

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

Принята на заседании
педагогического совета
от 17.04.2024
протокол № 2

УТВЕРЖДАЮ:

Директор
МБОУ ДО «Дворец творчества»
С.В. Харитонова

Приказ от 13.05.2024 № 170



**Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
социально-гуманитарной направленности**

«Играя, познаем»

Возраст учащихся: 7-14 лет

Срок реализации: 28 часов

Разработчик программы:
Винокурова Екатерина
Афанасьевна, педагог
дополнительного образования

г. Ленинск-Кузнецкий, 2024

РАЗДЕЛ 1. 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.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Играя, познаем» составлена в соответствии с нормативно-правовыми документами:

- Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» № 273-ФЗ от 29 декабря 2012 года с последующими изменениями;
- Концепция развития дополнительного образования детей (Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р);
- Приказ Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 № 09-3242 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы);
- Письмо Министерства просвещения РФ от 19.03.2020 N ГД-39/04 «О направлении методических рекомендаций» («Методические рекомендации по реализации образовательных программ начального общего, основного общего, среднего общего образования, образовательных программ среднего профессионального образования и дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий»);
- Постановление Государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 СП 2.4. 3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организации воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года, (Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. № 996-р);
- Федеральный проект «Успех каждого ребенка» (протокол заседания проектного комитета по национальному проекту «Образование» от 07 декабря 2018 г. № 3);
- Устав муниципального бюджетного образовательного учреждения дополнительного образования детей «Дворец творчества детей и учащейся молодежи»;
- Положение о дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе МБОУ ДО «Дворец творчества».

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: развитие 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 учащихся разных возрастов.

Возраст учащихся: 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 знать:*

- что такое игра и какие бывают игры;
- игры и упражнения, которыми можно разнообразить свой досуг;

уметь:

- играть в различные игры;
- научить других играть в различные игры;
- работать в большой и малой группе;
- самостоятельно организовать игровой процесс в детском коллективе.

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

Учебно-тематический план

№ п/п	Наименование разделов и тем	Количество часов			Форма аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Вводное занятие «Будем знакомы»	2	1	1	Беседа, 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	Устный опрос, наблюдение
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	Устный опрос, наблюдение.
2.1.4.	Малоподвижные игры.	2	0,5	1,5	Устный опрос, наблюдение
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	Устный опрос, наблюдение
2.3.2	Музыкальные игры на ускорение.	2	1	1	Устный опрос, наблюдение
3	Итоговое занятие. Квест игра «Остров сокровищ»	2	0	2	Квест игра
	ИТОГО:	28	7,5	20,5	

Содержание программы

1. Вводное занятие «Будем знакомы». (2 часа)

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

Контроль. Беседа, творческое задание.

2. Её величество игра. (8 часов)

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

Контроль. Устный опрос, наблюдение.

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

Контроль. Спортивная эстафета «Спортландия».

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». (Приложение4).

Контроль. Устный опрос, наблюдение.

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». Самостоятельное проведение игры «Испорченный телефон». (Приложение 5).

Контроль. Устный опрос, наблюдение.

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» (Приложение 8).

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)

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

Контроль. Устный опрос, наблюдение.

3. Итоговое занятие. Квест-игра «Остров сокровищ». (2 часа)

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 зашифрованных писем с пожеланиями. (Приложение 12)

Контроль. Квест-игры «Остров сокровищ».

РАЗДЕЛ 2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

Количество учебных недель: 7.

Количество учебных дней: 14.

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

Календарный учебный график является обязательным приложением к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Играя, познаем», утверждается приказом по учреждению, составляется для каждой учебной группы.

Условия реализации 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 аттестации/ 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

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

№ п/п	Наименование разделов и тем	Форма аттестации/ контроля	Оценочные материалы
1	Вводное занятие.		
1.1.	Игровая программа «Будем знакомы».	Беседа, 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.	Устный опрос, наблюдение	Игра «Горелки».
2.1.2.	Спортивные подвижные игры.	Спортивная эстафета «Спортландия».	Спортивная эстафета «Спортландия».
2.1.3.	Подвижные игры с мячом.	Устный опрос, наблюдение	Игра «Штандер».
2.1.4.	Малоподвижные игры.	Устный опрос, наблюдение	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.	Устный опрос, наблюдение	Музыкальная игра «Необычные танцы»
2.3.2.	Музыкальные игры на ускорение.	Устный опрос, наблюдение	Игра на ускорение «Я повар»
3	Итоговое занятие.	Квест игра «Остров сокровищ»	Квест игра «Остров сокровищ»

Список литературы

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

2. Афанасьев С.П., Коморин С.В., Тимонин А.И. Что делать с детьми в загородном лагере. / С.П. Афанасьев, . – 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, Рожков М.И. Воспитательная работа в детском загородном лагере : Учебно-методическое пособие. – Ярославль : Академия развития, 2003. – 256 с.
5. Барышникова Г.Б. Будни и праздники в детском оздоровительном лагере: настольная книга водителя. – Ярославль : Академия развития, 2007. – 192 с.
6. Бесова М.А. Весёлые игры для дружного отряда: праздники в загородном лагере. – 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. Игнатъевой. Межрегиональная общественная организация «Содействие детскому отдыху». – М. : ЦГЛ, 2006. – 152 с.
8. Коваленко В.И. Младшие школьники после уроков: 750 развивающих игр, упражнений, физкультминуток. – 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.
12. Михайлова О.А. Методические рекомендации по составлению дополнительной образовательной программы: Методические рекомендации. – 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., Фришман И.И. Детский оздоровительный лагерь: Воспитание, обучение, развитие: Практическое пособие. – М. : АРКТИ, 2007. – 104 с.

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.

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,
 Глади 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 поймаёт 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 ладонку 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.

Приложение 10

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.