Управление образования администрации Ленинск-Кузнецкого городского округа
Муниципальное бюджетное образовательное учреждения дополнительного образования
«Дворец творчества детей и учащейся молодежи»

Принята на заседании
педагогического совета
от 06.05.2020
Протокол № 3

Утверждаю:
Директор МБОУ ДО
«Дворец творчества»
_____ И.В. Борзенкова
Приказ от 06.05.2020 № 144

ИГРАЯ, ПОЗНАЕМ

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
СОЦИАЛЬНО-ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ

Возраст учащихся: 7-14 лет
Срок реализации: 28 часов

Разработчик программы:
Винокурова Екатерина Афанасьевна,
педагог дополнительного образования

г. Ленинск-Кузнецкий, 2020

КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК

Пояснительная записка

Главной ценностью всего педагогического процесса признаётся личность ребёнка в её уникальности и неповторимости, создание условий для индивидуального развития каждой личности, её самореализации. Будущее наших детей напрямую зависит от того, смогут ли они приобрести необходимые знания, умения, навыки, занять активную позицию в жизни, развиваться и самореализовываться в условиях школьной и внешкольной деятельности.

Летние каникулы составляют значительную часть свободного времени детей. Этот период как нельзя более благоприятен для развития их творческого потенциала, совершенствования личностных возможностей, приобщения к ценностям культуры, вхождения в систему социальных связей, воплощения собственных планов.

Летний отдых – это не просто прекращение учебной деятельности ребенка. Лето – время игр, развлечений, свободы в выборе занятий, снятия накопившегося за год напряжения, восполнения израсходованных сил, восстановления здоровья. Это активная пора его социализации, продолжение образования. Именно поэтому обеспечение занятости детей в период летних каникул является приоритетным направлением государственной политики в области образования детей и подростков.

Организованный отдых – это не только оздоровление и форма досуга, но и эффективное средство профилактики дезадаптивных форм поведения детей, безнадзорности в период каникул, а каникулярное время особенно благоприятно для предоставления детям необходимой психологической и социальной помощи.

Истинное оздоровление ребенка невозможно без создания доброго климата в детском коллективе. Лагерь всегда был и будет местом радости для детей, миром спокойствия и сотрудничества. Каникулярное время относится к сфере наибольшего благоприятствования для развития личности, когда можно практически для каждого ребенка создать ситуацию успеха. Именно успех придаёт силы, веру в возможность преодоления любых препятствий, создаёт основу для формирования высокой самооценки, проявления неординарности и индивидуальности ребенка.

Организация оздоровительных лагерей одна из интереснейших и важнейших форм работы с детьми в летний период. Лагерь выполняет очень важную миссию оздоровления и воспитания детей. Краткосрочная дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа по организации отдыха, оздоровления и занятости детей и подростков в летний период.

Программа «Играя, познаем» разработана в соответствии с:

- Конституцией Российской Федерации,

- Федерального закона «Об образовании в РФ» от 29.12.2012г. № 273 – ФЗ;

- Конвенция ООН о правах ребенка

- Об утверждении порядка проведения смен профильных лагерей, лагерей с дневным пребыванием, лагерей труда и отдыха» Приказ Минобразования РФ от 13.07.2001 г. № 2688;

- Федеральным законом от 24.07.1998 № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации»,

- Национальным стандартом РФ ГОСТ Р 52887-2007 "Услуги детям в учреждениях отдыха и оздоровления"

- Федеральный закон от 24.06.1999 г. № 120 «Об основах системы профилактики, безнадзорности и правонарушений несовершеннолетних»

- Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 19.04.2010 № 25 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.2599-10» (вместе с «СанПиН 2.4.4.2599-10. Гигиенические требования к устройству, содержанию и организации режима в оздоровительных учреждениях с дневным пребыванием детей в период каникул.

- Рекомендациями по порядку проведения смен в учреждениях отдыха и оздоровления детей и подростков (письмо Минобрнауки от 31.03.2011 № 06-614).

Программа «Играя, познаем» ***призвана обеспечить***:

- организацию отдыха и занятости детей социально незащищенных категорий;
- активное участие ребят, посещающих оздоровительный лагерь дневного пребывания в построении своей пространственно-предметной среды;
- повышение культурного и морально-нравственного уровня детей и подростков;
- высокая адаптация ребенка в коллективе, его умение, верно, выбрать стиль общения.

Разработка данной программы была вызвана:

- актуальностью задач современного воспитания;
- повышением спроса родителей и детей на организованный и содержательный отдых детей;
- обеспечением преемственности в содержании работы лагеря и деятельностью детей в учебное время;
- необходимостью использования богатого творческого потенциала подростков и педагогов в реализации поставленных целей и задач.

Программа будет способствовать:

- сохранению и укреплению здоровья детей;
- пропаганде физической культуры и спорта, здорового образа жизни;
- воспитанию патриотических чувств и гражданской ответственности;

- развитию исследовательских навыков;
- развитию у детей экологической, гигиенической культуры;
- развитию навыков самоуправления;
- повышению заинтересованности в общественном труде;
- формированию потребности в соблюдении законов, выработке умений сплачивать коллектив.

Данная программа разработана с учетом новых требований. Она направлена не только на оздоровление и отдых детей, выполнение воспитательной функции, но и на организацию образовательной деятельности.

Отличительной особенностью программы является ее содержание. Программа содержит в себе направления оздоровительного, воспитательного и образовательного характера.

Цель: Создание условий для проявления социальной активности через вовлечение их в различные игровые виды деятельности.

Задачи:

- сформировать навыки межличностного и коллективного общения;
- расширить круг интересов;
- обучить детей новым играм;
- формировать потребности в ведении здорового и безопасного образа жизни;
- развивать коммуникативные способности;
- развивать организаторские и лидерские качества, ответственность;
- развивать практические навыки в направлении безопасности жизнедеятельности;
- способствовать профилактике детской безнадзорности и правонарушений.

Принципы реализации программы:

Краткосрочная дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа по организации отдыха, оздоровления и занятости детей и подростков «Играя, познаем» опирается на следующие принципы:

1. ***Принцип гуманизации демократичности отношений*** – создание условий добровольности и выбора - предоставление ребенку возможности выбора формы летнего отдыха и занятости, исходя из его личных потребностей и интересов, в соответствии с собственным желанием, создание ситуаций успеха.

2. ***Принцип соответствия типа сотрудничества психологическим возрастным особенностям учащихся и типу ведущей деятельности*** – результатом деятельности воспитательного характера является сотрудничество ребёнка и взрослого, которое позволяет воспитаннику лагеря почувствовать себя творческой личностью.

4. ***Принцип дифференциации воспитания*** предполагает:

- Отбор содержания, форм и методов воспитания в соответствии с индивидуально-психологическими особенностями детей;
- Создание возможности переключения с одного вида деятельности на другой;
- Взаимосвязь всех мероприятий в рамках тематики дня;
- Активное участие детей во всех видах деятельности.

5. ***Принцип творческой индивидуальности*** – творческая индивидуальность – это характеристика личности, которая в самой полной мере реализует, развивает свой творческий потенциал.

Организационные основы программы

Срок реализации программы – 14 дней.

Занятия проводятся 2 раза в неделю по 2 часа.

Общее количество часов по программе составляет 28 часов.

Порядок формирования группы: Группа формируется по добровольному принципу из обучающихся разных возрастов.

Возраст обучающихся: от 7 до 14 лет

Формы и методы занятий

В реализации программы используются различные формы: игра, тренинг, викторина, самостоятельная работа, творческая работа, коллективно – творческое дело и др.

Используются различные методы, которые могут быть условно сгруппированы по источнику познания: - словесные (устное изложение, беседа, рассказ, сказка); - наглядные (примеры, образцы, иллюстрации и демонстрации); - практические (игры, упражнения, этюды, творческие работы, рисование и др.).

Планируемые результаты освоения программы.

В результате освоения программы «Играя, познаем» учащиеся должны приобрести следующие знания и умения:

освоить игры и упражнения, которыми можно разнообразить свой досуг;

получить навыки совершенствования познавательных процессов – внимания, памяти, мышления, воображения;

получить опыт эмоционального общения со сверстниками.

Оценка результатов освоения программы проводится в форме педагогического наблюдения и оценки самостоятельной деятельности учащихся.

Учебно-тематический план

№	Наименование разделов и тем	Количество часов	Форма контроля

		Всего	Теория	Практика	
1	**Вводное занятие.**	**2**	**1**	**1**	
1.1.	Игровая программа «Будем знакомы».	**2**	**1**	**1**	Творческое задание
2	**Её величество игра.**	**24**	**6,5**	**17,5**	
2.1.	**Подвижные игры.**	**8**	**2**	**6**	
2.1.1.	Народные подвижные игры.	2	0.5	1.5	Самостоятельная работа
2.1.2.	Спортивные подвижные игры.	2	0.5	1.5	Спортивная эстафета «Спортландия»
2.1.3.	Подвижные игры с мячом.	2	0.5	1.5	Самостоятельная работа
2.1.4.	Малоподвижные игры.	2	0.5	1.5	Самостоятельная работа
2.2	**Интеллектуальные игры.**	**10**	**2,5**	**7,5**	
2.2.1.	Викторина.	2	0.5	1.5	Творческое задание
2.2.2.	Кроссворды, чайнворды.	2	0.5	1.5	Творческое задание
2.2.3.	Шифры, ребусы и кодирование.	2	0.5	1.5	Творческое задание
2.2.4.	Игры на листе бумаги**.**	2	0.5	1.5	Творческое задание
2.2.5	Настольные игры.	2	0.5	1.5	Творческое задание
2.3.	**Музыкальные игры.**	**6**	**2**	**4**	
2.3.1	Музыкальные игры.	4	1	3	Самостоятельная работа
2.3.2	Музыкальные игры на ускорение.	2	1	1	Самостоятельная работа
3.0	**Итоговое занятие.**	**2**	**0**	**2**	**Квест игра «Остров сокровищ»**
ИТОГО:		**28**	**7,5**	**19,5**	

СОДЕРЖАНИЕ РАБОТЫ ПО ПРОГРАММЕ

1. Вводное занятие «Будем знакомы».

1.1. Вводное занятие. Знакомство.

Теория. Правила техники безопасности на занятиях и правила поведения в коллективе.

Практика. Игры на знакомство «Оп-паньки», «Путаница», «Ритм», «Дети по лесу гуляли» запоминание имени, изучение друг друга. Подвижная игра на сплоченность, знакомство, формирование группы «А я еду, а я тоже, а я Заяц».

Контроль. Наблюдение. Самостоятельное проведение игры «А я еду, а я тоже, а я Заяц». (Приложение 1)

2. Её величество игра.

2.1. Подвижные игры.

2.1.1. Народные подвижные игры.

Теория. История народной подвижной игры. Знакомство с содержанием игры. Объяснение содержания игры. Объяснение правил игры. Обсуждение игр. Сходство и отличие игр разных народов. Правила безопасности в играх.

Практика. Разучивание и проведение игр. «Займи место», «Краски», «Ручеек» - русские народные игры. «Продаем горшки», «Серый волк», «Ловишки» - татарская народная игра. «Стой, олень» - игра народов коми. «Сокол и лиса» - якутская народная игра.

Контроль. Самостоятельное проведение изученной игры «Горелки». (Приложение2).

2.1.2. Спортивные подвижные игры.

Теория. Основные знания о подвижной игре. Знакомство с содержанием игр. Объяснение содержания игры. Объяснение правил игры. Обсуждение игр. Правила безопасности в играх.

Практика. Разучивание и проведение игр. Игра с элементами бега «Нитка и иголка»,

игра на равновесие - «Сохрани равновесие», игра со скакалками: «Удочка», игра на гибкость - «Волна», игра с элементами общеразвивающих упражнений - «Совушка».

Контроль. Спортивная эстафета «Спортландия». (Приложение3).

2.1.3. Подвижные игры с мячом.

Теория. Основные знания о подвижной игре с мячом. Знакомство с содержанием игр. Объяснение содержания игры. Объяснение правил игры. Правила безопасности в играх. Обсуждение игры.

Практика. Разучивание и проведение подвижных игр с мячом - «Мяч среднему», «Мяч соседу», «Перестрелка», «Охотники и утки», «Быстро по местам», «Не урони мяч», «Круговая эстафета», «Штандр».

Контроль. Самостоятельное проведение игры «Штандер». (Приложение4).

2.1.4. Малоподвижные игры.

Теория. Знакомство с содержанием игр. Различие подвижных игр от малоподвижных игр. Объяснение содержания игры. Объяснение правил игры. Правила безопасности в играх. Обсуждение игры.

Практика. Разучивание и проведение малоподвижных игр. «Испорченный телефон», «Колечко», «Огонь, вода, воздух, земля», «Колокольчик», «Да - Нет», «Ассоциации», «Брысь под лавку».

Контроль. Самостоятельное проведение игры «Испорченный телефон». (Приложение5).

2.2. Интеллектуальные игры.

2.2.1 Викторина.

Теория. Классификация и виды интеллектуальных игр. История возникновения интеллектуальных игр. Викторина как вид интеллектуальных игр. Командная игра по формату телепередачи «Своя игра», «Умники и умницы». Правила составления заданий.

Практика. Правила составления вопросов и заданий для интеллектуальных игр. Составление и проведение викторины «Все обо всем». Выполнение заданий, самостоятельное составление заданий (с использованием справочной литературы) по различным темам: русский язык, литературные произведения и герои, правила этикета, математика. Придумываем и инсценируем ситуации. Решаем современные и старинные задачи. Презентация и «обыгрывание» арифметических действий.

Контроль. Творческое задание: викторина «Все обо всем» (Приложение 6).

2.2.2. Кроссворды, чайнворды.

Теория. Правила составления кроссвордов, чайнвордов. Правила составления ребусов.

Практика. Кроссворд «Красная книга»: составление и презентация кроссворда о животном мире нашей области.

Контроль. Творческое задание составить кроссворд «Красная книга» (Приложение 7).

2.2.3. Шифры, ребусы и кодирование.

Теория. Шифрование, ребусы и кодирование.

Практика. Игра «Сундук сокровищ»: составление и разгадывание шифров и карт. Поиск сокровищ.

Контроль. Творческое задание: составить зашифрованную карту «Карта пирата» (Приложение8).

2.2.4. Игры на листе бумаги.

Теория. Правила игр на листе бумаги.

Практика. Обучение играм на бумаге «Крестики- нолики», «Морской бой», «Треугольники», «Дострой слово».

Контроль. Проведение чемпионата дома «Морской бой», среди родителей.

2.2.5. Настольные игры

Теория. Правила составления и разработка настольных игр.

Практика. Самостоятельное составление заданий для игры. Оформление игрового поля. Разработка настольной игры «Дорогою добра вместе с РДШ»

Контроль. Творческое задание: разработка настольной игры «Дорогою добра вместе с РДШ» (Приложение 9)

2.3. Музыкальные игры

2.3.1. Музыкальные игры.

Теория. Знакомство с содержанием музыкальных игр. Объяснение правил игр. Правила безопасности в играх. Обсуждение игры

Практика. Проигрывание игр: «Стулья», «Волшебная шляпа», «Необычные танцы».

Контроль. Самостоятельное проведение игры «Необычные танцы». (Приложение 10)

2.3.1. Музыкальные игры с движениями на ускорения

Теория. Объяснение правил игр. Правила безопасности в играх. Обсуждение игры

Практика. Разучивание игр: «Я повар», «Чуча, чача», «Я ракета».

Контроль. Самостоятельное проведение игры «Я повар». (Приложение 11)

3.0 Итоговые занятия

Квест - игра «Остров сокровищ»

Практика. Проведение Квест - игры «Остров сокровищ».

На каждой станции квест – игры «Остров сокровищ» задания и упражнения на припоминание – чему мы научились, что мы делали. Написание друг другу шифрованных писем с пожеланиями.

Контроль. Прохождение игры. (Приложение12)

КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

Условия реализации программы

Количество учебных недель: 7 недель

Количество учебных дней: 14 дней

Сроки контрольных процедур: формы контроля основных компетенций учащихся представлены в учебном плане, проводятся в ходе занятия по темам и разделам программы.

Материально-техническое обеспечение

1) Игровая комната, оборудованная столами, стульями, шкафами. Требования к помещению: для реализации программы необходимо достаточно большое помещение. Пространство будет неоднократно перестраиваться – должна быть возможность сдвинуть парты, выстроить стулья в круг.

2) Оборудование и материалы, необходимые для реализации программы:

2.1. мультимедийная проекционная установка;

2.2. цифровой фотоаппарат;

2.3. принтер черно-белый, цветной;

2.4. ксерокс;

2.5. колонки с записями музыки;

2.6. часы или секундомер.

3) Игровой реквизит для организации игр:

настольные игры «Дети против взрослых», «Скраблз» и др., счетные палочки, прищепки, мячи разные для игр, клубок ниток, мягкие игрушки.

4) Материалы для творчества детей: акварель, гуашь, пастель, белая и цветная бумага и картон, клей, ватманы, набор карандашей, скотч бумажный, ножницы.

5). Канцелярские принадлежности: ручки, карандаши, маркеры, корректоры; бумага разных видов и формата (А1, А2, А3, А4, ватман, ксероксная); клей, ножницы, степлеры; файлы, папки, кнопки, мелки, магниты и др.

6). Сувенирная продукция для награждения лучших игроков, лучших команд в игровых чемпионатах и соревнованиях.

Формы контроля

Качество обучения по дополнительной общеразвивающей программе «Играя, познаем» оценивается в форме выполнения творческого задания.

Механизм оценивания реализации программы: результаты обучения сравниваются с поставленными учебными задачами на основании разработанных критериев.

Формы контроля освоения содержания программы: творческие задания, тестирование, игра, конкурс, викторина, практическая работа, акция, фотоотчет, анализ, самоанализ.

Методическое обеспечение программы.

Дидактические и наглядные материалы для учащихся:

1. Подборка книг, картинок, репродукций, иллюстрирующих теоретический материал занятий.

2. Медиапрезентации по темам занятий.

3. Материалы для проведения викторин и игр-соревнований «Своя игра», «Кто хочет стать миллионером», «Умники и умницы».

4. Карточки с заданиями**.**

Оценочные материалы к разделам программы

№	Наименование разделов и тем	Форма контроля	Оценочные материалы
1	**Вводное занятие.**		
1.1.	Игровая программа «Будем знакомы».	Творческое задание	Игра «А я еду, а я тоже, а я заяц»
2	**Её величество игра.**		
2.1.	**Подвижные игры.**		
2.1.1.	Народные подвижные игры.	Самостоятельная работа	Игра «Горелки».
2.1.2.	Спортивные подвижные игры.	Спортивная эстафета «Спортландия».	Спортивная эстафета «Спортландия».

2.1.3.	Подвижные игры с мячом.	Самостоятельная работа	Игра «Штандер».
2.1.4.	Малоподвижные игры.	Самостоятельная работа	Игра «Испорченный телефон»
2.2	**Интеллектуальные игры.**		
2.2.1.	Викторина.	Творческое задание	Викторина «Все обо всем»
2.2.2.	Кроссворды, чайнворды.	Творческое задание	Разработать кроссворд «Красная книга Кузбасса»
2.2.3.	Шифры, ребусы и кодирование.	Творческое задание	Составить зашифрованную карту «Карта пирата».
2.2.4.	Игры на листе бумаги**.**	Творческое задание	Игра «Морской бой для родителей»
2.2.5	Настольные игры.	Творческое задание	Настольная игра «Дорогою добра вместе с РДШ»
2.3.	**Музыкальные игры.**		
2.3.1	Музыкальные игры.	Самостоятельная работа	Музыкальная игра «Необычные танцы»
2.3.2	Музыкальные игры на ускорение.	Самостоятельная работа	Игра на ускорение «Я повар»
3.0	**Итоговое занятие.**	**Квест игра «Остров сокровищ»**	**Квест игра «Остров сокровищ»**
ИТОГО:			

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ.

1. Афанасьев, С.П. Веселые каникулы: Настольная книга воспитателя. / С.П. Афанасьев. - М.: АСТ - ПРЕСС КНИГА, 2004. – 288 с.

2. Афанасьев, С.П. Что делать с детьми в загородном лагере. / С.П. Афанасьев, С.В. Коморин, А.И. Тимонин . – 3-е изд . – Кострома : ООО МЦ "Вариант", 2001 . – 223 с.

3. Ах, лето! : Работа с детьми в летних загородных и пришкольных лагерях. / Авт., сост. С.В. Савинова. – Волгоград : Учитель, 2003. - 77 с.

4. Байбородова, Л. В. Воспитательная работа в детском загородном лагере : Учебнометодическое пособие / Л.В. Байбородова, М.И. Рожков. – Ярославль : Академия развития, 2003. – 256 с.

5. Барышникова, Г. Б. Будни и праздники в детском оздоровительном лагере: настольная книга вожатого. / Г. Б. Барышникова. – Ярославль : Академия развития, 2007. – 192 с.

6. Бесова, М. А. Весѐлые игры для дружного отряда: праздники в загородном лагере / М. А. Бесова. – Ярославль : Академия развития, 2006. – 160 с. – (После уроков).

7.Детский оздоровительный лагерь: воспитательное пространство: Сборник статей в помощь организаторам летнего отдыха и оздоровления детей. / Сост. Г.С. Суховейко; Под

ред. Л.Н. Игнатьевой; Межрегиональная общественная организация «Содействие детскому отдыху». – М. : ЦГЛ, 2006. – 152 с.

8. Коваленко, В.И. Младшие школьники после уроков: 750 развивающих игр, упражнений, физкультминуток. . / В.И. Коваленко. – М. : Эксмо, 2007. – 336 с.

9. Летний оздоровительный лагерь: массовые мероприятия (театрализованные, тематические вечера, праздники, конкурсы, игры, викторины, спортивные состязания) / Сост. Л.И. Трепетунова – Волгоград : Учитель, 2005. – 280 с.

10. Летний оздоровительный лагерь: нормативно-правовая база (планирование, программа работы, должностные инструкции, обеспечение безопасности в пришкольных и загородных лагерях) / Сост. Е.А. Гурбина – Волгоград : Учитель, 2006. – 197 с.

11. Марфина, С.В. Летний лагерь от А до Я. / С.В.Марфина. – Ярославль : Академия развития, 2005. – 160 с. – (После уроков).

12. Михайлова, О.А. Методические рекомендации по составлению дополнительной образовательной программы: Методические рекомендации / О.А. Михайлова – Самара : Издательство СДДЮТ, 2008. – 48 с.

13. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 3 апреля 2003 г. № 27 «О введении в действие санитарноэпидемиологических правил и нормативов СанПиН 2.4.4.1251-03» [Электронный ресурс] / Законодательство, судебная практика. Нормы, правила, стандарты России. – Режим доступа : http://www.kodeks.ru/noframe/aids?d&nd=901859071&prev Doc =901909220.

14. Тетерский, С.В. Детский оздоровительный лагерь: Воспитание, обучение, развитие: Практическое пособие. / С.В. Тетерский, И.И. Фришман – М. : АРКТИ, 2007. – 104 с.

Приложение 1

Игра «А я еду, а я тоже, а я Заяц».

Участники игры сидят на стульях по кругу, одно место - не занято никем. В центре - водящий. Все участники во время игры пересаживаются по кругу против часовой стрелки. Игрок, сидящий около пустого стула, пересаживается на него со словами "а я еду". Следующий игрок - со словами "а я тоже". Третий участник говорит "а я заяц" и, левой рукой ударяя по пустому стулу, называет имя человека, сидящего в кругу. Тот, чьё имя произнесли, должен как можно быстрее перебежать на пустой стул. Задача водящего - успеть занять стул быстрее того, кого назвали. Кто не успел, становится водящим. Игра начинается сначала.

Критерии оценивания:

- Знание и соблюдение правил игры,
- Эмоциональный настрой участников игры.

Приложение 2

Игра «Горелки»

Перед началом игры выбирают водящего.

Все участники игры встают парами друг за другом, водящий впереди, на расстоянии двух шагов от играющих. Участники игры говорят нараспев слова:

Гори, гори ясно,

Чтобы не погасло.

Стой подоле,

Гляди на поле:

Ходят грачи

Да едят калачи.

Птички летят,

Колокольчики звенят!

Как только пропоют эти слова, водящий должен посмотреть на небо, а дети последней пары отпускают руки и тихо пробегают вдоль колонны, один слева, другой справа. Когда они поравняются с водящим, все громко кричат ему:

Раз, два, не воронь.

Беги, как огонь!

Двое детей бегут вперёд, ловко увёртываясь от водящего, стараются взять друг друга за руки. Если они возьмутся за руки, то «горелка» им не страшен, они спокойно идут и становятся впереди первой пары, а водящий вновь «горит».

Если водящий и при повторении игры не поймает бегущих, тогда он «горит» во второй раз. Если он и в третий раз никого не поймал, играющие могут спеть такую песенку:

Огарушек, огарушек!

Плохо стоишь —

Стань на чёрный камушек!

Совсем сгоришь!

(Огарок, огарушек — остаток недогоревшей свечи.)

Но если водящему удаётся поймать одного из убегающих, он встаёт с ним впереди всей колонны, а «горит» тот, кто остался без пары.

Игра продолжается до тех пор, пока не пробегут все пары.

Правила.

1. Водящий не должен поворачиваться назад.

2. Он догоняет убегающих сразу же после слов: «Беги, как огонь!»

3. Игроки последней пары начинают бег только с последними словами: «Колокольчики звенят!»

Критерии оценивания:

- Знание и соблюдение правил игры,
- Эмоциональный настрой участников игры.

Приложение 3

Спортивная эстафета «Спортландия»

Создаются 2 команды, выбираются капитаны команд, каждая команда придумывает себе название.

Конкурс 1. «Поезд».

Первые члены команд бегут к финишному флажку, огибая его, возвращаются к стартовой черте, где к ним присоединяются вторые, обхватив их за пояс. Когда участники эстафеты вдвоём обегут финишный флажок, к ним у стартовой черты присоединяется третий и т.д.

Конкурс 2. «Кенгуру».

Участники эстафеты зажимают между коленями мяч и скачут к финишу, затем, берут мяч в руки и бегут обратно к стартовой черте, где передают его следующим участникам и т.д.

Конкурс 3. «Передал – садись».

Капитаны становятся впереди колонны, по сигналу ведущего бросает мяч первому игроку в своей команде, поймав мяч, игрок возвращает его капитану и приседает. Капитан бросает мяч второму игроку, третьему и т.д. Получив мяч от последнего игрока, капитан поднимает мяч вверх, а все игроки его команды встают.

Конкурс 4. «Перенести лист бумаги».

Ведущий кладёт лист бумаги на ладошку игроку. Он должен пройти до конца эстафеты и его не уронить, ничем не придерживая.

Конкурс 5. «Весёлый огород».

Перед командами чертят по 5 кружков. Члены команд выстраиваются в колонны по одному. Первым номерам вручают по ведёрку с луком. По сигналу ведущего, дети бегут, раскладывают лук в свои кружки, пустое ведёрко передают вторым участникам. Вторые участники собирают лук в ведёрко, передают третьим и т.д.

Конкурс 6. «Эстафета с мячом».

Ведение мяча до ориентира, обратно бегом с мячом в руках. Если мяч упал на пол, его нужно подобрать, вернуться на то место, где мяч выпал, зажать ногами и только тогда продолжить эстафету.

Конкурс 7. «Донеси шарик».

Участники эстафеты должны на лопатке, донеси шарик до финиша, нельзя касаться руками, затем берут шарик в руки и бегут к стартовой черте, передавая следующим игрокам.

Конкурс 8. «Непослушный обруч».

Участники команд, по очереди катят обруч до финиша и обратно, передают следующим игрокам.

Конкурс 9. «Самый стойкий».

Вызываются капитаны команд, они должны как можно дольше крутить обруч на талии, кто дольше прокрутит, тот и победитель.

Критерии оценивания:

- Выполнение заданий эстафеты,
- Эмоциональный настрой участников игры.

Приложение 4

Игра «Штандер».

С помощью считалочки выбирается водящий, остальные игроки образуют круг. Центр круга желательно обозначить мелом. Водящий берет мяч и встает в центр круга. Расстояние от центра круга до остальных игроков должно быть один-два шага.

Водящий подкидывает мячик высоко вверх и называет имя любого игрока из круга. Названный игрок должен попытаться поймать мяч. Если ему это удалось, игрок становится новым водящим, а бывший водящий занимает его место в кругу.

Если игрок не успел поймать мячик, и он упал, коснувшись земли, все игроки разбегаются в разные стороны до тех пор, пока игрок не поднимет мячик и не крикнет «Штандер!» или просто «Стоп!». После этого все игроки замирают, и игрок, вернувшись в центр круга, должен попасть мячом в любого игрока. Если ему это удалось, осаленный игрок становится новым водящим, если он ни в кого не попал, он водит снова.

Критерии оценивания:

- Знание и соблюдение правил игры,
- Эмоциональный настрой участников игры.

Приложение 5

Игра «Испорченный телефон».

Участники встают в колонну по одному. Ведущий встает в конце колонны. Таким образом все участники повернуты к нему спиной. Хлопком по плечу он предлагает повернуться к нему лицом впереди стоящего участника. Затем он жестами показывает какой-либо предмет (спичечный коробок, пистолет, волейбольный мяч и пр.). Первый участник поворачивается лицом ко второму и также хлопком по плечу просит его повернуться и показывает предмет, второй передает третьему, третий - четвертому и так далее. Последний участник называет предмет. Условия: все делается, молча, только жестами, можно только попросить повторить, участники не должны поворачиваться до тех пор, пока предыдущий участник не хлопнет его по плечу.

Критерии оценивания:

- Знание и соблюдение правил игры,
- Эмоциональный настрой участников игры.

Приложение 6

Творческое задание: **разработать вопросы к викторине «Все обо всем».**

Критерии оценивания работы:

- не менее 10 вопросов в викторине «Все обо всем»,
- правильно сформулированные вопросы,
- эстетичное оформление работы.

Приложение 7

Творческое задание: составить кроссворд «Красная книга».

Критерии оценивания:

- соблюдение тематики задания,
- правильно сформулированные вопросы,
- не менее 10 вопросов,
- эстетичное оформление работы.

Приложение 8

Творческое задание: составить зашифрованную карту «Карта пирата».

Критерии оценивания:

- соблюдение тематики задания,
- правильность составления шифра,
- сложность шифрования,
- эстетическое оформление.

Приложение 9

Творческое задание: разработка настольной игры «Дорогою добра вместе с РДШ»

Критерии оценивания игры:

- соблюдение тематики задания**,**
- увлекательность игры,
- оригинальность,
- эстетическое оформление.

Приложение10

Игра "Необычные танцы"

Выбирается 5 коротких музыкальных композиций. Под первую из них нужно станцевать только руками, под вторую – только ногами, затем только головой, потом – только лицом, и наконец, всем вместе.

Критерии оценивания:

- Знание и соблюдение правил игры,
- Эмоциональный настрой участников игры.

Приложение 11

Игра «Я повар»

Музыкальная игра на ускорение. Необходимо более точно повторять движение игры, не запутаться.

Я - повар, я - повар

А это мой колпак. А это мой колпак.

Готовимся к работе. Готовимся к работе.

Замешиваем тесто. Замешиваем тесто.

И в печечку вот так. И в печечку вот так.

Ура! Ура! Печеньки. Ура! Ура! Печеньки.

Намазываем глазурь. Намазываем глазурь

Мммм, как вкусно. Мммм, как вкусно.

Хочу ещё печеньки. Хочу ещё печеньки!

Критерии оценивания:

- Знание слов игры,
- Повторение движений игры,
- Эмоциональный настрой участников игры.

Приложение 12

Квест – игра «Остров сокровищ»

Сегодня наш волшебный город превращается в «Остров сокровищ» и мы отправляемся на поиски клада.

Игра будет проходить в форме путешествия по станциям. На каждой из станций вы получите конверт с заданием, выполнив которое, узнаете, что делать дальше. Чтобы получить конверт от «дежурного по станции», вы должны отдать ему конверт с предыдущим заданием.

Во время путешествия по «Острову сокровищ» не торопитесь, – главное правильно отгадать ключевое слово-подсказку, и совсем не важно, кто придет к финишу первым. А теперь капитаны получите конверты с первым заданием, но откроете вы их только по моему сигналу, все одновременно. (Каждая команда получает конверт)

Итак, приготовились! Внимание, старт!

ПУТЕШЕСТВИЕ ПО СТАНЦИЯМ (Первая команда получает конверты красного цвета, вторая – желтого, третья – зеленого.)

СОДЕРЖАНИЕ КОНВЕРТА

1. Красный конверт №1, желтый конверт №5, зеленый конверт №3.

Расшифруйте слово. Ключевое слово: КОРАБЛИК

2. Красный конверт №2, желтый конверт №6, зеленый конверт №4:

Составьте прямоугольник из кусочков порванной открытки, прочитайте слово-подсказку. Ключевое слово: ПОЛУОСТРОВ.

3. Красный конверт №3, желтый конверт №1, зеленый конверт №5:

Решить кроссворд. Слово-подсказка – «бухта».

4. Красный конверт №4, желтый конверт №2, зеленый конверт №6:

Вспомните подвижные игры, в названиях которых морские жители.

5. Красный конверт №5, желтый конверт №4, зеленый конверт №2.

Выберите одну из бутылок с письмом. Текст письма из бутылки (чтобы достать ее, кому-то из участников придется попрыгать на скакалке 10 раз, подкинуть мяч 10 раз) Ключевое слово “ЗАЛИВ”».

6. Красный конверт №6, желтый конверт №4, зеленый конверт №2.

Под водою быстро мчится,

Над волной парит, как птица.

Житель теплых он морей,

Верный спутник кораблей.

Кто это? Если не знаете, составьте слово из букв, написанных на карточках. Ключевое слово: ДЕЛЬФИН.

7. Конверт №7

Из карточек с буквами необходимо составить последнее ключевое слово. В красном конверте находятся карточки с буквами «Д», «У», в желтом «Р», «Б», в зеленом «Ж», «А». После составления ключевого слова команды получают карту с кладом.

В заключении проходит дискотека.

Критерии оценивания:

- Прохождение этапов игры
- Эмоциональный настрой участников игры.