

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ДОМ ДЕТСКОГО ТВОРЧЕСТВА ЖЕЛЕЗНОДОРОЖНОГО ОКРУГА»**

Приложение № 50
к образовательной программе МБУДО
«Дом детского творчества Железнодорожного
округа»

Принята решением
педагогического совета
протокол от « 15 » 02 2022 г.
№ 2

УТВЕРЖДЕНА приказом МБУДО «Дом
детского творчества Железнодорожного
округа»
от « 15 » 02 2022 года № 29
Директор И.С. Слободянюк



**Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
социально-гуманитарной направленности
«АКАДЕМИЯ ИГРЫ»
(Стартовый уровень)**

возраст детей: 10-16 лет
срок реализации: 1 год
объем: 144

Разработал
педагог дополнительного образования
Тарасова Анна Алексеевна

Рецензент: Горючкина Д.В., методист

Курск – 2022

СОДЕРЖАНИЕ

Таблица 1

п/п	Наименование раздела	Стр.
1	Пояснительная записка	3
2	Учебный план	6
3	Содержание программы	8
4	Планируемые (прогнозируемые) результаты	9
5	Формы аттестации	10
6	Оценочные материалы	11
7	Условия реализации программы (материально-техническое, методическое, кадровое обеспечение)	11
8	Методическое обеспечение	15
9	Литература	17
10	Рабочая программа воспитания	19
11	<i>Приложение 1 - Рабочая программа (КУГ, КУП)</i>	21
12	<i>Приложение 2 - Диагностические материалы</i>	27
13	<i>Приложение 3 - Методические материалы</i>	29
14	<i>Приложение 4 - Календарный план воспитательной работы</i>	47

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

1.1. Актуальность программы

В условиях современного общества, где умение налаживать контакт, эффективно взаимодействовать, быть коммуникабельным выступает визитной карточкой успешного человека, игровая деятельность становится той самой лабораторией, в которой приобретается опыт, необходимый для вступления в противоречивый, полный новых испытаний мир. Игра - важный вид деятельности, в процессе которого отражается накопленный опыт, углубляются и закрепляются представления об окружающем мире, людях, приобретаются навыки, необходимые во взрослой жизни. Игры позволяют имитировать жизненные ситуации, учат адекватному поведению, а также правильному восприятию поведения других людей, внимательному отношению к их мнению, толерантности. В игре ребенок - автор, исполнитель, творец, испытывающий радость, чувство удовлетворения от процесса погружения в игровую ситуацию, от достижения результата, приобретения нового социально значимого опыта.

Таким образом, включение в игровую деятельность – это чрезвычайно эффективная стратегия в воспитательной работе с детьми. Кроме того, следует отметить важный *профорориентационный характер* данной деятельности. В настоящее время, когда праздничная индустрия переживает небывалый подъём, игротехники, аниматоры становятся популярными профессиями, нашедшими применение в различных сферах, - от детского оздоровительного лагеря до туристической индустрии. Из этого следует, что программа дополнительного образования **«Академия игры»**, ориентированная на данный вид деятельности, будет чрезвычайно востребованной.

Программа разработана в соответствии с актуальной нормативно-правовой базой»:

- Конвенция о правах ребенка (принята резолюцией 44/25 Генеральной Ассамблеи ООН от 20 ноября 1989 года);
- Федеральный закон «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации» от 24 июля 1998 г. № 124-ФЗ (с изменениями и дополнениями);
- Закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29 декабря 2012 г. №273-ФЗ; (Федеральный закон № 304-ФЗ от 22 июля 2020 года «О внесении изменений в федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся»);
- Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам (утвержден приказом Министерства просвещения РФ от 09.11.2019 г. №196) (в редакции от 30.09.2020г.);
- Приказ Минпросвещения России от 23 августа 2017 № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации дополнительных общеобразовательных программ» (в редакции от 30.09.2020 г.);
- СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»; - Федеральный закон «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации» от 24 июля 1998 г. № 124-ФЗ (с изменениями и дополнениями);
- Постановление Правительства РФ от 26.12.2017 N 1642 (с изм. на 19.05.2021 г.) «Об утверждении государственной программы Российской Федерации «Развитие образования» на 2018 – 2025 годы»;
- Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. N 996-р «Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»;
- Национальный проект «Образование», паспорт утвержден президиумом Совета при Президенте Российской Федерации по стратегическому развитию и национальным проектам (протокол от 24 декабря 2018 г. № 16);

- Федеральный проект «Успех каждого ребенка» - приложение к протоколу заседания проектного комитета по национальному проекту «Образование» от 07 декабря 2018 г. № 3;
- Приоритетный проект «Доступное дополнительное образование для детей», утвержден президиумом Совета при Президенте Российской Федерации по стратегическому развитию и приоритетным проектам (протокол от 30 ноября 2016 г. № 11);
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 г. № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;
- Профессиональный стандарт «Педагог дополнительного образования детей и взрослых», утвержденный приказом Министерства труда и социальной защиты от 05.05.2018 № 298н;
- Государственная программа Курской области «развитие образования в Курской области» от 15.10.2013 г. №737-па (в редакции от 30.04.2021г.);
- Закон Курской области от 09.12.2013 №121-ЗКО (с изменениями на 9 ноября 2020 года) «Об образовании в Курской области (принят Курской областной Думой 04.12.2013);
- Проект «Доступное дополнительное образование для детей в Курской области»: утвержден протоколом № 3 от 16.11.2017 г. заседания Совета по стратегическому развитию и проектам (программам);
- Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (письмо министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 № 09-3242);
- Положение о дополнительной общеразвивающей программе детского объединения (утверждено приказом МБУДО «Дом детского творчества Железнодорожного округа» от 01.09.2021 г., № 184).

1.2. Организационно-педагогические основы обучения.

Выполнение программы рассчитано на 1 год обучения. Количество часов в год - 144.

Занятия проводятся 2 раза в неделю по 2 часа. Количество детей в группах - 15 человек. Набор детей осуществляется без предъявления требований к уровню подготовки.

Форма организации занятий - групповая.

Программой предусмотрено обучение в очной и дистанционной (по необходимости) формах через группу в социальной сети «ВКонтакте» (<https://vk.com/club206892459>), групповой чат в мессенджере Telegram, WhatsApp. В группе ВКонтакте размещается информация и задания по изучаемой теме, также сообщается время группового звонка. Во время группового звонка педагог подробнее объясняет тему и проверяет выполнение задания.

Проведение воспитательных мероприятий (конкурсных, праздников, КТД и др.) возможно как по группам, так и всем составом детского объединения, что обеспечивает разновозрастное взаимодействие. Предусматриваются совместные мероприятия с родителями, что обеспечивает вовлечение их в образовательное пространство, приобщение к процессу воспитания, формирование потребности в понимании личности собственного ребенка, развитии культуры семейного воспитания.

Программой предусмотрено сотрудничество с детскими садами, школами, детской библиотекой №5, Центром досуга «Мир», учреждениями интернатного типа.

1.3. Педагогическая целесообразность

«Академия игры» – это не просто программа, а особая форма взаимодействия, благодаря которой дети развивают необходимые в жизни навыки общения, а также приобретают начальные знания мастерства ведущего, актера, сценариста, организатора молодежного досуга. Программа содержит в себе значительные ресурсные возможности для творческого развития личности, обеспечивая максимальное включение детей в

содержательную, социально значимую деятельность по организации и проведению программ и праздников. Это способствует развитию личности, мотивации к познанию и творчеству, приобщению к общечеловеческим ценностям, формированию навыков социальной адаптации. В процессе обучения происходит знакомство с различными областями знаний, расширяется кругозор, приобретаются умение самостоятельно организовывать увлекательный, познавательный досуг.

1.4. Отличительные особенности программы

Игра для взрослого – средство заполнения досуга, а для детей – возможность освоения и познания мира. Она выполняет целый ряд функций, что позволяет говорить о ее разнообразии и полезности: игра-труд, досуг, праздник и т.д.

- **Функция саморегуляции ребенка в игре.** Для ребенка важна сфера реализации себя как человека, как личности. Именно поэтому для некоторых детей важен сам процесс игры, а не ее результат.
- **Диагностическая функция в игре.** Игра обладает предсказательностью, она диагностичнее, чем любая другая деятельность человека. Игра побуждает к самопознанию и одновременно создает условия для внутренней активности личности.
- **Коммуникативная функция.** В игре дети сходятся быстро, и любой ее участник интегрирует опыт, полученный от других, учатся действовать сообща. Игра формирует и сохраняет на будущее такие социальные черты, как обаяние, непосредственность, общительность.

1.5. Адресат программы

Программа предназначена для детей 10-16 лет, планирующих свою деятельность в качестве вожатых школьных лагерей дневного пребывания, аниматоров.

Особенности возраста.

Младший школьный возраст. Подвижность, любознательность, конкретность мышления, большая впечатлительность, подражательность и вместе с тем неумение долго концентрировать свое внимание на чем-либо - характерные черты детей 8-10 лет. В эту пору высок естественный авторитет взрослого, все предложения которого принимаются и выполняются очень охотно. Суждения и оценки, выраженные в эмоциональной и доступной для детей форме, легко становятся суждениями и оценками самих детей.

Дети этого возраста весьма дружелюбны. Им нравится быть вместе, участвовать в групповой деятельности, играх. Это дает чувство уверенности в себе, так как личные неудачи и недостатки навыков не так заметны на общем фоне.

Средний школьный возраст является переходным от детства к юности. Психологическая особенность данного возраста - избирательность внимания. Это значит, что подростки откликаются на необычные, захватывающие игры и дела, а быстрая переключаемость внимания не дает возможности сосредотачиваться долго на одном и том же деле. Однако, если создаются трудно преодолеваемые и нестандартные ситуации, занимаются игровой деятельностью с удовольствием, длительно. Кроме того, учащимся нравится решать проблемные ситуации, находить сходство и различие, определять причину и следствие, смело высказывая свои суждения, доказывая правоту.

Старший школьный возраст - это пора достижений, стремительного наращивания знаний, умений, становления нравственности, обретения новой социальной позиции, открытия собственного «Я». Подростки пытаются оценить свои возможности и поступки, сравнивая себя со сверстниками и их действиями. Путем самонаблюдения и сопоставления формируются представления о самом себе, окружающей действительности. Таким образом, в течение переходного периода полностью формируется «Я-концепция» личности, что считается еще одним главных новообразований подросткового возраста. Легкая возбудимость, интерес к необычному, яркому часто становятся причиной произвольного

переключения внимания: подросток может долго сосредотачиваться только на интересном материале. Следовательно, к его отбору должны предъявляться высокие требования. Одним из весьма результативных способов, влияющих на концентрацию внимания, является смена видов деятельности. Кроме того, это способствует предотвращению общей физической утомляемости, связанной как с учебной нагрузкой, так и с общим процессом кардинальной перестройки организма в период полового созревания. Подростки охотнее соблюдают правила, если они понятны, выступают как их собственные.

1.6. Цель программы: обучение основам аниматорской деятельности.

Задачи:

образовательные:

- познакомить с видами игровой деятельности, видами игр, программ и праздников (в том числе их адаптивному согласно поставленной задаче и ситуации);
- обучить разработке игровых программ, работе с литературой по профилю;
- обучать четкой и грамотной речи, уверенному поведению перед зрительской аудиторией;

развивающие:

- развивать организаторские способности;
- развивать коммуникативные умения и навыки, навыки саморегуляции и саморефлексии;
- развивать начальные профориентационные навыки;
- развивать творческий потенциал, фантазию, воображение;

воспитательные:

- формировать личностные качества (целеустремленность, активность, ответственность, толерантность);
- воспитывать умение работы в команде.

1.7. Педагогические принципы организации занятий:

1. Принцип развивающей среды («ярко, интересно, доступно»; «я играю, я творю, я отдыхаю»), что дает педагогу возможность свободного выбора педагогических технологий, стиля общения, формы организации занятий.
2. Принцип систематичности и последовательности в отборе содержания.
3. Принцип повторения материала в измененном или усложненном виде.
4. Учет возрастных и индивидуальных особенностей учащихся.

2. УЧЕБНЫЙ ПЛАН

Таблица 2

№	Название раздела	Количество часов			Формы/методы занятий	Формы/методы аттестации (контроля)
		теория	практика	всего		
1.	Водное занятие	2	-	2	Беседа, инструктаж	Собеседование, анкетирование
2.	Игры на знакомство	4	6	10	Лекция, обучающее видео, беседа практическое занятие	Опрос, наблюдение

					(игра), карусель	
3.	Подвижные игры. Дворовые игры	6	20	26	Лекция, видеолекция, обучающее видео, беседа, дискуссия, практическое занятие (игра), маршрутные игры	Опрос, наблюдение
4.	Малоподвижные игры. Настольные игры	3	7	10	Лекция, видеолекция, беседа практическое занятие (игра), день дублера	Опрос, наблюдение
5.	Игры-аттракционы	3	11	14	Лекция, видеолекция, беседа, обучающее видео, практическое занятие (игра), дискуссия, карусель. день дублера	Опрос, наблюдение
6.	Игры с эстрады	6	10	16	Лекция, беседа, обучающее видео, дискуссия, практическое занятие (игра)	Опрос, наблюдение
7.	Игры на переменках	2,5	11,5	14	Лекция, видеолекция, беседа, обучающее видео, практическое занятие (игра) квест- игры, день дублера	Опрос, наблюдение
8.	Музыкальные игры.	3	11	14	Лекция, обучающее видео, беседа, практическое занятие (игра)	Опрос, наблюдение
9.	Игровые программы	4	28	32	Лекция, видеолекция, беседа, обучающее видео, практическое занятие (игра) квест- игры, маршрутные игры, день дублера.	Опрос, наблюдение, тестирование
10.	Итоговые занятия «Игра-дело серьезное»	-	6	6	Аукцион идей (презентация игровых программ)	Наблюдение, взаимоконтроль (детское жюри)
	ИТОГО:	33, 5	110,5	144		

3. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ.

1. Вводное занятие (2 ч.)

Теория. Беседа-инструктаж по охране труда, пожарной безопасности, профилактике негативных ситуаций в общественных местах. Инструктаж по оказанию первой медицинской помощи пострадавшему. Правила внутреннего распорядка для учащихся ДДТ.

2. Игры на знакомство (10 часов)

Теория. Понятие игры. Цель игровой деятельности. Объяснение правил игр.

Практика. Игры на знакомство: «Снежный ком», «Великолепная Валерия», «Три факта», «Одеяло», «А я еду, а я тоже, а я заяц», «Мы идём в поход», «Я змея, змея, змея», «Дрозд», «Ритм», «Паровоз», «Я знаю пять имён», «Любимое занятие», «Суета сует», «Ветер дует в сторону...», «5 важных вещей», «Мяч по кругу», «Построиться по именам в алфавитном порядке», «Поздороваться за руку с максимальным количеством людей», «Имя - жест», «Знакомство», «Расскажи о себе», «Свидания», «Кораблик (для маленьких)», «БИП» «Творог» (Сосиска), «Любимое занятие», «Молекулы-хаос», «Часы», «Пара: мим и болтун», «Построения», «Шляпа», «Расскажи о себе», «Особенное знакомство», «Эмблема», «Здравствуйте!», «Забавная анкета», «Уличное знакомство», «Интервью», «Белка», «5 вещей», «3 слова о себе», «Кельтское колесо», «Такие разные времена», «Разрекламируй друга!», «У Лукоморья дуб зелёный», «Это - я», «Игра с газеткой», «Мячик», «Хоровод знакомства», «Ассоциации», «Найди похожего на тебя», «Печатная машинка».

3. Подвижные игры. Дворовые игры (26 часов)

Теория. Виды подвижных игр. Организация подвижных игр. Правила техники безопасности, проведение инструктажа. Правила игр. Способы формирования команд.

Практика. Разучивание игр: «Не пропусти мяч», «Лес, болото, озеро», «Цепочка», «Игра с мячом», «Пассажиры-билетики», «Быстро по кругу», «Попрыгунчики», «Волки и овцы», «Три, тринадцать, тридцать», «Змея», «Лежачая» змея», «Точки нажима», «Передача по кругу», «Перемена мест», «Рейс амебы», «Нагруженный», «Мины», «Удержи шарик на лету», «Прятки наоборот», «Горящий лес», «Салки-монетки», «Эстафеты», «Прогрессирующая эстафета», «Веселые старты», «Резиночка», «Классики». Составление игровых подборок.

4. Малоподвижные игры (10 часов)

Теория. Виды малоподвижных игр. Организация малоподвижных игр. Правила техники безопасности, проведение инструктажа. Правила игр. Способы формирования команд.

Практика. Разучивание игр: «Найди предмет» «Найди и промолчи» «Угадай по голосу», «Затейники», «Летает - не летает», «У кого мяч?», «Хлопки», «Сиамские близнецы», «Памятник», «Испорченный факс», «Зеркало», «UNO Junior», «Дженга», «Доббль», «Липкие хамелеоны», «Scrabble Junior», «Скоростные колпачки», «Монополия Junior», «Мемо».

5. Аттракционы (14 часов)

Теория. Виды аттракционов. Организация аттракционов. Использование аттракциона в игровой практике. Правила техники безопасности, проведение инструктажа. Правила игр.

Практика. Проведение аттракционов. Разучивание аттракционов: «Стаи рыбок», «Сорви шапку», «Лосяш», «Кто сильнее», «Водовозы», «Бумажная стрела», «Не сходя с ребра», «Сшибалочки», «Жонглеры», «Третий городок», «Капризна ноша», «Бездонная бочка», «Скользкая цель», «Мастера», «Поставь на место», «Кто больше», «Трудный переход», «Клоун», «Рыбалка», «Кольцеброс», «Дартс», составление игровых подборок.

6. Игры с эстрады (16 часов)

Теория. Понятия «эстрада», «словесное описание игры»; составление словесного описания игр, обучение приемам проведения и организации игр, составление программ из игр, заучивание игр. Место и формы проведения игр с эстрады.

Практика. Разучивание игр. Практическое применение игр: «В зоопарке у ворот», «У оленя дом большой», «Повар-булочка», «У таракашки», «Рыбка», «Я ракета», «Ипподром», «Снеговик», «Елочки-пенечки», «Мы повесим шарик», «Клэп-Снэп». Составление программы из игр, изученных ранее. Отработка навыков исполнения песенных игр и проведения игр с эстрады. Репетиционная работа, составление игровых подборок.

7. Игры на перемене (14 часов)

Теория. Организация игровых переменок. Составление игровых программ для игровой перемены.

Практика. Разучивание игр: «Светофор», «Смена номеров», «Хлопки», «Ручеек», «Сломанный телефон», «Кто это», «Путаница», «Длинный хвост», «Тропинка», «Западня», «Стоп», «Выставка», «Меткий», «Угадай», «Фанты», «Хомяк», «Конфета», «Куклы», «Золушка», «Великаны». Организация и проведение игр. Составление игровых подборок.

8. Музыкальные игры (14 часов)

Теория. Особенности проведения музыкальных игр, их виды и формы.

Практика. Разучивание и проведение игр: «Маленькие маэстро», «Замороженный танец», «Танец-маскарад», «Зоотанцы», «Музыкальный крокодил», «Что слышу, то и говорю», «Реклама», «Что это за звук?», «Музыкальное настроение». Составление игровых подборок.

9. Игровые программы (32 часа)

Теория. Знакомство с игровыми программами. Принципы составления игровых программ. Виды и технология разработки и проведения. Работа с литературой. Изучение типов программ (авторская, интеллектуальная, интерактивная, спортивная и т.д.); форм представления (народные формы: ярмарки, посиделки, гулянья, скоморошины и т.д.); исторически сложившиеся формы (балы-ассамблеи, маскарады, карнавалы, гостинные, салоны); подготовка, покупка призов, определение сроков, длительности дела, проведение рекламной кампании, подготовка музыкального сопровождения, выбор и работа с жюри, современные традиционные формы: КВН, Что? Где? Когда? Брейн-ринг, дискотека, стартинейджер, квиз и др.; производные формы: спектакль-игра, фестиваль-игра, концерт-игра, игра-экспедиция, игра-экскурсия, игра-акция, игра-аукцион). Изучение этапов подготовки к проведению игровой программы: целеполагание, выбор и разработка дела с учетом возраста, выбор и подготовка места проведения, подготовка реквизита, костюмов, привлечение спонсоров деление на команды (если конкурс), подготовка домашнего задания, выбор и подготовка ведущих.

Практика. Разработка, проведение и анализ различных видов и типов программ. Подбор реквизита, конкурсов, игровых моментов, концертных номеров; отработка навыков с учащимися, проведение разработанных программ для различных аудиторий.

10. Итоговые занятия (6 часов)

«Аукцион идей» (презентация игровых программ, разработанных подгруппами учащихся).

4. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Предметные результаты:

Учащиеся должны знать:

- основы анимационной деятельности;
- виды игр, игровых программ;
- правила разработки и проведения игровых и досуговых программ.

Учащиеся должны уметь:

- организовывать и проводить игры;

- взаимодействовать в процессе совместной деятельности, планировать и анализировать мероприятия, распределять роли;
- четко и грамотно говорить, уверенно держаться на сцене или площадке;
- работать в команде;
- работать с литературой по профилю и адаптировать игру согласно тематике игровой программы.

Метапредметные результаты (универсальные учебные действия)

Регулятивные УУД:

- определение и формулирование цели деятельности на занятии с помощью педагога;
- составление плана действий с помощью педагога;
- работа по предложенному плану;
- основы рефлексии на занятии;
- переживание ситуации успеха.

Познавательные УУД:

- умение отличать новое знание от уже известного с помощью педагога;
- первичное ориентирование в выборе источников информации для поиска нового знания;

Коммуникативные УУД:

- осознанное формулирование и высказывание своего мнения;
- уважение к мнению собеседника;
- умение работать парами переменного состава и в малых группах;
- основы согласования своих интересов и взглядов с мнением других учащихся в совместной деятельности.

Личностные результаты:

- любознательность, познавательная активность, фантазия;
- сформированы основы наглядно-образного мышления;
- сформировано произвольное и направленное внимание;
- сформировано дружелюбие, стремление к взаимопомощи и взаимоподдержке;
- сформировано знание и желание соблюдать нормы этики и этикета.

5. ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ

Формы аттестации (контроля) по каждому разделу программы представлены в учебном плане.

Таблица 3

Какие ЗУНы контролируются	Форма проведения	Сроки
Знать правила игр и уметь применять их на практике.	Конкурсно-игровая программа «Нескучные занятия». Игра	сентябрь
Навык организации проведения игры.	Творческая мастерская. Игра	ноябрь, февраль, март, май
Умение адаптировать выученные игры к определенным игровым программам	Практическое занятие Игра	ноябрь, февраль, май
Умение владеть аудиторией	Практическое занятие Традиционные мероприятия в учреждении, округе	в течение года

6. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Таблица 4

Низкий уровень	Средний уровень	Высокий уровень
Оценка предметных результатов		
<i>Учащиеся в основном усвоили:</i>	<i>Учащиеся в достаточной мере знают:</i>	<i>Учащиеся полностью представляют:</i>
- содержание знаниевого (знать) компонента предметных результатов		
<i>Учащиеся неуверенно или с помощью педагога могут</i>	<i>Учащиеся могут уверенно</i>	<i>Учащиеся могут свободно</i>
- содержание практического (уметь) компонента предметных результатов		
Оценка метапредметных результатов		
<i>Недостаточно развиты</i>	<i>В достаточной мере развиты</i>	<i>Уверенно развиты</i>
- содержание компонентов метапредметных результатов		
Оценка личностных результатов		
<i>Недостаточно развиты</i>	<i>В достаточной мере развиты</i>	<i>Уверенно развиты</i>
- содержание личностных результатов		

Для оценки результативности учебных занятий применяются следующие виды и формы контроля.

Таблица 5

Вид контроля	Форма контроля
Вводный контроль	Тестирование, тренинг
Текущий контроль (по итогам занятий)	Тренинг, тестирование, упражнение, игра
Итоговый контроль	Тестирование, игра

В конце каждого полугодия проводится промежуточная аттестация, выявляющая результативность обучения (беседа, наблюдение, тестирование).

Отслеживание личностного развития учащихся осуществляется методами наблюдения и собеседования.

Отслеживание личностного развития учащихся осуществляется методами наблюдения и собеседования.

7. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ (материально – техническое, методическое, кадровое обеспечение)

Таблица 6

№	Раздел программы	Материально-техническое обеспечение, оборудование, материалы	Методическое обеспечение
1.	Вводное занятие:	- кабинет, соответствующий требованиям СанПиН; - маркерная доска; - канцелярские товары (листы	- конспект занятия; - видеозаписи массовых мероприятий, проводимых в учреждении, округе, городе

		<p>бумаги формата А4, карандаши, ручки, маркеры);</p> <ul style="list-style-type: none"> - мячи; - секундомер 	<p>(http://домтворчестважд.рф/) https://www.youtube.com/watch?v=BamF8IM5uA0</p>
2.	Игры на знакомство	<ul style="list-style-type: none"> - кабинет, соответствующий требованиям СанПиН/актовый зал; - мячи; - секундомер; - ноутбук для просмотра и анализа видеоматериалов, презентаций; - мультимедийное оборудование, экран; - маркерная доска; - импровизированное дерево; - клейкие стикеры (в форме листочков); - различные мелкие предметы (мыльница, ручка, часы, галстук, мягкая игрушка и т. д.) 	<ul style="list-style-type: none"> - конспект занятия; - дидактические материалы; - видеотека, фонотека; - подборка игр; <p>https://orlenokvolga.ru/novosti/dlya-budushhih-vozhatyh-chast-2-igry-na-zna/</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=-WcrrdyG-BY</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=XXClcmtMM2g</p>
3.	Подвижные игры. Дворовые игры	<ul style="list-style-type: none"> - кабинет, соответствующий требованиям СанПиН/актовый зал; - микрофон, радиомикрофон; - мячи разного размера и из различных материалов, в том числе и надувные, гимнастические; - секундомер; - ноутбук для просмотра и анализа видеоматериалов, презентаций; - мультимедийное оборудование, экран; - скакалки; - кегли; - кольца; - бельевая резинка; - мел; - верёвка; - обручи; - воздушные шары; - канцелярские товары (листы бумаги формата А4, карандаши, ручки, маркеры) 	<ul style="list-style-type: none"> - конспект занятия; - дидактические материалы; - видеотека, фонотека; - подборка игр; <p>https://vk.com/wall-206892459_4</p> <p>https://vk.com/wall-206892459_7</p> <p>https://orlenokvolga.ru/novosti/dlya-budushhih-vozhatyh-chast-2-igry-na-zna/</p> <p>https://vk.com/wall-206892459_5</p> <p>https://vk.com/wall-206892459_6</p> <p>https://azbyka.ru/deti/sbornik-podvizhnyh-igr-dlya-detej#:~:text=Сборник%20подвижных%20игр%20для%20детей</p>
4.	Малоподвижные игры. Настольные игры.	<ul style="list-style-type: none"> - кабинет, соответствующий требованиям СанПиН/актовый зал; - мячи разного размера и из различных материалов, в том числе и надувные; - секундомер; - флажки; 	<ul style="list-style-type: none"> - конспект занятия; - дидактические материалы; - видеотека, фонотека; - подборка игр; <p>https://vk.com/club206892459?w=wall-206892459_17</p>

		<ul style="list-style-type: none"> - ноутбук для просмотра и анализа видеоматериалов, презентаций; - мультимедийное оборудование, экран; - маркерная доска; - канцелярские товары (листы бумаги формата А4, карандаши, ручки, маркеры); - настольные игры: «UNO Junior», «Дженга», «Доббль», «Липкие хамелеоны», «Scrabble Junior», «Скоростные колпачки», «Монополия Junior», «Мемо» 	<p>https://vk.com/wall-206892459_19</p> <p>https://vk.com/wall-206892459_26</p> <p>https://www.prodlenka.org/metodicheskie-razrabotki/434222-malopodvizhnye-igry</p> <p>https://infourok.ru/malopodvizhnie-igri-igri-v-pomeschenii-2720711.htmlhttps://lifehacker.ru/turbopages.org/lifehacker.ru/s/nastolnye-igry-dlya-detej/</p> <p>https://luckclub.ru/igry-peremena-nachalnoj-shkole-interesnye-podvizhnye-spokojnye-60-igr-dlya-peremen-nachalnaya-shkola#i</p>
5.	Игры-аттракционы.	<ul style="list-style-type: none"> - кабинет, соответствующий требованиям СанПиН/актовый зал; - мячи разного размера и из различных материалов, в том числе и надувные; - микрофон, радиомикрофон; - ноутбук для просмотра и анализа видеоматериалов, презентаций; - мультимедийное оборудование, экран; - маркерная доска; - аттракционы: «Клоун», «Рыбалка», «Кольцеброс», «Дартс»; - канат; - мешки; - материалы для изготовления реквизита: бумага, картон, пенопласт, поролон, клей, нитки; - кегли 	<ul style="list-style-type: none"> - конспект занятия; - дидактические материалы; - видеотека, фонотека; - подборка игр; <p>https://vk.com/wall-206892459_27</p>
6.	Игры с эстрады.	<ul style="list-style-type: none"> - кабинет, соответствующий требованиям СанПиН/актовый зал; - микрофон, радиомикрофон; - ноутбук для просмотра и анализа видеоматериалов, презентаций; - мультимедийное оборудование, экран; - канцелярские товары (листы бумаги формата А4, карандаши, ручки, маркеры) 	<ul style="list-style-type: none"> - конспект занятия; - дидактические материалы; - видеотека, фонотека; - подборка игр; <p>https://www.youtube.com/watch?v=EOiYnQnCgs</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=TI8XVDw9WmA</p>

			https://www.youtube.com/watch?v=fJHt-UbpZyA https://www.youtube.com/watch?v=9qu2TwyuJII
7.	Игры на переменках.	<ul style="list-style-type: none"> - кабинет, соответствующий требованиям СанПиН; - ноутбук для просмотра и анализа видеоматериалов, презентаций; - мультимедийное оборудование, экран; - мячи; - платочки; - веревочки; - бутафория (разнообразные шляпки, резиновые носы, усы, банты, очки и т.д.); - секундомер; - канцелярские товары (листы бумаги формата А4, карандаши ручки, маркеры) 	<ul style="list-style-type: none"> - конспект занятия; - дидактические материалы; - видеотека, фонотека; - подборка игр; https://vk.com/wall-206892459_32 https://vk.com/club206892459?w=wall-206892459_35 https://vk.com/club206892459?w=wall-206892459_43
8.	Музыкальные игры	<ul style="list-style-type: none"> - кабинет, соответствующий требованиям СанПиН/актовый зал; - микрофон, радиомикрофон; - бутафория (разнообразные шляпки, резиновые носы, усы, банты, очки и т.д.); - ноутбук для просмотра и анализа видеоматериалов, презентаций; - мультимедийное оборудование, экран 	<ul style="list-style-type: none"> - конспект занятия; - дидактические материалы; - видеотека, фонотека; - подборка игр; https://vk.com/wall-206892459_44 https://rosuchebnik.ru/material/10-veselykh-muzykalnykh-igr-dlya-shkolnikov/
9.	Игровые программы.	<ul style="list-style-type: none"> - кабинет, соответствующий требованиям СанПиН/актовый зал; - мячи; - бутафория (разнообразные шляпки, резиновые носы, усы, банты, очки и т.д.); - секундомер; - микрофон, радиомикрофон; - ноутбук для просмотра и анализа видеоматериалов, презентаций; - мультимедийное оборудование, экран; - маркерная доска; - костюмы; - канцелярские товары (листы бумаги формата А4, карандаши, ручки, маркеры) 	<ul style="list-style-type: none"> - конспект занятия; - дидактические материалы; - видеотека, фонотека; - подборка игр; https://www.youtube.com/watch?v=0iK1Y5AxsWY https://www.youtube.com/watch?v=thQOYa_W70I https://www.youtube.com/watch?v=LEES3ugNdcE&list=PL2ThWfG5Qlut-gpUr3oU82KRZD53n5jDL https://infourok.ru/osobennosti-rezhissuri-detskih-igrovih-programm-3050466.html

			http://romts.kultura-grv.ru/profiles/romts/upload/files/Издательская/2018/Методика%20и%20организация%20игровых%20программ.pdf https://docviewer.yandex.ru/view/113761038 https://pedkopilka.ru/blogs/blog80641/metodicheskaja-razrabotka-43198.html
10.	Итоговые занятия «Игра-дело серьезное»	<ul style="list-style-type: none"> - кабинет, соответствующий требованиям СанПиН (актовый зал); - бутафория (разнообразные шляпки, резиновые носы, усы, банты, очки и т.д.); - секундомер; - микрофон, радиомикрофон; - мячи разного размера и из различных материалов, в том числе и надувные; - флажки; - мультимедийное оборудование, экран; - маркерная доска; - костюмы; - скакалки; - кегли; - кольца; - бельевая резинка; - мел; - верёвка; - обручи; - воздушные шары; - аттракционы: «Клоун», «Рыбалка», «Кольцеброс», «Дартс»; - канат; - мешки; - платочки. 	https://www.youtube.com/watch?v=HcJtkXQkJUo

Кадровое обеспечение

- педагог дополнительного образования, удовлетворяющий требованиям Профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых», утвержденного приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 5 мая 2018 г. № 298н (зарегистрировано в Минюсте РФ 28 августа 2018 г.), владеющий знаниями и навыками в сфере (области) аниматорской деятельности, организации и проведения детских праздников.

8. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

В процессе обучения наиболее оптимальными являются занятия следующих типов: учебное занятие изучения и первичного закрепления новых знаний, учебное занятие закрепления знаний и способов деятельности, учебное занятие обобщения и систематизации знаний и способов деятельности, комбинированное целесообразность выбора которых зависит от поставленной педагогом дидактической цели. Учебное занятие изучения и первичного закрепления новых знаний включает следующие этапы:

- оргмомент,
 - актуализацию знаний и умений,
 - мотивацию,
 - целеполагание,
 - организацию восприятия и осмысления,
 - первичную проверку понимания,
 - организацию первичного закрепления,
 - рефлексию;
- учебное занятие закрепления знаний и способов деятельности включает следующие этапы:

- оргмомент,
- мотивацию,
- актуализацию знаний и способов действий,
- конструирование образца применения знаний в стандартной и измененной ситуациях,
- самостоятельное применение знаний,
- контроль и самоконтроль,
- коррекцию,
- рефлексию;

учебное занятие обобщения и систематизации знаний и способов деятельности включает следующие этапы:

- оргмомент,
- целеполагание,
- мотивацию,
- анализ содержания учебного материала,
- выделение главного в учебном материале,
- обобщение и систематизацию,
- рефлексию;

комбинированное занятие включает следующие этапы:

- оргмомент,
- актуализацию знаний и умений,
- работу по осмыслению и усвоению нового материала,
- работу по закреплению изложенного материала,
- работу по применению знаний на практике и формированию умений и навыков,
- рефлексию.

Формы занятий:

лекции, беседы, игры, квест-игры, маршрутные игры, дискуссии, интерактивные формы обучения, ассоциативные занятия, подготовка и организация совместных мероприятий (детские праздников, спортивно-развлекательных мероприятий и т.д.).

Включение в процесс обучения интерактивных методов («Карусель», «Работа в малых группах») позволяет повысить наглядность материала, обеспечить его доступность для учащихся с разным уровнем подготовки, привнести разнообразные занимательные задания, которые помогут оживить учебный процесс. Не менее эффективным методом является игра - обучение через действие, в процессе которого возникает очень важное внутриличностное

общение, в процессе которого ребенок открывает себя, демонстрирует свои способности. К примеру, игра подразумевает равноправие, но результат, тем не менее, зависит от самого игрока, уровня его подготовленности, способностей, выдержки, умений, характера. Это означает, что необходимо тщательно подойти к процессу организации и проведения игры, чтобы минимизировать моральные переживания игроков, не удовлетворенных результатом, создав ситуацию успеха, определяющую благоприятный эмоциональный фон, желание узнавать новое, развиваться. Кстати, совместные эмоциональные переживания способствуют укреплению межличностных отношений, развитию коммуникативных навыков, необходимых в различных сферах деятельности.

Активизации процесса эффективного обучения способствует также включение различных творческих заданий, которые помогают наполнить занятие творческим общением, формируя при этом основные компетенции, связанные с добыванием информации, ее переработкой и интерпретацией. Применение мультимедийных средств также обеспечивает высокий уровень наглядности и динамичности в процессе обучения. Их использование предполагает индивидуальное обращение к информационным каналам человека, обеспечивает взаимодействие между педагогом и учащимся на основе типов восприятия (визуальное, аудиальное, кинестетическое, дискретное). Обращение к информационным технологиям (использование интерактивных презентаций, учебных модулей, видеолекций) развивает их технические навыки, способствует налаживанию дистанционного взаимодействия между участниками образовательного процесса.

Во втором полугодии предусмотрено участие детей в Дне дублера. Учащиеся делятся на 3 группы по 5 человек и разрабатывают игровую программу для двух других подгрупп, составляют правила, очередность этапов, организуют проведение игрового процесса и подведение итогов. В конце мероприятия проводится анализ в формате круглого стола.

В процессе работы составляется фото-видеоотчет о проделанной работе, который размещается в официальной группе ВКонтакте.

Приобщение детей к массовым мероприятиям начинается уже с сентября. Первый традиционный праздник - День города (24 сентября). Задача учащихся - наблюдать за работой педагогов-организаторов, оказывая посильную помощь в проведении этапов. По мере изучения тем и приобретения опыта учащиеся подключаются к проведению традиционных массовых мероприятий (воспитательных, досугово-развлекательных и пр.), проводимых в учреждении, округе, городе, приуроченных к знаменательным и памятным датам, а также реализуемых в рамках городских воспитательных программ.

9. ЛИТЕРАТУРА ДЛЯ ПЕДАГОГА

1. А. Кугач, С. Турыгина. Сегодня праздник для всех! Сценарии и методика проведения массовых мероприятий, «Академия развития», Ярославль. 2015.
2. Веселые детские праздники: поделки, игры, грим, костюмы, декорации. «Арт-Родник», 2004.
3. Воспитание и развитие личности в социуме. Комплексно-целевая программа, Издательство «Арабеск», 2017.
4. Игры. Обучение, тренинг, досуг. Под редакцией В.В. Петрусинского, «Новая школа», Москва. 2018.
5. О.Н. Козак, Большая книга игр для детей. Азбука развлечений. «Издательство союз», Санкт-Петербург, 2019.
6. Панфилов В. Режиссеру праздника – об игре. М.: ВЦХТ («Я вхожу в мир искусств»), 2014.
7. Шамаков С. Досуговая педагогика. Екатеринбург, 2004.

ЛИТЕРАТУРА ДЛЯ ДЕТЕЙ И РОДИТЕЛЕЙ

1. Боб Лонж. Простые магические фокусы. М.: АСТ, 2016
2. В. Волина 1000 Игр с буквами и словами. М.: Аст-пресс, 2006
3. Г.С. Курбанов Развлечения на досуге. Ярославль.: Академия развития. 2017
4. Е. Черенкова Настольные игры для всей семьи. М.: Рипол классик, 2017
5. Л.В. Мищенко Тесты, кроссворды, загадки и развивающие задания для детей 8 – 10 лет. Ярославль: Академия развития. 2018
6. Патрикеев. Мозаика детского отдыха. Подвижные игры 1-4 классы. М.: Вако, 2017
7. Я.И. Перельман Фокусы и игры. М.: АСТ. 2018

Информационное обеспечение:

Интернет-ресурсы:

1. <https://orlenokvolga.ru/novosti/dlya-budushhih-vozhatyh-chast-2-igr-na-zna/>
2. <https://azbyka.ru/deti/sbornik-podvizhnyh-igr-dlya-detej#:~:text=Сборник%20подвижных%20игр%20для%20детей>
3. <https://www.prodlenka.org/metodicheskie-razrabotki/434222-malopodvizhnye-igr>
4. <https://infourok.ru/malopodvizhnie-igri-igri-v-pomeschenii-2720711.html>
5. <https://lifehacker-ru.turbopages.org/lifehacker.ru/s/nastolnye-igr-dlya-detej/>
6. <https://luckclub.ru/igr-peremena-nachalnoj-shkole-interesnye-podvizhnye-spokojnye-60-igr-dlya-peremen-nachalnaya-shkola#i>
7. nsportal.ru
8. <http://zakon.edu.ru/catalog>
9. dop-obrazovanie.com
10. Socobraz.ru/index.php

10. РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ВОСПИТАНИЯ
к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе
«Академия игры»

I. Пояснительная записка

Цель: создание воспитательно-образовательной среды, обеспечивающей благоприятные условия для развития индивидуальных способностей учащихся, формирования социально активной, творческой, нравственно и физически здоровой личности, ее успешного социального становления.

Задачи:

- развивать морально-нравственные качества учащихся: честность; доброту; совестливость; ответственность, чувство долга;
- развивать волевые качества учащихся: самостоятельность; дисциплинированность; инициативность; организованность;
- воспитывать стремление к самообразованию, саморазвитию, самовоспитанию;
- приобщать учащихся к экологической и социальной культуре, здоровому образу жизни;
- воспитывать доброе отношение к родителям, окружающим людям, сверстникам;
- воспитывать добросовестное отношение к своим обязанностям, самому себе, поручениям.
- развивать систему отношений в коллективе через разнообразные формы активной социальной деятельности.

2.2. Работа с родителями

Основная цель работы с родителями - создание психолого-педагогических условий, единой гуманной, доброжелательной воспитательной среды.

Работа с родителями включает в себя комплекс мероприятий:

- *анкетирование, диагностика* (тесты, анкеты) проводятся для выяснения запросов родителей, удовлетворенности работой педагога, объединения;
- *просветительская работа* предполагает ведение странички на сайте организации дополнительного образования, группы в социальной сети ВКонтакте;
- *демонстрация наглядной информации* (творческие работы учащихся);
- *родительские собрания* организуются с целью обсуждения и решения насущных проблем, возникающих вследствие особенностей возраста детей, их отношений друг с другом и т.д.

III. Прогнозируемые результаты

В качестве результативности выполнения программы воспитательной работы рассматриваются следующие критерии:

- приобретение учащимися социальных знаний об общественных нормах;
- получение опыта переживания и позитивного отношения к базовым ценностям общества;
- активизация интеллектуальных и эстетических потребностей;
- развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки;
- развитие этических чувств, доброжелательности;
- развитие навыков сотрудничества с взрослыми и сверстниками;
- сплочение группы, уважение друг к другу и взаимопонимание;
- снятие тревожности и развитие уверенности в своих силах;
- повышение уровня познавательного интереса, расширение их кругозора.

II. Организация воспитательного процесса

2.1. Основными направлениями деятельности воспитательной работы в учреждении являются:

Таблица 7

№ п/п	Наименование направления	Содержание
1.	«Красота спасет мир»	развитие эстетического вкуса, творческих способностей посредством приобщения к выдающимся художественным ценностям отечественной и мировой культуры; обогащение духовного мира детей средствами искусства и непосредственного участия в творческой деятельности
2.	«Здоровый я – здоровая страна!»	пропаганда здорового образа жизни, изменение отношения к вредным привычкам, формирование личной ответственности за свое поведение
3.	«Земля у нас одна»	воспитание бережного отношения к природе как одной из главных жизненных и нравственно-эстетических ценностей, экологически целесообразного поведения и деятельности, настойчивого стремления к активной охране и восстановлению окружающей природной среды
4.	«Человек – это звучит гордо»	духовно-нравственное развитие и воспитание учащихся как основы развития гражданского общества
5.	«Моя Родина - Россия»	формирование личности гражданина и патриота России с присущими ему ценностями, взглядами, ориентациями, установками, мотивами деятельности и поведения
6.	«Моя семья – моя крепость»	способствовать возрождению семьи, основанной на любви, нравственности, взаимном уважении всех ее членов
7.	«Праздник детства»	организация развивающего содержательного досуга учащихся в соответствии с их запросами и возрастными особенностями, формирование активной жизненной позиции
8.	«Ура, каникулы!»	обеспечение оздоровления и занятости детей во время каникул, формирование творческой, самоопределяющейся, саморазвивающейся личности)
9.	Самоуправление	организация мероприятий, направленных на развитие ученического самоуправления

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

Календарный учебный график

реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы
«Академия игры» на 2022-2023 учебный год

Таблица 8

Начало учебного года	Окончание учебного года	Количество учебных недель	Праздничные дни	Количество учебных часов/занятий	Даты промежуточной аттестации (1 полугодие)	Даты итогового контроля (промежуточной аттестации) (2 полугодие)
10.09	25.05	36	1-8 января, 23 февраля, 8 марта, 1 мая 9 мая, 12 июня, 4 ноября, 31 декабря	144	12.12.22- 21.12.22	11.05.23- 21.05.23
Место проведения занятий	МБУДО «Дом детского творчества Железнодорожного округа»					
Расписание занятий						
Группа/ Год обучения	1 группа					
Дни недели/ время занятий	Вторник, 18:30-20:10					
	Четверг, 16:10-17:50					

Календарный учебный план

Таблица 9

№	Дата	Темы занятий (теория/формы занятий)	Кол-во часов	Практические занятия, формы занятий/формы контроля (в т.ч. самостоятельная работа)	Кол-во часов	Общее кол-во часов
Вводное занятие (2ч.,1 занятие)						
1.	Сентябрь	Инструктаж по ТБ. Программные задачи на учебный год. Знакомство с правилами внутреннего распорядка для учащихся. Беседа.	2			2
Раздел 2 «Игры на знакомство» (10ч., 5 занятий)						
2.		Понятие игры – лекция. Цель игровой деятельности – беседа.	2			2
3.		Игры на знакомство. Обучающее видео.	2			2
4.				Изучение и отработка правил игр на знакомство	2	2
5.				Изучение и отработка правил игр на знакомство	2	2
6.				Анализ изученных игр	2	2
Раздел 3 «Подвижные игры. Дворовые игры» (26ч., 13 занятий)						
	Октябрь (18 ч) 9 занятий					
7.		Правила безопасного проведения подвижных и дворовых игр. Видеолекция Цели подвижных игр. Беседа.	2			2
8.		Виды правила и организация подвижных игр. Лекция.	2			2
9.				Изучение и отработка правил подвижных игр для детей дошкольного возраста.	2	2
10.				Изучение и отработка правил подвижных игр для детей младшего школьного возраста.	2	2

11.				Изучение и отработка правил подвижных игр для детей среднего школьного возраста.	2	2
12.				Изучение и отработка правил подвижных игр для детей старшего школьного возраста.	2	2
13.				Самостоятельная работа по подготовке игровой подборки дворовых игр.	2	2
14.		Дворовые игры. Вариации, правила, места проведения. Видеолекция, беседа.	2			2
15.				Изучение и отработка правил дворовых игр для детей дошкольного возраста.	2	2
16.	Ноябрь (18 ч) 9 занятий			Изучение и отработка правил дворовых игр для детей младшего школьного возраста.	2	2
17.				Изучение и отработка правил дворовых игр для детей среднего школьного возраста.	2	2
18.				Изучение и отработка правил дворовых игр для детей старшего школьного возраста.	2	2
19.				Самостоятельная работа по подготовке игровой подборки «Играем во дворе»	2	2
Раздел 4 «Малоподвижные игры. Настольные игры» (10ч., 5 занятий)						
20.		Малоподвижные игры и их виды. Лекция. Способы формирования команд. Беседа.	2			2
21.		Организация малоподвижных игр. Видеолекция.	1	Организация игрового процесса в малоподвижных играх	1	2
22.				Изучение и отработка правил настольных игр для детей дошкольного возраста и младшего школьного возраста	2	2
23.				Изучение и отработка правил настольных игр для детей среднего и старшего школьного возраста.	2	2
24.				День дублера	2	2

Декабрь		Раздел 5 «Игры-аттракционы» (14ч., 7 занятий)				
25.		Что такое игры-аттракционы? Лекция.	1	Знакомство с аттракционами	1	2
26.		Где играть и что нам понадобится. Беседа	1	Знакомство с аттракционами	1	2
27.		Давай организуем игры-аттракционы. Видеолекция. Обучающие видео.	1	Играем сами	1	2
28.				Изучение и отработка правил настольных игр для детей дошкольного возраста и младшего школьного возраста	2	2
29.				Изучение и отработка правил настольных игр для детей среднего школьного возраста.	2	2
30.				Изучение и отработка правил настольных игр для детей старшего школьного возраста.	2	2
31.				День дублера. Анализ.	2	2
		Раздел 6 «Игры с эстрады» (16ч., 8 занятий)				
32.		Эстрада каждому рада. Лекция.	2			2
33.	Январь (12 часов) 6 занятий	Играют все! Обучающие видео.	2			2
34.		Веселимся вместе! Как заинтересовать аудиторию. Беседа.	2			2
35.				Изучение и отработка игр с эстрады.	2	2
36.				Изучение и отработка игр с эстрады.	2	2
37.				Изучение и отработка игр с эстрады.	2	2
38.				Самостоятельная работа по составлению игровой подборки игр с эстрады.	2	2
39.				Анализ игровых программ.	2	2
		Раздел 7 «Игры на переменках» (14ч., 7 занятий)				
40.		Как играть на перемене? Лекция.	1	Попробуй поиграй.	1	2

41.		Не нарушай процесс обучения! Беседа.	1	Игра – это отдых!	1	2
42.		Видеолекция	0,5	Изучение и отработка правил игр на переменах для детей младшего школьного возраста.	1,5	2
43.				Изучение и отработка правил игр на переменах для детей среднего школьного возраста	2	2
44.				Изучение и отработка правил игр на перемене для детей старшего школьного возраста.	2	2
45.				День дублера. Самостоятельная работа по составлению и проведению игровой подборки.	2	2
46.				Анализ игровой подборки.	2	2
Раздел 8 «Музыкальные игры» (14ч., 7 занятий)						
47.		Очень музыкально! Лекция.	2			2
48.		Шумно – весело! Обучающее видео, беседа.	1	Изучение и отработка музыкальных игр.	1	2
49.				Изучение и отработка музыкальных игр.	2	2
50.				Изучение и отработка музыкальных игр.	2	2
51.				Изучение и отработка музыкальных игр.	2	2
52.				Самостоятельная работа по составлению игровой подборки.	2	2
53.				Анализ игровой подборки.	2	2
Раздел 9 «Игровые программы» (32ч., 16 занятий)						
54.		Давайте поиграем. Лекция.	1	Играем сами.	1	2
55.		Играть надо с умом! Видеолекция.	1	Играем сами.	1	2
56.		Вот это интересно. Беседа.	1	Играем сами.	1	2
57.		Сбалансированная игровая программа. Лекция.	1	Играем сами.	1	2
58.				День дублера.	2	2
59.				Самостоятельная работа по составлению игровой программы для детей дошкольного возраста.	2	2

			Анализ игровой программы.		
60.			Составление игровой программы для детей младшего школьного возраста.	2	2
61.			Самостоятельная работа по составлению игровой программы для детей младшего школьного возраста. Анализ игровой программы.	2	2
62.			Составление игровой программы для детей среднего школьного возраста.	2	2
63.			Самостоятельная работа по составлению игровой программы для детей среднего школьного возраста. Анализ игровой программы.	2	2
64.			Составление игровой программы для детей старшего школьного возраста.	2	2
65.			Самостоятельная работа по составлению игровой программы для детей старшего школьного возраста. Анализ игровой программы.	2	2
66.			Составление игровой программы для детей разных возрастов.	2	2
67.			Самостоятельная работа по составлению игровой программы для детей разных возрастов.	2	2
68.			Самостоятельная работа по составлению игровой программы для детей разных возрастов. Анализ игровой программы.	2	2
69.			День дублера. Анализ.	2	2
Раздел 10. Итоговые занятия «Игра-дело серьезное» (бч., 3 занятия)					
70.			Презентация игровых программ.	2	2
71.			Презентация игровых программ.	2	2
72.			Презентация игровых программ.	2	2
		Итого:			144

**Итоговая таблица результатов освоения и выполнения
дополнительной общеразвивающей программы «Академия игры»
..... год обучения, группа...**

Таблица 11

№ п/ п	ФИ ребенка	Форма проведения аттестации	Уровень освоения программы (чел./%)		
			Высокий	Средний	Низкий
1.					
2.					
	Среднее значение по д/о				

МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ**ИГРЫ НА ЗНАКОМСТВО**

«**Великолепная Валерия**» Участники встают в круг. Первый участник называет свое имя и прилагательное, характеризующее его (игрока) и начинающееся с той же буквы, что и его имя. Например, Великолепная Валерия, Интересный Игорь и т. д. Второй участник называет словосочетание первого и говорит свое. Третий же участник называет словосочетания первых двух игроков и так до тех пор, пока последний участник не назовет свое имя.

«**Снежный ком**» Участники берутся за руки, образуя круг. Начинает игру первый игрок, называя свое имя. Второй участник по кругу повторяет имя первого участника и говорит свое. Третий участник повторяет имена первых двух и называет свое имя. И так игра длится до тех пор, пока последний человек не назовет все имена, включая свое.

«**Три факта**» Каждый участник сообщает группе свое имя и три факта о себе. Один из них является реальным, а два других - вымышленными. Задача остальных участников - определить, какой именно из представленных фактов соответствует действительности (участникам предлагается поочередно проголосовать за истинность каждого из фактов). Потом участник, который представлялся, раскрывает истину: говорит, какой из приведенных фактов реален [1].

«**Одеяло**» Участники делятся на две команды, располагаясь, друг напротив друга. Между ними натянуто одеяло. С каждой команды по одному человеку подсаживаются ближе к одеялу. Как только одеяло опускают, необходимо успеть произнести имя того, кто сидит напротив. Кто быстрее назвал - забирает к себе в команду игрока. Побеждает та команда, которая "перетянет" к себе больше игроков, т. е. та команда, которая знает больше имён.

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

«**Мы идём в поход**» Участники встают в круг. Начинает игру первый участник, называя своё имя и предмет, который он берёт с собой в поход. Ведущий начинает: " Меня зовут Катя, я беру с собой калачи". Всем участникам необходимо догадаться о том, что предмет должен начинаться с той же буквы, с какой и имя. Кто догадался, того ведущий берёт в поход. И так до тех пор, пока все не скажут правильно.

«**Я змея, змея, змея**» Участники стоят в круге, через одного - мальчик, девочка. Начинает ведущий, подходя к кому-нибудь со словами: " Я змея, змея, змея, хочешь быть моим хвостом?". Если ответ положительный, то спрашиваемый проползает под ногами ведущего, знакомится и своей правой рукой берёт левую руку спрашиваемого через ноги. В случае отрицательного ответа звучит фраза: " А придётся!", и идёт сцепление. Таким

образом, с каждым разом змея всё больше и больше увеличивается. Игра продолжается до тех пор, пока все участники не присоединятся друг к другу.

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

«Ритм» Участники стоят в кругу. Все вместе делают два хлопка по коленкам, щелчок пальцами правой руки, щелчок пальцами левой руки, два хлопка и т. д. Желательно, чтобы начинал ведущий. Итак, при щелчке пальцами правой и левой руки ведущий произносит «Привет, я <имя>», затем два хлопка, после этого при щелчке пальцами правой руки произносит «Привет», а при щелчке пальцами левой руки - имя одного из участников. Тот игрок, чьё имя назвали, сначала здоровается с тем, кто назвал его имя, а при следующих щелчках называет имя другого участника из круга. Например: щелчок/Привет, щелчок/я Оля, два хлопка, щелчок/привет, щелчок/Игорь, Игорь: щелчок/привет, щелчок/Оля, два хлопка, щелчок/привет, щелчок/Света, и т. д. Кто не успел - тот " прошляпил".

«Паровоз» Участники стоят в кругу. Ведущий подходит к любому игроку и говорит: "Привет, я - паровоз. Как тебя зовут?" Участник называет своё имя, " паровоз" повторяет. Важно повторять с той же интонацией, с какой произнёс участник. Кто представился, присоединяется к паровозу. Игра продолжается до тех пор, пока все участники не присоединятся друг к другу.

«Я знаю пять имён» Участники стоят в кругу - мальчик, девочка. По очереди каждый игрок называет 5 имён мальчиков и 5 имён девочек своего отряда, начиная с фразы: " Я знаю 5 имён..."

«Любимое занятие» Все участники сидят в кругу на стульях. Ведущий в центре, он произносит некую характеристику (например, кто любит танцевать, кто играет на гитаре, кто любит мороженое и др.), относящиеся её к себе игроки должны поменяться местами. Если ведущий первым занимает свободный стул, то игрок без стула становится ведущим.

«Суета сует» Всем участникам раздаются карточки, которые разделены на 9-16 клеточек. В каждой клеточке записано задание. Суть одна: записать в клеточку имя человека, который (тут открывается простор для фантазии) любит рыбу, держит дома собаку, любит звёзды... Чем неожиданней будет задание, тем лучше. Можно заложить в эту карточку то, что нужно вам. Например, выявить любителей рисования, пения, игры на гитаре и т. д. Побеждает тот, кто быстрее и точнее соберёт имена.

«Ветер дует в сторону...» Играющие становятся в круг. Ведущий говорит: «Ветер дует в сторону...» (пример: того у кого есть брат) – те играющие, к которым относится высказывание ведущего (те у кого есть братья) – должны встать в круг.

«5 важных вещей» Выполняется в парах. Пары расходятся на пять минут и молча жестами показывают друг другу пять самых важных для себя вещей. А затем пара жестами

представляет друг друга кругу. Возможны варианты: пять самых страшных для меня вещей, самых неприятных и т.п.

«Мяч по кругу» Все сидят в кругу. У первого игрока в руках мяч. Он называет чье-либо имя и кидает этому человеку мячик. Поймавший мяч должен назвать другое имя и кинуть ему мяч. Так до тех пор, пока не будет обойден весь круг, причем мяч должен побывать у каждого только один раз.

«Построиться по именам в алфавитном порядке». Хорошо при первой встрече.

«Поздороваться за руку с максимальным количеством людей» Каждый должен за определенное время (1-3 мин.) успеть поздороваться за руку с максимальным количеством людей. Внимание участников фиксируется на том, что руку надо пожимать доброжелательно, глядя в глаза человеку. Вариант: обязательно называть свое имя. Можно оговорить то, что необходимо подсчитать количество людей, с которыми ты поздоровался. Тогда по завершении упражнения ведущий спрашивает: "Кто поздоровался больше, чем с 10 людьми? А больше чем с 20?" Выявляются несколько лучших.

«Имя - жест» Участники игры, по очереди, называют свою имя, но сопровождают характерным для себя жестом, движением (присесть, лечь, все на что хватит фантазии), затем все хором называют имя участника игры и повторяют его жест.

«Знакомство» Ведущий. Сейчас мы с вами познакомимся. Меня зовут А вот вас собралось очень много, поэтому сделаем так: я буду называть имена мальчиков и девочек и давать им задания. Если вы услышали свое имя, быстро и дружно выполняйте команду. Попробуем.

- Ну-ка, Саши, Лены, Оли, - покажись! (Ребята поднимаются со своих мест). - Ну-ка, Миши и Марины, - улыбнись! Эй, Алеши и Андрюши, - поклонись! Возможные команды: отзовись, наклонись, причешись, потянись, повернись, распрямись, растягнись, почешись и т.д.

Ведущий. А сейчас давайте знакомиться так, как это делают животные.

- Чьи имена начинаются с буквы «М» - будут мычать;
- Чьи имена начинаются с буквы «Р» - рычать;
- «С» - свистеть;
- «Б» - блеять;
- «К» - кудахтать;
- «О» - орлами летать;
- «А» - будут антилопами с изогнутыми рогами (показывают рога над головой);
- «И» - извиваться, как змеи и т.д.

«Расскажи о себе» Играющие разбиваются по парам и в течение определенного времени (около 30 сек.) рассказывают о себе своему напарнику. Затем по одному человеку из пары садятся лицом в круг, а за их спинами становятся напарники, которые за определенное время (около 15 сек.) должны рассказать от своего лица то, что они только что услышали от напарника. Потом напарники меняются местами.

«Свидания» Каждому участнику игры выдается листок и ручка. На этом листке пишется время по часам в столбик: 00:00, 01:00, 02:00, ..., 23:00. После этого дается время, чтобы участники назначили друг другу свидание в определенное время. При назначении

свидания напротив определенного времени прописывается имя человека, которому было назначено свидание. В одно время можно назначить свидание только одному человеку, если группа достаточно большая, то свидание одному человеку можно назначать только один раз. Как только все участники распишут на своих листах свидания по всем часам, ведущий объявляет время и тему разговора (например, «Сейчас 03:00 и тема разговора «Моя мечта»). Во время свидания пары участников должны поговорить друг с другом на заданную тему. Темы разговоров должны быть подобраны так, чтобы максимально познакомить детей. Свидание длится 1-2 минуты. После этого объявляется следующее время и следующая тема разговора, и новые пары участников встречаются на следующем свидании.

«Кораблик (для маленьких)» Всем выдаются кораблики, и каждый по очереди рассказывает о себе, как о кораблике («Мой кораблик зовут “Ксюша”, он любит читать книги о путешествиях...») Маленьким детям легче рассказывать о каком-либо предмете, чем о себе. Таким образом, вы можете получить гораздо больше информации.

«БИП» Необходимо иметь стулья и шарф (повязка на глаза). Играющие рассаживаются в круг. Водящий с завязанными глазами ходит внутри круга, периодически садясь к играющим на колени. Его задача – угадать, к кому он сел. Садиться надо спиной к играющему, так, как будто садишься на стул, ошупывать руками не разрешается. Зато тот, к кому водящий присел на колени, должен произнести: «БИП», желательно не своим голосом, чтобы его не узнали. Если водящий угадал имя обладателя коленок, то они меняются местами.

«Творог» (Сосиска) Все стоят в помещении и идут медленно и осторожно спиной друг к другу. Если кто-то встречается (натывается), то они, оставаясь в таком положении, широко расставляют ноги и, наклоняясь, приветствуют друг друга рукопожатием, произнося при этом «Сосиска» (Творог). Потом они продолжают свое движение.

«Любимое занятие» Все встают в круг. Начинает ведущий. Он говорит, например, «Я люблю петь» и показывает действие. Тот, кто тоже любит петь начинает показывать это же. Следующий придумывает своё действие, и так у многих к концу круга накапливается масса разных дел.

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

«Часы» Необходимо иметь листы бумаги с изображением больших часов на каждого члена группы, ручки, 14 тем разговора, заготовленных заранее. Ведущий раздает каждому участнику часы. Дается несколько минут, чтобы все назначили друг другу встречи на определенное время и записали имя своего товарища напротив определенного времени. Нельзя встречаться с одним человеком 2 раза. Все показывают часы с заполненными делениями. Ведущий объявляет: "Сейчас час дня и в час дня мы говорим о том, какую музыку мы любим. У вас есть 3 минуты". Ребята находят человека, с которым у них назначена встреча на час и болтают с ним о музыке. "А теперь 2 часа. И мы говорим о том, как вчера мы собирались в лагерь и что нам сказали родные на прощанье", и т.д.

«Пара: мим и болтун» Все сидят в кругу, выбираются двое из отряда. Каждый по очереди пытается рассказать о себе основное, только во время рассказа он может лишь

показывать жесты - он мим. А другой, его напарник, пытается интерпретировать жесты. Получается весело и познавательно. Потом они меняются местами.

«Построения» Ведущий предлагает построиться участникам по цвету глаз (от самых светлых до темных); по числам и месяцам рождения от 1 января до 31 декабря; в алфавитном порядке по первым буквам полных имен и т. д. Для усложнения задания можно устраивать построения в полной тишине

«Шляпа» Участники стоят в кругу. Все вместе делают два хлопка, щелчок пальцами правой руки, щелчок пальцами левой руки, два хлопка и т. д. Желательно, чтобы начинал ведущий. И так, при щелчке пальцами правой и левой руки ведущий произносит свое имя, затем два хлопка, после этого при щелчке пальцами правой руки произносит свое имя, а при щелчке пальцами левой руки - имя одного из участников. Тот игрок, чье имя назвали, повторяет то же самое. Например, Оля, Оля, два хлопка, Оля, Игорь, Игорь, Игорь, два хлопка, Игорь, Света, и т. д. Кто не успел - тот «прошляпил».

«Расскажи о себе» Играющие разбиваются по парам и в течение определенного времени (около 30 сек.) рассказывают о себе своему напарнику. Затем по одному человеку из пары садятся лицом в круг, а за их спинами становятся напарники, которые за определенное время (около 15 сек.) должны рассказать от своего лица то, что они только что услышали от напарника. Потом напарники меняются местами.

«Особенное знакомство» Каждому участнику дается (30-60 секунд), чтобы рассказать о себе, но делать он это будет особенным образом. Например, рассказать о себе без использования буквы А, рассказывая о себе и танцевать. Как еще один вариант: можно раздать ребятам различные предметы (мыльница, ручка, часы, галстук, мягкая игрушка и т. д.). И они, используя их должны будут оригинально рассказать о себе.

«Эмблема» Каждому участнику предлагается придумать и нарисовать свою эмблему, свой собственный значок, а затем рассказать о том, что отражает его эмблема. Так автор кратко знакомит остальных участников с собой, со своими увлечениями, чертами характера. В дальнейшем эмблемы оформляются в виде визиток, значков и прикрепляют к одежде.

«Здравствуйте!» Участники становятся в круг. Командор предлагает поздороваться со своими соседями способом, принятым в некоторых странах. При этом командор называет страну и форму приветствия:

В РОССИИ принято пожимать друг другу руки.

В ИТАЛИИ горячо обниматься.

В БРАЗИЛИИ хлопать друг друга по плечу.

В ЗИМБАБВЕ трутся спинами.

В МАКЕДОНИИ здороваются локтями.

В НИКАРАГУА приветствуют друг друга плечами.

У АВСТРАЛИЙСКИХ АБОРИГЕНОВ принято тройное приветствие: хлопнуть по ладоням, подпрыгнуть, толкнуть бедром.

Данная игра дает возможность снять эмоциональное напряжение и в веселой форме расположить участников к дальнейшему знакомству и общению.

«Забавная анкета» Ведущий задает вопросы, если ребята себя узнают, то выполняют то, о чем попросит ведущий.

1. Чей рост превышает один метр пятьдесят сантиметров...

Скажите: «Я – КИНКОНГ!»

2. Кто родился в мае...

Возьмите себе кого-нибудь в пару и станцуйте.

3. У кого синие глаза...

Подмигните нам три раза

4. У кого есть брат...

Щелкните три раза.

Кто любит кошек...

Промяукайте громко.

6. У кого есть в одежде красный цвет...

Скажите соседу справа: «У вас чудная прическа»

Кто хоть раз в своей жизни курил...

Скажите: «Я это оспариваю»

А кто не переносит дыма от сигарет...

Скажите: «Курение вредит вашему здоровью».

«Уличное знакомство» Все участники игры разбиваются на пары. Задача одного из участников пары: познакомиться со вторым, абсолютно незнакомым ему человеком. Для этого он применяет максимум усилий, всю свою находчивость. Нужно узнать имя и любимое занятие. 2-ой игрок пытается уйти от знакомства, не сказав ни одного грубого слова. В конце игры участники делятся своими впечатлениями и определяют наиболее успешного «обольстителя» и самого несговорчивого «незнакомца».

«Интервью» Участник должен честно ответить на предыдущий вопрос. Потом задать вопрос следующему участнику. Думать над вопросом можно не более 5 секунд. И т.д. по кругу... Эта игра может проводиться как свободное интервьюирование всеми участниками друг друга. Если ведущий чувствует, что атмосфера в отряде пока напряженная, то можно воспользоваться следующим приемом: на спине каждого участника крепится лист бумаги, на котором друг другу ребята пишут вопросы в течение отведенного времени. Потом листы снимаются, все садятся в круг и по очереди отвечают на вопросы, написанные на листах.

«Найди свое имя» Каждый участник пишет на трех листочках свое имя, сворачивает их и отдает водителю. Он их перетасовывает, и дети дочитают их в случайном порядке. Цель игры собрать все карточки со своим именем, продемонстрировав свою умелость и таланты.

«Белка» На полу отмечаются две линии друг напротив друга, люди распределяются произвольно вдоль линий. Вводная: ведущий называет какие-то характеристики, например, «Пусть справа окажутся те, кто любит эстрадную музыку, а слева — те, кто любит классику» (варианты – имена, фильмы и так далее). Участники должны быстро, не столкнувшись перебежать на ту линию, которая им подходит. Если не подходит ни та, ни другая – останавливаются в центре. Если столкнулись – ведущий выбирает нового воду и все продолжается.

«5 вещей» Выполняется в парах. Пары расходятся на пять минут и молча жестами показывают друг другу пять самых важных для себя вещей. Затем пара рассказывает о себе то, что поняла. При этом первый человек рассказывает о втором, а второй о первом. (Варианты: цели на тренинг, пять самых страшных для меня вещей, самых любимых и т.п.)

«**3 слова о себе**» Каждому участнику предлагается описать себя тремя словами. Имя за слово не считается.

«**Кельтское колесо**» Есть люди дела, есть любители порядка, есть люди творчества, а есть те, кто любит теплые отношения и комфорт. В форме якобы кельтской легенды участникам предлагается отнести себя к тому или иному типу, сделать рекламу своих особенностей и задуматься о развитии других, дополняющих этому типу качеств.

«**Такие разные времена**» Участникам предлагается встречаться и здороваться под разную музыку, в разном настроении, в разном стиле, как будто люди из разных культур и эпох.

«**Разрекламируй друга!**» В парах. Люди знакомятся друг с другом, узнают лучшие качества друг друга и должны наилучшим образом представить своего партнера, сделать ему рекламу перед всей группой! Игра имеет много вариантов

«**У Лукоморья дуб зелёный**» Оборудование: дерево, к которому прикреплены листья: на листьях написаны имена детей. Ход игры: 1-ая часть. Ведущий отрывает лист, читает имя, написанное на нем, вызывает ребенка с этим именем. Вызванный ребенок выходит и срывает следующий листок с дерева и т.д.

2-ая часть игры. Ведущий раздает листья с именами детей в беспорядке. Задание: выменять у игроков листочек со своим именем, подбежать к дереву, прикрепить лист, назвав свое имя. Выигрывает тот, кто быстрее других.

«**Это - я**» Игроки становятся в круг. Ведущий, стоящий в центре, называет два имени (одно женское, второе мужское). Игроки, чьи имена назвали, кричат: «это-Я» и меняются местами. Задача ведущего: занять освободившееся место. Тот, кто не успел занять свободное место, становится ведущим, если из двух названных имен есть только один человек с таким именем, он кричит «Это-Я» и остается на месте.

«**Игра с газеткой**» Все встают в круг, водящий в центр круга. Участники придумывают необидную рифму к своему имени, например, Юлька - свистулька, и т.д. Водящий подбегает с газеткой к любому участнику и замахивается над его головой, считая до трех. Если за это время участник не вспомнил ни одного имя+прозвище, то он получает газеткой по лбу и остается водить.

«**Мячик**» Ведущий держит в руках мяч и говорит: Разноцветный мячик По дорожке скачет, По дорожке, по тропинке, От березки до осинки, От осинки - поворот – Прямо к САШЕ в огород! (имя одного из играющих). С последними словами ведущий бросает мяч вверх. Участники, чье имя было названо, должны поймать мячик. Тот, кто поймал, становится ведущим. Если названо имя участника, которого нет в игре, то мяч ловит ведущий и делает следующий бросок.

«**Хоровод знакомства**» Все участники, взявшись за руки, водят хоровод со словами: «Мы по кругу ходим, ходим, познакомиться хотим. Стоят лишь те, кого зовут СЕРЕЖИ (имя одного из играющих). Ну, а мы с Вами – сидим». После этих слов участники, чье имя было названо, остаются стоять, а остальные приседают.

«**Ассоциации**» Мяч перекидывается в кругу (произвольно) и каждый у кого в руках мяч, называет слово. Тот, кому перекинули называет слово- ассоциацию к сказанному

предыдущим участником. Может быть задана тема для ассоциаций. Игра может быть переходом от одной темы к другой.

«Найди похожего на тебя» Каждому участнику игры выдается небольшой листок и ручка, на котором необходимо в столбик записать ответы на 10 вопросов: «год рождения», «знак зодиака», «цвет волос», «цвет глаз», «рост», «любимый день недели», «любимое занятие», «любимый фильм», и т.п. Задача участников собрать подписи других, имеющих что-либо общее с его ответами за ограниченное время.

«Печатная машинка» Данная игра направлена на закрепление знакомства, поэтому перед началом игры каждый сидящий (стоящий) в кругу напоминает всем свое имя. Все участники игры становятся механизмами одной «печатной машинки», руки и ноги которых - клавиши на этой машинке. Все стоят или сидят в кругу и делают одновременно синхронно и ритмично движения: щелчок одной рукой, щелчок другой и два хлопка по коленкам. Когда делают щелчок правой рукой - говорят свое имя, когда левой - имя любого человека из круга, а на два удара по коленкам - все молчат (так как это пробел). Итак, от одного человека до другого мы начинаем печатать имена всех присутствующих. «Печатная машинка» ломается, т. е, участник выходит из игры, если сбивается с ритма, если сначала называет не свое имя, если называет имя вышедшего из игры игрока. Выбывший игрок перекрещивает на груди руки, но из круга не уходит. Игру продолжает игрок, сидящий справа от него. В конце игры выбираются сам работоспособные «печатные машинки».

Ведущий помнит о том, что если среди игроков есть люди с повторяющимися именами, то необходимо договориться, как в этой игре их будут звать (игровое имя). Например, в коллективе три Лены. Одну из них называем Леной, вторую - Леночкой, третью - Ленчиком. Перед игрой каждый громко называет свое игровое имя, чтобы все запомнили. Сначала проводится репетиция, т. к. сразу трудно одновременно и щелкать, и говорить, и вспоминать имена. После 2-3 минутной репетиции начинается игра на выбывание.

Это игра на внимание, развитие памяти, а также она является игрой на знакомство (скорее проверкой как все запомнили имена присутствующих).

ПОДБОРКА ПОДВИЖНЫХ ИГР

Подвижные игры — один из способов физического развития ребенка. Они позволяют снять физическую усталость с мышц, достичь эмоционального переключения с одного вида деятельности на другой. Подвижные игры особенно любимы детьми, ведь они – важный источник радостных эмоций. Игры стимулируют активную работу, мысли, способствуют расширению кругозора, совершенствованию всех психических процессов, формируют положительные нравственные качества у детей.

Не пропусти мяч

Участники игры становятся в круг и кладут руки друг другу на плечи. Водящий стоит в середине круга, у его ног мяч. Задача водящего - ногой выбить мяч из круга. Задача играющих - не выпустить мяч из круга, отбить его в центр водящему. Разнимать руки нельзя. Не разрешается ходить за черту ни водящему, ни стоящим в круге. Если посланный водящим мяч пролетит над руками или головой, удар не засчитывается. А вот когда мяч пролетит между ног, водящий выигрывает. Он становится в круг, а его место занимает тот, кто пропустил мяч.

Лес, болото, озеро

Чертят круг такого размера, чтобы в него поместились все играющие, и еще 3 круга на равном расстоянии от первого. В 1-ый становятся играющие, а остальные получают названия: «лес», «болото», «озеро». Ведущий называет зверя, птицу или рыбу (можно

договориться и называть растения). Быстро считает до установленного числа. Все бегут и каждый становится в тот круг, который, по его мнению, соответствует месту обитания названного животного или птицы, потом возвращаются и все сначала. Слово «лягушка» позволяет встать в любой круг. Побеждают те, кто ни разу не ошибся.

Менять круг нельзя. Если прибежавший с опозданием хотя бы одной ногой не ступит в тот круг, он получает штрафное очко. Также и тот, кто не успел добежать до круга.

Цепочка

Определяем размеры территории на которой будет проходить игра. В начале игры ведущий — один человек. Он догоняет разбегающихся участников. Догнав кого-нибудь, он берёт его за руку, и они вместе догоняют следующего, и так далее, пока не образуется цепочка. Если игроков много, можно образовать 2 цепочки. То есть, когда образуется цепочка в четыре человека, они делятся на пары.

Игра с мячом

Участники делятся на 2 команды, им даются опознавательные знаки, чтобы они могли узнавать друг друга. Задача каждой команды - перебросить друг другу мяч 10 раз, не уронив его. Игроки другой команды стараются забрать мяч. Если мяч упал или попал к другой команде, игра и счёт начинаются заново.

Пассажиры-билетики

Группа делится на 2 равные команды, образуя пары. Одна — пассажиры (внутренний круг), а другая — «билетики» (внешний круг). Ведущий стоит в центре, и по его команде начинается движение. Пассажиры поворачиваются направо и бегут по кругу, а «билетики» — налево; все при этом поют песню » Мы едем, едем, едем в далёкие края». Внезапно ведущий кричит: «Контролёр!». «Билетики» останавливаются на месте, а пассажиры стараются встать впереди «билетиков» (ища пару). Ведущий тем временем старается опередить кого-то и занять пустое место. Оставшийся без места становится ведущим.

Быстро по кругу

Сядьте в круг и посадите в центре ведущего с закрытыми глазами. Передавайте какой-нибудь предмет по кругу. Когда ведущий скажет «стоп!», предмет перестают передавать, и человек, который его держит, получает от ведущего любую букву из алфавита, кроме сложных. Когда буква дана, предмет начинает двигаться по кругу, пока ведущий его опять не остановит. Человек, у которого в руках предмет, должен, пока предмет не обойдёт круг, назвать 8 предметов, начинающихся с буквы, которую дал ведущий. Если игрок не справился — он выходит в центр, и игра продолжается.

Попрыгунчики

Возьмите пустую большую картонку для яиц. На доньшке каждого углубления напишите числа от 1 до 30. Положите картонку-мишень на пол (на полу не должно быть ковра!). Разбейте игроков на 2 команды. Проведите линию в полутора-двух метрах от мишени и дайте каждой команде 4–5 шариков. Цель — попасть в ячейки и набрать как можно больше очков, но шарик должен один раз удариться об пол, прежде чем попасть в мишень.

Волки и овцы

Из группы (36 человек) выбирается 9 овец и 3 волка. Остальные становятся в круг, взявшись за руки — это ограда. Овцы стоят внутри круга, а волки снаружи. Ведущий разбрасывает листочки с зелёной бумагой (вместо травы) за пределами круга. Суть игры в том, что овцы должны собрать всю траву за пределами круга и принести её в круг. Волки ловят овец, вышедших из круга. Ограда пропускает овец и препятствует волкам. Овца, которую осалил волк, выходит из игры. Можно менять волков и овец. Игра продолжается до тех пор, пока не будет собрана вся трава или пойманы все овцы.

Три, тринадцать, тридцать

Игроки образуют круг, встав друг от друга на расстоянии вытянутых в стороны рук. В середину его становится водящий. Если он говорит: «Три» — все игроки должны поднять

руки в сторону, при слове «тринадцать!» — поднять их вверх, при слове » тридцать!» — положить их на пояс (можно придумать другие движения). Водящий быстро называет любое из 3-х указанных выше чисел. Допустивший ошибку отходит на шаг назад, но продолжает играть. Выигрывает тот, кто до конца остаётся на своём месте. Водящий может растягивать слова: «Три-и-и-и...».

Змея

Разделитесь на две команды (не менее 20 человек в каждой). Команды выстраиваются в ряд. Перед ними на небольшом расстоянии ставится какой-нибудь предмет. По сигналу первый игрок из каждой команды бежит к этому предмету, обегает его, возвращается к своей команде, берёт за руку другого игрока и бежит с ним. Когда они возвращаются к команде, то берут двоих игроков, потом четырёх, затем восемь... Цепочка не должна размыкаться!

«Лежачая» змея

(Лучше, чтобы ведущий стоял у начала «змеи», так безопаснее). Соберите большие команды и поставьте их на старт. Задача — образовать «змею», которая протянется по всей комнате (спортивному залу, полю), и опять вернётся обратно. По команде ведущего первый игрок из каждой команды ложится лицом вниз и вытянув руки в сторону старта. Как только первый игрок лёг, подбегает второй, берётся за ступни первого и ложится таким же образом. Когда вся команда легла, составив часть «змеи», первый игрок встаёт, добегают до хвоста змеи и всё начинается сначала. Игра продолжается до тех пор, пока вся команда не вернётся на старт.

Точки нажима

Используя разметочный скотч, сделайте 2 параллельных линии на полу, на расстоянии 2 шагов. Это нейтральная зона. Команды стоят на линии, лицом друг к другу. Одна команда «приглашает» другую на нейтральную зону, таща за руки. Тот, кого вытянут, становится членом другой команды. Команды могут пробовать что угодно, чтобы заманить в нейтральную зону. Единственное условие — они не должны отходить назад от своей линии.

Передача по кругу

Команды выбирают капитана и становятся в затылок друг другу, образуя два круга. Капитаны получают по волейбольному мячу. По сигналу ведущего каждый капитан поднимает мяч над головой, передаёт его стоящему сзади, и мяч переходит по кругу из рук в руки. Когда, обойдя круг, мяч возвращается к капитану, он его передаёт впереди стоящим (т.е. в обратном направлении). Затем все по знаку капитана поворачиваются лицом к центру и передают мяч в обратном направлении. Когда мяч возвращается к капитану, тот поднимает его над головой.

Перемена мест

Две команды по 8–10 человек становятся шеренгами вдоль линии лицом друг к другу, на расстоянии 10–12 м, и расходятся на ширину вытянутых рук. По сигналу ведущего они бегут навстречу друг другу, стараясь как можно быстрее оказаться за противоположной линией, развернуться и встать в шеренгу. Побеждает команда, которая делает это быстрее. Повторяя игру, можно менять способы передвижения: прыжками, на одной ноге, со скакалкой.

Рейс амёбы

Эта игра требует серьезной работы в команде. Разделите группу на 2 команды. Игроки каждой команды плотно становятся друг к другу. Обвяжите каждую команду веревкой. Установите дистанцию в 15 метров, или дайте задание пробежаться вокруг коробки, перебраться через препятствия и вернуться. Все начинают бег по сигналу ведущего, при этом они могут сталкиваться, а коробка падать. Чтобы не было травм, участники должны снять обувь.

Нагруженный

Разделите группу на 2 команды, не более 12 человек. Приготовьте и поставьте в одном конце комнаты два стола с предметами так, чтобы на каждого члена команды

приходилось хотя бы по одному предмету. Команды выстраиваются в шеренги на другом конце комнаты. По сигналу ведущего один игрок от каждой команды бежит к «своему» столу и выбирает наугад любой предмет. Затем он бежит назад и передаёт взятый предмет другому игроку. Тот бежит к столу, тоже выбирает предмет, возвращается и передаёт его следующему и так далее, до тех пор, пока одна из команд не очистит свой стол от предметов и не перенесёт их в свой угол. Если что-то упало, нужно остановиться и поднять.

Мины

С завязанными глазами нужно дойти до назначенного места, не задев расставленных предметов (обувь, часы, посуда и др.). Примечание: если хотите развеселить участников, на второй или третий раз, когда все уже видели, что это за предметы, попросите кого-нибудь снять часы и положите их на поле. Затем завяжите участникам глаза и замените часы... яичной скорлупой, положив её так, чтобы с большей вероятностью на неё наступили. Сложно передать чувства человека, знающего, что на игровом поле есть часы, и слышащего хруст под собственной ногой...

Удержи шарик на лету

Все стоят в кругу, взявшись за руки. Задача — не дать опуститься воздушному шару на пол, подталкивая его всеми частями тела. После того, как шар упадёт один раз, его нельзя подталкивать ногами, и так до тех пор, пока нельзя будет подталкивать ничем. Можно усложнить так: рассчитаться на первый-второй, первые подталкивают, а вторые их удерживают. Или по-другому: одни держат свой шарик, другие — другой, при этом нужно свой удержать в воздухе и помешать другим делать то же самое.

Прятки наоборот

Один участник прячется, все остальные ищут его. Тот, кто находит спрятавшегося, прячется вместе с ним, и так до тех пор, пока не останется один ищущий.

Горящий лес

Задача — перебежать с одного края поля (по которому проведена черта) на другой. В центре поля есть 3–4 водящих, которые салют тех, кто бежит. Осаленные останавливаются там, где их осалили, расставляют руки по сторонам, изображая горящее дерево (сходить с места нельзя). Остальные продолжают бегать туда и обратно. Их задача усложняется тем, что нельзя касаться «горящих деревьев». Тот, кто коснулся, останавливается и «горит». Игра может продолжаться, пока не останется 2–3 «несгоревших» участника. Они и будут победителями.

Салки-монетки

Две команды, выстроенные в шеренгу, становятся друг против друга, на расстоянии двух метров. Одна из них «орлы», другая — «решки». Ведущий подбрасывает монету и выкрикивает, что выпало. Если орёл, «орлы» бегут за «решками», и наоборот (обычно получается путаница). Та команда, что гонится, должна осалить как можно больше людей из другой команды, и тогда осаленные переходят в их команду. Салить можно, пока игрок не добежал до заранее обозначенной границы. Игра продолжается до тех пор, пока все не станут членами одной команды, но это происходит редко, поэтому играйте, пока не выдохнетесь.

Эстафеты

- С надувным шариком. Участников разделить на две команды. Каждой дать по палочке и надувному шару. Задача каждого игрока — добежать до места передачи эстафеты и не дать палочкой шару упасть на землю.
- С ватой. Для этой эстафеты готовятся специальные трубочки, загнутые с одного конца. Надо как можно скорее дойти до места передачи эстафеты, не уронив вату. Для этого нужно постоянно втягивать воздух через трубочку, на конце которой находится кусочек ваты.

- С мячом. Задача для игрока — прыгая с мячом между ногами достичь места передачи эстафеты.
- Взявши ноги другого... в руки.
- Крабом (ползком).
- Кидать камешки в стакан.
- Прыжки в мешке.
- Бег с препятствиями (вся команда держится за кусок туалетной бумаги, которую нельзя разрывать).
- Выпить всю воду в бутылке через трубочку, подбегая по очереди .
- Передать спичечный коробок носом .
- Мыльная эстафета (намыливая руки, выстрелить как можно дальше мылом).
- Кто дольше булькнет (набрать немного воды в рот и по сигналу ведущего... полоскать горло).
- В руке ложка, в ложке — картошка (можно использовать 2 палочки вместо ложки).
- И для осанки польза (мешочек с опилками держать на голове).
- Гонка на одеяле (один сидит, двое везут).
- С надувным шаром (два игрока бегут от старта к финишу, держа воздушный шарик лбами).
- Оседлай коня (один опускается на четвереньки, другой садится ему на спину. Конь везёт наездника к финишу, а наездник держит в руке ракетку, на ней лежит волан для бадминтона).
- Змея (один ложится лицом вниз, все остальные пробегают над ним, оставляя его между ног, возвращаются, второй ложится головой к ногам первого, все пробегают таким же образом — до тех пор, пока не улягутся все).

Прогрессирующая эстафета

Для нескольких команд из 6–8 человек поставьте стулья в разных концах комнаты, зала и т.п. На каждый стул стопкой положите карточки с заданиями по количеству игроков в команде. По сигналу ведущего первый игрок из каждой команды бежит к стулу, берёт карточку, читает и выполняет задание. Потом быстро возвращается к команде, берёт за руку второго игрока, они вместе бегут к стулу, берут другую карточку, читают и выполняют задание, и т.д.

Примерные задания:

- спойте “В лесу родилась ёлочка”;
- подпрыгните 5 раз;
- снимите, а затем наденьте обувь.

Веселые старты

Примечание: по этому принципу можно соединять любые игры из рода эстафет, разделив детей на команды; можно объединить эстафеты тематически, придумав название, ведущих, героев игры.

1. Один человек из группы должен попрыгать на одной ноге.
2. Кинуть тарелку от стартовой черты так, чтобы она попала в какую-нибудь цель. Если тарелка в цель не попадает, то вновь кидать нужно с того места, где она упала. После попадания в цель тарелку относят в коробку. Требуется одно попадание от группы.
3. Для вожатых: попасть в мишень из лука (на стрельбище). Для девушек-вожатых — попасть в мишень большего размера; для юношей — в мишень меньшего размера.
4. Попасть 3 раза в баскетбольную корзину с отмеченной линии (участвует один или несколько человек).
5. Возле столовой один человек должен достать ртом яблоко из тазика с водой.

6. Один человек из группы должен пропрыгать, не сбиваясь, 10 раз на скакалке без остановки.

7. *Цветы*. Команды ложкой наполняют вазу водой, а последний участник ставит цветок.

8. *Кустарники*. Передать веточку с завязанными глазами. (Все встают на расстоянии вытянутой руки друг от друга)

9. *Ежик с яблоком*. По очереди, передвигаясь на четвереньках, ребята должны перенести на спине по одному яблоку. Кто быстрее наполнит лукошко?

10. *Виноград*. Гроздь винограда из земли Ханаанской. Кто быстрее и больше надует шариков и сделает гроздь винограда (по 20 шариков на отряд).

11. *Виноградари*. Быстро перенести эту гроздь вдвоем и не лопнуть. На определенное расстояние.

Победит группа, которая раньше всех выполнит задания и прибежит к флашку.

ПОДБОРКА «ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ»

Подвижные игры — один из способов физического развития ребенка. Они позволяют снять физическую усталость с мышц, достичь эмоционального переключения с одного вида деятельности на другой. Подвижные игры особенно любимы детьми, ведь они — важный источник радостных эмоций. Игры стимулируют активную работу, мысли, способствуют расширению кругозора, совершенствованию всех психических процессов, формируют положительные нравственные качества у детей.

Не пропусти мяч

Участники игры становятся в круг и кладут руки друг другу на плечи. Водящий стоит в середине круга, у его ног мяч. Задача водящего — ногой выбить мяч из круга. Задача играющих — не выпустить мяч из круга, отбить его в центр водящему. Разнимать руки нельзя. Не разрешается ходить за черту ни водящему, ни стоящим в круге. Если посланный водящим мяч пролетит над руками или головой, удар не засчитывается. А вот когда мяч пролетит между ног, водящий выигрывает. Он становится в круг, а его место занимает тот, кто пропустил мяч.

Лес, болото, озеро

Чертят круг такого размера, чтобы в него поместились все играющие, и еще 3 круга на равном расстоянии от первого. В 1-ый становятся играющие, а остальные получают названия: «лес», «болото», «озеро». Ведущий называет зверя, птицу или рыбу (можно договориться и называть растения). Быстро считает до установленного числа. Все бегут и каждый становится в тот круг, который, по его мнению, соответствует месту обитания названного животного или птицы, потом возвращаются и все сначала. Слово «лягушка» позволяет встать в любой круг. Побеждают те, кто ни разу не ошибся.

Менять круг нельзя. Если прибежавший с опозданием хотя бы одной ногой не ступит в тот круг, он получает штрафное очко. Также и тот, кто не успел добежать до круга.

Цепочка

Определяем размеры территории на которой будет проходить игра. В начале игры ведущий — один человек. Он догоняет разбегающихся участников. Догнав кого-нибудь, он берёт его за руку, и они вместе догоняют следующего, и так далее, пока не образуется цепочка. Если игроков много, можно образовать 2 цепочки. То есть, когда образуется цепочка в четыре человека, они делятся на пары.

Игра с мячом

Участники делятся на 2 команды, им даются опознавательные знаки, чтобы они могли узнавать друг друга. Задача каждой команды — перебросить друг другу мяч 10 раз, не уронив его. Игроки другой команды стараются забрать мяч. Если мяч упал или попал к другой команде, игра и счёт начинаются заново.

Пассажиры-билетики

Группа делится на 2 равные команды, образуя пары. Одна — пассажиры (внутренний круг), а другая — «билетики» (внешний круг). Ведущий стоит в центре, и по его команде начинается движение. Пассажиры поворачиваются направо и бегут по кругу, а «билетики» — налево; все при этом поют песню » Мы едем, едем, едем в далёкие края». Внезапно ведущий кричит: «Контролёр!». «Билетики» останавливаются на месте, а пассажиры стараются встать впереди «билетиков» (ища пару). Ведущий тем временем старается опередить кого-то и занять пустое место. Оставшийся без места становится ведущим.

Быстро по кругу

Сядьте в круг и посадите в центре ведущего с закрытыми глазами. Передавайте какой-нибудь предмет по кругу. Когда ведущий скажет «стоп!», предмет перестают передавать, и человек, который его держит, получает от ведущего любую букву из алфавита, кроме сложных. Когда буква дана, предмет начинает двигаться по кругу, пока ведущий его опять не остановит. Человек, у которого в руках предмет, должен, пока предмет не обойдёт круг, назвать 8 предметов, начинающихся с буквы, которую дал ведущий. Если игрок не справился — он выходит в центр, и игра продолжается.

Попрыгунчики

Возьмите пустую большую картонку для яиц. На доньшке каждого углубления напишите числа от 1 до 30. Положите картонку-мишень на пол (на полу не должно быть ковра!). Разбейте игроков на 2 команды. Проведите линию в полутора-двух метрах от мишени и дайте каждой команде 4–5 шариков. Цель — попасть в ячейки и набрать как можно больше очков, но шарик должен один раз удариться об пол, прежде чем попасть в мишень.

Волки и овцы

Из группы (36 человек) выбирается 9 овец и 3 волка. Остальные становятся в круг, взявшись за руки — это ограда. Овцы стоят внутри круга, а волки снаружи. Ведущий разбрасывает листочки с зелёной бумагой (вместо травы) за пределами круга. Суть игры в том, что овцы должны собрать всю траву за пределами круга и принести её в круг. Волки ловят овец, вышедших из круга. Ограда пропускает овец и препятствует волкам. Овца, которую осалил волк, выходит из игры. Можно менять волков и овец. Игра продолжается до тех пор, пока не будет собрана вся трава или пойманы все овцы.

Три, тринадцать, тридцать

Игроки образуют круг, встав друг от друга на расстоянии вытянутых в стороны рук. В середину его становится водящий. Если он говорит: «Три» — все игроки должны поднять руки в сторону, при слове «тринадцать!» — поднять их вверх, при слове » тридцать!» — положить их на пояс (можно придумать другие движения). Водящий быстро называет любое из 3-х указанных выше чисел. Допустивший ошибку отходит на шаг назад, но продолжает играть. Выигрывает тот, кто до конца остаётся на своём месте. Водящий может растягивать слова: «Три-и-и-и...».

Змея

Разделитесь на две команды (не менее 20 человек в каждой). Команды выстраиваются в ряд. Перед ними на небольшом расстоянии ставится какой-нибудь предмет. По сигналу первый игрок из каждой команды бежит к этому предмету, обегает его, возвращается к своей команде, берёт за руку другого игрока и бежит с ним. Когда они возвращаются к команде, то берут двоих игроков, потом четырёх, затем восемь... Цепочка не должна размыкаться!

«Лежачая» змея

(Лучше, чтобы ведущий стоял у начала «змеи», так безопаснее). Соберите большие команды и поставьте их на старт. Задача — образовать «змею», которая протянется по всей комнате (спортивному залу, полю), и опять вернётся обратно. По команде ведущего первый игрок из каждой команды ложится лицом вниз и вытянув руки в сторону старта. Как только первый игрок лёг, подбегает второй, берётся за ступни первого и ложится таким же образом. Когда вся команда легла, составив часть «змеи», первый игрок встаёт, добегают до хвоста змеи и всё начинается сначала. Игра продолжается до тех пор, пока вся команда не вернётся на старт.

Точки нажима

Используя разметочный скотч, сделайте 2 параллельных линии на полу, на расстоянии 2 шагов. Это нейтральная зона. Команды стоят на линии, лицом друг к другу. Одна команда «приглашает» другую на нейтральную зону, таща за руки. Тот, кого вытянут, становится членом другой команды. Команды могут пробовать что угодно, чтобы заманить в нейтральную зону. Единственное условие — они не должны отходить назад от своей линии.

Передача по кругу

Команды выбирают капитана и становятся в затылок друг другу, образуя два круга. Капитаны получают по волейбольному мячу. По сигналу ведущего каждый капитан поднимает мяч над головой, передаёт его стоящему сзади, и мяч переходит по кругу из рук в руки. Когда, обойдя круг, мяч возвращается к капитану, он его передаёт впереди стоящим (т.е. в обратном направлении). Затем все по знаку капитана поворачиваются лицом к центру и передают мяч в обратном направлении. Когда мяч возвращается к капитану, тот поднимает его над головой.

Перемена мест

Две команды по 8–10 человек становятся шеренгами вдоль линии лицом друг к другу, на расстоянии 10–12 м, и расходятся на ширину вытянутых рук. По сигналу ведущего они бегут навстречу друг другу, стараясь как можно быстрее оказаться за противоположной линией, развернуться и встать в шеренгу. Побеждает команда, которая сделает это быстрее. Повторяя игру, можно менять способы передвижения: прыжками, на одной ноге, со скакалкой.

Рейс амёбы

Эта игра требует серьезной работы в команде. Разделите группу на 2 команды. Игроки каждой команды плотно становятся друг к другу. Обвяжите каждую команду веревкой. Установите дистанцию в 15 метров, или дайте задание пробежаться вокруг коробки, перебраться через препятствия и вернуться. Все начинают бег по сигналу ведущего, при этом они могут сталкиваться, а коробка падать. Чтобы не было травм, участники должны снять обувь.

Нагруженный

Разделите группу на 2 команды, не более 12 человек. Приготовьте и поставьте в одном конце комнаты два стола с предметами так, чтобы на каждого члена команды приходилось хотя бы по одному предмету. Команды выстраиваются в шеренги на другом конце комнаты. По сигналу ведущего один игрок от каждой команды бежит к «своему» столу и выбирает наугад любой предмет. Затем он бежит назад и передаёт взятый предмет другому игроку. Тот бежит к столу, тоже выбирает предмет, возвращается и передаёт его следующему и так далее, до тех пор, пока одна из команд не очистит свой стол от предметов и не перенесёт их в свой угол. Если что-то упало, нужно остановиться и поднять.

Мины

С завязанными глазами нужно дойти до назначенного места, не задев расставленных предметов (обувь, часы, посуда и др.). Примечание: если хотите развеселить участников, на второй или третий раз, когда все уже видели, что это за предметы, попросите кого-нибудь снять часы и положите их на поле. Затем завяжите участникам глаза и замените часы... яичной скорлупой, положив её так, чтобы с большей вероятностью на неё наступили. Сложно передать чувства человека, знающего, что на игровом поле есть часы, и слышащего хруст под собственной ногой...

Удержи шарик на лету

Все стоят в кругу, взявшись за руки. Задача — не дать опуститься воздушному шару на пол, подталкивая его всеми частями тела. После того, как шар упадёт один раз, его нельзя подталкивать ногами, и так до тех пор, пока нельзя будет подталкивать ничем. Можно усложнить так: рассчитаться на первый-второй, первые подталкивают, а вторые их удерживают. Или по-другому: одни держат свой шарик, другие — другой, при этом нужно свой удержать в воздухе и помешать другим делать то же самое.

Прятки наоборот

Один участник прячется, все остальные ищут его. Тот, кто находит спрятавшегося, прячется вместе с ним, и так до тех пор, пока не останется один ищущий.

Горящий лес

Задача — перебежать с одного края поля (по которому проведена черта) на другой. В центре поля есть 3–4 водящих, которые салют тех, кто бежит. Осаленные останавливаются там, где их осалили, расставляют руки по сторонам, изображая горящее дерево (сходить с места нельзя). Остальные продолжают бегать туда и обратно. Их задача усложняется тем, что нельзя касаться «горящих деревьев». Тот, кто коснулся, останавливается и «горит». Игра может продолжаться, пока не останется 2–3 «несгоревших» участника. Они и будут победителями.

Салки-монетки

Две команды, выстроенные в шеренгу, становятся друг против друга, на расстоянии двух метров. Одна из них «орлы», другая — «решки». Ведущий подбрасывает монету и выкрикивает, что выпало. Если орёл, «орлы» бегут за «решками», и наоборот (обычно получается путаница). Та команда, что гонится, должна осалить как можно больше людей из другой команды, и тогда осаленные переходят в их команду. Салить можно, пока игрок не добежал до заранее обозначенной границы. Игра продолжается до тех пор, пока все не станут членами одной команды, но это происходит редко, поэтому играйте, пока не выдохнетесь.

Эстафеты

- С надувным шариком. Участников разделить на две команды. Каждой дать по палочке и надувному шару. Задача каждого игрока — добежать до места передачи эстафеты и не дать палочкой шару упасть на землю.
- С ватой. Для этой эстафеты готовятся специальные трубочки, загнутые с одного конца. Надо как можно скорее дойти до места передачи эстафеты, не уронив вату. Для этого нужно постоянно втягивать воздух через трубочку, на конце которой находится кусочек ваты.
- С мячом. Задача для игрока — прыгая с мячом между ногами достичь места передачи эстафеты.
 - Взявши ноги другого... в руки.
 - Крабом (ползком).
 - Кидать камешки в стакан.
 - Прыжки в мешке.
 - Бег с препятствиями (вся команда держится за кусок туалетной бумаги, которую нельзя разрывать).
 - Выпить всю воду в бутылке через трубочку, подбегая по очереди .
 - Передать спичечный коробок носом .
 - Мыльная эстафета (намыливая руки, выстрелить как можно дальше мылом).
 - Кто дольше булькнет (набрать немного воды в рот и по сигналу ведущего... полоскать горло).
 - В руке ложка, в ложке — картошка (можно использовать 2 палочки вместо ложки).
 - И для осанки польза (мешочек с опилками держать на голове).
 - Гонка на одеяле (один сидит, двое везут).
 - С надувным шаром (два игрока бегут от старта к финишу, держа воздушный шарик лбами).
 - Оседлай коня (один опускается на четвереньки, другой садится ему на спину. Конь везёт наездника к финишу, а наездник держит в руке ракетку, на ней лежит волан для бадминтона).
 - Змея (один ложится лицом вниз, все остальные пробегают над ним, оставляя его между ног, возвращаются, второй ложится головой к ногам первого, все пробегают таким же образом — до тех пор, пока не улягутся все).

Прогрессирующая эстафета

Для нескольких команд из 6–8 человек поставьте стулья в разных концах комнаты, зала и т.п. На каждый стул стопкой положите карточки с заданиями по количеству игроков в команде. По сигналу ведущего первый игрок из каждой команды бежит к стулу, берёт карточку, читает и выполняет задание. Потом быстро возвращается к команде, берёт за руку второго игрока, они вместе бегут к стулу, берут другую карточку, читают и выполняют задание, и т.д.

Примерные задания:

- спойте “В лесу родилась ёлочка”;
- подпрыгните 5 раз;
- снимите, а затем наденьте обувь.

Веселые старты

Примечание: по этому принципу можно соединять любые игры из рода эстафет, разделив отряды на команды; можно объединить эстафеты тематически, придумав название, ведущих, героев игры.

1. Один человек из группы должен попрыгать на одной ноге.
 2. Кинуть тарелку от стартовой черты так, чтобы она попала в какую-нибудь цель. Если тарелка в цель не попадает, то вновь кидать нужно с того места, где она упала. После попадания в цель тарелку относят в коробку. Требуется одно попадание от группы.
 3. Для вожатых: попасть в мишень из лука (на стрельбище). Для девушек-вожатых — попасть в мишень большего размера; для юношей — в мишень меньшего размера.
 4. Попасть 3 раза в баскетбольную корзину с отмеченной линии (участвует один или несколько человек).
 5. Возле столовой один человек должен достать ртом яблоко из тазика с водой.
 6. Один человек из группы должен пропрыгать, не сбиваясь, 10 раз на скакалке без остановки.
 7. *Цветы*. Команды ложкой наполняют вазу водой, а последний участник ставит цветок.
 8. *Кустарники*. Передать веточку с завязанными глазами. (Все встают на расстоянии вытянутой руки друг от друга)
 9. *Ежик с яблоком*. По очереди, передвигаясь на четвереньках, ребята должны перенести на спине по одному яблоку. Кто быстрее наполнит лукошко?
 10. *Виноград*. Гроздь винограда из земли Ханаанской. Кто быстрее и больше надует шариков и сделает гроздь винограда (по 20 шариков на отряд).
 11. *Виноградари*. Быстро перенести эту гроздь вдвоем и не лопнуть. На определенное расстояние.
- Победит группа, которая раньше всех выполнит задания и прибежит к флаштоку.

Календарный план воспитательной работы

Таблица 12

№	Сроки	Направления	Мероприятия, форма проведения
1.	Сентябрь	«Праздник детства»	Игровая программа, посвящённая Дню города «Город детства»
		«Моя семья – моя крепость»	Игровая программа "Папа-старты"
3.	Октябрь	«Земля у нас одна»	Праздник «Осенины»
4.	Ноябрь	«Моя Родина - Россия»	Спортивно-развлекательная программа, посвящённая Дню народного единства "Молодецкие забавы"
7.	Декабрь	«Праздник детства»	Новогодний праздник "Новый год с доставкой на дом"
10.	Январь	«Ура, каникулы!»	День народных традиций «Крещенские гуляния»
11.	Февраль	«Моя семья – моя крепость»	Игровая программа «ФевроМарт»
13.	Март	«Земля у нас одна»	Проводы русской зимы "Как на масляной неделе...."
15.	Апрель	«Земля у нас одна»	Квиз "День земли"
17.	Май	«Моя семья – моя крепость»	Игровая программа "7Я"
19.	В течение года		Участие в мероприятиях, проводимых в учреждении, округе, городе.