

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ
СРЕДНЯЯ ШКОЛА №8
(МАОУ СШ №8)**

606084, Нижегородская обл, Володарский р-н, с.п. Новосмолинский, ул. Танковая, д. 24
Тел./Факс: (83136) 7-63-20, Email: s8_vld@mail.52gov.ru, Веб-сайт: <http://www.shkola-48.ru>
ОКПО 57170845, ОГРН 1025201759351, ИНН 5214006030, КПП 521401001

УТВЕРЖДЕНО:

приказом по МАОУ СШ № 8
«20» май 2023г. №156



Директор МАОУ СШ №8
И. В. Васильева

ПРОГРАММА
деятельности дворового клуба
«Вовка в Тридевятом царстве»

на летний период 2023 года

Автор-разработчик:
Амельченко Екатерина Евгеньевна
заместитель директора

пос. Новосмолинский
2023

СОДЕРЖАНИЕ

1. Паспорт проекта дворового клуба «Вовка в Тридевятом царстве»	2
2. Пояснительная записка	5
3. Методическое обеспечение деятельности дворовых площадок	12
4. План работы дворовых площадок на июнь-август 2023 г	16
5. Список использованной литературы	18
6. Приложения:	
6.1. Приложение 1. Игры. Викторины. Эстафеты	20
6.2. Приложение 2. Лекции. Правила. Пропаганды	40
6.3. Приложение 3. Рефлексия	42

ПАСПОРТ ПРОЕКТА ДВОРОВОГО КЛУБА «Вовка в Тридевятом царстве»

Номинация, в которой заявлен проект	Комплексная программа по организации летнего отдыха, оздоровления и занятости несовершеннолетних
Полное название программы	Программа деятельности дворового клуба «Вовка в Тридевятом царстве» Муниципального автономного образовательного учреждения средней школы №8, пос. Новосмолинский
Адрес проектной деятельности	1.Площадка №1 МАОУ СШ №8 пос. Новосмолинский 2.Площадка №2 д.20, 21 3.Площадка №3 д.2,3,4,9, 10 4.Площадка №4 д.1,11, 12 5.Площадка №5 д.6,13,14 6.Площадка №6 ул.Шоссейная, Центральная, Бассейная
Цель программы	Создание условий для организации отдыха детей и подростков, в том числе детей «группы риска», детей ОВЗ и инвалидов, детей из неполных и малообеспеченных семей и семей, находящихся в трудной жизненной ситуации, в летний период через организацию работы дворового клуба.
Задачи	<ul style="list-style-type: none"> - приобщать детей и подростков к разнообразному социальному опыту, создать стиль отношений подлинного сотрудничества, содружества, сотворчества; - развивать различные формы общения в разновозрастных группах; - формировать познавательный интерес и бережное отношение к культуре своего народа; - организовать разнообразную общественно значимую досуговую деятельность, и прежде всего активное общение; - выявлять и развивать творческий потенциал ребёнка, включать его в развивающую коллективную и индивидуальную деятельность; - способствовать укреплению навыков здорового образа жизни; - создать оптимальные условия для полноценного отдыха детей
Сроки реализации программы	Июль-август 2023 года
Направление деятельности	<p>Духовно – нравственная деятельность; Спортивно – оздоровительная деятельность; Познавательно – творческая деятельность; Эколого-краеведческая деятельность. Социальная деятельность; Профилактическая деятельность; Развитие самоуправления; Социально – значимая деятельность; Художественно- эстетическая деятельность; Профорientационная деятельность; Волонтерская деятельность.</p>
Краткое содержание программы	<p>Данная программа является комплексной, т.е. включает в себя разноплановую деятельность, объединяет различные направления оздоровления, отдыха и воспитания детей на основе патриотизма и духовно-нравственных традиций, активной гражданской позиции. Программа включает патриотические мероприятия, спортивные соревнования и игры, интеллектуально - познавательные игры и викторины, музыкальные, культурно - досуговые, экологические, гражданско-патриотические, информационные мероприятия. В основе программы заложена идея создания тематических – игровых дней, с целью приобщения детей к активному, здоровому образу жизни. Тематика мероприятий и игр дворовых площадок «Вовка в Тридевятом царстве» рассчитана на детей разных возрастов.</p>

	<p>Воспитатель выстраивает работу согласно возрастным и физиологическим особенностям ребят.</p> <p>В программе предусмотрена система самоуправления.</p>
Ожидаемые результаты	<ol style="list-style-type: none"> 1. Улучшение физического и психического здоровья детей и подростков, их максимальное оздоровление; воспитание у детей навыков здорового образа жизни. 2. Повышение социальной активности путём вовлечения в творческие и познавательные дела, развитие лидерских и организаторских способностей через КТД. 3. Развитие навыков межличностного и межгруппового общения и самовыражения в разновозрастных отрядах. 4. Наполнение жизни детей интересными социокультурными событиями, развивающими чувство патриотизма, уважительного бережного отношения к окружающему миру, людям и событиям, которые внесли свой вклад в жизнь школы и района. 5. Самореализация, саморазвитие и самосовершенствование детей и подростков в процессе участия в жизни лагеря и углубление знаний в области науки и технологии. 6. Повышение уровня участия родителей и социальных партнеров (МДЦ, сельская библиотека, ГДО, РОВД, Золинская сельская администрация) в организации отдыха и содержательного досуга, способствующего самореализации, самосовершенствованию и саморазвитию каждого ребёнка. 7. Полноценный отдых детей и подростков в условиях летнего дворового клуба. 8. Повышение у детей и подростков самооценки и социального статуса, установка на использование детьми приобретенных знаний и умений в дальнейшей жизни.
Название организации	Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение средняя школа № 8 с.п. Новосмолинский
Авторы программы	Амельченко Екатерина Евгеньевна заместитель директора
Почтовый адрес организации	Нижегородская область, Володарский район, с.п. Новосмолинский, ул. Танковая, д.24
Ф.И.О. руководителя организации	Васильева Ирина Владиславовна
Телефон, факс с указанием кода населенного пункта, электронный адрес организации:	<p>Тел. (83136) 7-63-21</p> <p>s8_vld@mail.52gov.ru</p>
Имеющийся опыт реализации проекта	Реализация программ летнего отдыха с 1994 года, благодаря которым достигнут положительный результат в межличностном общении детей, игровой, развлекательной деятельности, в раскрытии талантливых детей.

Дата создания проекта	Май 2023 года
Финансовое обеспечение проекта	<p>Источник финансирования:</p> <p>- Средства местного бюджета</p>

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дворовый клуб «Вовка в Тридевятом царстве», организуемый на базе муниципального автономного общеобразовательного учреждения средней школы №8, пос. Новосмолинский, является одной из форм внешкольной оздоровительно-воспитательной работы с обучающимися, органично объединяет в себе как каникулярный отдых и оздоровление, так и культурно-нравственное воспитание и образование детей, осуществляемое в ненавязчивой, доступной форме, в условиях непосредственного общения.

При создании летнего дворового клуба «Вовка в Тридевятом царстве» при МАОУ СШ № 8 пос. Новосмолинский учитывались *следующие положения*:

- соответствие возрастным особенностям;
- обеспечение всестороннего развития через организацию разнообразной деятельности всех детей;
- гармоничное сочетание развития личностных возможностей с формированием общественных интересов;
- единство и взаимосвязь всех направлений работы – целостная система воздействий на ребенка.

Преимуществом отдыха детей и подростков в дворовом клубе является:

- наличие необходимой материально-технической базы и достаточного штата квалифицированных специалистов;
- доступность отдыха детей в дворовом клубе из социально-незащищенных слоев населения, а также детей, состоящих на внутреннем учете и учете в КДН, находящихся в трудной жизненной ситуации, детей с ОВЗ и инвалидов;
- обстановка совместного пребывания детей в группе сверстников позволяет обучать их нормам социальной жизни, поведению в коллективе, культуре взаимоотношений, располагает к раскрытию способностей детей и подростков, проявлению инициативы, способствует приобщению к духовности, усвоению принципа безопасного и здорового образа жизни;
- организация летнего отдыха детей в шаговой доступности, привычных для них местах проведения досуга;
- малобюджетные формы организации летнего детского отдыха.

Деятельность дворового клуба «Вовка в Тридевятом царстве» при МАОУ СШ №8 пос. Новосмолинский регламентируется программой организации отдыха детей и подростков по месту жительства на летний период 2023 года.

Актуальность программы

Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение средняя школа № 8 имеет определенный опыт организации летней оздоровительной работы с учащимися, на основе которого была создана и представлена ниже программа деятельности дворового клуба «Вовка в Тридевятом царстве». Разработка данной программы организации каникулярного отдыха, оздоровления и занятости детей была вызвана:

- повышением спроса родителей и детей на организованный отдых;
- обеспечением преемственности в работе лагеря предыдущих лет;
- модернизацией «старых» форм работы и введением новых;

- необходимостью использования богатого творческого потенциала подростков и педагогов дополнительного образования в реализации цели и задач.

Особенность программы в том, что она способна удовлетворить интересы и потребности детей разного возраста, позволяет развивать творческие способности каждого ребенка.

Реализация данной программы позволяет организовать свободное время детей и подростков пос. Новосмолинский после окончания работы пришкольных лагерей с дневным пребыванием детей на базе образовательной организации.

Новизна программы предусматривает развитие детей и привитие им нравственных, духовных, витальных и патриотических ценностей через организацию тематических дней на дворовых площадках. Учитывая все вышесказанное, воспитатель ставит перед собой следующие цель и задачи:

Цель: Создание условий для организации отдыха детей и подростков, в том числе детей «группы риска», детей с ОВЗ и инвалидов, детей из неполных и малообеспеченных семей и семей, находящихся в трудной жизненной ситуации, а также состоящих на внутреннем учете и учете в КДН в летний период через организацию работы дворового клуба.

Задачи:

- приобщать детей и подростков к разнообразному социальному опыту, создать стиль отношений подлинного сотрудничества, содружества, сотворчества;
- развивать различные формы общения в разновозрастных группах;
- формировать познавательный интерес и бережное отношение к культуре своего народа;
- организовать разнообразную общественно значимую досуговую деятельность, и прежде всего активное общение;
- выявлять и развивать творческий потенциал ребёнка, включать его в развивающую коллективную и индивидуальную деятельность;
- способствовать укреплению навыков здорового образа жизни;
- создать оптимальные условия для полноценного отдыха детей.

Принципы построения программы

Наиболее важные из них:

- Принцип гуманизации
предполагает, что главной целью деятельности детского объединения является развитие ребенка. Мера этого развития - это мера качества труда воспитателя, мера качества деятельности ДО;
- Принцип демократизации
создает предпосылки для развития активности и инициативы детей и взрослых; участие детей в решении всех вопросов жизнедеятельности объединения;
- Принцип дифференциации и индивидуализации
обеспечивает развитие каждого участника ДО в соответствии с его склонностями, интересами и возможностями;
- Принцип развития
принцип реализуется через деятельность каждого ребенка - участника ДО в зоне его ближайшего развития. (Под зоной ближайшего развития понимается расхождение между реальным уровнем развития ребенка и его уровнем потенциального развития т.е. развития которого ребенок может достичь под руководством взрослого и в сотрудничестве со сверстниками);

- Принципы непрерывности и комплексности предполагают взаимосвязь всех ступеней и форм образования и воспитания детей и подростков (семьи, школы, детского объединения и т.д.).

Данная программа является комплексной, т.е. включает в себя разноплановую деятельность, объединяет различные направления оздоровления, отдыха и воспитания детей в условиях дворового клуба.

По продолжительности программа является краткосрочной, так как реализуется в течение летней оздоровительной кампании 2023 года.

Возраст детей: 6-18 лет. Участники программы – обучающиеся образовательных учреждений пос. Новосмолинский

Особое внимание уделяется детям с ОВЗ и инвалидам, детям из малообеспеченных, неполных, многодетных семей, а также детей семей, находящихся в сложной жизненной ситуации, состоящие на внутреннем учете и в КДН. Деятельность воспитанников во время всего летнего периода осуществляется в разновозрастных группах.

Принципы реализации программы

- Личностный подход в воспитании: признание личности развивающегося человека высшей социальной ценностью, осознание уникальности и своеобразия каждого ребенка.
- Природосообразности воспитания: обязательный учет половозрастных особенностей детей.
- Культуросообразность воспитания: опора в воспитании на культуру разных народов и национальную культуру.
- Гуманизация межличностных отношений: уважительное отношение между педагогами и детьми, терпимость к мнению детей, создание ситуации успеха.
- Дифференциация воспитания: отбор содержания, форм и методов воспитания в соответствии с индивидуально-психологическими особенностями детей.
- Принцип открытости: участие в процессе воспитания максимального количества людей.
- Непрерывность процесса воспитания: преемственность процесса организации воспитательной работы, учитывающей общие и индивидуальные особенности развития ребенка.

Условия реализации программы

Программа разработана с учетом следующих законодательных нормативно-правовых документов:

- Конституцией Российской Федерации (принята всенародным голосованием 12.12.1993, с изменениями, одобренными в ходе общероссийского голосования 01.07.2020).
- Конвенцией о правах ребенка (одобрена Генеральной Ассамблеей ООН 20.11.1989, вступила в силу для СССР 15.09.1990).
- Федеральным законом от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».
- Федеральным законом от 31.07.2020 № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся».

- Федеральным законом от 24.07.1998 № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации».
- Федеральным законом от 30.12.2020 № 489-ФЗ «О молодежной политике в Российской Федерации».
- Приказы №№286,287 Министерства просвещения Российской Федерации об утверждении ФГОС начального общего образования и ФГОС основного общего образования от 31 мая 2021 года.
- Стратегией развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 29.05.2015 № 996-р).
- Указом Президента Российской Федерации от 21.07.2020 № 474 «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года».
- Планом основных мероприятий, проводимых в рамках Десятилетия детства, на период до 2027 года (утвержден распоряжением Правительства Российской Федерации от 23.01.2021 № 122-р).
- Государственной программой Российской Федерации «Развитие образования» (утверждена Постановлением Правительства Российской Федерации от 26. 12.2017 № 1642).
- Федеральным проектом «Успех каждого ребенка» (утвержден президиумом Совета при Президенте РФ по стратегическому развитию и национальным проектам, протокол от 24.12.2018 № 16.).
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.01.2021 N 2 "Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 "Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания" (вместе с "СанПиН 1.2.3685-21. Санитарные правила и нормы...") (Зарегистрировано в Минюсте России 29.01.2021 N 62296)
 - ↻ Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 N 28 "Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»
 - ↻ Постановление Федеральной службы по надзору в сфере защиты прав потребителей и благополучия человека от 30.06.2020г «Об утверждении санитарно-эпидемиологических правил СП 3.1/2.4.3598-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию, и организации работы образовательных организаций и других объектов социальной инфраструктуры для детей и молодежи в условиях распространения новой коронавирусной инфекции (COVID-19)»
 - ↻ Постановление Правительства Нижегородской области от 01.07.2019г № 412 «Об организации отдыха, оздоровления и занятости детей и молодежи Нижегородской области»

- ☞ Постановление Администрации Володарского муниципального района от 10.12.2020г. № 1845 «Об утверждении муниципальной программы «Развитие образования Володарского муниципального района»
- ☞ Постановление Администрации Володарского муниципального района от 27.04.2021 г № 741 «Об организации отдыха, оздоровления и занятости детей и молодежи Володарского муниципального района»
- ☞ Устав МАОУ СП № 8.
- ☞ Рекомендации по профилактике детского травматизма, предупреждению несчастных случаев с детьми в школьном оздоровительном лагере.
- ☞ Учет посещаемости.

Педагогическое кредо

- Принцип педагогического профессионализма.
- Принцип уважения личности ребёнка.
- Принцип сотрудничества, сотворчества, содружества.
- Принцип поддержки детских инициатив и творчества.
- Принцип самоуправления детского коллектива.
- Принцип сочетания общечеловеческих и национальных культурных ценностей в организации жизнедеятельности детей.
- Принцип индивидуального подхода и коллективного творчества.
- Принцип позитивного решения конфликтных ситуаций.

Механизм реализации программы

В организации работы дворового клуба можно выделить три этапа:

Первый этап - подготовительный, в ходе которого проводятся следующие мероприятия:

- разработка и утверждение программы;
- подбор кадров;
- разработка документации;
- пиар компания;
- формирование предварительного списка детей;
- проведение родительских собраний (по площадкам) с целью ознакомления с программой, планом работы и предварительным согласованием мероприятий;
- инструктаж для воспитателей и детей по охране труда и технике безопасности.

На этом же этапе производится приобретение хозяйственных и канцелярских товаров.

Второй этап – реализация программы летнего дворового клуба для детей и подростков.

Третий этап – подведение итогов деятельности дворового клуба; составление содержательной отчетной документации; психолого-педагогический анализ.

Сроки реализации программ

Программа является по продолжительности краткосрочной, то есть реализуется в период летних каникул (июль-август) 2022 года.

Дата	Тематика дня	Ответственные
<i>Утреннее время с 10.00 – 12.00</i>		

01.07.22- 07.07.22	Площадка с 1-6 <i>День знакомств</i>	Амельченко Е.Е.
08.07.22- 14.07.22	Площадки с 1-6 <i>День настоящего патриота</i>	Амельченко Е.Е.
15.07.22- 21.07.22	Площадки с 1-6 <i>День начинающего спортсмена</i>	Копылова А.С.
22.07.22- 28.07.22	Площадки с 1-6 <i>День дружбы</i>	Копылова А.С.
29.07.22- 04.08.22	Площадки с 1-6 <i>День правил дорожной безопасности</i>	Копылова А.С.
05.08.22- 11.08.22	Площадки с 1-6 <i>День танцев</i>	Федорова Е.К.
12.08.22- 18.08.22	Площадки с 1-6 <i>День юного эколога</i>	Федорова Е.К.
19.08.22- 25.08.22	Площадки с 1-6 <i>День спасибо</i>	Федорова Е.К.
<i>Вечернее время с 16.00-18.00</i>		
01.07.22- 07.07.22	Площадка с 1-6 <i>День знакомств</i>	Амельченко Е.Е.
08.07.22- 14.07.22	Площадки с 1-6 <i>День сказочных затей</i>	Амельченко Е.Е.
15.07.22- 21.07.22	Площадки с 1-6 <i>День путешественников</i>	Копылова А.С.
22.07.22- 28.07.22	Площадки с 1-6 <i>День музыки</i>	Копылова А.С.
29.07.22- 04.08.22	Площадка с 1-6 <i>День пожарной безопасности</i>	Копылова А.С.
05.08.22- 11.08.22	Площадка с 1-6 <i>День цветов</i>	Федорова Е.К.
12.08.22- 18.08.22	Площадка с 1-6 <i>День животных</i>	Федорова Е.К.
19.08.22- 25.08.22	Площадка с 1-6 <i>День улыбки</i>	Федорова Е.К.

Режим работы дворового клуба «Страна мастеров»

Дворовый клуб работает с 10.00 до 12.00, с 16.00 до 18.00 пять дней в неделю.
Суббота, воскресенье – выходные дни.

10.00 – встреча детей, организационные мероприятия.

10.15 – 11.00 занятия по интересам, подвижные игры, прогулки.

11.05 – 11.45 – досуговые мероприятия.

11.45 – рефлексия дня, проводы детей домой.

16.00 – встреча детей, организационные мероприятия.

16.15 – 17.00 занятия по интересам, подвижные игры, прогулки.

17.05 – 17.45 – досуговые мероприятия.

17.45 – рефлексия дня, проводы детей домой.

Условия организации досуга

Дворовый клуб функционирует на территории шести дворовых площадках пос. Новосмолинский

Площадка №1 - МАОУ СШ №8

Площадка №2 - д. 20,21

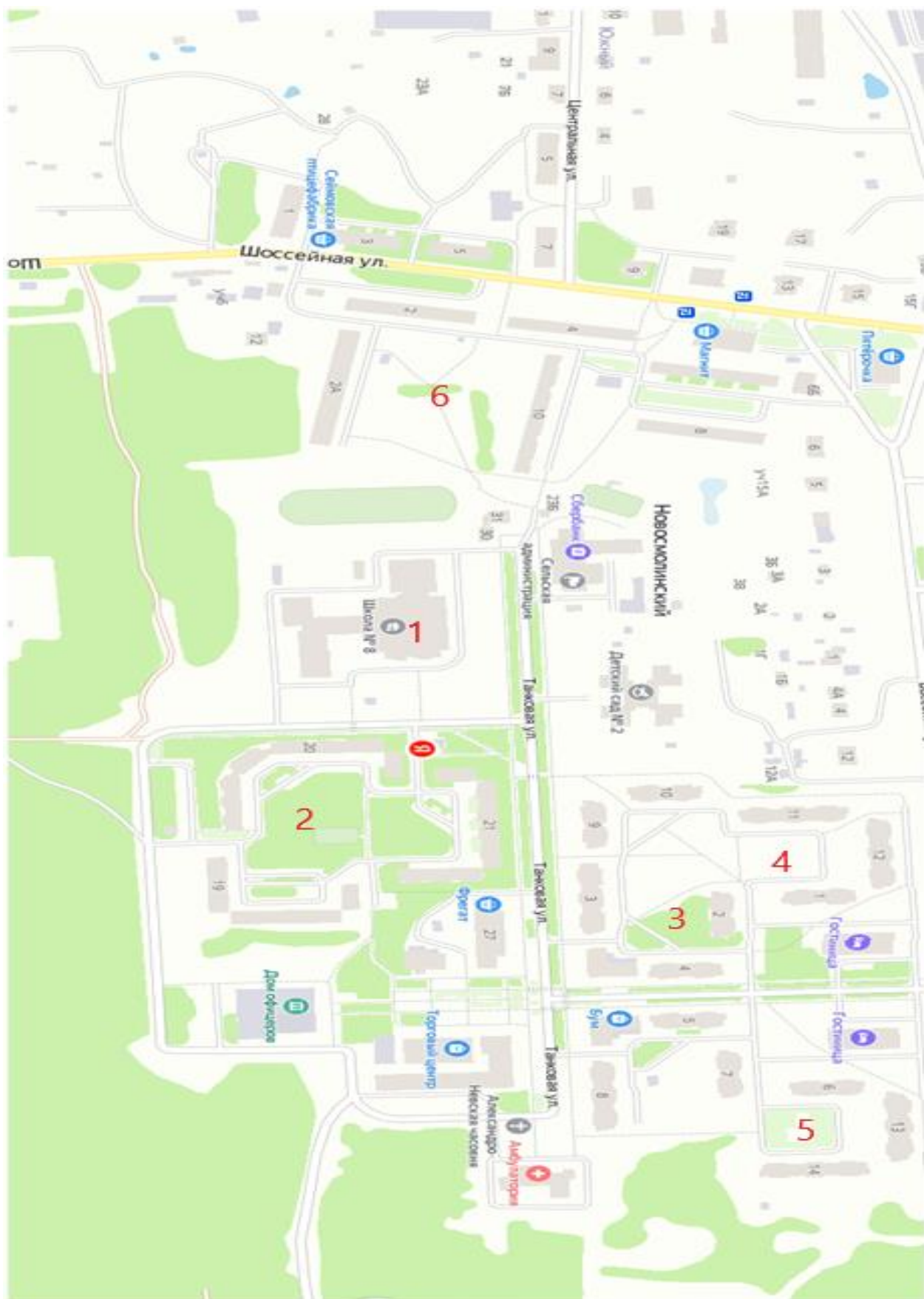
Площадка №3 - д. 2,3,4,9,10

Площадка №4 - д. 1,11,12

Площадка №5 - д. 6,13,14

Площадка №6 - ул. Центральная, Шоссейная, Бассейная

Расположение игровых площадок в с.п. Новосмолинский



МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ДВОРОВЫХ ПЛОЩАДОК

Функциональная модель дворового клуба

1. Информационный модуль: встречи, беседы.
2. Развивающий модуль: практикумы, тренинги.
3. Творческий модуль: дискотеки, игры, конкурсы, КТД.
4. Психолого-педагогический модуль: структура взаимоотношений между воспитателем и детьми.
5. Оздоровительный модуль: спортивные мероприятия, активный отдых на природе.

Основные методы и формы реализации программы

Основными *методами* организации деятельности являются:

- *метод игры* (игры отбираются педагогом в соответствии с поставленной целью);
- *методы театрализации* (реализуется через костюмирование, обряды, ритуалы);
- *методы состязательности* (распространяется на все сферы творческой деятельности);
- *метод коллективной творческой деятельности* (КТД).

Осуществляется индивидуальная и групповая работа.

Содержание программы

Содержание программы предусматривает организацию комплексной деятельности по следующим направлениям:

1. Оздоровительное направление

Основные **цели** данного направления:

- Обеспечение активного двигательного режима, соответствующего потребностям растущего организма.
- Создание мотиваций на здоровый образ жизни, профилактика табакокурения, алкоголизма, наркомании.
- Формирование коммуникативных навыков ребят, их адекватной самооценки, социальной адаптации и защищенности.

С целью повышения физической активности детей разработаны мероприятия, которые направлены на развитие общей физической подготовки, основных физических качеств детей и подростков, повышение их физической активности.

2. Экологическое направление

Основная **цель** – воспитание любви к природе, потребности в ее защите от негативных воздействий – загрязнения, истребления редких видов растений; изучение природы родного края.

3. Трудовое направление

Основная **цель** – привитие трудовых навыков каждому ребенку, воспитание потребности заботиться о чистоте, уюте, порядке в доме, привитие принятых в обществе трудовых норм, развитие навыков различной трудовой деятельности.

4. Культурно-досуговое направление

Основная **цель** – удовлетворение культурно-досуговых потребностей детей и подростков путем создания максимального количества разнообразных культурных, досуговых, игровых мероприятий.

5.Творческое направление

Основная **цель** – раскрытие творческих способностей детей и подростков через организацию разнообразных видов деятельности.

6.Познавательное направление

Основная **цель** – открытие разнообразия и красоты окружающего мира, расширение кругозора детей и подростков через мероприятия познавательного характера.

Законы и правила «Страны мастеров»

Закон хозяина

«Страна мастеров» - наш дом, мы хозяева в нем. Чистота, порядок, уют и покой зависят, прежде всего, от нас.

Закон точности

Время дорого у нас, берегите каждый час. Каждое дело должно начинаться и заканчиваться вовремя.

Не заставляй ждать себя и не беспокой напрасно других.

Закон поднятых рук

Наверху увидел руки – в зале тишина, ни звука.

Каждый в ответе за то, что с ним происходит

Помни, что о тебе заботятся, хотят видеть в твоих поступках только хорошее. Сначала подумай, потом действуй. Не стесняйся спросить совета.

Верь в себя и свои силы

Найди занятие по душе. Продемонстрируй все свои таланты и способности.

Финансирование программы

Источник финансирования программы: внебюджетные средства МАОУ СШ №8.

Смета программы

№ п/п	Вид расходов	Сумма
1.	<i>Канцелярские товары</i> цветная бумага, ватманы, фломастеры, цветные карандаши, фломастеры, акварельные краски, кисточки, ножницы, клей канцелярский.	5 000.00 руб.
2.	<i>Спортивный инвентарь</i> баскетбольные и футбольные мячи. резиновые мячи разных размеров, скакалки, гимнастические обручи, настольный теннис.	Из обеспечения школы
3.	<i>Медицинская аптечка</i>	500.00 руб.
ИТОГО:		5 500.00 руб.

Материально-техническое обеспечение:

- ноутбук;
- спортивный инвентарь;
- фотоаппарат;
- колонка;
- фонограммы и тексты песен;
- книжный фонд.

Кадровое обеспечение программы

1. Воспитатель

Оздоровление, развитие и воспитание детей в значительной степени зависит от знаний, умений и подготовленности к работе тех взрослых, которые организуют жизнедеятельность дворового клуба. В реализации программы участвует опытный специалист дополнительного образования нашего учреждения: педагог – организатор МАОУ СШ №8 пос. Новосмолинский.

Педагог несёт ответственность за жизнь и здоровье детей, соблюдение распорядка дня, норм санитарной и пожарной безопасности, организацию и содержание оздоровительно – воспитательной и досуговой деятельности, проведение досуговых мероприятий в рамках программы, анализирует деятельность отрядов.

Контроль за исполнением программы

1. Открытый просмотр реализации программных мероприятий.
2. Информационные и аналитические планёрки.
3. Предоставление отчётов о проделанной работе.
4. Анализ результатов деятельности дворовых площадок на педагогическом совете.

Мониторинг реализации программы

С целью выявления эффективности реализации программы планируется проведение социологических опросов, анкетирования педагога, детей и подростков.

Вводная диагностика	- Выяснение пожеланий и предпочтений, первичное выяснение психологического климата в детском коллективе: - Анкетирование;
Пошаговая диагностика	- Рефлексия
Итоговая диагностика	- Анкетирование Творческий отзыв (заполнение отрядного фотоальбома)

Информация о результатах и популяризация программы будет осуществляться на школьной странице групп ВКонтакте <https://vk.com/schoolnovosmolinskii>

Методические условия предусматривают:

1. Методические рекомендации руководителям детских оздоровительных лагерей;
2. Методические журналы;
3. Пособия с образцами программ различной направленности;
4. Методические разработки по проведению игр, коллективных творческих дел, экскурсий и др;
5. Спортивные, развлекательные, познавательные игры на свежем воздухе;
6. Викторины, интеллектуально – познавательные игры

Ожидаемые результаты

- Охват деятельностью дворового клуба детей и подростков в возрасте от 6 до 18 лет – 35 человек.
- Внедрение эффективных форм организации отдыха, оздоровления и занятости детей в летний период. Организация содержательного досуга детей и подростков пос. Новосмолинский
- Полноценный отдых детей и подростков в условиях летнего дворового клуба.
- Укрепление здоровья детей и подростков.
- Получение умений и навыков индивидуальной и коллективной творческой деятельности. Развитие интеллектуальных способностей, гигиенической и физической культуры.
- Привлечение молодёжи к общественно значимой деятельности.
- Повышение гражданской ответственности и патриотизма.
- Коррекция системы ценностных ориентиров у подростков.
- Пропаганда здорового образа жизни, профилактика правонарушений.
- Повышение у детей и подростков самооценки и социального статуса, установка на использование детьми и подростками приобретенных знаний и умений в дальнейшей жизни.

В сфере организации досуга

Знать:

- правила поведения в коллективе, позволяющие каждому достичь самореализации, не ущемляя прав другого;
- интеллектуальные и подвижные игры для организации свободного времени в детской, подростковой среде.

Уметь:

- проводить несложные игры и конкурсы среди сверстников и ребят младшего возраста;

В сфере организации безопасности

Знать:

- правила поведения в любых условиях;
- возможные экстремальные ситуации, причины их возникновения, способы преодоления.

Уметь:

- оказывать простейшую медицинскую помощь при наиболее распространенных травмах и заболеваниях

**ПЛАН ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ДВОРОВЫХ ПЛОЩАДОК НА
ИЮЛЬ-АВГУСТ 2022 ГОД**

Дата, название	Утренняя деятельность 10:00-12:00	Вечерняя деятельность 16:00-18:00
01.07-07.07	<i>День знакомств</i>	
	1. Установочная лекция о правилах поведения на дворовой площадке: - инструктаж по технике безопасности; 2. Давай знакомиться! (игры на знакомство): - «Дуэль имен»; - «Посмотри – КА на меня»; - «Утки и охотники».	1. Установочная лекция о правилах поведения на дворовой площадке: - инструктаж по технике безопасности; 2. Давай знакомиться! (игры на знакомство): - «Найди партнера»; - «Горячая картошка»; - «Третий лишний»
08.07-14.07	<i>День настоящего патриота</i>	<i>День сказочных затей</i>
	1. Игры военной стратегии: - «Казачьи – разбойники»; - «Заминированный мост»; - «Космонавты»; - «Вызов»; - «Снайперы» 2. Интеллектуально познавательное мероприятие «Города герои»	1. Сказочные игры - «Русские сказки» - «Удивительные превращения» - «Кто есть кто?» - «С подсказкой и без...» 2. Интеллектуально познавательное мероприятие «В гостях у сказки»
15.07-21.07	<i>День начинающего спортсмена</i>	<i>День ЗОЖ</i>
	1. Спортивные игры на свежем воздухе: - Эстафета; - «Вышибалы»; - «Воробушки и кот»; 2. Пропаганда ГТО	1. Здоровые игры на свежем воздухе: - «Салки»; - «12 палок»; - «Гуси-лебеди» 2. Пропаганда ЗОЖ «НЕТ вредным привычкам!»
22.07-28.07	<i>День дружбы</i>	<i>День музыки</i>
	1. Игры на свежем воздухе: - «Я тебе желаю»; - «Фигуры»; - «Бегающий гномик» 2. Этап веревочного курса «Клубок»; 3. Этап веревочного курса «Прогулка слепых»; 4. Этап веревочного курса «Болото»	В программе: 1. Игры на свежем воздухе: - «Замороженный танец»; - «Сломанный телефон»; - «Море волнуется раз...»; - «Созвездие»; - «Скульптура» 2. Музыкальная викторина «Угадай мелодию»
29.07-04.08	<i>День правил дорожной безопасности</i>	<i>День пожарной безопасности</i>
	1. Игра-аттракцион «Внимание, пешеход!» 2. Подвижная игра «Мы едим, едим, едим» 3. Игра «Дорога, транспорт, пешеход, пассажир»	1. Игры на свежем воздухе по пожарной безопасности: - Эстафета «Кто быстрее сообщит о пожаре»; - Эстафета «Эвакуация из здания»; - Эстафета «Вызвать пожарных»;

	4. Игра «Регулировщик»	3. Викторина по противопожарной безопасности для детей
05.08-11.08	<i>День танцев</i>	<i>День цветов</i>
	1. Игра «Повтори за мной» или «Делай как я» 2. Игра «Ручеёк» 3. Игра «Большая прогулка» 4. Интеллектуальная викторина «Танцы разных народов мира»	1. Игры на знания природы - «На лугу» - «Расскажи без слов» - «Найди лишнее» - «Бывает, не бывает» 2. Интеллектуально познавательное мероприятие «Теперь я заню...»
12.08-18.08	<i>День юного эколога</i>	<i>День путешественника</i>
	1. Экологические игры - Подвижная игра «Мы бабочки» - «Весной, летом, осенью» - «Сад - огород» 2. Экологическая акция «Нет мусора на площадке»	В программе: 1. Игры на свежем воздухе: - «Я возьму с собой в поход...»; - «Болото»; - «Белка на дереве»; - «Метеоритный дождь» 2. Соревнования по игре в классики: «С приветом по планетам»
19.08-25.08	<i>День спасибо</i>	<i>День улыбки</i>
	1. Игра "Волшебное дерево" 2. Игра «Скажи спасибо» 3. Квест игра «Собери спасибо»	1. Подведение итогов дворовой практики «Как здорово, что все мы собрались» 2. Игра «Крокодил»

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ:

1. Организация детского отдыха. Нормативные правовые документы. Творческий Центр, М.: 2004.
2. Экология леса. Хрестоматия: Учебно-методическое пособие/ Н.А. Иванова, Т.В. Сторчак, Г.Н. Гребенюк; Под общ. Ред. Н.А. Ивановой. – Ханты-Мансийск: Полиграфист, 2006. -274 с.
3. Туристская топография / Алешин В.М., Серебряков А.В.. - М.: Профиздат, 1985. - 160 с.
4. Воспитание природой / А.В. Гагарин, М., 2000г.
5. В союзе с природой: Эколого-природоведческие игры и развлечения с детьми: учебно-методическое пособие, 5-е издание стереотипное / Грехова Л.И.- М.- ЦГЛ, Ставрополь: Сервисшкола, 2003.-288 с.
6. Воспитание экологической культуры у детей и подростков: Учебное пособие / Дежникова Н.С., Иванова Л.Ю., Клемяшова Е.М., Снитко И.В., Цветкова И.В.– М.: Педагогическое общество России, 2001. – 64 с.
7. На экологической тропе (Опыт экологического воспитания)/ Захлебный А.Н. М., 1986.
8. Игры по естествознанию. Как познавать природу, играя и путешествуя /Под общ. ред. И.Ю. Алекшиной). СПб: СМНО-пресс, 2001, - 128с.
9. Туристская игротека: учебно-методическое пособие/ Под ред. Ю.С. Константинова. М.: Гуманит. Изд. Центр ВЛАДОС, 2000.-112..
10. Ясвин В.А. Психология отношения к природе. М.: Смысл, 2000.-456 с.
11. Журнал «Практика административной работы в школе», № 3, 2004

12. Журнал «Практика административной работы в школе», № 2, 2004

13. Журнал «Практика административной работы в школе», № 2, 2004

ДОПОЛНИТЕЛЬНО:

1. Амонашвили Ш. Педагогика сотрудничества. М., 1990.
2. Голубев Н.К. Диагностика и прогнозирование воспитательного процесса. П., 1988.
3. Калениц Т.Н., Кейлина З.А. Внеклассная и внешкольная работа с учащимися. М.,: Просвещение, 1980
4. Концепция воспитания школьников в современных условиях «Современная школа: проблемы гуманизации отношений учителей, учащихся, родителей». Издательство ИТПи МИО, 1993.
5. Шмаков С.А., Безродова Н. От игры к самовоспитанию. Сборник игр. М.; Новая школа. 1993.
6. Шмаков С.А. Ее величество— игра. М., 1992.
7. Шуркова Н.Е., Питюков В.Ю. и др. Новые технологии воспитательного процесса. М., 1994.
8. Организация летнего отдыха детей и подростков. М., 1997.
9. Янкова З. А., Чаброва И. А. Лето в городе: проблемы развития и оздоровления детей. М., 1998.
10. Афанасьев С.П. Коморин С.В. - Что делать с детьми в загородном лагере, - М.: 2009 г.
11. Жиренко О. Е. Мир праздников, шоу, викторин, - М.: «5» за знания, 2008 г.
12. Лобачёва С.И., Великородная В.А. Загородный летний лагерь.— М.: ВАКО, 2008 г.
13. Роткина Т. С., Курзова О. А., Нестеренко А. В. Уроки добра и милосердия, - О.: «Детство», 2007 г.
14. Титов С.В. Здравствуй, лето! - Волгоград, Учитель, 2007 г.

ИГРЫ.ВИКТОРИНЫ.ЭСТАФЕТЫ

1.Игры на свежем воздухе

- «Дуэль имен»

Материал: простынь или покрывало.

Участники: 3 - 30

Время: 10 - 20 мин.

Ход игры: ведущий находит себе помощника для проведения игры. Группа детей делится на 2 подгруппы. Они (подгруппы) располагаются напротив друг друга. Ведущий с помощником держат покрывало между группами таким образом, чтобы подгруппы не видели друг друга. В тишине каждая подгруппа выбирает по одному игроку. Они должны подкрасться к простыни и сесть на корточки к ней лицом. По сигналу ведущего быстро опускают простынь. Два участника, которые сидят друг против друга, должны как можно быстрее назвать имя игрока, находящегося напротив. Кто первый назовет имя, имеет право забрать с собой игрока в свою команду.

Вариант "А": Перед простыней могут сидеть два человека и как можно быстрее называть имена.

Вариант "Б": Два игрока садятся спиной друг к другу. Ведущий описывает внешность одного из игроков. Другой игрок должен назвать имя описываемого человека и наоборот.

- «Найди партнера»

Материалы: музыка

Участники: 3 - 30

Время: 20 - 30 мин.

Ход игры: Участники делятся на пары и образуют два круга (один круг находится в другом).

Выбирают водящего, который становится в центре.

У водящего нет пары, и его задача в ходе игры найти себе партнера.

По знаку преподавателя играющие в каждом круге берутся за руки и под музыку польки, галопа или марша один круг движется вправо, а другой — влево.

Внезапно музыка обрывается.

По этому сигналу каждый игрок должен стать в пару с тем, с кем стоял в начале игры, быстрее, чем это сделает водящий.

Вариант игры: выполнение парами танцев и танцевальных шагов в шеренгах с последующим быстрым построением всей команды в указанном месте.

Правила:

Водящий имеет право составить себе пару и встать с любым игроком.

Если водящий успеет это сделать, водить начинает игрок, оставшийся без пары.

Побеждает команда, участники которой меньшее количество раз были водящими.

- «Посмотри КА на меня»

Материалы: не требуются

Участники: 3 - 30

Время: 10 - 15 мин.

Ход игры: Это простое упражнение позволит нам познакомиться поближе.

Встаньте в круг и посмотрите внимательно на каждого участника. Чем вы похожи? Чем отличаетесь?

Через одну минуту постройтесь в линию по цвету глаз. Справа налево, от темных к светлым.

Выполнили задание, двигаемся дальше.

Давайте снова встанем в круг, чтобы лучше видеть друг друга. Второе задание:

построиться в линию по преобладающим цветам в одежде, слева направо, от более светлых цветов – к более темным.

Далее можно перейти к шуточным – по длине носков, шнурков, длине волос и ресниц.

- «Казачи – разбойники»

Материалы: не требуются

Участники: 3 - 30

Время: 25 - 30 мин.

Ход игры: После того как дети определились с составом команд, выделяется время (до 20-ти минут) на подготовку. «Разбойники» договариваются, куда будут прятаться и убегают, при этом мелкими рисуют стрелочки и таким образом обозначают свой маршрут. Но до того как разбежаться, все вместе придумывают пароль (или секретное слово, шифр). А «Казачи» в это время готовят «Темницу»: отгораживают ее палочками или также рисуют мелом. Сюда будут приводить пойманных.

Команды заранее договариваются, на какой территории проходит игра, и не выбегают за ее пределы.

Указатели пути – стрелочки рисуют примерно каждые 20-30 метров и обязательно на каждом повороте и перекресте. При этом на развилке дорог разрешается указывать несколько направлений, чтобы запутать «Казачков» и повести их по ложному следу. «Разбойники» могут выбирать себе разные укрытия и делиться на несколько групп, тогда найти их будет еще сложнее. Если «казачок» нашел и поймал – осалил – кого-то из чужого лагеря, то пленник вместе с ним идет в «темницу». По пути в заточение «разбойника» могут освободить друзья, осалив (поймав и дотронувшись до него) «казачка». Таким же образом можно выручить пойманного бандита из плена.

В «темнице» у соперников начинают выпытывать пароль «разбойников». О способах пытки лучше также договориться «на берегу» – она не должна быть обидной, унижительной и тем более причинять боль. Чаще всего «мучают» щекоткой!

«Казачи» одерживают верх, когда в «темнице» окажутся все «разбойники» или когда им станет известно секретное слово-пароль. Затем команды могут поменяться ролями.

- «Заминированный мост»

Материалы: бревно или скамейка

Участники: 3 - 30 человек

Время: 15 - 25 мин.

Ход игры: Ведущий стоит около бревна или гимнастической скамейки. 5—6 его помощников стоят слева и справа от бревна (лавочки, скамейки) — это «мост». Отряд должен по одному переправиться через мост под обстрелом противника. (Помощники ведущему «стреляют» по бегущим по бревну — сосновыми шишками.) При начислении баллов учитывается время, потраченное на переправу, а также число выбитых шишками «солдат».

- «Клубок»

Материалы: не нужны

Участники: 3 - 30

Время: 20 - 30 мин.

Ход игры: Дети встают в круг и цепляются руками. Ведущий запутывает их, создавая воображаемый «спутанный клубок с нитками». Задача детей молча распутаться. Если кто-то издает какой-то звук, игра начинается снова.

- «Прогулка слепых»

Материалы: не нужны

Участники: 3 - 30

Время: 20 - 30 мин.

Ход игры: Вся группа встает "паровозиком", впереди встает ведущий. Все, кроме ведущего закрывают глаза (или завязывают на глаза повязку). Когда все глаза закрыты расскажите ребятам, что мы собираемся в путешествие по неприкосновенной земле, которой не может коснуться наш взгляд. Попросите положить правую руку на плечо впереди стоящего (или кладут руки на пояс впереди стоящему). Дорогу видит лишь ведущий. Если впереди препятствие (около правой ноги), то ведущий хлопает сзади стоящего по правой ноге, тот перешагивает препятствие и хлопает по правой ноге сзади стоящего, аналогично с левой ногой. Если надо повернуть направо или налево, то ведущий ударяет по соответствующему боку сзади стоящего и поворачивает. Тот, в свою очередь, передает сигнал дальше назад. Медленно начните путешествие по выбранному маршруту, включая залезание на пеньки, возвышенности, пролезание под низко нависшими деревьями и ветками, протискивание между деревьями и т.д. Финишируйте на каком-нибудь тесном (но безопасном!) месте.

Подсказка водителю: выполнять это упражнение следует в полном молчании. Следует выбрать знак для обозначения опасности (пожимание, хлопок по плечу и др.).

- «Болото»

Материалы: бревнышки или листы бумаги

Участники: 3 - 30

Время: 25 - 30 мин.

Ход игры: Команда переправляется из одного пункта в другой, используя несколько перевалочных пунктов (несколько брёвен малого размера) и две длинные узкие жерди для перехода.

- «Третий лишний»

Материалы: не требуется

Участники: 3 – 30

Время: 25 – 30 мин.

Ход игры: Вначале выбирают **водящего** («догонялу»), который будет догонять, и игрока, который будет убежать («третий лишний»). Все играющие разбиваются по двое и становятся парами в круг один за другим лицом внутрь круга. Таким образом получается как бы двойной круг игроков. (В другом варианте игры пары берутся за руки и начинают медленно ходить по кругу). Перед началом игры Догоняла становится в центр круга, третий-лишний — за кругом. По сигналу водящий начинает погоню. Убегающий должен бегать только за кругом, нельзя пробегать сквозь круг или, наоборот, убежать далеко от него. Оба бегущих игрока не должны дотрагиваться до стоящих пар. В любой момент убегающий игрок может пристроиться к любой паре спереди. Об этом он может предупредить криком «беги!» или «лишний!». Есть вариант игры, когда кричат целую фразу: «Много троих, хватит двоих!». В этом случае третий-лишний игрок сзади продолжает убежать вместо него. Таким образом, все игроки должны быть в готовности убежать, потому что ситуация на игровой площадке может поменяться в любой момент. Одновременно могут бежать только два игрока (водящий и убегающий). Когда все участники достаточно натренируются, смена убегающего игрока происходит очень быстро и игра приобретает настоящее напряжение и интерес. Если третий-лишний забегает в круг, то он обязан быстро пристроиться к какой-нибудь паре. А догоняла не может даже забегать между парами. Зато он может салить нового третьего лишнего даже если тот ещё не сдвинулся с места, как только старый убегающий пристроился к паре и крикнул «беги!»

- «**Садовник**»

Материалы: не нужны.

Участники: 3 - 30

Время: 15 – 25 мин.

Ход игры: В начале **игре** выбирается так называемый “**садовник**”. Остальные участники являются “цветочками”. Каждый выбирает себе имя, то есть название цветка.

Потом **садовник** произносит следующие слова: ” Я **садовником** родился, не на шутку рассердился, все цветы мне надоели, кроме (называет имя цветка, например “ромашки”)”.

- «**Пиф – паф**»

Материалы: не нужны

Участники: 3 - 30

Время: 20 - 30 мин.

Ход игры: Участники встают в круг, а в середине круга встает ведущий. Он рукой в виде пистолета указывает на кого-то из ребят в кругу и произносит слово «пиф». Этот игрок должен срочно присесть, при этом его соседи слева и справа становятся участниками дуэли. Правила дуэли: необходимо повернуться в сторону противника с рукой в виде пистолета и сказать «паф». Кто первый это сделает, тот и выиграл. Если же игрок, на которого показал ведущий не успел присесть, а один или оба участника дуэли уже успели вступить в нее, то выбывает он, потому что он попал под обстрел. Проигравший выбывает из круга и игра продолжается дальше. Игра заканчивается, когда остается два победителя.

- «**Салки**»

Материалы: не требуются

Участники: 5 - 30

Время: 15 - 25 мин.

Ход игры: Игроки разбегаются, вода (квач) их догоняет и пытается дотронуться рукой — осалить. Если у него это получилось, осаленный становится водой, громко объявляя об этом всех участникам, и так до бесконечности, пока все не устанут. Иногда квач начинает гоняться за одним (самым слабым и медленным) участником. Тогда все остальные скандируют: «За одним не гонка — поймаешь поросёнка!» или «Гарантию даю — поймаешь ты свинью!»

- «**12 палок**»;

Материалы: 12 палочек и дощечка

Участники: 3 - 30

Время: 15 - 25 мин.

Ход игры:

Перед началом игры выбирается водящий — он будет искать игроков. В начале игры дощечка кладётся на камень или кирпич таким образом, чтобы получилась своеобразная «катапульта», на один конец которой укладываются все палочки. Один из игроков топает по противоположному концу дощечки, палочки разлетаются, а игроки разбегаются в разные стороны и прячутся. Водящий как можно быстрее собирает разлетевшиеся палочки, укладывает их на дощечку и после этого начинает поиск спрятавшихся игроков. Как только он находит какого-нибудь игрока, они бегут наперегонки к дощечке, как в прятках, чтобы «застукаться». Но здесь задача другая: если найденный игрок первым успеваеет «запустить» палочки в воздух, игра повторяется с тем же водящим. Если же «запустить» палочки успеет водящий — то водящим становится найденный игрок.

- «Созвездие»

Материалы: музыка

Участники: 3 - 30

Время: 15 - 25 мин.

Ход игры: Дети бегают, прыгают, пока ведущий не назовет цифру в созвездии из сколки звезд им необходимо объединиться. Кто остается один – выбывает из игры.

- «Что я возьму с собой в космос»;

Материалы: не нужны

Участники: 5 - 30

Время: 15 - 25 мин.

Ход игры: Дети встают в круг, и говорят по очереди что возьмут с собой в космос. Основная задача называть предметы на первую букву своего имени. В космос отправляются те, кто называет на правильную букву предмет. Игра продолжается до тех пор, пока все участники не поймут в чем смысл. Задача педагога – не подсказывать.

- «Горячая картошка»

Материалы: мяч

Участники: 3 – 30

Время: 15 – 25 мин.

Ход игры: Дети встают в круг и начинают в произвольном порядке перекидывать друг другу мяч, который в этой игре и является «горячей картошкой». Каждый должен поймать снаряд и, не задерживая его в руках дольше одной секунды, перекинуть дальше. Игроки также могут не ловить, а отбивать мяч ладошками, чтобы усложнить правила.

Участник временно выбывает из игры и садится в центр круга, если он не поймал, не отбил или уронил мячик. То же самое происходит с теми, кто задержал его в руках дольше одной секунды и «обжегся» горячей картошкой.

Вернуться в круг можно, поймав игрушку из положения сидя (вставать в «штрафной зоне» запрещается). Если кому-то одному удалось это сделать, в круг возвращаются все участники, находящиеся внутри. При этом игрок, кидавший мяч, занимает их место.

Если мяч при перекидывании задевает кого-то из сидящих в центре круга, то этот игрок возвращается в круг. При этом все участники, которые соприкасались с ним руками в центре круга, также возобновляют игру.

Действие продолжается до тех пор, пока в круге не останется один ребенок, который и считается победителем.

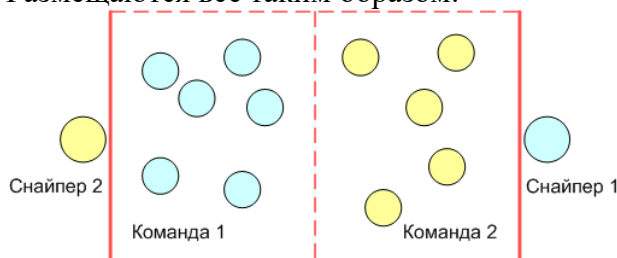
- «Снайперы

Материалы: мяч

Участники: 3 – 30

Время: 15 – 30

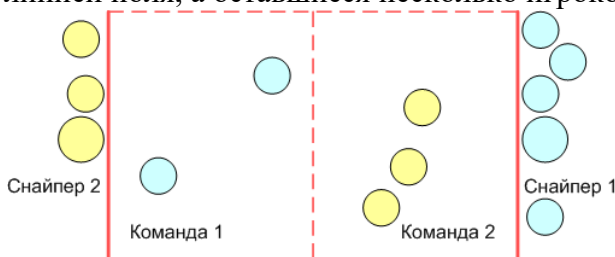
Ход игры: Играющие делятся на две команды (считалками или по договоренности). В каждой команде выбирается «снайпер», остальные становятся обычными игроками. Размещаются все таким образом:



«Снайпер» первой команды перебрасывает мяч своей команде (своим игрокам), пытается

при этом попасть в любого игрока второй команды. Мяч ловит любой игрок первой команды, перебрасывает своему «снайперу», опять же при этом пытаясь выбить игрока второй команды.

В случае, если игрока выбивают, он не выбывает из игры, а переходит за линию поля и начинает дальше помогать своему «снайперу». В случае, если игрок команды поймал мяч «с лету», мяч переходит к этой команде и уже они начинают перебрасываться со своим «снайпером». Мяч, пойманным от земли, не считается — игрок выбывает с игрового поля. В итоге к концу игры большая часть игроков оказывается рядом со своим «снайпером» за линией поля, а оставшиеся несколько игроков находятся буквально «под расстрелом».



- «Теремок»

Материалы: карточки с изображениями животных

Участники: 5 – 30

Время: 15 – 30 мин.

Ход игры:

Шаг 1. Перед игрой нужно прочесть ребёнку сказку "Теремок".

Шаг 2. Затем взрослый загадывает ребёнку загадку о животном, который участвует в сказке. После отгадки этому животному нужно найти подходящий домик.

Шаг 3. Ребёнок отгадывает загадку, берет карточку с изображением данного животного и заселяет его в соответствии с заданным условием. Например, справа на второй этаж.

Шаг 4. Ведущий загадывает участникам игры загадки по всем остальным животным и предлагает заселить зверей по комнатам. К примеру, Лягушка будет жить на первом этаже слева, Лиса – на втором этаже справа, Медведь – на первом этаже справа, Заяц - на третьем этаже справа, Мышка – на втором этаже слева.

Шаг 5. Когда все зверушки уже живут в своих домиках, ведущий говорит, что теремок заселён.

Важно помнить! Если дети путаются, где находится правая или левая стороны, нужно помочь им разобраться в этом. Например, подсказать про правую и левую руку.

- «Лиса и заяц»

Материалы: не нужны

Участники: 3 – 30

Время: 15 – 30 мин.

Ход игры: Воспитатель начинает читать стихотворение, а дети выполняют действия согласно тексту:

На лесной лужайке разбежались зайки, вот какие зайки, зайки – побегайки. *(дети прыгают, изображая зайчиков)*

Сели зайки на лужок, роют лапкой корешок. *(сидят, делают движения руками)*

Вдруг бежит лисичка - рыжая сестричка *(оббегает сидящих детей)*

Видит зайцев и говорит» Где, где же вы зайки? Ах, вот вы где!» (лиса догоняет зайцев, а зайчики убегают в свои домишки)

Игра **повторяется** по желанию детей несколько раз.

- «Вышибалы»

Материалы: мяч

Участники: 3 – 30

Время: 15 – 30 мин.

Ход игры: На площадке очерчиваются 2 линии на расстоянии 5-7 метров друг от друга. Выбираются двое вышибал, остальные игроки собираются в центре между двух линий. Вышибалы встают за линии и кидают мяч в сторону друг друга, стараясь при этом попасть в игроков. Мяч, пролетевший мимо игроков, ловит второй вышибала, а игроки разворачиваются и спешно отбегают назад. Наступает очередь второго вышибалы бросать.

Задача вышибал — попасть в игроков мячом. Задача игроков — уворачиваться и ловить «свечки»(о «свечках» читайте ниже).

Тот, в кого попал мяч, считается выбывшим и покидает игровое поле. Если мяч сначала ударился о землю, а потом попал в игрока, данный удар не считается результативным («От земли зайца не убьешь!»). Когда на поле остается последний игрок, его задача увернуться от мяча столько раз, сколько ему полных лет. Если ему это удалось, игра считается выигранной, все выбывшие игроки возвращаются и всё начинается с начала. Если же последнего игрока выбили, то первые выбывшие становятся вышибалами и игра продолжается.

- «Пионербол»

Материалы: мяч

Участники: 5 – 30

Время: 15 – 30 мин.

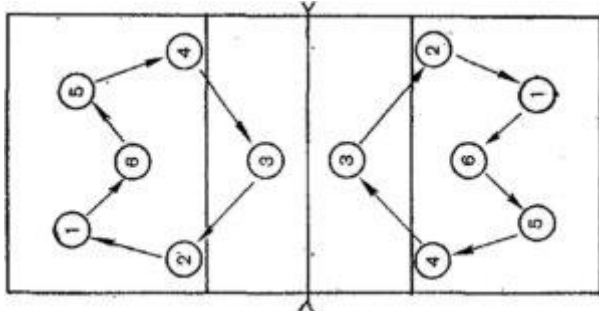
Ход игры:

- Игроки делятся на две равные команды по 6 игроков в каждой (при свободной или тренировочной игре количество игроков может составлять от 2 до 10 в команде) и занимают места на площадке как и в волейболе в соответствии со своей зоной (см. рис) по разные стороны сетки.
- Игроки каждой команды равномерно распределяются на своей половине.
- Жребием определяется, какой из команд достается мяч.
- Подающий игрок команды (находится в дальнем правом углу площадки в первой зоне) берет мяч и бросает его одной рукой на половину команды соперника.
- Все броски в игре проводятся над сеткой.
- Задача игроков команды соперника поймать мяч и не дать ему упасть на землю. Игрок, поймавший мяч, бросает его на половину другой команды или делает пас своему партнеру по команде.
- При ловле мяча запрещается прижимать его к груди или другим частям тела (на начальном этапе обучение, когда игроки плохо ловят прижимания мяча при ловле допускаются). Так же не допустимы двойные касания и ловля мяча двумя игроками одновременно 4 руками.
- Разрешается делать не более трех пасов за один розыгрыш мяча (Как уже говорилось выше, правила игры можно менять, предварительно договорившись об этом перед началом игры. Можно, например, отменить пасы вообще, сократить их количество до одного или увеличить до пяти и т. д.).
- Игрок, владеющий мячом, может делать по площадке не более трех шагов.
- Игрок с мячом не имеет права подбрасывать мяч и сам же его ловить. Обязательным является пас партнеру или подача на половину соперника.
- После выигранной подачи соперников игроки производят переход – меняются местами, перемещаясь по площадке по часовой стрелке (см. рис – Зоны игроков). В том числе меняется и подающий игрок команды.
- Каждая партия в пионербол проходит до определенного количества набранных одной из команд очков. Обычно это 25 очков (но на уроках это 7, 10 или 15 очков из-за

ограниченного времени игры). Причем перевес команды победителя над соперником должен быть не менее двух очков. Если разница в счете меньше, то партия продолжается до тех пор, пока одна из команд не добьется разницы в два очка.

- Матч в пионербол ведется до одной, двух или трех побед одной из команд в партиях.
- Ничейных результатов в пионерболе нет.
- После каждой выигранной партии команды меняются сторонами, право первой подачи переходит к противоположной команде.

Расстановка команд:



- «Белка на дереве»

Материалы: не требуются

Участники: 5 – 30

Время: 15 – 30 мин.

Ход игры:

Шаг 1. Дайте детям любые деревянные предметы или предложите им встать к деревьям (если вы находитесь на улице)

Шаг 2. Выберите водящего – он будет собакой. еперь задача белок – прыгать, перебегать с дерева на дерево.

Шаг 3. Задача водящего – осалить белок. Если собака ловит белку, они меняются ролями.

Шаг 4. Белок, находящихся на дереве, собаке трогать нельзя. Побеждает игрок, которого осалили наименьшее количество раз.

- «Море волнуется раз...»

Материалы: не требуются

Участники: 3 – 30

Время: 15 – 30 мин.

Ход игры: Водящий отворачивается и говорит:

*«Море волнуется раз,
море волнуется два,
море волнуется три,
морская фигура* на месте замри!»*

Игроки в это время раскачиваются и кружатся, расставив в руки стороны.

При слове «замри», замирают в позе, изображая любой предмет или животное, имеющее отношение к морской тематике.

Это могут быть: корабль, краб, дельфин, пират, чайка и т.д.

Далее ведущий подходит к кому-то из игроков и дотрагивается до него «оживляя» фигуру. Игрок начинает двигаться, показывает свое «представление», так, чтобы ведущий узнал что за фигуру изображает игрок.

Тот, кто изобразит наименее похоже, становится «водящим» и игра начинается сначала.

- **«Море, берег, парус...»**

Материалы: не требуются

Участники: 3 – 30

Время: 15-30 мин.

Ход игры: По сигналу «Море!» все делают шаг вперед, по сигналу «Берег!» — шаг назад, по сигналу «Парус!» — поднимают руки.

Воспитатель следит за тем, чтобы вся команда действовала слаженно.

- **«Крокодил»**

Материалы: карточки с названиями предметов, личностей и т.д.

Участники: 3 – 30

Время: 15 – 30 мин.

Ход игры: Загадывается слово, словосочетание или фраза (на усмотрение ведущего или участников). Один из игроков должен показать загаданное без слов, лишь только жестами, мимикой, и позами, т.е пантомимой.

Есть два варианта этой игры — индивидуальный и командный.

В первом случае один из игроков называет другому задание (слово или фразу), и тот старается посредством «пантомимы» объяснить загаданное остальным. Игроку, который первым назовет это слово или фразу, предстоит, в свою очередь, таким же образом объяснять следующее задание, которое даст ему предыдущий водящий. Можно заранее подготовить карточки с заданиями, а игроки будут вытаскивать их наугад.

При командной игре все игроки делятся на две команды. Одна из них дает задание игроку из команды соперника. За определенный промежуток времени (например, за 3-5 минут) он должен изобразить значение этого задания так, чтобы его команда смогла угадать заданное слово или фразу. Если справились — получили очко, и теперь очередь второй команды угадывать. И так — пока не надоеет!

1. Игрок показывает слово, используя только мимику, жесты, движения. Ему запрещается произносить слова (любые, даже «да», «нет» и т.п.) и звуки, особенно те, по которым легко угадать слово (например, по звуку «мяу» можно легко догадаться, что загадана кошка).

2. Запрещается губами проговаривать слова.

3. Запрещается показывать загаданное слово по буквам, т.е. показывать слова, первые буквы которых будут складывать загаданное слово!

4. Отгадывающие могут: задавать игроку любые вопросы; просить игрока показать синонимы; перечислять любые появляющиеся варианты. Помните, что очень многое зависит от активности тех, кто отгадывает, от их умения задавать наиболее существенные вопросы.

5. Для показа слова или фразы отводится определенное время. Если правильный ответ не прозвучал до окончания этого срока, то слово считается не угаданным.

6. Если загадывается одно слово, то это должно быть существительное в именительном падеже и единственном числе (например, любой предмет или животное).

7. Внимание! Слово считается разгаданным, если слово произнесено именно так, как оно было загадано (именно с теми же приставками, суффиксами и т.п.). Например, было загадано слово «солнышко» — в этом случае «солнце» будет неверным ответом.

- **«Воробушки и кот»**

Материалы: не нужны

Участники: 3 – 30

Время: 15 – 30 мин.

Ход игры: Дети – «воробушки» сидят в своих «гнездышках» (в кругах, обозначенных на

земле, или нарисованных на асфальте) на одной стороне площадки. На другой стороне площадки – «кот». Как только «кот» задремлет, «воробушки» «вылетают» на дорогу, «перелетают» с места на место, ищут крошки, зёрнышки (дети приседают, стучат пальцами по коленям, как будто клюют). Но вот «просыпается» «кот», «мяукает» и бежит за «воробушками», которые «улетают» в свои «гнезда». Сначала роль «кота» выполняет воспитатель, а затем кто-нибудь из детей.

- «Попади»

Материалы: мячи

Участники: 5 – 30

Время: 15 – 30 мин.

Ход игры: Шаг 1. Разделите всех игроков на две равные команды, дайте им названия (например, одна команда получает название «Спутник», а другая – «Космос»).

Расположите первую команду в шеренгу на одной из сторон площадки и попросите их рассчитаться по порядку номеров, игроки должны запомнить свой порядок.

Шаг 2. В это время игроки второй команды размещаются на игровом поле в произвольном порядке. По команде «Старт» бросайте мяч игрокам второй команды.

Первый игрок первой команды в это время должен начать перебежать на противоположную сторону площадки, оббегая противников.

Шаг 3. Задача игроков второй команды – попасть в бегущего игрока первой команды мячом. Если им это удалось, они получают призовое очко. После того, как первый игрок смог перебежать на другую сторону площадки, за ним бежит второй, третий и так далее.

Шаг 4. Как только все игроки первой команды оказались на противоположной стороне, команды меняются местами и повторяют игру. Победителем становится та команда, которой удалось набрать наибольшее количество очков.

- «Скульптура»

Материалы: не нужны

Участники: 3 – 30

Время: 15 – 30 мин.

Ход игры: Дети делятся на пары. Один из них -скульптор, другой - скульптура. По заданию взрослого (или ведущего-ребенка) скульптор лепит из «глины»

скульптуру: ребенка, который ничего не боится; ребенка, который всем доволен; ребенка, который выполнил сложное задание и т. д. Темы для скульптур может предлагать взрослый, а могут выбирать сами дети. Затем дети могут поменяться ролями. Возможен вариант групповой скульптуры. После проведения игры целесообразно обсудить с детьми, что они чувствовали в роли скульптора, скульптуры, какую фигуру приятно было изображать, какую - нет.

- «Доставка снаряда»

Материалы: мячи

Участники: 4 – 30

Время: 15 – 30 мин.

Ход игры: Бойцы отряда делятся на пары, встают на одном конце площади. На противоположном конце площадки стоит машина для снарядов (*мячи*). Пара бойцов берёт один снаряд зажимает его между груди и таким образом переносит его в машину, взявшись за обе руки. Снаряд нужно аккуратно опустить в кузов машины без помощи рук. После этого пара бойцов, взявшись за руки, возвращается к команде и передаёт эстафету следующей паре. Баллы: Каждый снаряд, безошибочно донесённый до машины и опущенный без нарушения правила, - 1 балл. Падение снаряда (*снаряд взорван*) - 0 баллов.

- «Я возьму с собой в поход...»

Материалы: не нужны

Участники: 3 – 30

Время: 15 – 30 мин.

Ход игры: Очень простая головоломка. Ведущий говорит, что собирается в поход и набирает команду. Для этого каждый человек говорит фразу: «Меня зовут – ... (например, Петя), и я с собой беру ... (тут название предмета, что я беру)». По этой фразе ведущий или берет человека или не берет. Игра заканчивается, когда все поняли принцип и пошли в поход. Время от времени ведущий говорит ту же самую фразу про себя, беря разные вещи в поход, чтобы игроки поняли принцип.

Разгадка: Имя и название предмета должно начинаться с одно и той же буквы. То есть если ведущего зовут Петя, то он говорит фразу: «Меня зовут – Петя, и я с собой беру палатку». Или: «Меня зовут – Петя, и я с собой беру пластырь».

- «Болото»

Материалы: мел

Участники: 3 – 30

Время: 15 – 30 мин.

Ход игры: Проводят две линии одна от другой на расстоянии 7–10 шагов. Между ними чертят мелом 10–12 кругов на расстоянии 25–30 см друг от друга – это кочки, а кругом болото (можно обвести чертой). Задача играющих: перебраться по кочкам с одного берега (линии) на другой. Дети по очереди перепрыгивают на обеих ногах с кочки на кочку. Прыгнувший мимо кочки в болото – “замочил” ноги и выходит из игры (сушится на берегу). Выигрывают те, кто благополучно переберется с берега на берег.

- «Я тебе желаю»

Материалы: не нужны

Участники: 3 – 30

Время: 15 – 30 мин.

Ход игры: Каждый желает своему соседу справа что-то хорошее, смешное и оригинальное.

- «Фигуры»

Материалы: не нужны

Участники: 3 – 30

Время: 15 – 30 мин.

Ход игры: По сигналу воспитателя все дети разбегаются по площадке (*залу*). На следующий сигнал все играющие останавливаются на месте, где их застала команда, и принимают какую-либо позу. Воспитатель отмечает тех, чьи фигуры оказались наиболее удачными. Игра повторяется 2-3 раза.

- «Бегающий гномик»

Материалы: не нужны

Участники: 3 - 30

Время: 15 – 30 мин.

Ход игры: Дети становятся в круг и закрывают глаза (это важно). Вожатый начинает игру: громко топает сначала правой ногой, потом левой. Сосед, стоящий слева, услышав топот, передает сигнал дальше также сначала правой, потом левой ногой. Сначала бег гномика будет «тормозиться», «западать» на ком-нибудь, но постепенно скорость передачи топота будет увеличиваться и возникнет эффект бегающего по кругу гномика.

- «Оживи предмет»

Материалы: не нужны

Участники: 3 - 30

Время: 15 – 30 мин.

Ход игры: Эта игра предполагает придание объектам неживой природы способностей и качеств живых существ, а именно: способности двигаться, думать, чувствовать, дышать, расти, радоваться, размножаться, шутить, улыбаться.

- В какое живое существо вы бы превратили воздушный шарик?

- «Замороженный танец»

Материалы: колонка и музыка

Участники: 3 - 30

Время: 15-30 мин.

Ход игры: Скажите детям, что они должны танцевать пока играет музыка. Когда музыка останавливается, им нужно застыть — заморозиться — в танцевальной позе. Если ребята оглянутся вокруг, они увидят, в каких забавных позах застревают их одноклассники.

- «Сломанный телефон»

Материалы: не нужны

Участники: 5-30

Время: 15-30 мин.

Ход игры: Для того чтобы было по-настоящему весело, нужно собрать как можно больше участников. Они усаживаются в ряд или становятся неподалеку друг от друга. Обычно первый игрок становится ведущим. Он придумывает какое-нибудь слово, которое передает шепотом на ухо своему соседу слева.

Важно сказать слово или короткую фразу как можно тише, чтобы его не услышали другие участники.

Следующий участник, также шепотом передает слово другому игроку. Он делает это в той интерпретации, в какой он услышал сказанное. Например, ведущий сказал: «Лечение».

Второй игрок услышал: «Печень» и шепчет это слово следующему. Тот, в свою очередь услышал: «печень» и передает это слово соседу. Когда дойдет очередь до последнего участника, он говорит услышанное вслух. Теперь ведущий называет первоначальное слово, а все остальные говорят вслух те слова, которые услышали они.

- «Классики»

Материалы: мел

Участники: 1 -30

Время: 15 – 35 мин.

Ход игры: Прыгать в «Классики» можно и одному, а если собралась компания, определяется очередность игроков. Сначала битку кидают в первый квадрат. Она не должна касаться его краев или выходить за его рамки, если кинули мимо нужного участка, передают ход следующему.

Участник начинает передвигаться по клеткам на одной ноге, на обе можно приземлиться лишь на спаренных клетках. Встать на 2 ноги можно, допрыгав до места отдыха, затем нужно развернуться и следовать обратно к старту.

По правилам игры нельзя наступать ногой на ту ячейку, где находится битка – через нее нужно перепрыгнуть. Иначе участник теряет свою очередь. Пропустить ход придется и в том случае, если наступишь на границу клетки, выйдешь за ее пределы или встанешь на неправильную.

На обратном пути ребенок поднимает камешек с квадрата и вновь перепрыгивает через него, не касаясь стопой. И с игровым жребием в руках завершает свой ход. Тогда

считается, что он закончил этот класс и перешел в следующий. Битку передают другому участнику.

Победитель

Игра заканчивается, когда юный спортсмен пройдет все 10 классов, бросив на них битку. Тот, кто сделает это первым, то есть пропрыгает через все клетки быстрее всех, становится победителем.

«Классики» – игра подвижная и активная, с ее помощью можно тренировать глазомер, развивать ловкость и меткость и при этом весело проводить время на улице!

2. Викторины, интеллектуальные игры

1. Викторина по русским народным сказкам

Общие вопросы

- Сколько лет рыбачил старик из сказки о золотой рыбке? (33 года)
- Каково настоящее имя Царевны- лягушки? (Василиса Премудрая)
- Назовите имя сказочного царя-долгожителя.(Кощей)
- Поляки называют её Едзина, чехи – Езинка, словаки – Еже Баба, а как называем её мы?(Баба Яга)
- Назовите транспортное средство Емели (печь)
- Назовите сказочный персонаж, лезущий вон из кожи?(Царевна-лягушка)
- Как называется деталь женского платья, в которой помещаются озёра, лебеди и другие элементы окружающей среды (рукав платья Царевны-лягушки)
- Какой сказочный головной убор нельзя нарисовать? (шапку-невидимку)
- Какие сказочные герои прожили «30 лет и 3 года»? (старик со старухой)
- Кто из перечисленных персонажей был героиней одной из сказок А. С. Пушкина: Царевна-лягушка, Золушка, Царевна-лебедь?
- Какие всадники встретились Василисе Премудрой на пути в Бабе Яге? Кто это был? (Красный, белый и чёрный всадники. Это были белый день, красное солнышко и тёмная ночь)
- Кто из сказочных персонажей использовал хвост в качестве удочки?
(Волк в сказке «Лиса и Волк»)
- Сказочная владелица, пожалуй, первого летательного аппарата.
(Баба-Яга)
- Какие ещё сказочные транспортные средства вам известны?
(Печка у Емели, ковёр-самолёт, сапоги-скороходы)
- Уникальный рецепт вкусного и питательного блюда из строительного инструмента? (Каша из топора)
- Сколько человек участвовало в сборе небывалого урожая репы?
(Трое. Все остальные – звери)
- Кто помог брату и сестре из сказки «Гуси-лебеди» убежать от Бабы- Яги? (Мышка)
- Она бывает живой и мёртвой. (Вода)
- Что такое сусек? (Ларь или отсек в амбаре для хранения зерна и муки)
- Где хранится смерть Кощея? (На кончике иглы)
- Музыкальный инструмент, на котором подыгрывали своему рассказу сказители в давние времена? (Гусли)
- Что случилось с избушкой Лисы в сказке «Заюшкина избушка»?
(Она растаяла, потому что была сделана из льда)
- Из какой посуды угощали друг друга Лиса и Журавль?

(Из тарелки и кувшина)

- Какую рыбу выловил Емеля? (Щуку)
- Вспомните ещё одну рыбку-волшебницу. Правда, она не из русской народной сказки. (Золотая рыбка)
- Почему братец Иванушка превратился в козлёнка?

(Не послушался сестры и попил из копытца)

- В какое время года происходит действие сказки «По щучьему велению»? (Зима, так как щуку выловили из проруби)
- Кто был помощником Хаврошечки? (Коровушка)
- Кому удалось прогнать Лису из Заюшкиной избушки? (Петуху)
- Кому принадлежит присказка: «битый небитого везёт»? (Лисе)

Загадки

1. Уплетая калачи,
Ехал парень на печи.
Прокатился по деревне
И женился на царевне. (Емеля)
2. Летела стрела и попала в болото,
А в этом болоте поймал её кто-то.
Кто распростился с зелёною кожей,
Сделался мигом красивой, пригожей? (Лягушка)
3. Живёт в лесной избушке,
Ей скоро триста лет.
И можно к той старушке
Попастся на обед. (Баба Яга)

Вопросы командам:

1. В какой сказке хищная рыба исполняла желания?
2. Чью избушку заняла коза-дереза?
3. Корешки или вершки отдал мужик медведю, когда выкопал репу?
4. Кто в сказке «Репка» стоял по счету четвертым?
5. Приняла ли предложение цапля выйти замуж за журавля?
6. Кто влезал корове в одно ушко, а вылезал в другое, и таким образом выполнял трудную работу?
7. Иванушка стал козленочком, попив воды из козьего копытца. А как он превратился опять в мальчика?
8. В какой сказке медведей звали: Михаил Иванович, Мишутка и Настасья Петровна?
9. Кого пытался заморозить Мороз – Синий нос?
10. Какие продукты попросил солдат у старухи, чтобы сварить кашу из топора?
11. На каком музыкальном инструменте играл кот у лисьей избушки, чтобы спасти петушка?
12. Где сидел Мальчик с пальчик, когда пахал поле?
13. Как звали девушку, которую Кощей Бессмертный превратил в Царевну-лягушку?
14. Какое блюдо предложил попробовать журавль лисе, пододвинув ей кувшин?
15. Почему старик завез свою дочь зимой в лес и оставил там?
16. Из чего дед сделал внучке смоляного бычка?
17. Как получилось, что Иван-царевич ездил на волке, а не на коне?
18. Какое дерево грызла ведьма, чтобы достать Терешечку?
19. Как у стариков появилась дочка Снегурочка?

20. Чем закончилась сказка «Теремок»?

Ответы:

1. «По щучьему велению». 2. Зайчика. 3. Вершки. 4. Жучка. 5. Нет. 6. Крошечка-Хаврошечка. 7. Три раза перекувыркнулся через голову. 8. «Три медведя». 9. Мужика. 10. Крупу, масло и соль. 11. На гусях. 12. В ухе у лошади. 13. Василиса Премудрая. 14. Окрошку. 15. Так приказала старуха-мачеха. 16. Из соломы, палок и смолы. 17. Волк съел коня. 18. Дуб. 19. Сами вылепили из снега. 20. Звери построили новый теремок.

2. Викторина по противопожарной безопасности

Прежде чем начать напомним мне, пожалуйста, как называется профессия людей, борющихся с огнем?

(Пожарные)

1. Почему пожарных вызывают по телефону именно `01`?

Ответ: `01` самый простой и короткий номер, его легко запомнить. Этот номер легко набрать даже в темноте и на ощупь.

2. Почему пожарная машина красная?

Ответ: Красная, чтобы издалека было видно, что едет пожарный автомобиль, которому необходимо уступить дорогу. Красный цвет - цвет огня.

3. Как одеваются пожарные?

Ответ: Пожарные надевают брезентовый костюм. Он не горит, не намокает. Голову от ударов защищает каска, на руках рукавицы, на ногах сапоги. Для работы в огне и дыму пожарным необходим аппарат для дыхания.

4. Чем опасны пожары?

Ответ: При пожаре могут сгореть вещи, квартира и даже целый дом. Но главное, что при пожаре могут погибнуть люди.

5. Чем еще опасен пожар, кроме огня?

Ответ: Страшнее огня бывает дым. В задымленной комнате легко заблудиться и не найти выход. Трудно дышать.

6. Почему в старые времена пожар мог уничтожить целый город?

Ответ: Раньше все дома строились из дерева, строили их близко друг к другу.

7. Чем можно тушить начинающийся пожар?

Ответ: Пожар можно тушить огнетушителем, водой, песком, одеялом.

8. Почему опасно играть в доме со спичками и зажигалками?

Ответ: Игры со спичками и зажигалками являются причиной пожара.

9. От чего бывают пожары?

Ответ: Пожары возникают, если не соблюдаются правила пожарной безопасности: оставляются без присмотра включенными телевизор, утюг, газовая плита и т.д.; если играть со спичками, шалить с огнем.

10. Что ты должен сообщить, вызывая пожарных?

Ответ: Необходимо сообщить свой точный адрес, фамилию, имя и что горит.

11. Что надо делать, если в квартире много дыма?

Ответ: Необходимо смочить водой одежду, покрыть голову мокрой салфеткой, дышать через намоченную ткань, продвигаться к выходу ползком.

12. Что вы станете делать, если увидели, что нижние этажи дома охвачены пламенем?

Ответ: Смочить свою одежду и все вокруг себя, ждать помощи. Нельзя пытаться выбежать из дома, если живешь на верхних этажах. Пройдя два-три этажа, можно отравиться продуктами горения.

13. Почему во время пожара нельзя пользоваться лифтом?

Ответ: Лифт во время пожара - настоящая дымовая труба, в которой легко задохнуться. Кроме того, при пожаре он может отключиться.

14. Чем опасна печь в деревенском доме?

Ответ: В деревне или на даче детям в отсутствие взрослых нельзя подходить к печке и открывать печную дверцу. От выскочившего уголька может загореться дом.

15. Может ли загореться искусственная елка?

Ответ: Искусственная елка может загореться. Правда, искусственная елка разгорается не так быстро, как настоящая, но зато горящая пластмасса выделяет ядовитые вещества.

Воспитатель: Я буду зачитывать небольшой отрывок, а вы должны назвать из какого произведения он взят.

1. "И сейчас же все, кого коснулась волшебная палочка феи, заснули... Заснули даже куропатки и фазаны, которые поджаривались на огне. Заснул вертел, на котором они вертелись. Заснул огонь, который их поджаривал.

Ответ: Шарль Перро "Спящая красавица"

2. "Раз как-то вечером сидел солдат в своей каморке; совсем уже стемнело, а у него не было денег даже на свечку. Тут он и вспомнил про ведьмину вещицу. Достал солдат ее из кармана и стал высекать огонь. Только он по кремню, дверь распахнулась, и вбежала собака с глазами, точно чайные блюдца"

Ответ: Г.Х. Андерсен, "Огниво"

3. "В то же мгновение вся комната наполнилась едким черным дымом, и что-то вроде бесшумного взрыва большой силы подбросило Вольку к потолку, где он и повис, зацепившись штанами за крюк, на который предполагалось повесить бабушкину люстру"

Ответ: Лазарь Лагин "Старик Хоттабыч"

4. "Огонь под плитой разгорался все сильнее, на сковородках что-то шипело и дымилось, по комнате разносился приятный, вкусный запах. Старуха металась то туда, то сюда и то и дело совала в горшок с супом свой длинный нос, чтобы посмотреть, не готово ли кушанье. Наконец в горшке что-то заклокотало и забулькало, из него повалил пар, и на огонь полилась густая пена. Тогда старуха сняла горшок с плиты, отлила из него супу в серебряную миску и поставила миску перед Яковом"

Ответ: Вильгельм Гауф, "Карлик Нос"

5. "Сам принес воды, сам набрал веток и сосновых шишек, сам развел у входа в пещеру костер, такой шумный, что закачались ветки на высокой сосне. Сам сварил какао на воде: - Живо! Садись завтракать.

Они видели дымок костра у корней старой сосны, но им и в голову не пришло, что в этой пещере скрывались деревянные человечки, да еще зажгли костер"

Ответ: А.Н.Толстой "Золотой ключик или Приключения Буратино"

3.Интеллектуальная игра: «Города герои»

Вступительное слово:

- 22 июня 1941 года мирная жизнь нашего народа была прервана. Фашистская Германия, нарушив пакт о ненападении, вторглась на территорию Советского Союза. И, чтобы не оказаться в фашистском рабстве, ради спасения Родины народ вступил в схватку, в смертельную схватку с коварным, жестоким и беспощадным, врагом. И сегодня мы с вами вспомним суровые дни войны. Наша игра посвящена городам-героям Великой Отечественной войны, о которых вы должны были узнать самостоятельно, готовясь к данной игре.

Города-герои

1.Сколько всего Городов-героев?

2. Назовите Города-герои, находящиеся в России?

3. За что городам присваивалось почетное звание «Город-герой»?
4. Какая награда вручалась Городу-герою?
5. Какие города были удостоены звания Город-герой в год сорокалетия Победы?

Город-герой Москва

1. Кто командовал войсками, защищавшими подступы к Москве?
2. Москва являлась городом, который предполагали захватить немцы в соответствии с планом операции гитлеровского командования. Как она называлась?
3. В боях под Москвой прославились наши летчики. Впервые был применен таран в ночном бою. Как звали этого Героя?
4. Слова, ставшие девизом всех защитников столицы

Город – герой Ленинград

(Санкт-Петербург)

1. Сколько дней длилась блокада Ленинграда?
2. «Дорога жизни» для блокадного Ленинграда, получившая название от озера, по которому она проходила
3. Сколько граммов составляла норма выдачи хлеба в блокадном Ленинграде?
4. Как называется кладбище, на котором похоронено 650 тысяч простых людей, умерших от голода?
5. Как называется мемориал на том месте, где в 1941 г. были остановлены войска противника?

Город-герой Сталинград (Волгоград)

1. Сколько дней шли бои за Сталинград?
2. Когда началось Сталинградское сражение - самое крупное сражение Второй мировой войны

Памятники в Городах - героях

1. Город-герой, в котором есть «главная высота России» - Мамаев Курган
2. Крепость, которая первой встала на пути врага
3. «Дом Павлова» - достопримечательность какого города?
4. Город-герой с музеем обороны Аджимушкайских каменоломен
5. В каких городах-героях есть памятные обелиски?

Ответы:

Города-герои

Ленинград (Санкт-Петербург)

Севастополь

Одесса

Сталинград (Волгоград)

Москва Киев

Брест

Новороссийск

Керчь Минск
Тула Смоленск
Мурманск
Ленинград (Санкт-Петербург)
Сталинград (Волгоград)
Севастополь
Москва
Керчь
Новороссийск
Тула
Мурманск
Смоленск

1. Почетное звание «Город-герой» присваивалось Указом Президиума Верховного Совета СССР тем городам Советского Союза, жители которых проявили массовый героизм и мужество в защите Родины во время Великой Отечественной войны
2. Городу, удостоенному высшей степени отличия "Город-Герой" вручалась высшая награда Советского Союза - орден Ленина и медаль "Золотая Звезда", которые изображались затем и на знамени города
3. В год сорокалетия Победы (1985) звания Город–герой удостоились Смоленск и Мурманск

Город-герой Москва

1. Командовать войсками, защищавшими подступы к Москве, был назначен выдающийся полководец Георгий Константинович Жуков
2. План наступления на Москву получил название “Тайфун”
3. Виктор Талалихин – Герой Советского Союза – впервые применил таран в ночном бою под Москвой 7 августа 1941 года
4. “Велика Россия, а отступать некуда: позади Москва!”

Город – герой Ленинград

(Санкт-Петербург)

1. 900
2. Ладога
3. 125 граммов
4. Пискаревское кладбище
5. На рубежах круговой обороны создали мемориал «Зеленый пояс славы» на том месте, где в 1941 г. были остановлены войска противника.

Город-герой Сталинград (Волгоград)

1. 200
2. 17 июля 1942 г. началось Сталинградское сражение - самое крупное сражение Второй мировой войны

Памятники в городах -героях

1. Волгоград

2. Брестская крепость
3. Волгоград
4. Керчь
5. В Брестской Крепости, Киеве, Санкт-Петербурге, Минске, Волгограде, Москве, Одессе, Севастополь

4.Музыкальная викторина для детей

Конкурс № 1 "Угадай мелодию"

(Дети должны определить название песен по музыкальному отрывку: минусовка; по 8 песен для каждой команды)

1. В траве сидел кузнечик.
2. В лесу родилась елочка
3. Настоящий друг.
4. Друзья (гр. Барбарики)
5. Два весёлых гуся.
7. От улыбки.
8. Часики (м/ф Фиксики)
9. Антошка.
10. Песенка львенка и черепахи
11. Танец маленьких утят.
12. Чунга - чанга.
- 13.Катюша
14. Три танкиста
15. песенка Мамонтенка

Конкурс № 2 "Узнай песню по описанию"

(Дети должны узнать песню по словесному описанию; по 4 песни для каждой команды)

1. Песня о том, как на вертолёте привезли подарок на День Рождения. ("Песенка крокодила Гены" (Пусть бегут неуклюже)
2. Песня о двух домашних птицах разного цвета. ("Два весёлых гуся")
3. Песня о том, как хорошо шагать с друзьями и петь песни. ("Вместе весело шагать")
4. Песенка девочки, которая носила яркий головной убор ("Песня Красной шапочки")
5. Песня после мультфильмов под которую все дети ложатся спать. ("Спят усталые игрушки")
6. Песня о деревянном мальчике, который поменял свою азбуку на билет в театр. ("Буратино")
7. Песня о хвойном дереве, которому холодно. ("Маленькой ёлочке")
8. Песня о животном, плывущем на льдине. ("Песенка мамонтёнка")

Конкурс № 3 "Музыкальные инструменты"

Чья команда вспомнит больше названий музыкальных инструментов

5. Эстафеты по противопожарной безопасности

1. Эстафета «Эвакуация»

Материалы: мел, платки

Ход игры: Каждый участник пробегает по гимнастической скамье, добегают до телефона (доска, асфальт), набирает 01 (пишет маркером, мелом), затем берет «мокрое полотенце» (салфетку, закрывает рот и нос полотенцем, пролезает на низких четвереньках через туннель-обручи («задымленный коридор») и подает сигнал следующему игроку.

2. Эстафета «Кто быстрее сообщит о пожаре»

Материалы: колокольчики

Ход игры: Звоним! Звоним! Пожар, горим!

Вперёд, как, птицы мы летим!

Педагог: При обнаружении начавшегося пожара очень важно сообщить об этом как можно скорее в пожарную охрану, ведь чем быстрее приедут пожарные, тем легче и с меньшим ущербом будет прекращён пожар.

Каждому члену команды необходимо добежать до телефона (колокольчика), набрать «01» (позвонить) и сказать: «Пожар»

3. Эстафета «Вызвать пожарных»

Материалы: телефон

Ход игры: Дети с помощью телефонного аппарата «вызывают» пожарных.

– По какому номеру надо звонить и как объяснить, что произошло?

Описание. Ребенок «звонит» по телефону в пожарную часть, докладывает диспетчеру пожарной части (службы спасения), что случилось: называет адрес; где горит; свой номер телефона; свою фамилию; на каком этаже горит; как лучше подъехать к дому; сколько подъездов в доме. Все сведения ученик должен сообщить четко, быстро, без запинок.

Приложение 2..ЛЕКЦИИ.ПРАВИЛА.ПРОПАГАНДЫ

1.Вводная лекция по правилам, которые необходимо соблюдать на дворовых площадках:

Где есть качели

- Если качели очень тяжёлые (например, железные), нельзя спрыгивать на лету, ты можешь не успеть отбежать, и тогда качели ударят тебя прямо в затылок или в спину.
- Если ты любишь сам раскачивать качели, то должен всегда помнить: если их толкнуть сильнее и не поймать, качели попадут прямо тебе в лицо.
- Не бегай рядом с качелями! Может случиться так, что другой ребёнок не успеет затормозить, и вы оба получите травмы.
- Пластмассовые качели на верёвочках тоже небезопасны. Если ты на них сильно раскачаешься, то, наклонившись вперёд, можешь легко перевернуть сиденье своим весом.
- В зимнее время за поручни качелей держись особенно крепко. На руках у тебя обязательно должны быть рукавички или перчатки — они предохранят руки от примораживания к железным поручням.

Безопасность на горке

- Осторожно прикасайся к горке, пробуй её на ощупь: в жару железные горки сильно нагреваются и можно обжечься, прикоснувшись к металлическим частям. А зимой можно примёрзнуть к ним. Будь внимателен(ьна)!
- Постарайся отбежать от горки сразу после спуска. Иначе на тебя попадают все, кто сверху катится за тобой.
- В некоторых дворах горки деревянные. Летом осмотри её внимательно, нет ли на ней сколов, щербин, а то, спускаясь по ней, ты рискуешь получить занозу.
- Зимой с горки лучше скользить на специальных ледянках.

Детские игровые комплексы

- Запрещено прыгать и толкаться.
- Подниматься и спускаться с игрового комплекса следует только по лестнице.
- Нельзя пытаться просунуть руку, ноги или другие части тела в заборчики и прочие отверстия.

Песочница

- Запрещается кидаться песком и сыпать его в глаза.
- Дети должны понимать, что куличики, которые они готовят из песка, есть нельзя.

2.Пропаганда здорового образа жизни

Физическая активность является одной из составляющих здорового образа жизни. Даже десятиминутная разминка способна принести заметную пользу организму человека. Ну а уж если уделять хотя бы пару часов в день на занятия спортом и прогулки на свежем воздухе, то результат может превзойти даже самые смелые ожидания. Только тут важно не перестараться и не навредить организму чрезмерными нагрузками, а также не навредить неправильным выполнением каких-либо упражнений. Что самое приятное, совсем не обязательно истязать себя чрезмерными нагрузками или неприятными вам упражнениями. Необходимо найти занятие, связанное с физической активностью и приносящее вам удовольствие. Этого достаточно для укрепления здоровья.

Физкультминутка

Головой качает слон
Раз, два, три — вперёд наклон,
Раз, два, три — теперь назад. (Наклоны вперёд, назад.)
Головой качает слон —
Он зарядку делать рад. (Подбородок к груди, затем голову запрокинуть назад.)

Хоть зарядка коротка,
Отдохнули мы слегка. (Дети садятся.)
Головою три кивка
Раз - подняться, потянуться, (Потянулись.)
Два - согнуться, разогнуться, (Прогнули спинки, руки на поясе.)
Три - в ладоши три хлопка, (Хлопки в ладоши.)
Головою три кивка. (Движения головой.)
На четыре - руки шире, (Руки в стороны.)
Пять - руками помахать, (Махи руками.)
Шесть — на место сесть опять. (Присели.)

Питание играет очень важную роль в жизни каждого человека, ведь не зря говорят: "Ты - то, что ты ешь." И если вы желаете быть здоровым, активным, бодрым и жизнерадостным, то нужно питаться полезной пищей. На эту тему написано множество научных трудов, рассказывающих, как та или иная пища влияет на здоровье человека, но пересказывать все их мы не будем. Зато предоставим наиболее полезные советы здорового питания.

Суть рационального питания заключается в том, чтобы ограничить употребление поваренной соли, углеводов и животных жиров (но не отказаться совсем), и увеличить употребление растительной пищи (фрукты, овощи, бобовые, орехи). При этом необходимо придерживаться разумных норм и не есть слишком много.

На Слайде картинки, детям предлагается выбрать, что относится к правильному питанию, а что не относится.

Поддержание гигиены является важной составляющей здорового образа жизни. И помимо того, что чистое тело предотвращает возникновение многих заболеваний, а также помогает лучше функционировать организму, человек, не понаслышке знакомый с правилами личной гигиены, ещё выглядит намного привлекательнее.

Отказ от вредных привычек

Пагубные привычки, такие как курение, употребление алкоголя или даже наркотических веществ, а также употребление вредной пищи (слишком солёной, жирной, сладкой) наносят серьёзный ущерб здоровью человека. Имея намерение начать вести здоровый образ жизни, в первую очередь необходимо воздержаться от всего, что разрушает здоровье. Это не значит, что навсегда нужно отказаться от сладкого или забыть дорогу в заведения быстрого питания. Просто во всём должна быть разумная мера.

Предлагается задать несколько вопросов на эту тему.

1. Почему в подростковом и юношеском возрасте недопустимо курить и употреблять алкоголь? (Эти вещества замедляют рост, а самое главное - нарушают умственную деятельность подростка: ухудшают память, мышление, внимание.)
2. Если ваши друзья курят и предлагают закурить вам, что вы будете делать?
3. Вы пришли к другу на день рождения. На праздничном столе стоит бутылка красного вина. Как вы поступите, если вам предложат выпить вина?
4. Считаете ли вы необходимым отмечать праздники с употреблением алкогольных напитков? Почему?
5. Если человек употребляет алкоголь, то какие правила необходимо соблюдать при этом?

Режим дня

Жизнь по графику является довольно неприятным, и даже иногда скучным занятием. Но сложно отрицать полезность этого занятия. Придерживание режима дня способствует нормализации функционирования организма, улучшению работы внутренних органов, а также улучшению самочувствия.

Суть такого режима заключается в том, чтобы питаться, заниматься спортом, работать, отдыхать и ложиться спать примерно в одно и то же время. Разумеется, не всегда это удаётся, и далеко не всегда такая предсказуемость будет приятна, из-за чего придерживаться режима дня крайне трудно. Но правда заключается в том, что нашему организму так проще. Если он привыкнет к питанию в определённое время, то сможет

лучше усваивать пищу и извлекать из этого процесса больше пользы. Если ложиться спать в одно время (причём до полуночи), то засыпать будет проще, а сам сон станет здоровее.

Заключение

Здоровый образ жизни способствует сохранению и улучшению здоровья и самочувствия человека. С каждым годом он приобретает всё большую популярность, потому что многие люди желают не просто наслаждаться жизнью, а наслаждаться жизнью долго. И здоровый образ жизни в этом поможет, поскольку он не только значительно увеличивает долголетие, но также избавляет от многих недугов, появляющихся в зрелом возрасте.

Приложение 3. РЕФЛЕКСИЯ

Рефлексия в конце дня:

1. «Эмоционально-музыкальная концовка»

Дети слушают фрагменты из двух музыкальных произведений (желательно указать композитора произведения). Звучит тревожная музыка и спокойная, восторженная. Ребята выбирают музыкальный фрагмент, который соответствует их настроению.

2. «Цветик – семицветик»

Дети выбирают себе лепесток, который по цвету подходит к их настроению. Собирается общий цветок.

3. Метод «Благодарю»

В конце занятий воспитатель предлагает каждому ученику выбрать только одного из ребят, кому хочется сказать спасибо за сотрудничество и пояснить, в чем именно это сотрудничество проявилось. Воспитателя из числа выбираемых следует исключить. Благодарственное слово воспитателя является завершающим. При этом он выбирает тех, кому досталось наименьшее количество комплиментов, стараясь найти убедительные слова признательности и этому участнику событий.

Рефлексия по окончанию работы дворовых площадок

1. «Анкета»

Можно предложить ребятам как вариант небольшую анкету, наполнение которой можно менять, дополнять в зависимости от того, на какие этапы работы обращается особое внимание. Можно попросить детей аргументировать свой ответ.

1. На площадке я принимал участие активно/пассивно
2. Своим участием на площадке я доволен/не доволен
3. Игры и занятия для меня показались короткими/длинными
4. За время игр я не устал/ устал
5. Мое настроение стало лучше/стало хуже
6. Материал лекций и интеллектуально познавательных игр мне был понятен/не понятен
полезен/бесполезен
интересен/скучен

2. «SMS»

Детям раздаются бумажные мобильные телефоны. Напишите воспитателю или другу сообщение, как прошел ваш месяц, что бы вы хотели ещё узнать, во что поиграть, оцените свою деятельность на площадке.

3. "Плюс – минус – интересно"

Для письменного выполнения детям предлагается заполнить таблицу из трех граф.

В графу «П» – «плюс» записывается все, что понравилось во время игр, информация и формы работы, которые вызвали положительные эмоции, либо, по мнению ребенка, могут быть ему полезны для достижения каких-то целей.

В графу «М» – «минус» записывается все, что не понравилось на площадке, показалось скучным, осталось непонятным.

В графу «И» – «интересно» дети вписывают все любопытные факты, о которых узнали за время игр на площадке, и что бы еще хотелось узнать, вопросы к воспитателю.