жюри будет отмечать, какая из команд назовет больше предметов.

**Дети по очереди называют предметы старинного русского быта.**

(Ушат, прялка, доха (шуба), жупан (старинный полукафтан), катанки (валенки), онучи (портянки), кожух, подзор (кружевная ткань на кровати), сундук, лучина, сусек (короб из толстых досок), коромысло, кадушка, (деревянное ведро), чан, тын, плетень, каравай, туесок, рубель, серп, лукошко, короб, рукомойник, ступа, корыто, самовар, лапти и др.)

**Жюри подводит итог конкурса.**

 **Конкурс «Танцевальный»**

**Ведущий.**

Конкурс следующий не нов –

Это конкурс плясунов!

Ты играй, моя гармошка,

«До – ре – ми – фа – соль- ля – си»!

С вами мы сейчас увидим,

Как плясали на Руси!

На Руси всегда любили смех и веселье. Кто любил трудиться – тому можно веселиться! После напряженных трудовых будней устраивал русский народ веселые праздники. А какой же праздник да без пляски задорной?

 **Все участники под фонограмму русской народной песни «Барыня» лихо отплясывают. Жюри оценивает синхронность танца каждой команды, разнообразие танцевальных движений, их выразительность, подводит итог конкурса.**

 **Конкурс потешек**

**Ведущий.**

Прошу внимание!

Продолжим соревнования.

Небылицы в лицах

Сидят в теремах – светлицах.

Щелкают орешки

Да творят насмешки.

Хотите знать, какие?

А вот такие!

Надо по ролям прочитать шутливые диалоги. Главное – зрителей рассмешить, а самим при этом не рассмеяться.

- Машка, а Машка, в гости пора.

- На чем ехать – то?

- На рогоже.

- На рогоже не гоже.

- А ты на лукошке.

- Вдруг свалюсь по дорожке?

- Привяжись ремешком.

- Нет уж, лучше пойду пешком!

- Федул, что губы надул?

- Кафтан прожег.

- А велика дыра – то?

- Один ворот остался!

- Маша, что из леса не идешь?

- Да медведя поймала!

- Так веди его сюда!

- Да он не идет.

- Ну, тогда, сама иди.

- Так ведь он не пускает!

- Сынок, сходи за водицей.

- Брюхо болит.

- Сынок, иди кашу есть!

- А где моя большая ложка?

**Конкурс**

**«Все скороговорки не переговоришь»**

**Ведущий.**

Теперь бой скороговорок

Пришло время нам начать,

Капитаны пусть мне вторят.

Остальных прошу молчать!

**Соревнуются капитаны команд.**

- Летят три пичужки через три пустых избушки.

- Вез корабль карамель, наскочил корабль на мель.

- Нашей Маше дали каши.

- Несет Сеня сено в сени, спать на сене будет Сеня.

 **Конкурс «Сказочный»**

**Ведущий.**

Мы знаем, вы любите игры,

Песни, загадки и пляски.

Но нет ничего интересней

Русской старинной сказки.

Ну как обойтись без русских народных сказок! В старину очень любили сказки. Сейчас командам предстоит отгадать сказочные загадки. Разгадкой должно быть название сказки. Итак, начали!

1.Сидит в корзинке девочка

 У мишки за спиной.

 Он, сам того не ведая,

 Несет ее домой.

 Ну, отгадал загадку?

 Тогда скорей ответь –

 Названье этой книжки…(«Маша и медведь»).

2.Укатился он из дома

 По дороге незнакомой.

 Ты узнал его, дружок?

 Это самый непослушный,

 Говорливый, простодушный

 И румяный… («Колобок»).

3.Возле леса, на опушке,

 Трое их живет в избушке,

 Там три стула и три кружки,

 Три кроватки, три подушки. («Три медведя»).

4.Помогла нам яблонька,

 Помогла нам печка,

 Помогла хорошая

 Голубая речка.

 Все нам помогли,

 Все нас укрыли,

 К матушке и батюшке

 Мы домой попали. («Гуси – лебеди»).

5.Прямо в болото упала стрела,

 А в этом болоте царевна жила. («Царевна – лягушка»).

6.До чего хитра лиса!

 Это просто чудеса!

 Мужика перехитрила,

 С возу рыбу утащила.

 Обманула волка

 Тоже очень ловко! («Лиса»).

7.Красна девица грустна –

 Приближается весна.

 Ей на солнце тяжко,

 Слезы льет, бедняжка! («Снегурочка»).

8.Лягушка дом себе нашла:

 Мышка добрая была.

 В доме том в конце концов

 Тесно стало от жильцов. («Теремок»).

9.По тропе шагая бодро,

 Сами воду тащат ведра. («По щучьему велению»).

10.Колотил да колотил

 По тарелке носом –

 Ничего не проглотил

 И остался с носом. («Лиса и журавль»).

 **Конкурс «Частушечный»**

**Ведущий.** Уважаемое жюри будет оценивать этот конкурс не только по музыкальным способностям, но и по сплоченности игроков, их веселью и задору. Встают обе команды и поочередно поют по одной частушке.

**Девицы.**

Встанем, девицы, рядком

Да частушки пропоем!

**Молодцы.**

Да и мы, пожалуй, встанем,

От девчонок не отстанем!

**Девицы.**

Мы девчонки боевые,

Мы без дела не сидим.

То частушки сочиняем,

То за модою следим!

**Молодцы.**

Начинаем веселиться,

Начинаем песни петь.

Затыкайте ваши уши,

Чтоб со стульев не слететь!

**Девицы.**

Я сегодня нарядилась

В сарафан с оборочкой.

Полюбуйтесь все, ребята,

На мои оборочки!

**Молодцы.**

Голову я причесал,

Даже галстук повязал.

И, похоже, всех девчонок,

Я вокруг очаровал!

**Девицы.**

Мастерица я плясать,

Каблучками постучать.

Ножки сами идут в пляс –

Покажу сейчас вам класс!

**Молодцы.**

Песни петь – кривые ноги,

Плясать – голос не дает.

Я пошел бы к Маше в гости,

Да не знаю, где живет!

**Девицы.**

Старину мы уважаем,

Старину мы бережем.

Лучше молодцев танцуем,

Громче молодцев поем!

**Молодцы.**

Эх, девчонки, вы девчонки,

Вы напрасно спорите:

Все равно мы впереди,

Вы нас не обгоните!

**Ведущий.** Вам, конечно, не терпится узнать, какая же команда сегодня победила? А это мы сейчас узнаем. Уважаемое жюри, подведите, пожалуйста, итоги всех конкурсов.

**Подведение итогов. Награждение победителей.**

**ЛИТЕРАТУРНЫЙ КВН (сценарий + презентация)**

**«Что за прелесть эти сказки»**

Автор: Унру О.В.

Населенный пункт: Оренбургская область, с. Плешаново

***Цель:***Формирование читательской компетентности учащихся в области детской литературы, осознания себя как грамотного читателя, способного к творческой деятельности творческого читателя, грамотного и активного пользователя информации.

**Задачи:**

*Образовательные:*

- закрепить знания о биографии и творчестве А.С. Пушкина;

- учить находить информацию из разных источников;

- закреплять навыки счета многозначных чисел.

*Развивающие:*

- расширять кругозор обучающихся;

- развивать коммуникативные навыки учащихся; умение работать в группах;

- укреплять интерес к творчеству А.С. Пушкина.

*Воспитательные:*

- воспитывать у обучающихся взаимоуважение, умение слушать другого;

- уважительно относиться к мнению других;

- воспитывать нравственные качества, такие как: внимательность, доброта, дружелюбие.

***Планируемые результаты***

Личностные:

- формирование готовности и способности к реализации своего творческого потенциала в духовной и художественно-продуктивной деятельности;

- проявление творческого отношения к процессу обучения;

- формирование интереса к традициям и культуре своей страны.

Метапредметные

*Регулятивные УУД*

- учиться работать по предложенному плану;

- планировать предстоящую практическую работу, соотносить свои действия с поставленной целью;

- осуществлять самоконтроль выполняемых практических действий,

корректировку хода практической работы.

*Познавательные УУД*

- анализировать предлагаемую информацию, сравнивать, характеризовать и оценивать возможность её использования в собственной деятельности;

- самостоятельно комбинировать и использовать освоенные технологии в соответствии с конструктивной задачей.

*Коммуникативные УУД*

- осуществлять взаимопомощь;

- формулировать собственные мнения и идеи, аргументированно их излагать;

- в доброжелательной форме комментировать и оценивать достижения своих товарищей, высказывать им свои предложения и пожелания;

- проявлять заинтересованное отношение к деятельности своих товарищей и результатам их работы.

*Предметные УУД*

- развитие образного мышления, наблюдательности и воображения, творческих способностей, эстетического чувства.

**Оборудование:**портрет А.С. Пушкина, компьютер с выходом в интернет, выставка книг о жизни и творчестве поэта, набор карточек с заданиями, маршрутные листы для каждой из команд.

Квест проводится в виде игры по станциям, на каждом этапе команда за выполненное задание получает фрагмент паззла, из которых необходимо собрать фразу — послание А.С. Пушкина к читателям - ***«Чтение - вот лучшее учение. Следовать за мыслями великого человека - есть наука самая занимательная».***

**Ход занятия.**

Дорогие друзья, мы собрались с вами здесь, в этом уютном зале в преддверии юбилея великого русского поэта А.С. Пушкина. Я думаю, что в нашей стране не найдется такого человека, который не был бы знаком с творчеством этого поэта. Даже малыши знают «Сказку о Золотой рыбке» и «Сказку о мертвой царевне и семи богатырях». Мы вас просили повторить произведения этого автора - эти знания вам сегодня и пригодятся!

Александр Сергеевич оставил нам, читателям XXI века, послание. Чтобыпрочитать его, необходимо выполнить ряд заданий. Та команда, котораябыстрее и правильно выполнит все задания, соберет правильно послание АлександраСергеевича, и станет победителем нашего квеста.

**Прошу капитанов команд забрать маршруты для прохождения.**

**Станции**

**1. Памятники литературным героям.**

**Задание:**Необходимоугадать о каком литературном герое идет речь и определить через интернет, в каком городе установлен памятник этому герою. **Как только дети будут угадывать открывать памятник и скреплять магнитиком на доске, по очереди.**

1) На ветвях сидит не птица,

А сидит краса-девица.

Сладким голосом поёт

Над рекою в чаще:

Околдует, зазовёт

И на дно утащит. (Русалка, г. Пермь)

2) Листвой резною он шумит,

Златая цепь на нём висит. (Дуб, г. Москва)

3) День и ночь, как заведённый,

По цепи златой кругом

Ходит этот зверь учёный.

Знаешь, речь идёт о ком? (Кот, г. Донецк)

4) А кому, скажи, дружок,

Громко-громко петушок

Все кричал: "Ки-ки-ри-ку!

Царствуй, лежа на боку!"? (Царь Дадон, г. Воронеж)

5) Рыбка в сказке есть у нас,

Золотой ее окрас.

Кто желанье загадает,

Все вмиг от нее получает. (Золотая рыбка, г. Москва)

6) В чешуе как жар горя… (33 богатыря, г. Москва)

И) Глянь-ка в отраженье вод,
Птица белая плывет,
То не птица, а царица
На нее ты посмотри —
Все в ней дивной красоты*. (Царевна-Лебедь, г. Москва)*

1. **Станция Арифметическая.**

**Задание:**Перед вамииллюстрации к сказкам, а под ними записаны примеры. Решив пример, вы узнаете год написания сказки. Разложи сказки в хронологическом порядке их написания.

**«Сказка о попе и работнике его Балде»**

25+360+360+4+26+1055=1830

**«Сказка о царе Салтане, о сыне его славном могучем богатыре князе ГвидонеСалтановиче и о прекрасной царевне лебеди».** (4800-500-1200-69-1500) + 300 = 1831

**«Сказка о мертвой царевне и о семи богатырях»**

5000-3167=1833

**«Сказка о золотом петушке»**

(6000-6000) + 1834 =1834

**«Сказка о рыбаке и рыбке»**

(150+150) + (1500+33)=1833

1. **Станция «Выше и сильнее!»**

Физкультминутка «Мы похлопаем в ладоши»

Дети выполняют движения по тексту.

Мы похлопаем в ладоши

Дружно, веселее.

Наши ножки постучали

Дружно, веселее.

По коленочкам ударим

Тише, тише, тише

Наши ручки поднимайтесь

Выше, выше, выше.

Наши ручки закружились

Ниже опустились

Завертелись, завертелись

И остановились.

Я буду читать однокоренные слова к словам ЛЕС И САД. Если прозвучит слово с корнем ЛЕС, вы садитесь, если слово с корнем САД, встаете.

САД, ЛЕС, ЛЕСНОЙ, САДОВЫЙ, САДОВНИК, ЛЕСНИК, ЛЕСОЧЕК, САДИК, ЗАЛЕСЬЕ, САДОЧЕК, ПОСАДКА, ЛЕСОВИК, ПЕРЕЛЕСОК.

**4. Станция «Быстрее, быстрее!»**

**Задание:**Необходимо за 1 минуту ответить на большее количество вопросов.

1. Кот, житель Лукоморья? (Учёный)

2. Сколько лет прожили вместе старик со старухой? (Ровно 30 лет и 3 года)

3. Кто принёс царевне отравленное яблоко? (Чернавка)

4. Какое свойство имело зеркальце из сказки «О мёртвой царевне»? (Говорить оно умело)

5. Как обозвала старуха старика, когда узнала, что он отпустил золотую рыбку (Дурачина ты, простофиля)

6. Какая сказка заканчивается словами: «Сказка ложь, да в ней намёк! Добрым молодцам урок!»? ( «Сказка о золотом петушке»)

7. Какую песню пела белка в «Сказке о царе Салтане»? (Во саду ли, в огороде).

8. Кто был предводителем тридцати трех богатырей? (Черномор)

9. Кто носился в море над Лебедью? (Коршун)

10. Кем оказался застреленный Гвидоном коршун? (Чародеем.)

11. Что случилось со старым корытом старухи? (Раскололось)

12. Какого цвета были сапоги у старухи, когда она была столбовою дворянкой? (Красного)

13. Что приказала царица Чернавке сделать с царевной? (Увести в лес на съедение волкам)

14. Где захотела жить старуха, чтобы рыбка золотая была у нее на посылках? (В Окияне - море)

15. Что попросила старуха у золотой рыбки во второй раз? (Новую избу)

16. В какой гроб семь богатырей положили царевну? (Хрустальный)

17. Что сделала царица с волшебным зеркальцем, когда узнала, что царевна ожила? (Разбила)

18. К какому месяцу должна, по словам царя, родить ему сына-богатыря красна девица? (К исходу сентября)

19. Что говорит ученый кот, когда идет налево? (Сказки)

20. Каково имя няни Александра Пушкина? (Арина Родионовна)

21. Сколько желаний было у старухи? (6)

**5.** **Станция «Расскажи стихотворение»**

**Задание:**рассказать стихотворение, отрывок из произведений Пушкина А.С. Учитывается артистизм, выразительность.

**6.** **Видеовикторина**

Ссылка на ресурсы youtube.

https://www.youtube.com/watch?v=cRy8JUaSLiI

**7.** **Станция творческая**

**Задание:**сочини свое четверостишие, используя рифмы А.С. Пушкина

**...тучи,**

**...луна,**

**...летучий,**

**...мутна**

**8. Станция – «Релаксация»**

**Упражнение - Водопад (релаксатор)**

Звуковое сопровождение упражнения: «Журчание воды». Дети ложатся на мягкое напольное покрытие (маты).

Сядьте удобно, так, что бы ваши ручки и ножки отдыхали и закрывайте глазки. Представьте себе, что мы с вами находимся под небольшим водопадом. Вода в нем чистая и теплая. Вам тепло и очень приятно. Струйки воды стекают на ваше лицо, волосы, мягко струятся по шее, спине, ручкам и ножкам. Вода стекает и продолжает свой бег дальше.

Давайте немного посидим под водопадом и представим, что вместе с водой от нас уплывают все страхи, грусть и неприятности. А мы остаемся сидеть чистыми, бодрыми, веселыми и полными сил. Мы благодарны водичке за то, что она омыла нас. Открывайте глазки и улыбнитесь друг другу.

**9.** **Станция конечная.**

Дорогие друзья, вы преодолели трудный маршрут и добрались до конечной станции. Из собранных слов составьте послание. ***«Чтение - вот***

***лучшее учение. Следовать за мыслями великого человека - есть***

***наука самая занимательная».***

Как вы понимаете эти слова? Надеюсь, вы будете следовать напутствию великого поэта. А наше сегодняшняя встреча воодушевит вас на чтение произведений А.С. Пушкина.

**МЕРОПРИЯТИЕ «МОЙ ДОМ – РОССИЯ»**

**Место проведения:** актовый зал МБОУ «Красногвардейская средняя общеобразовательная школа №1»

**Форма проведения:** игра по станциям.

**Реквизиты:** раздаточный материал, проектор, магнитная доска, микрофоны, музыкальный центр, флаги.

**Ведущая:** Мы, многонациональный народ Российской Федерации, соединенные общей судьбой на своей земле, сохраняя исторически сложившееся государственное единство, с 1993 года проживаем по единому закону, Конституции.

Исходя из ответственности за свою Родину перед нынешним и будущими поколениями, сознавая себя частью мирового сообщества, мы проводим игру «Мой дом – Россия».

*Учащиеся 2 класса были поделены на три группы. Все получили маршрутные листы.*

Ведущий объясняет правила мероприятия. На первой станции ребята определяют свои права и обязанности. На станции «Родина» - дети ответят на вопросы викторины, связанные с историей Красногвардейского района, символами государства. На третьей станции участники поработают с символами государства, Оренбургской области, Красногвардейского района.

**Ведущий:** за правильное выполнение – команды получают кирпичик.После прохождения всех этапов, ребята возвращайтесь к своим первоначальным местам. 4 станция – общая для всех! Будем с вами строить Дом! Начали!

**1 станция – символика (дети собирают мозаику)**

1. Герб России
2. Герб Оренбургской области
3. Герб района

**Герб России обозначает**

**Герб** — эмблема государства, и конечно же свой герб есть у России. Вероятно, ты уже знаешь, что он представляет собой изображение золотого двуглавого орла на красном щите? Орёл — царь птиц, у многих народов он олицетворяет власть, силу, великодушие, благородство.

Наша страна — самая большая в мире. Посмотри, как широко простёр свои крылья орёл на гербе России. Одна его голова обращена на запад, другая — на восток. Это очень символично. Ведь Россия расположена сразу в двух частях света: большая часть её площади находится в Азии, меньшая — в Европе.

Обрати внимание, что в самом центре герба, на груди орла, помещён ещё один герб с изображением всадника, который острым копьём поражает чёрного змея — дракона. Маленький герб со всадником-змееборцем — герб Москвы, столицы нашего государства.

**Герб Оренбургской области обозначает**  лазоревая куница неизменный символ нашего края. **Герб** населенного пункта свидетельствует о том, что его жители - трудолюбивые, мужественные и гордые люди, которые не склоняются перед трудностями.

**Герб Красногвардейского района обозначает**

Описание герба Красногвардейского района: в золотом поле над двумя червлеными холмами, обремененными золотым снопом, лазоревый, узкий волнистый пояс, сопровождаемый во главе черным орлом с золотыми клювом и глазами, летящим вправо с распростертыми крыльями и подобранными лапами.

Обоснование символики герба Красногвардейского района.

**Хлебный сноп отражает хлебопашество** - основное историческое занятие населения. **Красный (красивый) цвет холмов символизирует красоту края.** Узкий волнистый пояс, пересекающий щит герба - **символизирует реку Ток** (приток Самары), пересекающую район с востока на запад. **Черный орел**, символ всей фауны Оренбуржья, олицетворяет мощь, зоркость, быстроту, терпение, силу. **Лазурь** - символ возвышенных устремлений, искренности, преданности, возрождения. Золото (желтый цвет) символизирует богатство, справедливость, уважение, великодушие. **Черный цвет** символизирует благоразумие, мудрость, скромность, честность и вечность бытия.

**За правильное выполнение – команда получает кирпичик.**

**2 станция – вопросы о Родине:**

1. Как называется страна, в которой мы живем? (Россия)
2. Какой город является столицей нашего государства? (Москва)
3. Кто является главой нашего государства? (Президент)
4. Какое дерево является символом России? (Береза)
5. Самая популярная в мире русская игрушка (Матрёшка)

**Матрёшка, Президент, Москва, Береза, Россия**

**За правильное выполнение – команда получает кирпичик.**

**3 станция – права и обязанности** (листы распределитьпо группам)

**Права:**

1. Выражение своего мнения, своих взглядов.
2. Свободное перемещение.
3. Говорить на своем родном языке, соблюдать обряды своей культуры.
4. Всестороннее развитие и уважение человеческого достоинства (ни один ребенок не должен подвергаться жестокому обращению, насилию и оскорблениям).
5. Забота и воспитание родителями.

**Обязанности:**

1. Соблюдать законы своей страны.
2. Получить основное общее образование (9 классов), не пропускать занятия без причин.
3. Каждый ребенок должен уважать и слушаться старших.
4. Каждый ребенок должен помогать родителям, младшим братьям и сестрам.
5. Забота о сохранении и об укреплении своего здоровья.

**За правильное выполнение – команда получает кирпичик.**

**4 станция**

**Итак, ребята, все готовы строить Дом?**

Все вы получили кирпичики, которые пригодятся нам для важного дела. Сейчас мы вместе построим дом. Начнем с фундамента.

(Приглашаю первую группу).

**Ребята, как вы думаете, что будет являться основой нашего дома?** Что можно назвать вторым домом для всех учеников? (Дети отвечают: «Красногвардейская школа №1). Начинаем строительство.

**Вопросы:**

*А вы знаете директора нашей школы?*

*На какой улице находится наша школа?*

*А вы любите свою школу?*

Молодцы, ребята, вот мы и построили фундамент нашего дома, спасибо.

Нашему дому не хватает этажей, как думаете?

Вторая группа, давайте построим с вами первый этаж!

(Приглашаю вторую группу).

**Что будет являться для вас вашей малой родиной, в каком районе мы все живем?** (Дети отвечают: «В Красногвардейском районе»)

**Вопросы:**

*Какое название носит районный центр нашего района?(Плешаново)*

*А вы знаете главу нашего района? (Николай Валентинович Чернышев)*

Молодцы, ребята, вот мы и построили первый этаж нашего дома, спасибо.

Так, думаю, нам необходим еще один этаж! Третья группа, вы мне поможете?

(Приглашаю третью группу).

**В какой области мы живем?** (Дети отвечают: «В Оренбургской области»). Молодцы! Все вы знаете! Строим второй этаж!

**Вопросы:**

*Знаете главный город нашей области? (Оренбург)*

*А как зовут нашего губернатора? (Денис Владимирович Паслер)*

Какая красота! Умницы, проходите на место!

**Вопрос ко всем участникам: ребята, а что не хватает нашему дому, как думаете?** (Дети отвечают: «Крыши»)

Правильно! Крыши! А что будет крышей? (Дети отвечают: «Россия»)

**Верно! Крышей будет Россия, наша Родина! А как зовут президента России? Правильно, В. В. Путин! Командиры команд, пошлите скорее достраивать дом!**

Вот, ребята, посмотрите, какой красивый дом у нас получился, осталось только украсить, быстрее размещайте людей по этажам!

 **Молодцы! Россия – наш дом!**

**Подведение итогов**

**Ведущий**: спасибо всем за участие!

О, мать моя, Россия

О, мать моя, Россия, Русь,

Незыблем трон твой златоглавый,

Люблю тебя, тобой горжусь,

Многострадальной и державной.

Россия, Россия, великая сила,

Великая сила, бездонная Русь,

В Россию, в Россию всем сердцем влюблен я

И с нею останусь навеки, клянусь!

*А. Черный*

**Награждение.**

**МЕРОПРИЯТИЕ «САЛЮТ, ПОБЕДА!»**

**Цель:** формирование гражданских качеств личности обучающихся.

**Задачи:**

* Расширять познавательный интерес обучающихся к истории своей страны;
* Развивать коммуникативные навыки обучающихся, творческие способности через музыкально-исполнительскую деятельность, художественное слово;
* Воспитывать чувство патриотизма, уважение к прошлому своего народа, любовь к Отечеству, уважительное отношение к ветеранам Великой Отечественной войны.

Зал празднично украшен — можно использовать стенгазеты, рисунки детей о войне. Сцена оформлена соответственно данному празднику. Звучит музыка, песни военных лет. Ветеранов встречают учащиеся и проводят в зал, усаживают на места, дарят поздравительные открытки. Звучит бой курантов.

Есть в истории нашей Родины события, которые даже по прошествии десятилетий остаются в памяти людей, а время с возрастающей силой подчеркивает их величие. День Победы.... Великий праздник Великого народа Великой страны. Для нас он останется самым главным днем года.

На сцене ведущие: юноша и девушка.

Девушка: Июнь… Клонился к вечеру закат.

И белой ночи разливалось море,

И раздавался звонкий смех ребят,

Не знающих, не ведающих горя.

Юноша: Июнь… Тогда еще не знали мы,

Со школьных вечеров шагая,

Что завтра будет первый день войны.

А кончится она лишь в 45-ом, в мае.

*Звучит мелодия песни Александрова «Священная война».*

Голос за кулисами:

Внимание! Внимание!

От советского информбюро.

Сегодня, 22 июня 1941 года, в 4 часа утра,

Без объявления войны, германские войска

Перешли границу нашей Советской

Социалистической республики.

Юноша: И тогда на жадного врага

Ополчились нивы и луга.

Разъярился даже горицвет,

Дерево и то стреляло вслед.

Ночью партизанили кусты,

И взлетали, как щепа, мосты.

Затвердело сердце у земли,

А солдаты шли, и шли, и шли.

*На фоне музыки песни Б. Окуджавы «Ах, война…» на сцене появляется отряд юношей в военной форме. Они маршируют на месте.*

Девушка: Ах, война, что ты подлая сделала,

Стали тихими наши дворы,

Наши мальчики головы подняли.

Повзрослели они до поры.

На пороге едва помаячили

И ушли за солдатом солдат…

*Отряд уходит за кулисы. Юноша - вместе с ними. Девушка машет им вслед платком.*

До свидания, мальчики:

Постарайтесь вернуться назад. (Уходит со сцены).

*Мелодия песни заканчивается.*

*Голос за кулисами:*

Такие молодые встретили они грудью врага,

защитили Родину. Единственное чему они удивлялись -

это тому, что с начала войны неожиданно стали взрослее.

*На сцену в военной форме выходят участники композиции.*

Оформление сцены в виде поляны: горит костер, на поваленных деревьях сидят солдаты. Медсестра сушит бинты, развесив их по деревьям, перевязывает бойцам раны. Кто-то пришивает пуговицу к шинели, кто-то пишет письмо.

1 боец: Как это было, как совпало –

Война, беда, мечта и юность!

И это все в меня запало.

И лишь потом во мне очнулось!

Сороковые, роковые,

Война шагает по России,

А мы такие молодые!

2 боец: А жизнь мы любили и в ней

Стремились к единственной цели,

И чем мы любили сильней,

Тем песни счастливее пели.

*В исполнении хора звучит песня С. Никитина «Песня о маленьком трубаче».*

На сцену выходит почтальон и раздает бойцам письма.

Боец пишет письмо своей любимой.

*Звучит музыка песни «В землянке».*

1 солдат: Жди меня и я вернусь. Только очень жди.

Жди, когда наводят грусть желтые дожди.

Жди, когда снега метут, жди, когда жара.

Жди, когда других не ждут, позабыв вчера.

Жди, когда из дальних мест писем не придет,

Жди, когда уж надоест всем, кто вместе ждет.

Жди меня и я вернусь, не жалей добра,

Всем, кто знает наизусть, что забыть пора.

Пусть поверят сын и мать в то, что нет меня.

Пусть друзья устанут ждать, сядут у окна…

2 солдат: *(читает письмо из дома)*

Это маленький белый листок

Посылаю в землянку тебе,

Чтобы строчками этими мог

Часто думать в бою обо мне.

Не давая пощады врагу,

Чтоб в землянке порой находясь,

Знал: любовь я твою сберегу,

Вспоминаю тебя каждый час.

3 солдат: *(пишет письмо матери)*

Знаю, в сердце у тебя тревога.

Нелегко быть матерью солдата.

Знаю, все ты смотришь на дорогу,

По которой я ушел когда-то.

Знаю я, морщины глубже стали,

И чуть-чуть сутулей стали плечи.

Нынче насмерть мы в бою стояли,

Мама, за тебя, за нашу встречу.

До сих пор грохочет канонада.

Снова в бой, на линию огня!

Если не вернусь, - не плачь, не надо,

Втихомолку вспоминай меня.

*Мелодия песни «В землянке» заканчивается.*

*Голос за кулисами:*

Война длилась 1418 дней и ночей. С первых часов войны героически сражались советские воины. Больше месяца бился с врагом гарнизон Брестской крепости. Бились насмерть за Москву, а через год Ленинград салютовал своим доблестным войскам, освободившим его от блокады. Эти дни разлуки, жестокой борьбы, невосполнимых потерь, героизма и самоотверженности останутся в памяти навсегда.

4 солдат: Здесь метр земли, как жизнь, был дорог.

Пылал подлесок, словно порох.

Казалось, нет живого места у переправы у села.

И вот тогда – своим оркестром «Катюша» в бой бойцов звала.

5 солдат: В битвах пропитаны наши шинели.

Запахом крови и дымом костра.

В зной наши души не раз леденели,

В стужу сердца обжигала жара.

4 солдат: Шли мы в атаку по острым каменьям,

Зарево нас вырывало из тьмы.

В пору поднять десяти поколеньям,

Тяжесть, которую подняли мы.

*Голос за кулисами:*

Но не всем было дано вернуться домой. А кто вернулся, помнит. Помнит о подвигах, о боевых друзьях. Тысячи молодых парней остались лежать на полях сражений. Они навечно занесены в списки «Книги памяти».

*В исполнении хора звучит песня Ю. Антонова «Снегири».*

Девушка-медсестра: А я все слышу, слышу, слышу,

Их голоса припоминая.

Я говорю про Павла, Мишу,

Илью, Бориса, Николая.

Они шумели буйным лесом,

В них были вера и доверье.

А их повыбило железом

И леса нет – одни деревья.

5 солдат: Я убит подо Ржевом,

Тот, еще под Москвой.

Где вы, воины, где вы,

Кто остался живой?

В городах миллионных,

В селах, дома, в семье,

В боевых гарнизонах.

Не на нашей земле.

*Звучит мелодия песни А. Пахмутовой «Поклонимся великим тем годам».*

Артисты на сцене как бы замирают.

Девушка: Все помнится, ничто не позабыто,

Все помнится, никто не позабыт.

И днем и ночью в чаше из гранита

Святое пламя трепетно горит.

Юноша: Неугасима память поколенья.

И память тех, кого так свято чтим.

Давайте, люди, встанем на мгновенье

И в скорби постоим и помолчим.

МИНУТА МОЛЧАНИЯ.

*Все участники композиции подходят к краю сцены, как бы обращаясь к зрителям.*

Боец: Запомни эти дни, прислушайся немного.

И ты душой услышишь в тот же час:

Они пришла и встала у порога.

Она готова в двери постучать.

Медсестра: Ты отдал все, что мог, ее дерзанью.

Всю жизнь свою, всю душу, радость, плач.

Стоит Победа на твоем пороге.

Сейчас она войдет к тебе, встречай.

*Звучит марш «Победа».*

*Беседы*

**БЕСЕДА О ВЕЛИКОЙ ОТЕЧЕСТВЕННОЙ ВОЙНЕ**

**«НЕ ЗАБЫТЬ НАМ ЭТОЙ ДАТЫ»**

***Задачи:***

***(по образовательным областям ФГОС):***

1- Образовательная область «Познавательное развитие»:

Дать детям представление о том, что была Великая Отечественная война, и мы врага победили;

2- Образовательная область «Речевое развитие»:

Развивать диалогическую и монологическую речь детей.

Учить выражать и описывать свои чувства.

Учить понимать содержание стихотворения.

 3- Образовательная область "Социально-коммуникативное развитие":

Развивать интерес к прошлому страны, её истории.

Развивать у детей эмоционально-отрицательное отношение к войне.

Развивать память, мышление, воображение.

Воспитывать доброжелательное отношение к окружающим.

Воспитывать чувство любви к Родине, желание жить в мире.

Виды деятельности: познавательно-исследовательская, речевая, коммуникативная.

***Цели:***

Познакомить детей с историческими событиями Великой Отечественной войны;

Подвести к пониманию того, что народ хранит память о людях, отдавших свою жизнь за Родину;

Воспитывать чувство гордости за то, что солдаты защищают Родину, а значит и желание быть похожими на них;

Приобщить к прошлому и настоящему через связь поколений, воспитать уважение к памяти павших бойцов, ветеранам ВОВ;

Закрепить представление о празднике День Победы

**Приоритетная образовательная область:**

Познавательное развитие интегрируется с образовательными областями:

социально коммуникативное, , речевое развитие.

***Методы:***

**наглядный**: демонстрация мультимедийной презентации

**словесный:** беседа, рассказ педагога, рассказ детей по картинам и из опыта

**практический**: упражнения

***Ход беседы:***

**Вожатый:**

Хорошо жить, когда ярко светит солнце, поют птицы; когда можно играть с друзьями, когда есть у тебя мама и папа, бабушка и дедушка!

Хорошо жить, когда вокруг тебя, во всем мире только хорошие и добрые люди! Но так, к сожалению, не бывает. Живут на земле и добрые, и злые, и хорошие, и плохие. Бывает, что ссорятся и даже дерутся. Но когда дерутся два человека – это еще полбеды, а вот когда целые народы, армии, это уже беда! Тогда гибнут люди – и мамы, и папы, и бабушки, и дети; тогда разрушаются дома, уничтожаются леса, поля – и все это называется война.

Когда то давным- давно, когда ваши прадедушки и прабабушки были еще молодыми жил в одной стране, в Германии, злой правитель которого звали Гитлер. Захотел он завоевать весь мир. И началась война. Гитлер со своими солдатами нападал, а мирные жители во всех странах и городах защищались. Но у Гитлера было очень много солдат и военной техники, и поэтому он завоевывал все страны. И так дошел он до нашей страны , которая тогда называлась Советский Союз.

Была самая короткая ночь в году. Люди мирно спали. И вдруг:

— Война! Война!

Летней ночью, на рассвете,

Гитлер дал войскам приказ

И послал солдат немецких

Против всех людей советских –

Это значит – против нас.

Он хотел людей свободных

Превратить в рабов голодных,

Навсегда лишить всего.

А упорных и восставших,

На колени не упавших,

Истребить до одного!

22 июня 1941 года на нашу Родину напали немецкие фашисты. Напали словно воры, словно разбойники. Они хотели захватить наши земли, наши города и сёла, а наших людей либо убить, либо сделать своими слугами и рабами. Началась Великая Отечественная война (Слайд 2)

 Враги напали на нас неожиданно. У них было больше танков и самолётов. Наши армии отступали. Бои шли на земле, в небе, на море..

Немецкие самолеты бомбили города, аэродромы, железнодорожные станции, они бомбили больницы, где лечились больные люди: взрослые и дети. Бомбы падали на жилые дома, детские сады и школы .Они обстреливали из орудий тихие деревни. Поджигали поля. Враги не разбирали где взрослые, где дети- всех убивали на своем пути. И топтали, топтали нашу родную землю. (Слайд 3)

Все: и стар, и млад встали на защиту нашей Родины. Ваши прабабушки, прадедушки шли на войну, даже подростки рвались на фронт и каждый защищал свое Отечество. (Слайд 4)

 И назвали эту войну Великой Отечественной. Нелёгким был путь к победе. Прогремели великие битвы: Московская, Сталинградская, битва на Курской дуге День за днем, месяц за месяцем, год за годом солдаты, моряки, летчики, воевали на фронте с фашистами. (Слайд 5)

 А в тылу, дома их ждали матери, сестры, жены, и не просто ждали, а трудились для фронта. Все мужчины были на войне, и женщинам пришлось взять на свои хрупкие плечи не только заботу о доме, но и выполнять работу за мужчин. (Слайд 6 )

Миллионы людей, в том числе и дети, трудились у заводских станков и на полях страны. Советские люди (Советский Союз — так называлась в те годы наша страна) делали всё, чтобы остановить фашистов. Даже в самые тяжёлые дни они твёрдо верили: «Враг будет разбит! Победа будет за нами!» (Слайд 5)

И вот пришёл день, когда наступление захватчиков было остановлено. Советские армии погнали фашистов с родной земли.

 Война длилась очень долго-4 года. Много людей погибло. Но наша доблестная армия не сдалась, она не только прогнала врага с нашей земли, но и освободила народы других стран, захваченных фашистами. Наши солдаты дошли до Берлина — главного города в Германии. И там, на самом главном здании, которое называлось Рейхстагом, был водружен наш красный флаг Победы. (Слайд 7)

9 мая закончилась война, и тот день стал самым светлым и любимым праздником — Днем Победы! (Слайд 8)

С тех пор прошло много лет. За это время, чтобы люди никогда не забывали те страшные дни, было много сооружено памятников, посвященных героям войны. Их именами названы множество улиц в городах России. Много было написано песен, стихов, рассказов о Великой отечественной войне. У нас в Новочеркасске  тоже есть памятники, посвященные павшим героям. Самые известные - Памятник истребителю МИГ-21 (это памятник погибшим летчикам, штурманам, воздушным стрелкам и авиамеханикам авиационных частей) и памятник Солдату-освободителю в микрорайоне Хотунок, мемориальный комплекс «Курган Славы» .(Слайд 9)

К сожалению, все меньше и меньше остается тех людей, кто участвовал в той войне. Сейчас мы называем их ветеранами. В честь праздника ветераны всегда надевают ордена и медали. (Слайд 10,11)

А вечером, 9 мая, в честь победителей гремит праздничный салют.(Слайд 12)

Прошло  семьдесят лет с той страшной поры, когда напали на нашу страну фашисты. Вспомните добрым словом своих  прадедов, всех тех, кто принёс нам победу. Поклонимся героям Великой Отечественной войны. (Слайд 13,14)

*Дети слушают песню «День Победы» муз. Д. Тухманов, сл .В.Харитонов.*

***Вопросы***

1.Что случилось рано утром 22 июня 1941 года?

2. Кто напал на нашу Родину?

3. Зачем Гитлер приказал своим войскам захватить нашу страну?

4. Почему война называется Великая Отечественная?

5. Сколько по времени длилась война?

6. Кто победил в войне?

7. Когда мы отмечаем День Победы?

8.  Что бывает в этот день, (послушайте загадку)

Грянул гром, веселый гром,

Засверкало все кругом!

Рвутся в небо неустанно

Разноцветные фонтаны,

Брызги света всюду льют.

Это праздничный ...

(салют)

Что же это такое? (Ответы детей.)

**Вожатый:** крепко любили русские люди свою Родину. О ней сложили пословицы. Ребята, какие пословицы о Родине вы знаете?

- «Жить - Родине служить»

- «Для Родины своей ни сил, ни жизни не жалей»

- «Родина - Мать, умей за нее постоять»

- «Береги землю родимую, как мать родную».

**БЕСЕДА О ЗНАМЕНИТЫХ ЛЮДЯХ НАШЕГО СЕЛА «ДЕТИ В ГОДЫ ВЕЛИКОЙ ОТЕЧЕСТВЕННОЙ ВОЙНЫ. ПИОНЕРЫ - ГЕРОИ»**

*(материал в школьной библиотеке)*

**БЕСЕДА «Музыка как искусство»** [**https://salik.biz/articles/36902-chto-takoe-muzyka-s-tochki-zrenija-nauki.html**](https://salik.biz/articles/36902-chto-takoe-muzyka-s-tochki-zrenija-nauki.html)

**БЕСЕДЫ И ИГРЫ О ТОЛЕРАНТНОСТИ**

**«ДОБРУ ОТКРОЮТСЯ СЕРДЦА».**

**Цель**: Знакомство учащихся с понятием «толерантность», значением и актуальностью его формирования, как нравственного качества личности.

**Задачи**:

* Поразмышлять с детьми о важнейших нравственных ценностях: добре, уважении, любви, о сложности нравственного выбора;
* Познакомить учащихся с понятием «толерантность», выявить основные черты толерантности, сформировать правильное представление о толерантном поведении.
* Развивать мышление на основе упражнений в анализе-синтезе, связную речь учащихся;
* Воспитывать терпимость к различиям между людьми, умение сопереживать окружающим людям, лучше понимать их чувства , мотивы их поведения.

**Оборудование**: презентация, карандаши, листы бумаги, клей, фломастеры, карточки с заданием, рисунок дерева.

Форма проведения: дискуссия

Методы применяемые на занятии:

* Словесный
* Наглядный
* Практический
* Дискуссионный
* Игровой ( моделированиежизненно-важных ситуаций в сюжетной игре)

**Ход занятия**

**Оргмомент**

Под музыкальное сопровождение (В. Шаинский «Дорога добра»)

**-**Ребята, посмотрите друг на друга, улыбнитесь друг другу. Пусть улыбка и хорошее настроение будут вашими помощниками.

Сегодня на занятии мы поговорим о доброте, раскроем понятие толерантности.

 **Введение в тему (***Звучит музыка, рассказывается сказка.)*

Наше занятие я хочу начать со сказки, послушайте.

Жила-была на земле девушка по имени Любовь. Скучно ей было жить на свете без подружки. Вот и обратилась она к старому, седому, прожившему сто лет волшебнику:

- Помоги мне, дедушка, выбрать подружку, чтобы я могла дружить с ней всю отпущенную мне Богом жизнь.

Подумал волшебник и сказал:

- Приходи ко мне завтра утром, когда первые птицы запоют, и роса ещё не просохнет...

Утром, когда алое солнце осветило землю, пришла Любовь в условленное место... Пришла и видит: стоят пять прекрасных девушек, одна другой краше.

- Вот выбирай, - сказал волшебник, - одну зовут Радость, другую – Удача, третью – Красота, четвёртую – Печаль, пятую – Доброта.

Слайд 2.

- Они все прекрасны, - сказала Любовь. – Не знаю, кого и выбрать...

- Твоя правда, - ответил волшебник, - они все хороши, и ты в жизни ещё встретишься с ними, а может, и дружить будешь, но выбери одну из них. Она и будет тебе подружкой на всю твою жизнь.

Подошла Любовь к девушкам поближе и посмотрела в глаза каждой. Задумалась Любовь.

**А кого выбрали бы вы? Почему?**(*Звучит музыка и продолжение сказки*):

Любовь подошла к девушке по имени Доброта и протянула ей руку.

**Почему Любовь выбрала Доброту?**(*Ответы*) Слайд 3.

Народная мудрость гласит: «**Доброта - что солнце»**

Как вы понимаете это выражение?

- Да, солнце всех озаряет своими лучами. И от этих лучей что мы ощущаем?

(*Теплота, внимание, забота, любовь, понимание…)*

В каждом из нас есть маленькое солнышко – доброта.

- А как много слов образовалось от слова «добро»! Попробуйте и вы их образовать, и наше солнышко засияет ещё ярче. (**Слайд 4)**

Доброта сердце **добр**осердечный

сосед**добр**ососедский

совесть**добр**осовестный

нрав**добр**онравный

душа**добр**одушный

воля**добр**овольный

порядок**добр**опорядочный

желание**добро**желательный

**Проверим наши добрые** слова (**Слайд 5)**

-А какие вы совершали добрые дела?

-Какие чувства вы испытывали, когда делали что-то доброе?

**Значит, добрые поступки делают нас** и других счастливее, приносят радость и удовольствие.

- Один философ сказал: **«Недостаточно делать добро; надо делать его правильно. (Слайд 6)**

**Вывод:**Мало быть добрым. Надо так проявлять доброту, чтобы она была приятна и понятна другим людям. Оказывать помощь надо тактично, не подчёркивая, что ты совершаешь хороший поступок.

- А теперь я предлагаю вам рассмотреть несколько ситуаций, они лежат у вас на столах. Прочитайте их, обсудите с товарищами, а потом мы все вместе дадим оценку этим ситуациям.

1. Во дворе многоэтажного дома есть узенькая дорожка, по льду которой во время мороза любят кататься ребятишки. Её присыпало снегом, и старушка, шедшая в гости к кому-то из жильцов, не заметила льда, поскользнулась и упала. Мальчишка подошёл и с укором сказал: «Что ж вы, бабуля, такая невнимательная? Так и кости переломать можно.

Дайте оценку поступку. А как бы вы поступили?

1. Весной Илья забыл в лесу шляпу. Через месяц мальчик пошёл в лес и на дереве увидел свою шляпу. Над ней летали птички. А в шляпе мальчика пищали птенцы. Илья не тронул птичье жильё. Он посыпал на траву хлеб и тихонько отошёл.

Дайте оценку поступку. А как бы вы поступили?

1. Старенькая бабушка попросила соседского мальчика помогать приносить ей продукты. Мальчик согласился. На следующий день он принёс старушке продукты, а сдачу оставил себе. Когда соседка спросила, где оставшиеся деньги, мальчик ответил, что это – плата за проделанную работу.

Дайте оценку поступку. А как бы вы поступили?

Какие вы молодцы! Сделали совершенно правильные выводы! Надеюсь. Что вы не только говорите, но и поступаете правильно

**Физминутка**

Ну-ка, дружно встали вместе,
Повернулись-ка на месте,
Громко хлопнули три раза,
Подмигнули правым глазом,
Левой топнули ногой!
А потом еще другой!
Закричали все “Ура”!
А теперь и сесть пора!

**Сообщение нового.**

**Воспитатель:** Как часто в жизни нам не хватает внимания и понимания со стороны окружающих нас людей, не хватает терпимости и уважения по отношению друг к другу.

Сегодня мы нередко слышим с телеэкранов, от ведущих политиков незнакомое нам до недавнего времени слово “толерантность”.

- Что означает слово толерантность? (ответы учащихся). Слайд 4.

* - Толерантность – терпимость, умение спокойно, без враждебности воспринимать чужой образ жизни, поведение, обычаи, чувства, мнения, идеи, верования.

**Воспитатель:** в последнее время говорить о толерантности стало модным, проблема толерантности очень актуальна. Как вы думаете, почему?

- В наши дни ситуация в мире очень неспокойная. Какие события, угрожающие миру, можно назвать?
- Война в Ираке, Израиле, теракты в Чечне, конфликты в Грузии, в Украине.
- Множество людей – мирных жителей этих стран – оказались беженцами. Эти люди были вынуждены покинуть свою страну. Кров для бездомных – наш долг. Сейчас в Россию приезжают беженцы из Казахстана, Узбекистана, Киргизии, Грузии, Афганистана, Ливана, Чечни, Дагестана. Эти люди – мирные жители, и они не виноваты в проведении той политики, которая приводит к национальным войнам и розни.

- Почему происходят войны?
- Нетерпимость друг к другу, ссоры, предрассудки, злость, зависть, деньги – желание обогащаться и устанавливать мировое господство, подчинять более слабые страны и народы и эксплуатировать зависимых.

**Воспитанники:**происходит активный рост агрессивности, конфликтов, преступности*.* -Так всегда было в истории.Но страдает простой, ни в чем неповинный народ. Сегодня беда коснулась этих людей. Завтра беда может коснуться и нас. С какими трудностями сталкиваются сегодня беженцы?
- Негде жить, негде работать, национальная нетерпимость, равнодушие окружающих людей и унижение.
Мы должны проявлять толерантность!

**Проявлять толерантность** – это значит признавать то, что люди различаются по внешнему виду, положению, интересам, поведению и ценностям и обладают правом жить в мире, сохраняя при этом свою индивидуальность.
- Любой человек совершает в жизни разные поступки. В одних ситуациях он поступает правильно и проявляет свои хорошие качества, но иногда бывает и наоборот...

 Сценка “Перед вами две дороги. Выбирайте...”( слайд) под негромкую музыку прогуливаются парень с девушкой.

Молодой человек и его девушка гуляли по городу. На бордюре сидел плохо одетый пожилой мужчина. Возле него валялась сумка. Он тихонько стонал, а в глазах стояли слёзы.

– Подожди, я подойду к нему, – сказала девушка.
– Не вздумай. Он грязный, ты подцепишь заразу, – ответил молодой человек, сжав её руку.
– Отпусти. Видишь, у него сломана нога. Смотри, Смотри, у него кровь на штанине.
– А нам-то что? Он сам виноват.
– Отпусти мою руку, ты делаешь мне больно. Ему нужна помощь.
– Говорю тебе: он сам во всём виноват. Работать надо, а он попрошайничает, ворует, пьянствует. Зачем ему помогать?
– Я всё равно подойду. – Девушка вырвала руку.
– Я тебя не пущу. Ты – моя девушка и не смей общаться с “всякими”. Пойдём отсюда, – он попытался увести её.
– Знаешь что, я... Да как ты можешь? Ему же больно, ты понимаешь? Нет, ты не понимаешь!
Девушка оттолкнула парня и подошла к мужчине. Парень ещё раз попытался удержать её. Она решительно одёрнула руку.
– Что с вами? – спросила она мужчину. – Что с вашей ногой.
– Я сломал её... кровь у меня. Я не знаю, что делать и где в этом городе больница. Я не отсюда. Мне очень больно.
– Сейчас, сейчас. Позвольте, я посмотрю. Потерпите. Нужно вызвать “скорую”.
– Спасибо, леди, спасибо...
– Послушай, – обратилась девушка к молодому человеку, который подошёл к ним, – у тебя нет “мобильника”?
Парень промолчал. Девушка вопросительно посмотрела на него и вдруг почувствовала брезгливость, которая исходила ото всей его позы, взгляда... Она поднялась и приблизилась к парню.
– Иди отсюда! Никогда больше не звони мне и не приходи! Я больше знать тебя не хочу.
– Неужели ты из-за какого-то бомжа, алкоголика можешь так поступить? Глупая! Ты пожалеешь об этом.
Девушка пожала плечами и снова опустилась на колени. Парень пошёл прочь.
– У вас открытый перелом, – проговорила она. – Я пойду вызвать врача. Потерпите, – она быстро пошла к телефонному автомату.
– Девушка! – окликнул её мужчина – Спасибо вам! – Девушка обернулась и улыбнулась. – Вы обязательно найдёте себе счастье.

**Воспитатель:** Почему молодой человек отказался помочь?

- Как бы вы поступили в этом случае?

- Как вы обычно поступаете, если видите, что человеку нужна помощь?

Вывод. Сделав добро, человек сам становится лучше, чище, светлее. Если мы будем внимательны к любому человеку, с которым вступаем во взаимодействие, будь то случайный попутчик, бродяга или друг, - это и будет проявление доброты. Слайд 8.

Мы видим, что есть два пути развития личности – толерантный и интолерантный.

Кого из участников сценки вы бы назвали толерантным человеком? Кто интелерантен?

**Упражнение “Толерантная и интолерантная личности”**

- А теперь вам нужно распределить слова в II колонки, где в I – колонке – черты, присущие толерантной личности, во II – черты, присущие интолерантнойличности: Слайд 9.

Терпение, чувство юмора, непонимание, уважение мнения других, игнорирование, эгоизм, доброжелательность, умение владеть собой, нетерпимость, выражение пренебрежения, раздражительность, умение слушать собеседника, равнодушие, понимание и принятие, чуткость, любознательность, агрессивность.

* Терпимость
* Бессердечность
* Конфликт
* Сострадание
* Прощение
* Вспыльчивость
* Желание что-либо делать вместе
* Милосердие
* Злорадство
* Ложь
* Сотрудничество
* Уважение прав других
* Раздражение
* Принятие другого таким, какой он есть
* Зависть

*Слайд 10.*

*Терпение*

*Чувство юмора*

*Уважение мнения других*

*и т.д.*

*Непонимание*

*Игнорирование*

*Эгоизм*

*и т.д.*

**Упражнение «Давайте пофантазируем…»**

**Воспитатель:** Представьте, что наступит время, когда все люди на Земле станут совершенно одинаковыми (рост, цвет волос и глаза, одежда, сумма знаний и т. д.)

* Каким будет этот мир? Как люди в нем будут жить?
* Хорошо или плохо, что мы все разные?
* Как жить в мире, где столько разных людей? (научиться принимать человека таким, какой он есть)

**Воспитанники:** Различия дополняют и обогащают общество. Чтобы жить в мире, людям надо научиться жить, решая проблемы и задачи на основе сотрудничества.

**Воспитатель:** а можем ли мы изменить себя в лучшую сторону?
- Человек должен стремиться к тому, чтобы изменить себя в лучшую сторону, жить в мире с собой и окружающими.

Давайте выведем золотое правило «Как люди должны относиться друг к другу?»

**Воспитанники:** Золотое правило: «Относись к людям так, как ты хотел бы, чтобы относились к тебе».

**Воспитатель:** А что у нас общее?

**Воспитанники:** Учёба; класс, возрастные интересы.

**Воспитатель:** Что необходимо для того, чтобы наш коллектив был сплоченным, объединённым общими целями и интересами?

(нужно относится друг к другу по-доброму, дружелюбно, терпеливо, уважительно).

Невозможно нравится всем, невозможно любить всех, невозможно чтобы все ребята класса были преданными друзьями, потому что у нас разное желание учиться, потребности, характер, вкусы, темперамент и т.д. Но мы можем жить в согласии друг с другом, ценить друг друга, принимать каждого таким, какой он есть, т.е. быть толерантными.

**Обобщение.
(Слайд №19)**Класс – это маленькая семья. И хотелось бы, чтобы в нашей семье всегда царила доброта, уважение, взаимопонимание, не было бы ни ссор, ни ругани. А что же для этого нужно? Давайте послушаем китайскую притчу «Ладная семья».
Жила-была на свете семья. Она была не простая. Более 100 человек насчитывалось в этой семье. И занимала она целое село. Так и жили всей семьей и всем селом. Вы скажете: ну и что, мало ли больших семейств на свете. Но дело в том, что семья была особая – мир и лад царили в той семье и, стало быть, на селе. Ни ссор, ни ругани, ни, Боже упаси, драк и раздоров. Дошел слух об этой семье до самого владыки страны. И он решил проверить, правду ли молвят люди. Прибыл он в село, и душа его возрадовалась: кругом чистота, красота, достаток и мир. Хорошо детям, спокойно старикам. Удивился владыка. Решил узнать, как жители села добились такого лада, пришел к главе семьи, расскажи, мол, как ты добиваешься такого согласия и мира в твоей семье. Тот взял лист бумаги и стал что-то писать, писал долго – видно, не очень силен был в грамоте. Затем передал лист владыке. Тот взял бумагу и стал разбирать каракули старика. Разобрал с трудом и удивился. Три слова были начертаны на бумаге: любовь; прощение; терпение. И в конце листа: сто раз любовь, сто раз прощение, сто раз терпение. Прочел владыка, почесал, как водится, за ухом и спросил: - И все? - Да, - ответил старик, - это и есть основа жизни всякой хорошей семьи. И, подумав, добавил: - И мира тоже.

- Как вы поняли эту притчу?

**Воспитатель:** какие три слова стали законом в семье, где царили мир и согласие?
**воспитанники *:***любовь, терпение, прощение.

Через несколько месяцев вы окончите школу и перед вами откроется огромный мир. Вы столкнётесь с другими условиями жизни и вам нужно будет адаптироваться (приспособиться) к этим условиям.

- Адаптация человека к новым условиям, как в жизни, так и в профессиональной деятельности возможна лишь при наличии сформировавшихся определенныхуменийикачеств. Одним из таких качеств является толерантность.

Прием "ДЕРЕВО ТОЛЕРАНТНОСТИ" (слайд 8)

На листочках (в форме листьев) напишите то, что, по вашему мнению, нужно сделать, чтобы школа стала пространством толерантности.

Листья прикрепите к дереву толерантности.

Мы не сможем в одночасье сделать толерантным ни свое поведение, ни поведение других людей. Однако важен даже самый маленький шаг в этом направлении. Важно, что вы вынесите из этого занятия в реальную жизнь, как измените отношения с людьми, одноклассникам

Государства - члены Организации Объединенных наций объявили 16 ноября Международным днем, посвященным толерантности. Но давайте будем толерантными, терпимыми, всегда, независимо от того, господствует на улице хмурый ноябрь или знойный август или солнечный март.

**Итог урока**

- Что такое толерантность?

Толерантность и доброта это понятия, которые дополняют друг друга.
Ребята! Будьте добры с теми,

кто вас окружает.

Делайте людям добро

и будьте уверены,

они отблагодарят вас тем же.

Помните, что без добрых дел

нет доброго имени.

Не стесняйтесь своей доброты

и поделись ею со всеми.

Открывайте свои сердца чаще для добрых дел!

А я сегодня всех благодарю за теплый, доверительный разговор, за добрые, умные мысли, за творческое отношение к работе.

Мне очень понравилось сегодня работать с вами. А вам со мной было интересно? Кому понравилось – поднимите большой палец вверх, а кому – нет – опустите его вниз.

**БЕСЕДА: «ЗАКАЛИВАНИЕ»**

**Минутка здоровья «Закаливание воздухом»**

**Закаливание воздухом** – самое безобидное и простое. Для этого вида закаливающих процедур нет противопоказаний и ограничений.
Всё очень просто. Его можно разделить на такие подвиды.

1. Пребывание в открытом пространстве на свежем воздухе. В таком случае происходит пассивное закаливание.
2. Проветривание помещения.

В обоих случаях закаливание происходит путём контакта воздуха с кожей. Чем большая площадь кожи соприкасается с воздухом, тем оно эффективнее.

Прогулки на свежем воздухе благотворно влияют на здоровье и состояние нервной системы. Прогуливаться желательно не менее 1 часа, темп ходьбы выбирается индивидуально. При закаливании при температуре окружающего воздуха 5-10 градусов и ниже необходимо помочь своему организму, выполняя любые упражнения. Полезен бег, спортивная ходьба, лыжи. Одеваемся по погоде, форма одежды – спортивная.

**Минутка здоровья «Солнечные ванны»**

**Закаливание солнцем** знакомо каждому с детства. Кто из нас не любит, подставив тело солнечным ласкам, улечься на золотистом песочке и позагорать?
        На крайнем севере, который не пользуется у золотистого светила особой популярностью, солнечный свет приходится заменять специальными лампами, которые излучают ультрафиолет.
        Под воздействием такого рода лучей на кожу в организме формируется витамин D. Его нехватка негативно сказывается на здоровье. Она ведёт к уменьшению количества кальция, в результате чего кости становятся хрупкими.
        Известно, что солнечная радиация активизирует обменные процессы, способствует улучшению кровообращения и повышению работоспособности. Но в разумных переделах! Принимать солнечные ванны желательно лежа, при этом голова должна быть приподнята и прикрыта от прямых лучей, а глаза защищены темными очками. Начинать процедуры нужно в утренние или вечерние часы, через час-полтора после приема пищи. Облучают по очереди сначала спину, затем правый бок, живот и левый бок. Первый сеанс занимает по времени не более 4 минут, затем продолжительность ванны ежедневно увеличивается на 2 минуты и доходит до 30–40 минут. В процессе загорания надо пользоваться солнцезащитным кремом. В случае покраснения кожи и ухудшении самочувствия, например, учащении сердцебиения, появлении головокружения, процедуру следует прекратить.

**Минутка здоровья «Водные процедуры»**

**1.**Начинайте с обтирания влажной варежкой из махровой ткани, лучше всего перед завтраком. Поначалу смачивайте варежку водой, температура которой должна быть примерно 36,6. С каждой последующей неделей снижайте температуру на два градуса. Вначале обтирайте руки, от пальцев к плечам. Затем — грудь и живот. Ноги обтирают снизу вверх, начиная от стоп, а спину — от середины позвоночника до подмышечных впадин. Каждое круговое движение повторяйте 2–3 раза. Продолжительность процедуры — примерно 5 минут.

**2.**Через 2–4 недели можно переходить к обливаниям. Тут принцип тот же: вначале температура воды должна быть 36,6° С. Через неделю снижайте ее до 26°, а еще через неделю — до 23° С. Начинайте обливание со ступней ног, коленей и бедер, постепенно поднимаясь к плечам. Как только привыкнете к процедурам и температуре воды, можете обливаться целиком. Сразу после обливания разотритесь жестким полотенцем.

**3.**Закаливание под действием контрастного душа. Требования к температуре воды в этом случае те же, что при обтирании и обливании. Так, в первое время не рекомендуется делать большой перепад температур и стоять под душем долго. Но со временем разницу между температурой холодной и горячей воды, а также продолжительность процедуры можно постепенно увеличивать.

**БЕСЕДА «ГИГИЕНА ТЕЛА»**

**Гигиена тела** – это неотъемлемая часть человеческого здоровья. Если не ухаживать за собой, то красота увядает, а здоровье портиться. Что же подразумевается под гигиеной тела? Прежде всего, она заключается в уходе за **волосами, лицом, состоянием полости рта, за руками, ногами, ногтями** и всего тела, в общем.

**Главное**, с чего следует начинать личную гигиену тела, так это ежедневно принимать душ. Не обязательно каждый раз использовать мочалку и гель для душа или мыло, важно, чтобы кожа дышала, поэтому, достаточно всего лишь сполоснуться. К тому же, частое применение моющих средств может высушить кожу.

**Уход за кожей** лица имеет не маловажное значение. **Лучше всего утром умываться обычной проточной водой**, но она не должна быть горячей. Горячая вода вызывает расширение пор, а для жирной кожи чревата появлением жирного блеска и образованием воспалений в виде угрей.

**Кожа рук и ног** входит в гигиену тела, и она нуждается в не меньшем уходе, чем кожа лица.  Под ногтями часто скапливается грязь и микробы, поэтому, им необходимо уделятьвнимание.  Руки следует мыть перед едой, после посещения туалета, общественных мест. Ноги достаточно мыть перед сном, во время принятия душа.

**Волосы** требуют личной гигиены не меньше, чем другие части тела. Если не следить за своей шевелюрой, вовремя не мыть и не ухаживать, можно навсегда потерять их красоту. Голову следует мыть по мере загрязнения и в зависимости от типа волос. Не надо мыть голову горячей водой, особенно волосы, склонные к жирности. Эффект будет тот же, если умывать лицо такой водой – появиться жирный блеск.

**БЕСЕДА «СМЕХ ПРОДЛЕВАЕТ ЖИЗНЬ?»**

Сейчас будем говорить о настроении. Что же такое настроение? Да, вы правы, настроение – это душевное состояние человека. Оно может быть разным: спокойным, радостным и грустным.
Иногда мы чувствуем себя очень плохо, даже отвратительно. То, что происходит с нами, напоминает что-то неприятное и мрачное. И тогда настроение похоже на мутную лужу в плохую погоду*.*
        Иногда настроение похоже на праздничный салют – яркое, как разноцветные искорки, а мир вокруг кажется таким разноцветным, как вода в этом стакане*.*В такие моменты у нас замечательное настроение!
        Но настроение не всегда похоже на салют, иногда оно как озеро в хорошую, летнюю погоду – спокойное, тихое и очень-очень светлое. Тогда мы чувствуем себя хорошо и уверенно. В это время настроение похоже на чистую воду.

Ребята, давайте поиграем в игру «Передавалки». Будем передавать друг другу разное настроение. Я передаю своему соседу справа – улыбку, ты передаешь улыбку следующему.

Передай улыбку соседу (по кругу).

Передай «сердилку» (сердитое выражение лица).

Передай «испуг».

Передай «страшилку».

Передай «смешилку».

Упражнение «Причины плохого настроения».

Ребята, также как погода в природе, наше настроение может меняться. От чего же портится наше настроение? Попробуйте рассказать, от чего может испортиться настроение.

Вот послушайте интересное стихотворение *(звучит стихотворение М.Щеловановой):*

Какое сегодня утро?
Сегодня плохое утро!!
Сегодня скучное утро!!
И, кажется, будет дождь…
Почему же плохое утро?
Сегодня хорошее утро!!
Сегодня весёлое утро!!
И тучи уходят прочь!!

Нужно ли ждать, когда пройдёт плохое настроение? А вы знаете, что улучшает наше настроение? Подумайте и скажите, что помогает улучшить настроение. *Следуют ответы ребят.*Так давайте всегда будем помнить о том, что мы сами создаем свое настроение на весь день.

*Требования к отрядному уголку*

**Требования к отрядному уголку.**

1. Учитывать **форму** отрядного уголка: ромашка, облако, палитра, и т.п. Указывается номер отряда, Ф.И.О. вожатых и воспитателей
2. **Название,** (учитывать название лагеря).
3. **Девиз**-краткое афористическое выражение (ритмичное, лаконичное, содержательное, имеет смысловую ёмкость).
4. **Отрядная песня**- это зеркало «души» отряда
5. **Эмблема отряда - «**лицо**»** отряда в рисунках или графических символах, которые отражают сущность отряда.
6. **Список отряда в**  алфавитном перечислении.
7. **Режим дня,** в оригинальном стихотворном исполнении
8. **Рубрики: «**Наш календарь**», «**А вы слышали**» -** это расписание интересных дел на смену

**\* «**Наши достижения»

**\* «**Поздравления» на смену

**\* «**Советы бывалых**», «**Очень важная информация**»**

**\***Законы и правила отряда (лагеря)

**\***короткие заметки на разные темы

**\***карта настроенияи др. материалы

*Акции*

**АКЦИЯ «ЧИСТЫЕ ЛАДОШКИ»**

**Цель:**привлечь внимание к своевременному и правильному мытью рук с мылом, которое является одним из самых эффективных и доступных способов предотвращения острых кишечных инфекций и других заболеваний.

**Ход Акции:** Дети получили письмо от Кроша и Нюши и будут приглашены в страну здоровья, преодолевая препятствия дети поиграют в игры предложенные героями, затем по алгоритму составят  последовательность мытья рук. После чего  практически закрепят культурно - гигиенические нормы мытья рук руководствуясь ранее изученного алгоритма.

Будут проведены пятиминутки   «Чистые руки» с живой демонстрацией инструкции правил мытья рук. Также проведена беседа с детьми «Чистота залог здоровья» В уголках будут выставлены информации и буклеты «Как правильно мыть руки». В конце дня - просмотр мультфильма «Мойдодыр».

На занятиях по рисованию дети порисуют «Девочку — чумазую», как правильно мыть руки и объясняли для чего это необходимо делать. В своих рисунках дети старались передать образ девочки и помочь ей исправиться.



**Когда нужно мыть руки?**

- после посещения туалета;

- перед приготовлением еды;

- перед употреблением еды;

- после прикосновения к сырому мясу и рыбе;

- после чихания или кашля;

- после прикосновения к животным;

- после посещения общественных мест и транспорта;

- после уборки;

- после ухода за больными;

- после контакта с вещами и выделениями больного.



**Как правильно мыть руки?**

- Намочите руки под проточной водой.

- Вспеньте мыло и обрабатывайте поверхность рук в течение 15-20 секунд.

- Ополосните руки под проточной водой.

- Осушите поверхность рук посредством полотенца либо сушилки.

**Мы надеемся, что благодаря такой акции цель будет достигнута.**

* у детей будут сформированы представления о правилах гигиены, понимание смысла выполнения гигиенических процедур;
* дети научатся самостоятельно соблюдать постоянство алгоритма выполнения бытовых процедур, научатся обслуживать себя и освоят полезные привычки, элементарные навыки личной гигиены (мыть руки по мере необходимости, умываться, чистить зубы, полоскать рот после еды, мыть уши, причёсывать волосы и т.д.)
* повышение заинтересованности родителей в жизни группы и в развитии навыков личной гигиены у детей.

Дети закрепили представление, что при своевременном и правильном мытье рук можно предотвратить многие заболевания. А взрослые получили интересную информацию о «О важности и актуальности чистых рук».

**АКЦИЯ (ФЛЭШ-МОБ) «ДЕЛАЙ КАК Я!».**

[https://yandex.ru/video/preview/?filmId=8089094320376719655&text=Акция%20%28флэш-моб%29«Делай%20как%20я%21».&text=флэш%20&path=wizard&parent-reqid=1587839443141123-61483886153769513800291-production-app-host-man-web-yp-174&redircnt=1587839459.1](https://yandex.ru/video/preview/?filmId=8089094320376719655&text=Акция%20%28флэш-моб%29)[дата обращения: 16.04.2020 г.]

<https://www.youtube.com/watch?time_continue=34&v=HEm6Dl_SLxk&feature=emb_logo>[дата обращения: 16.04.2020 г.]

*Кричалки*

**Кричалки**

* 1. Раз, два, три, четыре (1)

Три, четыре, раз, два (2)

Кто идет? (1)

Мы идем! (2)

Куда идем? (1)

В столовую! (2)

Зачем идем в столовую? (1)

Кашу есть перловую! (2)

Каши нет – не беда,

Поваров съедим тогда,

Поварятами закусим, вместе

А дежурными запьем,

Всю столовую разрушим

И спокойно спать пойдем!

2. Раз, два, (1)

Помидоры! (2)

Три, четыре, (1)

Огурцы! (2)

Пять, шесть, (1)

Мы обжоры! (2)

Семь, восемь, (1)

Молодцы! (2)

3. Гуси, гуси! (1)

ГА-ГА-ГА! (2)

Есть хотите? (1)

Да-да-да! (2)

Лапки мыли? (1)

Нет-нет-нет! (2)

Куда спешите? (1)

На обед! (2)

На обед идем мы дружно,

Подкрепиться всем нам нужно! вместе

Накормите повара,

Прокричим мы вам: «Ура!»

4. Еду на танке, (каждая строчка повторяется сначала вожатым, а затем детьми)

Вижу корову

В шапке-ушанке,

С рогом здоровым!

Здравствуй, корова,

Какпоживаешь?

Do you speak English?

Что обзываешь!

5. Раз, два, три, четыре (1)

Три, четыре, раз, два (2)

Кто идет? (1)

Мы идем! (2)

Кто поет? (1)

Мы поем! (2)

Мы ребята молодцы! вместе

Мы ребята удальцы!

6. Раз, два, (10

Солнце встало! (2)

Три, четыре, (1)

Дел не мало! (2)

Кто шагает дружно в ряд? (1)

Это дружный наш отряд! (2)

Мы живем одна семья, вместе

Нас водой разлить нельзя!

7. Шило-брыло-брыло-брыло-пша1 (1)

Опша-опша-опша-ша! (2)

Касса-лари-лари-ла! (1)

Опха-опха-опха-ха! (2)

Аля? (1)

Ля! (2)

Аля? (1)

Ля! (2)

Гип-гип, (1)

Ура! (2)

8. Ум-самот-бен-века-троя! (1)

О-хе-я! (2)

Шимко-дата-коя-воя1 (1)

О-ха-я! (2)

Шимко-дата-унцо-моя! (1)

О-ха-я! (2)

Шимко-дата-петру-пой! (1)

Охой-охой-охой! (2)

Шима? (1)

Хей! (2)

Шима? (1)

Хей! (2)

Шима-шима-шима? (1)

Хей-хей-хей! (2)

Амма? (1)

Ча! (2)

Амма? (1)

Ча! (2)

Амма-амма-амма? (1)

 Ча-ча-ча! (2)