



УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ АДМИНИСТРАЦИИ ГОРОДА ВОЛОГДЫ
МУНИЦИПАЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ДЕТСКО-ЮНОШЕСКИЙ ЦЕНТР «ЕДИНСТВО»

Рассмотрено на педагогическом совете
МУ ДО «ДЮЦ «Единство»
Протокол № « 4 » от 31.05 2024 г.

УТВЕРЖДАЮ
Директор МУ ДО «ДЮЦ «Единство»
И.Н. Курина
Приказ № 41 от 30.05 2024 г.



Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
«Орлята России»

Целевая аудитория: обучающиеся
в возрасте 7 - 11 лет

Форма обучения: очная

Срок реализации программы: 14 дней

Объем: 100 часов

Вологда

2024 г.

СОДЕРЖАНИЕ

1.	Пояснительная записка	3
2.	Учебный план	13
3.	Блок 1. Учебная деятельность	13
4.	Блок 2. Воспитательная деятельность	16
5.	Ресурсное обеспечение	23
6.	Методическое обеспечение	23
7.	Список литературы	27
8.	Приложение	29

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Направленность программы: социально - гуманитарная.

Актуальность, новизна, педагогическая целесообразность программы.

Актуальность продиктована общим контекстом изменений в образовательной политике, связанных с усилением роли воспитания в образовательных организациях (поправки в ФЗ № 273 «Об образовании в Российской Федерации»). Так, «активное участие в социально-значимой деятельности» артикулируется как в текстах последнего ФГОС начального общего образования, так и в «Примерной рабочей программе воспитания», в которой указывается, что «поощрение социальной активности обучающихся» может рассматриваться в качестве «основной традиции воспитания в образовательной организации». Участие детей и педагогов в программе «Орлята России» способствует восстановлению богатого опыта воспитательной работы с подрастающим поколением и его дальнейшему развитию с учётом всех вызовов современного мира.

Программа «Орлята России» предназначена для обучающихся с 7 по 11 лет и составлена на анализе Программы смен «Содружество Орлят России» для проведения в детских лагерях Российской Федерации (А.В. Джеус, Л.В. Спирина, Л.Р. Сайфутдинова, О.В. Шевердина, Н.А. Волкова, А.Ю. Китаева, А.А. Сокольских, О.Ю. Телешева Краснодар «Новация». 2022)

В современной России воспитание подрастающего поколения находится в зоне особого внимания государства. Формирование поколения, разделяющего духовно-нравственные ценности российского общества, является стратегической задачей на современном этапе, что отражено в Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (утверждена Распоряжением Правительства РФ от 29 мая 2015 г. № 996- р).

В младшем школьном возрасте ребенок не только осваивает новые социальные роли и виды деятельности – это благоприятный период для усвоения знаний о духовных и культурных традициях народов родной страны, традиционных ценностей, правил, норм поведения, принятых в обществе. «Знание младшим школьником социальных норм и традиций, понимание важности следования им имеет особое значение... поскольку облегчает его вхождение в широкий социальный мир, в открывающуюся ему систему общественных отношений» (Примерная программа воспитания, Москва, 2020 г.).

Формирование социально-активной личности младшего школьника в рамках данной программы основывается на духовно-нравственных

ценностях, значимых для его личностного развития и доступных для понимания: *Родина, семья, команда, природа, познание, здоровье.*

Вовлечение обучающихся в разнообразную деятельность – интеллектуальную, проектную, творческую – позволит раскрыть многогранность «мира» и наполнить его конкретным практическим содержанием. Такой подход позволит сформировать у обучающихся, кроме новых общекультурных навыков, навыки личного ответственного поведения, оказывающих влияние на окружающих, в том числе в глобальной перспективе.

Новизна программы заключается в своевременном мобильном реагировании на современные вызовы времени. При этом усиливается стремление к сохранению собственной культурной и национальной самобытности. Поэтому важно воспитание подрастающего поколения не только в духе только патриотизма, интернационализма или постмодернизма, но как гармонично развитых, критических мыслящих, активных граждан. Главным принципом участия в Программе должно стать – всё делать вместе, сообща и делать для других! Вместе радости и удачи, вместе активное действие и увлекательное приключение!

Программа разработана в качестве дополнения к Программе смены «В Единстве сила» загородного оздоровительного лагеря «Единство» (далее ЗОЛ ««Единство»») и ориентирована на краткосрочный период обучения.

Пройдя курс обучения, каждый участник программы «Орлята России» получает Удостоверение и значок.

Программа составлена на основании следующих нормативно-правовых документов:

- Федеральный закон Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (с изменениями от 1 сентября 2020 г. - Федеральный закон от 31 июля 2020 г. N 304-ФЗ "О внесении изменений в Федеральный закон "Об образовании в Российской Федерации" по вопросам воспитания обучающихся")
- Указом Президента Российской Федерации от 21.07.2020 № 474 «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года».
- Указом Президента Российской Федерации от 9.11.2022 № 809
- «Об утверждении Основ государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-нравственных ценностей».
- Стратегией развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года, утвержденной распоряжением Правительства Российской Федерации от 29.05.2015 № 996-р.

- Концепцией развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденной распоряжением Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 № 678-р.
- Федеральным проектом «Успех каждого ребенка», утвержденным президиумом Совета при Президенте Российской Федерации по стратегическому развитию и национальным проектам (протокол от 24.12.201 № 16).
- Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
- Приказом Министерства просвещения Российской Федерации, Министерства экономического развития Российской Федерации от 19.12.2019 № 702/811 «Об утверждении общих требований к организации и проведению в природной среде следующих мероприятий с участием детей, являющихся членами организованной группы несовершеннолетних туристов: прохождение туристских маршрутов, других маршрутов передвижения, походов, экспедиций, слетов и иных аналогичных мероприятий, а также указанных мероприятий с участием организованных групп детей, проводимых организациями, осуществляющими образовательную деятельность, и организациями отдыха детей и их оздоровления, и к порядку уведомления уполномоченных органов государственной власти о месте, сроках и длительности проведения таких мероприятий».
- Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».
- Национальный проект «Образование» (утвержден Президиумом Совета при Президенте РФ по стратегическому развитию и национальным проектам (протокол от 24.12.2018 г. № 16);
- Целевая модель развития региональной системы дополнительного образования детей (приказ Министерства просвещения РФ от 3 сентября 2019 г. № 467);
- Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 года № 678-р принята Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года;
- Положение о формах обучения по дополнительным образовательным программам Муниципального учреждения дополнительного

образования «Детско-юношеский центр «Единство» (Утверждено приказом № 85 от 7 мая 2018 г.).

- Положение о Загородном оздоровительном лагере «Единство» Муниципального учреждения дополнительного образования «Детско-юношеский центр «Единство» (утверждено приказом № 72 от 23 апреля 2018 г).

Цель программы: создание организационно-педагогических условий для формирования у обучающихся социально-ценностных знаний, отношений и опыта позитивного преобразования социального мира на основе российских базовых национальных ценностей, накопленных предыдущими поколениями.

Задачи:

обучающие:

- способствовать знакомству ребёнка с разными способами получения информации, поддерживать интерес к процессу получения новых знаний;

развивающие:

- способствовать развитию творческих способностей и эстетического вкуса;
- способствовать развитию умения формулировать собственное мнение и позицию, договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности, слушать другого, работать в команде;
- способствовать формированию умений рассуждать, анализировать, оценивать, сравнивать, строить рассуждение;

воспитательные:

- способствовать воспитанию любви и уважения к своей семье, своему народу, малой Родине, общности граждан нашей страны, России;
- способствовать воспитанию уважения к духовно-нравственной культуре своей семьи, семейным ценностям с учетом национальной, религиозной принадлежности;
- способствовать формированию ценностного отношения к здоровому образу жизни, привитию интереса к физической культуре;
- способствовать формированию уважения к труду, людям труда;
- способствовать формированию интереса к экологии, ответственного отношения к окружающему миру;
- способствовать формированию ценностного отношения к знаниям через интеллектуальную, поисковую и исследовательскую деятельность;
- способствовать формированию лидерских качеств.

Целевая аудитория: Участники смены «В Единстве сила!» загородного оздоровительного лагеря «Единство» (Вологодская область, Грязовецкий район, д. Санниково) в возрасте 7 - 11 лет.

Отличительные особенности реализации программы.

- краткосрочность и реализация программы в условиях временного детского коллектива;
- практико-ориентированная образовательная деятельность;
- программа предполагает межпредметные связи, тесно переплетаясь со школьными предметами: историей, обществознанием, ОДНКР, истоками, информатикой, ОБЖ, МХК, курсом финансовой грамотности.

На занятиях используются не только традиционные формы работы, но и реализуется нестандартный подход к изучению, многообразие видов деятельности и форм работы. Виды занятий: беседы, квесты, практические занятия (мастер – классы, развивающие компьютерные игры *(с педагогом)*, рисование, поделки и т.п.), игровые образовательные ситуации, чтение и анализ текстов, мультимедийные презентации, просмотр обучающих мультипликационных фильмов, самостоятельная работа (индивидуальная и групповая).

Срок реализации программы. Продолжительность Программы равна продолжительности смены и составляет 14 дней.

Режим образовательной деятельности. Образовательная деятельность осуществляется согласно распорядку дня ЗОЛ «Единство» (далее Лагерь). Занятия проводятся ежедневно. Общая продолжительность занятия составляет 3 академических часа в день по 40 минут учебного времени и обязательные 10 минутные перерывы.

Форма обучения. Программа реализуется в очной форме.

Формы проведения занятий: групповая, индивидуальная, индивидуально - групповая (3-5 человек). Занятия проводятся в комбинированной, теоретической и практической форме:

- теоретические занятия: основы безопасного поведения при работе с компьютером, информацией в сети интернет, изучение терминов, беседы;
- практические занятия: работа с мобильными устройствами; игры - квесты; ролевые игры, создание памяток, просмотр и анализ обучающих мультфильмов, выполнение рисунков.

Этапы реализации программы.

<p>Название и продолжительность периода</p>	<p>Вид деятельности Основные мероприятия</p>
<p>1 период <u>Подготовительный</u> Ноябрь 2023 г. -май 2024 г</p>	<ul style="list-style-type: none"> – Разработка программы учебно-методического комплекса; – разработка образовательных и воспитательных мероприятий; – определение необходимых ресурсов: материально-технических, кадровых и др.; – подготовка педагогических кадров к реализации программы, поиск наставников и социальных партнеров; – методический семинар, консультация специалистов, обучающие занятия для педагогов и вожатых, организация и проведение «Школы вожатых»; – организация жизнедеятельности ЗОЛ «Единство» – изучение литературы, методических материалов активная учебная лекция, экспертная оценка, педагогическое проектирование; – методический конструктор, кейс-стадии, социально-педагогический тренинг; – презентация Программы и реализация путевок на смену; – реклама в СМИ; – подбор кадров (наставников и педагогов, технического персонала); – утверждение программ на педагогическом совете; – методический выезд на базу лагеря; – прохождение периодических медосмотров работниками лагеря; – закупка оборудования, подготовка материально-технической базы.
<p>2 этап <u>Организационный</u> Май- июнь 2024г.</p>	<ul style="list-style-type: none"> – Заезд детей, знакомство друг с другом, сотрудниками, инфраструктурой детского лагеря; – формирование временного детского коллектива, выработка правил совместной жизни и безопасности;

	<ul style="list-style-type: none"> – командообразование; – знакомство с программой и мотивация на активное участие в ней.
3 период <u>Основной</u> В течение срока реализации	<ul style="list-style-type: none"> – Проведение смены в ЗОЛ «Единство»; – укрепление материально-технической базы ЗОЛ «Единство»; – постоянный мониторинг и диагностика психологического состояния и социальных изменений участников смены; – тактическая корректировка программы по результатам контроля.
4 период <u>Итоговый</u> сентябрь 2024 г.	<ul style="list-style-type: none"> – Анализ эффективности реализации программы, рефлексия; – педагогическое совещание, посвящённое итогам реализации программы; – круглый стол по обобщению опыта; – анализ разработанных и адаптированных технологий; – участие в областных и городских фестивалях загородных лагерей; – аналитический отчёт.

Механизм реализации программы. Содержание программы представлено 2 блоками: учебная и воспитательная деятельность.

Блок «Учебная деятельность» включает 7 основных модулей и 1 итоговый:

1. Орленок - Эрудит
2. Орленок - Доброволец
- 3 Орленок - Мастер
4. Орленок – Хранитель истории и памяти
5. Орленок – Лидер
6. Орленок - Эколог
7. Орленок - Спортсмен
8. Итоговый

Каждый модуль представляет собой законченный курс, состоящий из теоретической и практической частей. Во время теоретических занятий обучающиеся знакомятся с основными понятиями курса, способами и формами участия и взаимодействия, основными направлениями

деятельности движения «Орлята России», формами сохранения исторической памяти, различными философскими концепциями о мире, патриотизме, гуманизме и толерантности. В ходе практической подготовки - мастерством использования коммуникации, навыками организаторской деятельности, проектной деятельности.

Предполагаемые результаты.

По окончании программы обучающиеся *будут знать*:

- основные понятия Родина, семья, команда, природа, познание, спорт и здоровье;
- основные нормы взаимодействия в открытом, трансграничном пространстве;

Кроме того, обучающиеся *будут уметь*:

- эффективно взаимодействовать в условиях временного детского объединения;
- грамотно презентовать свои проекты и инициативы;
- проводить оригинальные образовательные, культурные события для своих сверстников.
- применять навыки самообслуживания и безопасного поведения, бережно относиться к своей жизни и здоровью

Формы подведения итогов реализации ДООП. Способы определения планируемых результатов – педагогическое наблюдение, тесты, педагогический анализ результатов анкетирования, опросов, выполнения обучающимися диагностических заданий, участия в мероприятиях, решения задач поискового характера, активности обучающихся на занятиях и т.п. Для отслеживания результативности можно использовать: педагогический мониторинг, включающий контрольные задания и тесты, диагностику личностного роста и продвижения, анкетирование, педагогические отзывы, ведение журнала учета или педагогического дневника, ведение оценочной системы; оформление фотоотчета и т.д.

Формы подведения итогов реализации ДООП:

- выставки рисунков, выполненных обучающимися;
- проведение квестов;
- выступления обучающихся по актуальным вопросам дипломатии с мультимедийными презентациями, сделанными совместно с педагогом;

- опрос, тестирование, анкетирование, контрольное задание, педагогическое наблюдение, игры;
- концерт, соревнование, презентация.

Мониторинг образовательных результатов:

Высокий уровень – имеет широкий кругозор знаний по содержанию курса, владеет определенными понятиями (Родина, семья, команда, природа, познание, спорт и здоровье), использует дополнительную литературу.

Средний уровень – имеет неполные знания по содержанию курса, оперирует специальными терминами, не использует дополнительную литературу.

Низкий уровень – недостаточны знания по содержанию курса, знает отдельные определения.

Форма фиксации результатов:

<i>ФИО ребенка</i>	<i>Стартовый</i>		<i>Промежуточный</i>		<i>Итоговый</i>	
итого	Кол-во детей	%	Кол-во детей	%	Кол-во детей	%
высокий						
средний						
низкий						

Отслеживание результативности работы осуществляются через педагогическое наблюдение, анкетирование, тестирование, игры и практические работы.

Итоговой формой реализации программы является презентация результатов работы на отчетном мероприятии.

<i>Вид оценочного материала</i>	<i>Примерный перечень оценочных материалов данного вида</i>	<i>В каких случаях применяется на учебных занятиях</i>	<i>Примечания</i>
Тестирование	Тестовые задания	Текущий	

		контроль	
Анкетирование	Выявление интересов учащихся	Первичный контроль	
Педагогическое наблюдение	Критерии оценки уровня усвоения практических и теоретических знаний и умений, овладения общеучебными навыками	Итоговый контроль	
Игры	Игры: «Город мастеров», «Национальные игры народов России»	Для текущего оценивания учащихся	
Практическая работа	Выставка рисунков, Фото отчет, встречи	Итоговый контроль	

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

Учебный план разработан с целью создания единого образовательного пространства, определяет перечень блоков и объем часов по каждому блоку.

Учебный план содержит следующие блоки:

1. Учебная деятельность- 36 часов.
2. Воспитательная деятельность - 64 часа.

Блок 1. УЧЕБНАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ

Учебно-тематический план

День смен ы	N	Наименование модулей/тем	Кол-во часов			Формы проведения занятий	Формы аттестаци и (контроля)
			Все го	Теори я	Прак тика		
2-й день	1.	Орленок - Эрудит	3	0,5	2,5		
		Тема 1. Церемония открытия программы			1	Беседа	Наблюдение
		Тема 2. «Кто такой эрудит?»		0,5	0,5	Познавательн ая игра	Педагогичес кое наблюдение
		Практическая работа 1 «Играю я – играют друзья»		-	1	Ролевая игра	Игровой зачет
3-й день	2.	Орлёнок – Доброволец	3	1,5	1,5		
		Тема 1. От слова к делу		1	-	Лекция	Эссе
		Практическая работа 1. КТД «Подари улыбку миру!»		0,5	0,5		Педагогичес кое наблюдение
		Практическая работа 1. «Спешить на помощь безвозмездно!»		-	1	Самостоятель ная работа	Самоанализ
4-й день	3	Орленок - Мастер	3	0,5	2,5		
		Тема 1. «Мастер – это...»		-	1	Лекция	Педагогичес кое наблюдение
		Практическая работа 1. «Город Мастеров» Игра по станциям		0,5	0,5	Самостоятель ная работа	Анализ результатов деятельност и
		КТД «От идеи – к делу»		-	1	Самостоятель ная работа	Анализ результатов деятельност и
5-й день	4	«Орлёнок – Хранитель исторической памяти»	3	1	2		
		Тема 1.		1	-	Беседа	Педагогичес

		Кодекс «Орлёнка – хранителя»					кое наблюдение
		Практическая работа 1 «Знать, чтобы хранить»		-	1	Практикум	Творческий отчет
		Практическая работа 2 КТД «История становится ближе»		-	1	Практикум	Педагогическое наблюдение
6-й день	5.	Орленок - Лидер	6	2	4		
		Тема 1. «Лидер – это ...»		1	-	Лекция	Опрос
		Практическая работа 1 «В команде рождается лидер»		-	1	Практикум	Самоанализ
		Практическая работа 2 КТД «Вместе мы сможем всё!»		-	1	Практикум	Самоанализ
7-й день		Тема 2. Лидерские качества		1		Лекция	Опрос
		Практическая работа 2 Игра «Гонка за лидером»			1	Беседа	Опрос
		Практическая работа 2 «Лидер 21 века»			1	Практикум	Анализ результатов деятельности
8-й день	6	«Орлёнок – Эколог»	7	2,5	4,5		
		Тема 1. «ЭКОЛОГИЯ»		1		Лекция	Опрос
		Практическая работа 1. «Ключи природы».			1	Практикум	Педагогическое наблюдение
		Практическая работа 2 КТД «Знаю, умею, действую»			1	Практикум	Педагогическое наблюдение
9-й день		Тема 2 Организация экологических акций		1		Лекция	Опрос
		Практическая работа 3 Экологическая акция «Артфантик»			1	Практикум	Педагогическое наблюдение
		Практическая работа 4 Экологическая акция «Посади дерево»			1	Лекция	Опрос
10-й день		Практическая работа 5 Разработка памятки «Эколог и Я»		0,5	0,5		Педагогическое наблюдение
	7.	«Орлёнок – Спортсмен»	8	4,5	3,5		

		Тема 1 «Движение – жизнь!»		1		Лекция	Педагогическое наблюдение
		Практическая работа 1 «Игры МИРА»		1		Лекция	Педагогическое наблюдение
11-й день		Практическая работа 3 Спартакиада			1	Практикум	Опрос
		Практическая работа 4 «Быстрее, выше, сильнее»		0,5	0,5	Практикум	Педагогическое наблюдение
		Тема 2 «Орлята впереди!»		1		Лекция	Педагогическое наблюдение
12-й день		Тема 3 Национальные игры народов России			1	Лекция	Педагогическое наблюдение
		Тема 4 «Здоровая нация»		1		Практикум	Педагогическое наблюдение
		Практическая работа 5 «Орлята за ЗОЖ!»			1	Практикум	Педагогическое наблюдение
13-й день	8.	Итоговое мероприятие	3	0	3		Фотоотчет Выставка рисунков
		Практическая работа 1 «Орлята впереди!»		-	1	Практикум	Репетиция
		Практическая работа 3 «Ларец народной мудрости или Орлята – мудрецы!»			1	Практикум	Флешмоб
		Практическая работа 3 «Вместе с нами!»		-	1	Практикум	Концерт
		Итого:	36	12,5	23,5		

Примечание. Общее количество часов (36 часов) рассчитано исходя из 3 часов в день. (1 академический час – 40 минут). Определено 12 дней из 14 дней смены для проведения образовательных занятий без учета дней заезда и отъезда.

Календарно – учебный график

<i>№ смены</i>	<i>Название ДООП</i>	<i>Кол-во дней</i>	<i>Кол-во часов</i>	<i>Кол-во обучающихся</i>
3 смена	«Орлята России»	14	36	90

Блок 2. ВОСПИТАТЕЛЬНАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ

Воспитательная работа строится в соответствии с разработанными и утвержденными Программой воспитания ЗОЛ, ежегодным календарным планом воспитательной работы и включает обязательные модули:

Модуль «Будущее России. Ключевые мероприятия»

Направлен на формирование сопричастности к истории, географии Российской Федерации, ее этнокультурному, географическому разнообразию, формирование национальной идентичности.

- **Церемония подъема (спуска) Государственного флага Российской Федерации и исполнение Государственного гимна Российской Федерации.**
- **Дни единых действий.** Участие во всероссийских мероприятиях и акциях, посвящённых значимым отечественным и международным событиям. Проведение всероссийских и региональных мероприятий.

<i>№</i>	<i>Наименование</i>	<i>Срок проведения</i>	<i>Мероприятия</i>
1	День молодежи, День изобретателя и рационализатора	29.07	Заезд детей. Огонек знакомств «Салют, молодежь!». Выпуск радиопередачи (вожатыми и детьми - активистами) «За нами будущее!». Подготовка информационного стенда ко дню изобретателя и рационализатора «Кулибин+», акция (вожатые детям) «Самолетик добра»
2	День города Вологды	30.06	Концерт открытия смены «Мы – Вологжане!»
3	День ветеранов боевых действий	01.08	Концерт открытия смены «В Единстве сила». Акция «Открытка ветерану»

4	День работников морского и речного флота	07.07	Выпуск тематической радиопередачи, посвященной Дню работников морского и речного флота «Песни о главном». Акция «Кораблик мечты». «Мастер-класс от капитана» - мастер-класс по вязанию морских узлов.
5	День семьи, любви и верности	08.07	День семьи, любви и верности: Концерт «Сила семьи!», творческий конкурс «Это у нас семейное!» (рисунки, фото, литературные произведения)
6	День рождения морской авиации 108 лет	17.07	Акция «Самолетик», посвященная Дню рождения морской авиации.
7	День юридической службы 21 год	19.07	Выборы победителя фестиваля талантов «Имею право выбора» (закрытое голосование). Выпуск стенгазеты «Яркие факты» с рубрикой «Обратите внимание!», посвященной юридической службе МВД РФ»
8	Международный день шахмат	20.07	Шахматный турнир «Шах и мат!». Выпуск стенгазет «Гордимся нашими шахматистами»
9	День металлурга	21. 07	Фестиваль городов и регионов Длительная остановка на Дне металлургов» (презентацию Череповца готовят вожатые)
10	День Крещения Руси	28.07	Оформление информационного табло «28 июля – День Крещения Руси (вожатые). Интересные факты» Просмотр мультфильма в зале ожидания отъезда «Крещение Руси»
11	День ВДВ России	02.08	Выпуск газеты «ПРО Единство» с рубрикой «Интересные факты», посвященной Дню ВДВ России. Игра «Парашют безопасности»
12	День железнодорожника	04.08	Выпуск газеты «ПРО Единство» с рубрикой «Интересные факты», посвященной Дню железнодорожника Игра «Поезд дружбы»
13	День ВВС России	12.08	Акция «Самолетик дружбы»
14	День физкультурника	14.08	Общелагерная зарядка «Заряжайся!»
15	День Воздушного	18.08	Акция «Полет нормальный» (запуск

	флота России		бумажных самолетиков, приуроченная к Дню воздушного флота
16	День государственного флага России	22.08	Флешмоб «Триколор» Выпуск газеты «ПРО Единство» с рубрикой «Интересные факты», посвященной Дню Государственного флага России

- **День РДДМ «Движение Первых»** Тематический день проводится в целях формирования у обучающихся представления о назначении Общероссийского общественно-государственного движения детей и молодежи «Движение Первых», о его месте и роли в достижении приоритетных национальных целей Российской Федерации и личном вкладе в социально значимую деятельность.
- **«Проект «Цивилизационное наследие России».** В рамках направления обучающиеся знакомятся с именами конкретных людей, которые прославили Россию, их подвигами и разработками. Изучают памятники культуры Отечества.

Мероприятия:

- ✓ Фестиваль «Наследники Традиций»
 - ✓ Ярмарка «Город ремесел» с выступлением коллективов ШТНК города Вологды
 - ✓ Конкурс рисунков «Душа России»
 - ✓ КТД «БурмагинФест»
 - ✓ КТД «Посидим поОкаем»
 - ✓ Выход рубрики «Вологодчина в лицах» (газета «ПРО Единство»)
- **Просветительский проект «Без срока давности»** Проект нацелен на патриотическое воспитание детей и подростков, направлен на формирование их приверженности традиционным российским духовно-нравственным ценностям – любви к Родине, добру, милосердию, состраданию, взаимопомощи, чувству долга. В рамках данного проекта каждую смену проводится игра–путешествие «Фестиваль городов и регионов» Проект нацелен на патриотическое воспитание подрастающего поколения, любви к Родине. Кроме того, в течение смены проходят акции «Подарок солдату», «Открытка солдату», «Кто, если не мы»

- **Просветительский проект «Без срока давности».** Проект нацелен на патриотическое воспитание детей и подростков, направлен на формирование их приверженности традиционным российским духовно-нравственным ценностям – любви к Родине, добру, милосердию, состраданию, взаимопомощи, чувству долга. Игра-проект «Фестиваль городов и регионов» Проект нацелен на патриотическое воспитание подрастающего поколения, любви к Родине.

К ключевым мероприятиям относятся главные традиционные мероприятия загородного оздоровительного лагеря, в которых принимает участие большая часть детей. Реализация воспитательного потенциала ключевых мероприятий лагеря предусматривает:

- Торжественное открытие и закрытие смены (программы);
- Тематические и спортивные праздники, творческие фестивали.
- Акции, конкурсы, проекты, которые реализуются в течение смены.
- Участие во всероссийских мероприятиях и акциях, посвященных значимым отечественным и международным событиям.
- Проведение всероссийских и региональных мероприятий.

Линейка и торжественная церемония подъема Государственного флага Российской Федерации	ежедневно
Линейка открытия смены	На 2 день смены
Концерт открытия смены	Первый день смены
Игра по станциям «Разведка» (знакомство с лагерем)	Первый день смены
Отрядный огонек	ежедневно
Концерт открытия смены	на 2 день смены
Игра по станциям «Играй – город!»	на 2 день смены
Веревочный курс	1,2,3, 4 смена ежедневно с 3 по 10 день смены
Огонек знакомств	1 день смены
Игра-путешествие «Фестиваль городов и регионов»	На каждой смене
Танцевальный марафон «Стартин»	12-13 день смены
Разработка проектов «БезОпасности!»	В течение смены
Фестиваль-презентация проектов	11 день ссмены
Олимпиада	С 4-5 дня смены
Ярмарка.	12-13 день смены
Дисотека с конкурсной программой «Зажигаем!»	1/1 день

Модуль «Отрядная работа. КТД»

Отрядная работа включает мероприятия, направленные на командообразование, формирование духовно-нравственных ценностей, здоровьесберегающие технологии, личную и общественную гигиену, безопасное поведение, а также подготовку и реализацию мероприятий различной направленности.

- **Организационный сбор отряда.** Проведение инструктажей по правилам поведения, обеспечивающих безопасность жизни и здоровья детей. Обсуждение и разработка обучающимися символики отряда, выбор органов самоуправления и др.
- **Игры на знакомство и командообразование.** Знакомство обучающихся с вожатыми, друг с другом. Создание атмосферы взаимопомощи и поддержки, а также условий для эффективного межличностного взаимодействия в условиях временного детского коллектива.
- **Отрядное дело «Ожидания – Соглашения».** Выработка правил, традиций, законов отряда на период смены. Ожидания от смены. Создание совместного документа (Соглашения), регламентирующего жизнь отряда.
- **Фотокросс «Там на неведомых дорожках».** Мероприятие посвящено 225 летию А.С. Пушкина
- **Выставка рисунков «Это у нас семейное».** Мероприятие посвящено Году Семьи.
- **Творческая лаборатория.** Подготовка к творческим вечерним мероприятиям.
- **Огонек (отрядная «свеча»).**
- **«Огонек знакомств».** Знакомство с традициями и законами детского лагеря. Создание благоприятной атмосферы, мотивации на смену, традиций отряда.
- **«Огонек дружбы».** Познакомить обучающихся с правилами дружбы, показать важность истинных друзей в жизни человека, учить доброжелательности, стремлению понимать друг друга, учить разделять радости и печали, воспитывать уважение к окружающим, вежливое обращение ребят друг к другу, сплотить коллектив, совершенство
- **Вечерний огонек «Добро-час!».** Стимулирование желания «жить и поступать хорошо»;
- **Огонек «Мы – одна команда!».** Мероприятие направлено на воспитание чувства коллективизма.

- **Огонек «Взаимодействие».** Воспитание умения взаимодействовать со сверстниками, умения находить подход к каждому человеку, чувства поддержки растущего доверия и сплоченности отряда.
- **Вечер бардовской песни «Возьмемся за руки, друзья!»** Знакомство с понятием «бардовская песня». Создание благоприятной атмосферы, воспитание чувства коллективизма, воспитание любви к музыке.
- **Вечернее мероприятие «Час кино».** Просмотр и обсуждение фильмов о добре, дружбе, взаимовыручке.
- **Огонек «Экватор».** Подведение итогов первой половины смены, выстраивание перспектив и создание благоприятной эмоциональной атмосферы. Мотивация на активное самоусовершенствование второй половины смены.
- **Огонек «Подарок отряду».** Подведение итогов основного периода смены.
- **«Свеча откровений»**
- **Прощальный огонек.** Подведение итогов смены. Вручение благодарностей.
- **КТД «Тайный друг.**

Модуль «Здоровый образ жизни»

Модуль предполагает восстановление физического и психического здоровья в благоприятных природных и социокультурных условиях, освоение способов восстановления и укрепление здоровья, формирование ценностного отношения к собственному здоровью, способов его укрепления и т.п. Основными составляющими здорового образа жизни являются: оптимальный уровень двигательной активности, рациональное питание, соблюдение режима дня, личная гигиена, соблюдение правил поведения, позволяющих избежать травм и других повреждений. Система мероприятий в детском лагере, направленных на воспитание ответственного отношения у детей к своему здоровью и здоровью окружающих, включает:

- **Физкультурно-спортивные мероприятия:** зарядка, спортивный час, спортивные соревнования, эстафеты и др. Зарядка. Утренняя зарядка проводится ежедневно, начиная со второго дня нахождения обучающихся на территории детского лагеря. Включает комплекс физических упражнений умеренной нагрузки, охватывающих основную скелетную мускулатуру, способствует развитию мышц, улучшению осанки, является профилактикой хронических заболеваний, тонизирует организм, мобилизует внимание, повышает дисциплину.

- **«Спортивный час»** дает возможность обучающимся: попробовать себя в нескольких (разных) видах спорта и спортивных активностях; освоить навыки коммуникации в коллективе в условиях соревновательной среды и укрепить свое здоровье.
- **Спортивно-оздоровительные события** и мероприятия на свежем воздухе.
- **Просветительские беседы**, направленные на профилактику вредных привычек и привлечение интереса детей к занятиям физкультурой и спортом.
- **Встречи с известными (интересными) людьми:** общественными деятелями, деятелями спорта, образования, культуры и искусства и др.

1	Спартакиада	в течение смены
2	Футбол	в течение смены
3	Волейбол	в течение смены
4	Пионербол	в течение смены
5	Летние олимпийские игры	в течение смены
6	Веревочный курс	в течение смены
7	Оздоровительные процедуры, тренировочный процесс	ежедневно
8	Спортивный марафон	в течение смены
9	Выпуск рубрики «Здорово жить!» (газета лагеря, радиопрограмма), брошюр, буклетов	в течение смены
10	Конкурс видеороликов «Здоровей видали?!»	в течение смены

Физкультурно-спортивные образовательные занятия для обучающихся основной медицинской группы проводятся в полном объеме: разрешено посещение спортивных секций, кружков, участие в соревнованиях, подготовка и сдача нормативов соответственно возрасту.

Для обучающихся, отнесенных к подготовительной медицинской группе, разрешаются занятия при условии более постепенного освоения комплекса двигательных навыков и умений, особенно связанных с предъявлением к организму повышенных требований; более осторожного дозирования физической нагрузки и исключения противопоказанных движений. Тестовые испытания, сдача индивидуальных нормативов и участие в массовых физкультурных мероприятиях не разрешаются без дополнительного медицинского осмотра. К участию в спортивных соревнованиях эти обучающиеся не допускаются. Для них разрабатывается индивидуальный образовательный маршрут.

РЕСУРСНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Кадровое обеспечение. Программа реализуется педагогическими работниками, обладающими профессиональными знаниями и компетенциями в данной области.

Материально-техническое обеспечение программ. Для реализации программы необходимы аудиторские помещения, оборудованные техническими средствами: компьютеры, интерактивный комплекс с вычислительным блоком, телевизоры, ноутбуки, МФУ, 3 D – принтер, стол - верстак для 3 D – принтера, 3 D – сканер, настольные игры по типу «Эрудит» и «Монополия», проектор, экран для проектора, доски пробковые.

При изложении теоретического материала: компьютер, ноутбук, интерактивная доска с проектором, магнитно - маркерная доска, доступ к сети Интернет.

МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

С целью реализации программы в полном объеме, создано информационно – методическое обеспечение:

- нормативно – правовая документация, регламентирующая деятельность лагеря;
- должностные инструкции и инструкции по ОТ, ТБ, ППБ, правилам безопасности проведения массовых мероприятий, инструктивно-методический семинар для вожатых;
- темы педагогических советов, проводимых в течение смены;
- программное и дидактическое обеспечение работы творческих мастерских;
- график работы персонала, акт о приемке лагеря;
- планы смены загородного лагеря, план-сетка программы;
- оформление лагеря и отрядных мест.
- консультации вожатых в течение смены, а также психолого-педагогическое сопровождение участников образовательных отношений.

В ходе реализации программы возможно использование различных **методов и приёмов** организации занятий:

- по источнику получения информации: практический (опыты, упражнения); наглядный (иллюстрация, демонстрация, наблюдения обучающихся); словесный (объяснение, разъяснение, рассказ, беседа, инструктаж);

- по характеру дидактической цели: приобретение знаний; формирование умений и навыков; применение знаний; формирование творческой деятельности; закрепление и контроль знаний, умений, навыков;
- по характеру познавательной деятельности: поисковые; объяснительно-иллюстративные; репродуктивные; проблемного изложения; эвристические (частично-поисковые); исследовательские;
- по соответствию методов обучения специфике изучаемого материала и форм мышления: практического применения знаний.

Все эти методы и приёмы направлены на стимулирование познавательного интереса обучающихся и формирование умений и навыков.

При проектировании занятий необходимо придерживаться следующих **принципов** системно-деятельностного подхода:

- 1. Принцип активной включенности обучающихся** в освоение предлагаемой информации предполагает субъектную позицию обучающегося в образовательном процессе, обращение педагога к личностному опыту ребенка и обогащение его в процессе деятельности на занятии.
- 2. Принцип доступности** предполагает адекватность содержания и подачи предлагаемого материала применительно к возрастным и психологическим особенностям обучающихся, а также имеющемуся у них социальному опыту.
- 3. Принцип системности** позволяет целостно представить учащимся как положительные, так и отрицательные стороны использования сети интернет.
- 4. Принцип рефлексивности** предполагает организацию самостоятельной познавательной деятельности обучающихся на всех этапах занятий с целью вовлечения их в процесс осмысления полученной информации, соотнесения ее с имеющимся личным социальным опытом и включения приобретенного нового содержания и способов деятельности в собственную практику.
- 5. Принцип мотивации** - проектировать занятие таким образом, чтобы мотивировать обучающихся на самостоятельный поиск новой информации относительно использования инфокоммуникационных технологий в познавательных и развивающих целях, стимулировать их творческие и познавательные мотивационные потребности.
- 6. Принцип открытости** содержания образования предполагает достаточно гибкое использование педагогом предложенной конструкции, не допуская при этом искажения логики, содержательной точности и достоверности информации.

Методы обучения, используемые при реализации программы:

- словесные (устное объяснение материала),
- наглядные (презентация),
- практические.

Формы занятий: При реализации ДООП используются следующие формы занятий:

Беседа - разговор, обмен мнениями; эмпирический метод получения сведений (информации) о человеке в общении с ним, в результате его ответов на целенаправленные вопросы.

Познавательная игра - это специально созданная ситуация, моделирующая реальность, из которой учащимся предлагается найти выход.

Ролевая игра – это совместная групповая игра, в которой дети берут на себя различные социальные роли (матери, отца, воспитателя, врача, ребёнка, ученика и т.п.) в специально создаваемых ими сюжетных условиях.

Лекция - форма учебного занятия, цель которого состоит в логически-выверенном, последовательном изложении лектором теоретических вопросов конкретной дисциплины (модуля).

Самостоятельная работа - это такая работа, которая выполняется без непосредственного участия учителя, но по его заданию, в специально предоставленное для этого время, при этом учащиеся, сознательно стремятся достигнуть поставленные цели, употребляя свои усилия и выражая в той или иной форме результат умственных или физических (либо тех и других вместе) действий.

Деловая игра - это метод имитации принятия решений руководящих работников или специалистов в различных производственных ситуациях. Он осуществляется по заданным правилам группой людей или человеком с ПК в диалоговом режиме при наличии конфликтных ситуаций или информационной неопределённости.

Практикум - это форма организации учебного процесса, которая подразумевает самостоятельное выполнение учащимися практических и лабораторных работ.

Квиз – игра - это соревнование, в ходе которого один или несколько участников отвечают на поставленные им вопросы. «КВИЗ» можно провести для обучающихся по какой-либо теме или с вопросами из разных областей. Возможно использовать их в образовательном процессе, например, после прохождения какого-то набора тем провести для обучающихся викторину по пройденному материалу.

Квест – игра - это игровая педагогическая технология, способствующая формированию решения определенных задач на основе грамотного выбора

альтернативных вариантов через реализацию определенного сюжета. Само слово quest происходит от английского. Квест (search, search subject, search for adventure) относится и к игре, требующей от игрока решения умственных задач для продвижения по сюжету.

Тренинг - форма интерактивного обучения, целью которого является развитие компетентности межличностного и профессионального поведения в общении.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

- 1 Безюлева Г.В., Ермолаева М.В., Казнова Н.В. Развитие толерантного сознания детей в условиях поликультурного образования. – М.: НОУ ВПО Московский психолого-социальный университет, 2013.
- 2 Бессарабова И.С. Современное состояние и тенденции развития поликультурного образования в США / Монография. – Волгоград, ВГПУ «Перемена», 2008.
- 3 Библер В.С. От наукоучения - к логике культуры (Два философских введения в двадцать первый век). – М.: Издательство политической литературы, 1991.
- 4 Демурин М. Дружба или интерес: для чего существуют дипломаты. / РИА Новости / ссылка: <https://ria.ru/20170210/1487656307.html> (дата обращения: 17.09.2021).
- 5 Джуринский А.Н. Поликультурное воспитание в современном мире. – М.: Прометей, 2002.
- 6 Джуринский А.Н. Поликультурное образование в многонациональном социуме. – М.: Юрайт, 2017.
- 7 Луньков А.С. Философские основания миротворчества: Прологомены к проблеме // Logos et Praxis. 2017. №2. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/filosofskie-osnovaniya-mirotvorchestva-prolegomeny-k-probleme> (дата обращения: 15.09.2021).
- 8 Осипова М.В. Природа детского философствования: автореф. дис. ... канд. филос. наук: 09.00.13 / М. В. Осипова; Урал. гос. ун-т им. А. М. Горького. — Екатеринбург, 2006.
- 9 Матвеев В.И. Дипломат: не столько работа, сколько служение Отечеству / Электронное издание Совета Федерации Федерального собрания Российской Федерации/ ссылка: <http://council.gov.ru/services/discussions/blogs/64254/> (дата обращения: 17.09.2021)

Список литературы, рекомендованной обучающимся

- 1 Аристарко Даниэле. Я говорю НЕТ! История борьбы с несправедливостью. – М.: Пешком в историю, 2018.
- 2 Белл Н. Энциклопедия настольных игр народов мира. – М.: Центрполиграф, 2001.
- 3 Давтян О.С. Этикет делового письма. – ГУП Инпредсервис, 2016.
- 4 Давтян О.С., Шарапов А.В. Дипломатические приемы. Организация. Протокол. Этикет. – ГУП Инпредсервис, 2017.
- 5 Дайнин Ж. Я познаю мир: Праздники и обычаи народов мира. – М.: АСТ, 2002.
- 6 Дипломатия // Детская энциклопедия. – 2000. - No 7.
- 7 Зайцева А. Модульное оригами. Самый полный и понятный самоучитель. –

М.: ЭКСМО, 2014.

- 8 Игры народов мира. Популярная энциклопедия / Сост. Е. Пальгина. – М.: Терра-Книжный клуб, 2002.
- 9 Лаптев В., Тимохина Л. МИР создаю Я. Дипломатия для детей и молодежи. – Де’Либри, 2021.
- 10 Юсуфзай М. В тот день умерли все мои страхи // Forbs.ru / Электронный ресурс – ссылка: <https://www.forbes.ru/forbes-woman/psikhologiya/275099-malala-yusufzai-v-tot-den-umerli-vse-moi-strakhi> (дата обращения: 16.09.2021).

План-конспект игрового часа «Играю я – играют друзья»

Форма дела: игровой час.

Участники дела: отряд.

Краткое описание дела: проведение отдельных игр или комплексных игровых программ, направленных на взаимодействие, сплочение, командообразование детского коллектива, на выявление лидеров и создание благоприятного эмоционального фона.

Оборудование и материалы: реквизит для игр (*описан в конкретных играх*).

Место проведения: ровная площадка на улице при хорошей погоде/ просторное помещение при плохой погоде.

Особенности подготовки и проведения дела: при подготовке к проведению игрового часа педагогу важно учитывать уровень сформированности детского коллектива. В случае если дети внутри коллектива ещё мало друг друга знают и не могут назвать имена, то начать игровой час лучше всего с игр на знакомство, или игр, помогающих закрепить знание имён. Если ребята знают друг друга достаточно хорошо, то представленные ниже примеры хорошо подойдут для такого коллектива.

Помимо отдельных игр есть примеры игровых программ. Они отличаются от игр тем, что являются комплексными и включают в себя разноплановые варианты игр и заданий, связанные между собой одной сюжетной линией. Игровая программа для детей является наиболее интересной, поскольку ребята становятся её персонажами и проживают все игровые действия.

При организации игрового часа также важно планировать обязательную смену подвижных и спокойных видов деятельности и время проведения (от 30 до 45 минут).

Представленная ниже подборка включает игры разных авторов (из интернет-источников и печатных изданий), а игровые программы составлены на основе известных игр, но с авторским игровым сюжетом.

Примеры игр:

1 – Игра «Место под Солнцем».

Цель игры: создание благоприятного эмоционального фона в отряде.

Условия проведения: ровная просторная площадка.

Описание игры: Все ребята встают в круг, в центр выходит ведущий. Он объявляет: «Поменяйтесь местами те, кто ...», и называет любой признак (например, кто сегодня проснулся с хорошим настроением, кто ждал начала лагеря, у кого карие глаза и т.д.). После этого названные ребята быстро меняются местами. Ведущий в этот момент старается успеть занять чьё-нибудь место. Кому не достаётся места в кругу, тот выходит в центр и становится ведущим. Игра продолжается по тому же алгоритму. Следует обратить внимание ребят на безопасность перемещений в кругу.

2 – Игра «Атомы-молекулы».

Цель игры: взаимодействие ребят друг с другом и создание благоприятного эмоционального фона в отряде.

Условия проведения: ровная просторная площадка.

Описание игры: Все ребята встают в круг, и ведущий (педагог) объясняет им правила: «Представьте, что все мы с вами атомы, которые могут свободно перемещаться, пока играет музыка. Как только музыка прекращает играть, атомам нужно объединиться в молекулы. Но по какому признаку — я буду сообщать в нужный момент». Далее ребята начинают игру. Признаки могут быть следующие: по количеству человек (по 2, по 4, по 5, по 10 и т.д.) в «молекуле», по цветному элементу в одежде, по времени года рождения, по любимому домашнему животному и т.д. Возможно, понадобится объяснить младшим школьникам, что такое атомы и молекулы.

3 – Игра «Гномики-домики».

Цель игры: создание благоприятного эмоционального фона в отряде.

Условия проведения: ровная просторная площадка.

Описание игры: Ребята объединяются в тройки: два человека образуют домик, взявшись за руки и подняв их над головой; третий человек становится гномиком, который «живёт» в домике. Всем ребятам нужно запомнить следующее:

-когда ведущий говорит: «Гномики», то все жильцы выбегают из

своих домиков и ищут себе новый, ведущий тоже старается занять чей-то домик. Кто не успел найти себе укрытие – становится ведущим; когда ведущий говорит: «Домики», то всем домикам нужно оставить своих жильцов и найти новых. Кто остаётся без крыши над головой, тот становится ведущим;

- когда ведущий говорит: «Гномики-Домики», то абсолютно все разбегаются и строят новые домики с новыми жильцами. Кто остаётся один – становится новым ведущим.

4 – Игра «Муха».

Цель игры: создание благоприятного эмоционального фона в отряде и закрепление имён.

Условия проведения: ровная просторная площадка.

Описание игры: Все ребята встают в круг, а ведущий – в центр круга. Он становится «мухой». Когда игра начинается, ведущий приближается к кому-либо из участников; и пока «муха» не успела до него «долететь», надо успеть сказать: «муха летит на ...» и назвать имя любого человека из круга. Соответственно, «муха» меняет своё направление и теперь движется в сторону того человека, которого назвали. Он, в свою очередь также должен сказать фразу: «муха летит на ...» и назвать имя следующего человека из круга. Если «муха», то есть ведущий, успевает задеть человека, до того, как он назвал чьё-нибудь имя, то «задетый» становится ведущим – новой

«мухой». Играть можно, пока не надоест.

5 – Игра «Пиф-паф».

Цель игры: создание благоприятного эмоционального фона в отряде и закрепление имён.

Условия проведения: ровная просторная площадка.

Описание игры: Все ребята встают в круг, ведущий встаёт в центр круга. Когда он показывает на человека и называет его имя, тот должен присесть, а его соседи справа и слева должны назвать имена друг друга. Кто с этим справляется быстрее, продолжает игру, а кто медленнее, тот присаживается. Человек, который был между ними назван ведущим, снова встаёт и продолжает игру. Выигрывает тот, кто смог остаться в игре до конца.

6 – Игра «Я дрозд, ты дрозд».

Цель игры: создание благоприятного эмоционального фона в отряде и взаимодействие ребят друг с другом.

Описание игры: Каждый ребёнок находит себе пару и после этого все пары встают в два круга – один из пары во внешний круг, другой из пары во внутренний круг, друг напротив друга. Далее ведущий произносит слова и показывает движения, а задача ребят за ним повторять:

Условия проведения: ровная просторная площадка.

- «Я – дрозд и ты – дрозд» (показывает сначала на себя, потом на того, кто перед ним);
- «У меня нос и у тебя нос» (показывает на свой нос, потом на нос того, кто перед ним);
- «У меня щёчки аленькие и у тебя щёчки аленькие» (показывает на свои щёки, потом на щёки того, кто перед ним);
- «Мы с тобой два друга – любим мы друг друга» (обнимают друг друга).

Далее внешний круг делает шаг вправо, встаёт напротив другого человека и повторяется то же самое. Желательно, чтобы круги совершили полный оборот. Можно менять скорость произношения фраз, тембр голоса и т.д.

7 – Игра «Необычный город».

Цель игры: создание благоприятного эмоционального фона в отряде и взаимодействие ребят друг с другом.

Условия проведения: ровная просторная площадка.

Описание игры: Ведущий (педагог) рассказывает ребятам, стоящим в кругу интересную историю про необычный город – какие там дома, какие улицы, какие машины, какие домашние животные (фантазирует). Далее говорит, что в этом необычном городе живут необычные люди – которые ходят вот так (показывает движение и предлагает ребятам повторять), здороваются друг с другом вот так (показывает движение и предлагает ребятам повторять), а кто-то здоровается вот так (показывает новый способ и предлагает ребятам повторять), а когда они приходят друг к другу в гости, то радуются вот так (показывает движение и предлагает ребятам повторять). Как вы думаете, в каком городе живут такие люди? (варианты ребят) Вы правы! (при любом варианте ответа – ответ

ведущего положительный, потому что это фантазии). История может быть длиннее – всё зависит от фантазии ведущего.

8 – Игра «Виртуальная экскурсия».

Цель игры: взаимодействие ребят друг с другом.

Условия проведения: ровная просторная площадка

Описание игры: Ребята разбиваются на пары, и ведущий предлагает одному из пары закрыть глаза, а второму взять этого человека за руки и провести для него виртуальную экскурсию: по своему дому (как будто сходили в гости); по какому-то городу; по воображаемой комнате или замку. Тот, кто проводит экскурсию, даёт «туристу» с закрытыми глазами возможность воображать. «Экскурсовод» пробует всё это представить, и может по ходу задавать вопросы. Игра может повторяться несколько раз – в таком случае формируются новые пары и выбираются новые локации. Такая игра помогает ребятам не только научиться взаимодействовать друг с другом, но и развивает воображение.

9 – Игра «Зеркало».

Цель игры: взаимодействие ребят друг с другом.

Условия проведения: ровная просторная площадка.

Описание игры: Ребята находят себе пару и встают друг напротив друга, рассредоточившись по всей территории помещения или площадки. Один из пары становится ведущим, второй – его зеркалом. Задача ведущего – показывать разные движения, ускоряясь или замедляясь, а задача зеркала максимально точно воспроизводить всё, что показывает ведущий, с такой же скоростью. Спустя время ребята меняются ролями в паре, а после этого ищут себе новых напарников.

10 – Игра «Лабиринт».

Цель игры: сплочение коллектива и командообразование.

Условия проведения: ровная просторная площадка, покрывало, малярный скотч, небольшой мячик.

Описание игры: Предварительно на покрывале малярным скотчем или цветной изолентой педагог создает лабиринт. Все ребята берутся за края покрывала равномерно. На старт лабиринта кладётся небольшой мячик. Задача ребят – прокатить мячик по лабиринту, не задевая его стенок и не выходя за границы.

11– Игра «Электрическая цепь».

Цель игры: сплочение коллектива и командообразование.

Условия проведения: ровная просторная площадка, фломастеры или карандаши по количеству участников.

Описание игры: Все ребята встают в один круг и получают по одному карандашу или фломастеру и кладут рядом со своей правой ногой. После этого ведущий (педагог) озвучивает задание: «Вам необходимо создать электрическую цепь. Она будет работать только тогда, когда каждый из вас возьмет карандаши и фломастеры справа и слева от вас только указательными пальцами. Ничем другим брать карандаши или фломастеры нельзя. Если у кого-то карандаш или фломастер падает, то мы начинаем сначала и пробуем до тех пор, пока у нас не получится все карандаши или фломастеры поднять с пола на уровень плеч».

12 – Игра «Прикосновение».

Цель игры: сплочение коллектива и командообразование.

Условия проведения: ровная просторная площадка.

Описание игры: Вожатый дает задания детям прикоснуться рукой к предмету или к человеку согласно заданию (например, прикоснитесь к тому, кто живет с вами в одной комнате, к тому, у кого голубые глаза, синие брюки и т.д.).

13 – Игра «Комплимент».

Цель игры: сплочение коллектива и командообразование.

Условия проведения: ровная просторная площадка, мешочек или шляпа, небольшие листочки бумаги, ручки.

Описание игры: Ребята пишут на листочке своё имя, сворачивают и кидают листочек в мешочек или шляпу. После этого вожатый перемешивает эти листочки и предлагает ребятам вытащить по одному новому листочку с написанным именем. И о том человеке, имя которого ребёнок вытащил, необходимо сказать что-то хорошее.

Приложение 2

План-конспект итогового мероприятия «Ларец народной мудрости или Орлята – мудрецы!»

Форма дела: конкурс.

Участники дела: отряд.

Краткое описание дела: конкурс знатоков направлен на знакомство детей с устным народным творчеством России/региона Российской Федерации. Это могут быть сказы и сказки, рассказы, былины, повести, песни, пословицы и поговорки.

Оборудование и материалы: игровое поле, элементы игры, материалы заданий, ноутбук, фонограммы, колонка, бумага, фломастеры.

Место проведения: аудитория со столами и стульями по количеству участников.

Сценарный ход дела:

1. Послание от жителей Страны Маленьких и Великих Открытий	В начале дня ребята находят в волшебной книге новое послание от жителей Страны Маленьких и Великих Открытий. На этот раз жители хотят познакомить ребят с устным народным творчеством, включающим в себя сказки, былины, пословицы, поговорки, песни, потешки и многое другое.
2. Деление на команды	<p>Для того чтобы участвовать в конкурсе знатоков, отряд предварительно необходимо поделить на 3 команды. К этим командам могут быть прикреплены персонажи, которые будут помогать командам.</p> <p>Команды предварительно могут придумать названия и кричалки.</p>
3. Выполнение заданий конкурса знатоков	Варианты заданий предложены ниже — можно воспользоваться ими, а можно придумать и подобрать свои варианты. Содержание заданий может быть ориентировано на знакомство с региональным устным народным творчеством. Если регион не обладает образцами устного народного творчества, то можно взять устное народное творчество страны в целом.
4. Подведение итогов конкурса знатоков	По итогам дела ребятам можно вручить грамоты или медали знатоков, а также наградить аплодисментами.

Конкурс знатоков может строиться по принципу «Своей игры», где есть три категории: «Сказки и былины», «Пословицы и поговорки», «Песни и потешки» и пять уровней заданий и вопросов – на 100, 200, 300, 400 и 500 баллов. Поле игры может быть не стандартным, в форме таблицы, – а интересным для детей этого возраста: в форме дуба у Лукоморья, на котором золотая цепь и кот учёный, как символ знаний и мудрости (ссылки на игровое поле и элементы игры находятся в дополнительных материалах).

Ниже в таблице предложены варианты заданий и примеры материалов, которые можно использовать. За основу можно взять и устное народное творчество своего региона, таким образом дети познакомятся с культурным наследием своего родного края, своей малой Родины.

Категория	Примеры используемых материалов	Варианты заданий
«Сказки и былины»	<p>Сказки:</p> <ul style="list-style-type: none"> - «Лиса и заяц» - «Две сестры» - «Петух и жерновцы» - «Мужик и барин» - «Репка» - «Колобок» - «Летучий корабль» - «Каша из топора» - «Зайкина избушка» - «Вершки и корешки» - «Курочка Ряба» - «Царевна Несмеяна» - «Жихарка» - «Федот-стрелец» - «Финист – ясный сокол» <p>Былины:</p> <ul style="list-style-type: none"> - «Илья Муромец и Соловей-разбойник» - «Добрыня Никитич и Змей Горыныч» - «Вольга и Микула Селянинович» - «Добрыня Никитич и Алёша 	<ul style="list-style-type: none"> 1) Отгадать сказку или былинку по картинке или по её элементу. 2) Отгадать сказку или былинку по фразе из неё. 3) Отгадать персонажа сказки или былины по описанию. 4) Отгадать персонажа сказки или былины по фразе, которую говорит персонаж. 5) Отгадать сказку или былинку по нескольким персонажам. 6) Разгадать кроссворд. 7) Разгадать ребусы.

	Попович»	
«Пословицы и поговорки»	<ul style="list-style-type: none"> - Без труда не вынешь и рыбку из пруда. - Береги землю родимую, как мать любимую. - В здоровом теле – здоровых дух. - Видно птицу по полёту – человека по делам. - Где родился – там и пригодился. - Глаза боятся, а руки – делают. - Грамоте учиться – всегда пригодится. - Делу время – потехе час. - Добрый человек добру и учит. - Жизнь дана на добрые дела. - Лучше хорошо поступить, чем хорошо говорить. - Нет друга – ищи, нашёл – береги. - Один в поле не воин. - При солнышке тепло, при матушке добро. - Семь раз отмерь, один отрежь. - Скучен день до вечера, коли делать нечего. - Старый друг лучше новых двух. - Терпенье и труд всё перетрут. - Труд человека кормит, а лень портит. - Человек без друзей – что дерево без корней. 	<ul style="list-style-type: none"> 1) Сопоставить начало и конец пословицы или поговорки. 2) Вставить пропущенные слова. 3) Сопоставить пословицу или поговорку с соответствующей ей картинкой. 4) Найти похожие по смыслу пословицы и поговорки. 5) Изобразить мимикой и жестами пословицу или поговорку. 6) Разгадать ребусы. 7) Составить пословицы или поговорки из отдельных слов.

<p>Песни и потешки»</p>	<p>Песни: Баю-баю, надо спать, Все придут тебя качать! Приди конь – успокой, Приди щука – убаюкай, Приди сом – дай нам сон, Приди пеструшка – дай подушку, Приди свинка – дай перинку, Приди котик – закрой ротик, Приди ласка – закрой глазки! Баю-баю, надо спать, Все придут тебя качать! Как на (имя именинника) день рожденья, Испекли мы каравай, Вот такой вышины. Вот такой нижины. Вот такой ширины, Вот такой ужины. Каравай, каравай! Кого любишь – выбирай! Я люблю, конечно, всех, А вот (имя участника) больше всех</p> <p>Скок-поскок! Молодой дроздок По водичку пошёл, Молодичку нашёл. Молодиченька Невеличенька – Сама с вершок, Голова с горшок. Молодичка-молода Поехала по дрова, Зацепилась за пенёк, Простояла весь денёк.</p> <p>Жили у бабуси Два весёлых гуся, Один – серый, другой белый, Два весёлых гуся. Один – серый, другой – белый,</p>	<p>1) Вставить пропущенные слова. 2) Исполнить песню или потешку. 3) Отгадать песню или потешку по мелодии. 4) Пояснить, о чём поётся в песне или потешке. 5) Составить верный порядок строчек в песне или потешке. 6) Изобразить строчку из песни или потешки мимикой и жестами. 7) Нарисовать сюжет песни или потешки.</p>
--------------------------------	--	--

Два весёлых гуся!
Мыли гуси лапки
В луже у канавки,
Один – серый, другой –
белый,
Спрятались в канавке.
Один – серый, другой –
белый,
Спрятались в канавке!
Вот кричит бабуса:
«Ой, пропали гуси!
Один – серый, другой –
белый,
Гуси мои, гуси!
Один – серый, другой –
белый,
Гуси мои, гуси!»
Выходили гуси,
Кланялись бабусе,
Один – серый, другой –
белый,
Кланялись бабусе.
Один – серый, другой –
белый,
Кланялись бабусе!

Потешки:

Зайка серый наряжается,
Видно в гости собирается.
Вымыл носик, вымыл лобик,
Вымыл ухо, вытер сухо.
Надел бантик, стал он
франтик.
Сорока – белобока
Летела издалёка
К малым птенчикам,
К своим детушкам.
Детки малые пищат.
Есть хотят, пить хотят.
Мишка – топтыжка
По лесу гулял.
Мишка – топтыжка
Малину искал.
Сердится мишка,
Рычит и топочет:
Нету малины,

	<p>А кушать он хочет! Лисонька – лисичка, Ты где была? В деревне. Лисонька – лисичка, Что ты там делала? Стерегла уток, Стерегла курочек. Как у Яшки у кота Шубка очень хороша: На груди манишка, На ногах штанишки, На пушистых лапках Коготки-царапки. Яша – котик озорной, Он веселый и смешной: Любит мячик он гонять, На подушечке лежать–</p>	
--	--	--

Дополнительные материалы:

- Волшебная книга и руководство по работе с ней (текстовые документы): <https://disk.yandex.ru/d/M1pUuwJ8Rw1kXQ>
- Пример оформления игрового поля (изображение): <https://disk.yandex.ru/i/4DFAF6wmZFT6rA>
- Пример оформления элементов игры (изображение): <https://disk.yandex.ru/i/rlxluzPb3flj3A>

Приложение 3

ИГРЫ НАРОДОВ РФ И МИРА

(в помощь отрядному вожатому)

Бурятская народная игра «Малгай нюуха» (Шапка)

Дети садятся в круг, водящий обегает круг, незаметно кладет шапку у кого-нибудь за спиной. Дети стараются не упустить момент, когда водящий уронит шапку. Ребенок, за спиной которого упала шапка, должен незаметно среагировать: подняться, схватить шапку, побежать за водящим, настичь его и задеть шапкой, пока он не сел на его опустевшее место. Иначе он станет «огоньком» - сядет в середину круга и в наказание будет исполнять творческие пожелания детей – петь, рассказывать, плясать или исполнять театрализованные миниатюры.

Марийская народная игра «Биляша»

На площадке чертят две линии на расстоянии 3-4 м одна от другой. Играющие, разделившись на две команды, становятся за этими линиями лицом друг к другу. Один из играющих по собственному желанию и согласию товарищей с криком «Биляша!» бежит к другой команде, каждый участник которой вытягивает вперед правую руку. Подбежавший берет кого-нибудь из команды соперников за руку и старается перетянуть его через площадку за свою линию. Если ему это удастся, то он ставит пленника позади себя. Если же сам окажется за чертой команды противника, то становится ее пленником и располагается за спиной игрока, перетянувшего его на свою сторону. Игра продолжается, теперь игрока-нападающего высылает другая команда. Игра заканчивается тогда, когда одна команда перетянет к себе всех игроков другой команды.

Правила игры. Перетягивать соперника можно только одной рукой, помогать другой рукой нельзя. Никто не должен отдергивать вытянутую вперед руку. Если игрока, у которого есть пленник, перетянет на свою сторону игрок противоположной команды, то пленник освобождается и возвращается на свое место в команде.

Русская народная игра «Хоровод «Капуста»

Хоровод простой и весёлый. Сначала создаётся круг, взявшись за руки, лицом к центру. Ведущий разрывает круг и начинает завивать "капусту", ведёт цепочку вдоль того круга, который уже есть, закручивает виток за витком, пока не окажется стоящим в центре и обвитым крепко витками играющих. Важно крепко держаться за руки и, пробегая по кругу виток за витком, смотреть друг другу в глазки. В противоположном конце цепочки другой водящий ведёт хоровод в другую сторону (особенно если людей в кругу много), чтобы завить цепочку в другую сторону. Когда «вилок» готов, водящий в центре подныривает под руки всех рядом стоящих и выводит цепочку наружу. Вот здесь и начинается самое веселье. В другом варианте второй водящий раскручивает круг в другую сторону.

Можно ещё завить «капусту» спинами в круг. Всё так же, и тоже суматошно и весело.

Индийская народная игра «Кабадди»

Количество участников: две команды, любое четное число игроков. Что понадобится: хорошее настроение и сильные легкие.

Правила игры: игровое поле делится пополам на территории для двух команд. С началом игры нападающий стартующей команды перебегает на чужую половину поля и пытается дотронуться рукой или ногой до игроков-

соперников. Но все не так уж просто: прежде он должен сделать вдох и во время охоты постоянно говорить «кабадди! кабадди! кабадди!». Как только воздух закончился, нападающий сам становится добычей и должен бежать изо всех сил обратно. Чтобы спастись, надо успеть коснуться рукой или ногой своей территории. Если удачно, то из команды противника выбывают все, до кого дотронулся нападающий. Если же его поймали, то в бой отправляется команда противника. Выигрывают те, в чьей команде осталось больше игроков.

Эта игра родом из Индии, но стала настолько популярна в Азии, что даже проводятся мировые соревнования по кабадди.

Южноафриканская народная игра «Посол прибывает»

Количество участников: может быть любым — чем больше игроков, тем дольше игра. Что понадобится: «ценный подарок» — любой предмет, который в игре станет ценностью. Например, мяч. На родине игры это чаще всего кусок дерева, которое очень ценится в Южной Африке.

Правила игры: игроки делятся на две «деревни» и выстраиваются шеренгами друг напротив друга. Из одной отправляется «посол» с ценным подарком в другую. Он отдает его соперникам и сразу же убегает, а вся «деревня» бросается за ним в погоню. Если «посла» успеют поймать до возвращения домой, он становится пленником. Но если ему все-таки удалось убежать, своего игрока «в плен» отдают преследователи. Проигрывает «деревня», в которой остался всего один житель.

Азербайджанская игра «У кого жгут?»

Играют 10 и более человек.

Инвентарь. Жгут.

Ход игры. Играющие садятся в тесный кружок. За ними по кругу ходит водящий, в руках у него жгут (или пояс). Он незаметно кладет жгут за спиной одного играющего. Затем один из игроков говорит: «Стой!» Все оборачиваются, и тот, кто находит жгут у себя за спиной, берет его и стремится догнать водящего и запятнать. Если ему это удастся, он становится водящим.

Правила. 1. Сидящие игроки закрывают глаза. 2. Размеры площадки должны быть заранее обозначены.

Азербайджанская игра «Вытащи платок»

Играют 10 и более человек.

Инвентарь. Платки.

Ход игры. Две команды выстраиваются друг против друга. Посередине проводится черта. У каждого сзади за пояс заткнут носовой платок или косынка. По жребию одна из команд становится водящей. По команде судьи дети двигаются вперед, переходят черту, и тут судья кричит: «Огонь!» Игроки бегут обратно, а противники стремятся догнать их, чтобы вытащить из-за пояса платок. Затем команды меняются ролями.

Побеждает та команда, которая захватит больше платков.

Армянская игра «Земля, вода, огонь, воздух»

Играют 8 и более человек.

Инвентарь. Мяч.

Ход ИГРЫ. Ребята становятся в круг, в середине — ведущий. Он бросает мяч кому-нибудь из игроков, произнося при этом одно из четырех слов: «земля», «вода», «огонь» или «воздух». Если водящий сказал: «Земля», тот, кто поймал мяч, должен быстро назвать какое-либо домашнее или дикое животное; на слово «вода» играющий отвечает названием какой-либо рыбы; на слово «воздух» — названием птицы. При слове «огонь» все должны несколько раз быстро повернуться кругом, взмахивая руками. Затем мяч возвращается ведущему.

Правило. Медлительные, неповоротливые и невнимательные ребята выходят из игры после первой же ошибки.

Грузинская игра «Эльбрус-красавец»

Ребята стоят по кругу, стараясь запомнить своих соседей справа и слева. Ведущий идет по кругу под песню и приглашает за собой товарищей, которые, исполняя за ведущим движения «лезгинки», движутся за ним. По окончании песни все должны встать на свое место. Чье место занял ведущий, тот и проиграл, и теперь сам приглашает под *песню*:

Эльбрус — красавец смотрит сквозь тучи

Белой папай в синеву.

Этой вершиной, самой могучей,

Налюбоваться не могу.

Привет:

О, райда—райда (8 раз).

Китайская игра «Поймай за хвост дракона!»

Играют не менее 10 человек.

Ход игры. Игроки строятся друг за другом так, что правую руку кладут на правое плечо впереди стоящего. Тот, кто стоит впереди, — голова дракона, последний — его хвост.

Голова дракона пытается поймать свой хвост. Шеренга находится в постоянном движении, тело послушно следует за головой, а голова старается схватить последнего игрока. Шеренга не должна разрываться. Если все же голова ухватит себя за хвост, последний в шеренге игрок идет вперед, становится головой, а новым хвостом — игрок, бывший в шеренге предпоследним.

Молдавская игра «Лошадка»

Играют 10 и более человек.

Инвентарь. Повязки на рукава для лошадок

Ход игры. По считалке ребята делятся на «лошадок» и «кучеров». На земле проводят черту, по одну сторону которой становятся «лошадки», по другую — «кучера».

«Лошадки», взявшись за руки, подходят к черте и говорят:

Та-ра-ра, та-ра-ра,

Ушли кони со двора.

После этого они разбегаются, а «кучера» их ловят и уводят в огороженное место — «двор». Дети, играющие лошадок, должны все время, пока их не поймают, щелкать языком: «пок-цок-цок», чтобы кучера знали, кого ловить. Когда всех лошадок переловят, меняются ролями.

Правила. Начинать ловить можно только после слов «... со двора».

Польская игра «Загорки»

Игра проводится с одним и тем же коллективом только один раз. Перед игрой на пол кладут часы или другие бьющиеся предметы. Показывают одному из играющих, как нужно шагать и сколько раз через эти предметы, чтобы не наступить на них, в конце же играющий должен перепрыгнуть через натянутый шнур. После этого ему завязывают глаза, с пола убирают все предметы и заставляют шагать. Он идет очень осторожно, боясь наступить на предметы, а затем, высоко подняв ногу, перешагивает пустоту.

Затем ему развязывают глаза и показывают чистый пол, где он так боялся наступить на предметы, чем вызывает смех у присутствующих.

Украинская игра «Иголочка-ниточка»

Играют 7 и более человек.

Ход игры. По считалке выбирают водящего — «иголочку». К нему присоединяются (по желанию) 3-7 человек (в зависимости от количества играющих), которые составляют «ниточку». Остальные произвольно размещаются на площадке, стоя по одному. Игроки, составляющие «ниточку», и «иголочка» берутся за руки, образуя цепочку. Впереди — «иголочка».

«Иголочка» бежит между стоящими, делая самые неожиданные повороты, зигзаги, а «ниточка» должна точно повторить ее путь. Те, кто оторвался от цепочки, платят фанты, а в конце игры выполняют различные задания: поют, танцуют, читают стихи, разыгрывают сценки и т. п. Играют по уговору, до 5—10 фантов.

Правила. Если цепочка разорвалась, то платят фанты игроки, расцепившие руки.

Украинская игра «Хромая уточка»

Играют 5 и более человек.

Ход игры. Обозначаются границы площадки. Выбирается «хромая уточка», остальные игроки размещаются произвольно на площадке, стоя на одной ноге, а согнутую в колене другую ногу придерживают сзади рукой. После слов: «Солнце разгорается, игра начинается», — «уточка» прыгает на одной ноге, придерживая другую ногу рукой, стараясь осалить кого-нибудь из играющих. Осаленные помогают ей салить других. Последний неосаленный игрок становится «хромой уточкой».

Правила. Игрок, ставший на обе ноги или вы прыгнувший за пределы площадки, считается осаленным.

Английская игра «Прихлопни комара»

Один из игроков («комар») держит в руках какой-нибудь предмет (булава, мяч, пластмассовая бутылка и т. д.) Водящий должен преследовать только его. Если же преследуемый попадет в тяжелое положение, он передает предмет или перебрасывает другому. Теперь его ловить нельзя, и водящий преследует получившего этот предмет. Если же водящий успеет осалить игрока, то он становится водящим, а предмет берет прежний водящий.

Английская игра «Лесенка»

На земле рисуется лесенка в 10 – 15 (можно больше) ступенек. Играющие прыгают на одной ноге на каждую ступеньку лесенки и обратно, затем через одну ступеньку, через две, через три и т.д. Прыгать становится все труднее и труднее. Если кто-нибудь перед игрой крикнет «Без рук!» - это значит, что во время прыжка нельзя дотрагиваться рукой до земли; «Без пальцев!» - нельзя дотрагиваться до земли носком другой ноги; «Без ног!» - нельзя отводить ногу в сторону для сохранения равновесия во время прыжков.

Выигрывает игру тот, кто в итоге сможет перескочить через наибольшее количество ступенек.

Игру можно повторить, но уже прыгая не на одной ноге, а сразу двумя.

Белорусская игра «Потяг»

Играют 10 и более человек.

Ход игры. Участники игры делятся на две равные группы. Игроки каждой группы держатся друг за друга и образуют одну цепь при помощи согнутых в локтях рук.

Впереди цепи становятся более сильные и ловкие участники — «заводные». Став друг против друга, «заводные» также берут друг друга за согнутые в локтях руки и тянут каждый в свою сторону, стараясь или разорвать цепь противника, или перетянуть ее за намеченную линию.

Правило. Тянуть начинают только по сигналу.

Белорусская игра «Лес, болото, озеро»

Играют 10 и более человек.

Ход игры. Чертят круг такого размера, чтобы в него поместились все играющие, и еще 3 круга примерно на равном расстоянии от первого (при проведении игры в зале это могут быть три противоположных его угла, ограниченные линиями). В первый круг (или угол) становятся играющие, а остальные круги получают названия: «лес», «болото», «озеро». Ведущий называет зверя, птицу, рыбу или любое другое животное (можно договориться называть и растения) и быстро считает до условленного числа. Все бегут, и каждый становится в тот круг, который, по его мнению, соответствует месту обитания названного животного или птицы и т. д. (например, в круг, означающий лес, если назван волк, в круг, означающий озеро, если названа щука). Слово «лягушка» позволяет стать в любой круг,

поскольку лягушки живут и в озере, и в болоте, и в лесу. Побеждают те, кто ни разу не ошибся за определенное число конов.

Правила. 1. Менять круг, в который прибежал, нельзя. 2. Если прибежавший хотя бы одной ногой ступит не в тот круг, то он получает штрафное очко или выбывает из игры (смотря по уговору). 3. Тот, кто не успел добежать до круга или прибежал последним, также получает штрафное очко или выбывает из игры.

Немецкая игра «Пожарная команда»

Играют 10 и более человек.

Инвентарь. Стулья по числу игроков.

Ход игры. Стулья устанавливаются по кругу, спинками внутрь. Играющие (пожарные) прохаживаются вокруг этих стульев под звуки музыки (удары бубна, барабана). Как только музыка замолкает, игроки должны положить на стул, около которого остановились, предметы одежды. Игра продолжается. Когда каждый участник снимет 3 предмета (они оказываются на разных стульях), звучит сигнал тревоги: «Пожар!» Игроки должны быстро отыскать свои вещи и надеть их. Кто быстрее всех оденется, становится победителем.

Казахстанская игра «Бельбеу»

Команды по 6 человек.

Площадка 30х30 м.

Инвентарь. Для игры нужно узорчатое полотенце.

Ход игры. До начала игры обе команды встают в одну линию (за одной из лицевых сторон площадки). По указанию судьи капитаны команд назначают по одному игроку, которые выходят вперед, на линию старта (отмечается флажками). По сигналу «марш» вызванные бегут вперед до лежащего на расстоянии 20 м полотенца. Каждый старается схватить его раньше другого и ударить им опоздавшего как можно большее количество раз по спине, пока тот не добегит до финиша (флажок, воткнутый на расстоянии 20 м по линии бега). Капитаны бегут последними. За каждый удар команда получает одно очко. Победа – наибольшая сумма очков.

Литовская игра «Квинта»

Играют 5 человек.

Инвентарь. Мяч.

Ход игры. На земле чертят большой квадрат (8х8 м). По углам квадрата — круги. Такой же круг в центре. Диаметр каждого круга — 1,5 м. Один игрок встает в центральный круг. Он — «квинта», то есть мишень. Остальные занимают круги по углам квадрата и начинают перебрасывать друг другу мяч, стараясь в удобный момент метнуть его в квинту. Тот, уклоняясь от мяча, то подпрыгивает, то приседает. Если в течение пяти минут в квинту никто не попадет, он остается в центре, и новая четверка занимает места по углам квадрата. Тот, кто попал мячом в квинту, получает право занять его место.

Литовская игра «Зайчик в огороде»

Играют 10 и более человек.

Ход игры. По считалке ребята выбирают «зайчика», затем встают в круг и подают друг другу руки. «Зайчик» прыгает в середину круга — это «огород». По команде дети поднимают и опускают руки, а «зайчик» старается проскочить под ними. Если ему удастся выскочить из огорода, он выбирает себе замену — нового «зайчика». Игра начинается сначала.

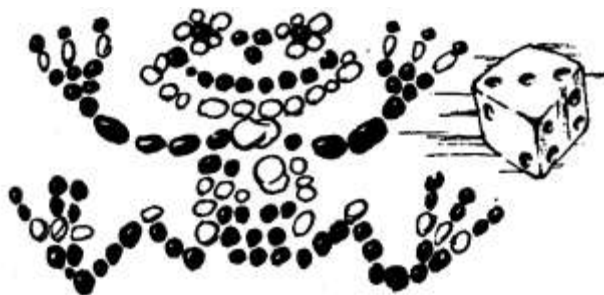
Правила. Команду поднять или опустить руки дает один из игроков.

Монгольская игра «Цветной лягушонок»

Играют 2 и более человека.

Инвентарь. Кубик, 60—80 камешков.

Ход игры. Из камешков выкладывают фигуру лягушонка (или другое животное и даже любую фигуру).



Игроки по очереди бросают кубик и берут из лягушонка столько камешков, сколько очков выпало на кубике. Но брать можно только целые части тела. (например, если выпадает единица, то нос или живот; если два, то глаза или уши; если три, то шею или ребра и т. д.

Если игрок не может собрать свой бросок, т. к. больше нет частей лягушонка такого размера (числа), он должен из своих выигранных камешков снова выложить эту часть. Если у него не хватает для этого камешков, он может

бросить кубик еще раз. Он собирает камешки и выкладывает выпавшую ему по количеству часть. Если ему опять не хватает камешков или ему выпало неподходящее число, он выходит из игры.

Игрок, у которого в конце игры больше всего камешков, выигрывает.

Русская игра «Золотые ворота»

Играющие делятся на две равные команды. Одна из команд образует круг, ее игроки берутся за руки и поднимают их вверх. Между игроками должна быть достаточная дистанция, чтобы между ними мог пройти человек, хотя бы согнувшись. Другая команда начинает движение, обходя по очереди каждого игрока первой команды и каждый раз проходя через «ворота», образованные руками игроков первой команды. Игроки второй команды держатся за руки, расцепить которые нельзя. Итак, первая команда оказывается то в круге, то за его пределами. Первая команда в течение игры говорит:

Золотые ворота

Пропускают не всегда

Первый – разрешается,

Второй раз – запрещается,

А на третий раз не пропустим вас!

На последнем слове первая команда опускает руки. Если кто-то из второй команды оказался внутри, он уходит из цепочки и становится в центре круга. Естественно, вторые играющие стараются на последнем слове быть вне круга, что не всегда удается. Усложнить игру можно тем, что игроки первой команды говорят свои слова одними губами, внимательно глядя друг на друга, и неожиданно опускают руки.

Французская игра «Рыбки»

Играющие делятся на две равные команды, и каждый игрок получает бумажную «рыбку» (длина 22-25 см, ширина 6-7 см), привязанную на нитке хвостиком книзу (длина нитки – 1 метр). Ребята закрепляют конец нитки сзади на поясе так, чтобы хвост «рыбки» свободно касался пола. У каждой команды рыбки разного цвета. По сигналу судьи игроки, бегая друг за другом, стараются наступить ногой на хвост «рыбки» противника. Касаться ниток и рыбок руками не разрешается. Игрок, чью «рыбку» сорвали, выходит из игры. Побеждает та команда, у которой останется больше «рыбок».