



Министерство образования Кемеровской области
Государственное автономное учреждение дополнительного образования
«Детский оздоровительно-образовательный (профильный) центр «Сибирская сказка»

Принята на заседании
педагогического совета
Протокол № 2
от 16.08.2023 г.

Утверждаю:
Директор ГАУДО ДООЦ
«Сибирская сказка»
Мешков А.В./



**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
социально-гуманитарной направленности
«Игровичок»**

возраст обучающихся: 7-15 лет

уровень: стартовый

Разработчики:
Овкина Елена Анатольевна,
заместитель директора по УВР,
Гардер Карина Евгеньевна,
педагог-организатор

с.Костенково, - 2023 г.

держание

1.Комплекс основных характеристик программы.....	Ошибка!
Закладка не определена.	
1.1.Пояснительная записка.....	3
1.2. Цель и задачи программы.....	6
1.3.Учебно-тематический план.....	7
1.3.Содержание учебно-тематического плана.....	8
1.4.Планируемые результаты.....	Ошибка!
Закладка не определена.	
2.Комплекс организационно-педагогических условий.....	Ошибка!
Закладка не определена.	
2.1.Условия реализации программы.....	Ошибка!
Закладка не определена.	
2.2.Формы контроля.....	Ошибка!
Закладка не определена.	
2.4.Методические материалы.....	19
2.5.Литература.....	Ошибка!
Закладка не определена.	
Приложение.....	Ошибка!
Закладка не определена.	

Раздел 1. Комплекс основных характеристик программы

1.1 Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Игровичок» социально-гуманитарной направленности(далее - Программа)создана для реализации в условиях детского оздоровительно-образовательного центра «Сибирская сказка»и реализуется через деятельность творческого объединения. Уровень программы – стартовый.

Программа составлена согласно требованиям, действующих нормативных правовых актов и государственных программных документов:

- Федеральный Закон от 29.12.2012г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Федеральный закон РФ от 24.07.1998г. № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации»;
- Стратегия развития воспитания в РФ на период до 2025 года (распоряжение Правительства РФ от 29 мая 2015 г. № 996-р);
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020г. N 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.01.2021 № 2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685- 21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания» (рзд.VI.Гигиенические нормативы по устройству, содержанию и режиму работы организаций воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»);
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019г. № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей» (далее- Целевая модель);
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 года № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 05.05.2018г. № 298 «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»;
- Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)

(Приложение к письму Департамента государственной политики в сфере воспитания детей и молодежи Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 № 09-3242);

- Устав и локальные акты государственного автономного учреждения дополнительного образования «Детский оздоровительно-образовательный (профильный центр «Сибирская сказка»

«Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий», - писал В.А. Сухомлинский. Игра культурная ценность, способствующая укреплению контактов между людьми на социальном уровне и тем самым участвующая в процессе социализации личности наиболее приятным для него способом.

Игра — универсальное педагогическое средство. Еще Л.С. Выготский показал, что специфика игры в том, что она действует не только на отдельные сферы психики (память, воображение и т.д.), но и на личность в целом. Именно в игре ребенок развивается, самореализуется, знакомится, учится понимать другого человека, взаимодействовать.

Игра представляет собой сложный социокультурный феномен, которому посвящено множество философско-культурологических, психологических и педагогических исследований. Она всегда составляла неотъемлемую часть жизни человека, сопровождая его от рождения до старости. Толковый словарь русского языка — это слово определяет, как «деятельность, занятие детей, обусловленное совокупностью определённых правил, приёмов и служащее для выполнения досуга, для развлечения».

Особенное значение имеет игра в детском оздоровительном лагере. В начале смены дети через игру знакомятся, презентуют себя. Затем в ходе игр происходит межличностное взаимодействие, дети учатся оценивать свои возможности, способности.

Актуальность программы обусловлена дефицитом живого общения в современном мире. Согласно исследовательским данным детство утрачивает смысл уникального возрастного периода, где подлинный источник развития живое общение и игра. Современный ребенок все реже включен в отношения сотрудничества, взаимовыручки, партнерства. Рынок игрушек насыщен всевозможными образцами, но, как показывают наблюдения, большая их часть ориентирована на индивидуальное пользование. Утрачивается передача традиций от старших детей – младшим, от взрослых – детям. Культура игры в современном детском мире теряет свои позиции. Сложившаяся ситуация побуждает поставить вопрос о формировании более серьезного и ответственного отношения к игре школьников- как у педагогов и родителей, так и на уровне государственной

образовательной политики. Программа удовлетворяет потребность в развитии способностей ребенка, помогает каждому обучающемуся раскрыть себя, показать, как увлекателен и разнообразен мир игр.

Педагогическая целесообразность программы заключается в том, что игра, являясь ведущим видом деятельности детей и подростков, занимает большую часть досуговой жизни, которая в условиях оздоровительно-образовательного центра носит организованный характер и ориентирована на формирование и развитие коммуникативных навыков обучающихся.

Полученные знания, творческие умения и навыки, помогут эффективнее и естественнее влиться в среду современного общества, окружающую действительность. Кроме этого, важным является превращение приобретенных коммуникативных навыков в собственный опыт.

Отличительные особенности программы в том, что она краткосрочная и реализуется в Государственном автономном учреждении дополнительного образования «Детский оздоровительно-образовательный (профильный) центр «Сибирская сказка» (далее-Центр) во время профильных краткосрочных и каникулярных смен. Посредством игровой двигательной активности и развлекательной составляющей решает вопрос снятия физического и умственного утомления, отрицательных эмоций.

Данная программы составлена с учётом особенностей, связанных с жизнедеятельностью центра. Развивающие игры формируются с учётом данных, предоставленных педагогической службой центра. В них предоставлена характеристика познавательных психических процессов, обучающихся: ощущение, восприятие, внимание, память, воображение, мышление и речь. Игры подбираются на выявленные проблемы. Другая отличительная особенность данной программы связана с тем, что она способствует активному формированию социокультурной компетенции детей. Этому способствуют русские народные игры и игры народов мира.

Адресат программы: Участники профильных и каникулярных смен, обучающиеся от 7 до 15 лет.

Объем и срок освоения программы: – одна лагерная смена, что составляет от 6 до 14 календарных дней, 8 академических часов.

Режим занятий: длительность занятия составляет 40 минут; занятия проходят в каждом отряде по графику согласно режиму работы Центра.

Форма обучения – очная, занятие практическое. Программой предусмотрены групповые и индивидуальные занятия. При отборе содержания занятий учитываются возрастные и индивидуальные особенности обучающихся.

1.2. Цель и задачи программы

Цель: формирование игровой культуры обучающихся в процессе вовлечения их в активную игровую деятельность, через развитие инициативы и самостоятельности.

Задачи:

Образовательные:

- вовлекать обучающихся в яркий мир игр, соревнований, развлечений и праздников;
- познакомить с методикой проведения различных игр;
- формировать у обучающихся умения согласовывать свои действия с действиями партнеров по игре, следовать игровым правилам;
- формировать навыки игрового общения;
- обогащать обучающихся новыми ощущениями, представлениями, понятиями;
- обучить умению работать индивидуально и в группе.

Развивающие:

- развивать самостоятельность и творческую инициативу;
- развивать сообразительность и коммуникативные умения;
- развивать игровые умения, связанные с формированием культуры свободного времени.

Воспитательные:

- воспитывать дисциплину, самоорганизацию, честность, доброжелательность в игре;
- воспитывать игровую культуру поведения;
- воспитывать умение организовывать свой игровой досуг.

1.3. Учебно-тематический план

№ п.	Название тем	Кол-во часов			Форма контроля
		Всего	Теория	Практика	

1.	Вводное занятие «Давайте познакомимся» Игры на знакомство	1	0.5	0.5	Беседа, игра
2.	Игры на взаимодействие	1	-	1	Наблюдение
3.	Игры - шутки	1	-	1	Игра
4.	Игры на бумаге	1	-	1	Игра
5.	Подвижные игры	1	-	1	Игра
6.	Русские народные игры	1	0.5	0.5	Беседа, игра
7.	Игры народов мира	1	-	1	Проведение игры
8.	Итоговое занятие «Игровой марафон»	1	-	1	Проведение игры
	Всего:	8	1	7	

1.4. Содержание учебно-тематического плана

В содержании представлены варианты игр в соответствии с заявленной темой, кроме этого создана копилка игр и по другим темам (Приложение 1). Игры могут меняться в зависимости от возраста, места проведения и настроения обучающихся.

Тема 1. Вводное занятие. Игры на знакомство (1ч)

Теория: Правила игр на знакомство. Техника безопасного поведения при участии в подвижных играх.

Практика: **Игра «Вспомни имя»** Несколько ребят становятся в шеренгу и называют водящему свои имена. Потом водящий отворачивается, участники меняются местами, и водящий должен правильно назвать их по именам.

Игра «Бинго» Участники образуют два круга - один в другом, с равным количеством человек. Круги вращаются в разные стороны, обращённые лицом друг к другу, под слова:

«Мой лохматый серый пёсик

У окна сидит.

Мой лохматый серый пёсик

На меня глядит.

Б -И-Н -Г-О (2 раза)

Да, Бинго звать его».

Слова « Б-И-Н-Г-О» произносятся отдельно по буквам, причём на каждую букву стоящие во внешнем круге ударяют в ладоши стоящих во внутреннем. На каждую букву - ладоши нового человека. Последняя буква «О» говорится протяжно (удивлённо - радостно) и последние слова («Да, Бинго звать его») пара произносит вместе, держась за руки. После чего участники представляются друг другу по именам. Так продолжается до тех пор, пока все не перепознаются.

Игра «Эволюция-лунтик»

Каждому ребенку необходимо эволюционировать от «лунтика» до «профессора». Стадии эволюции: «лунтик» (показываем ушки-антенки), «школяр» (показываем «очки»), «мастер» (прикладываем кулак ко лбу, поза думающего человека), «маэстро» (изображается как дирижер), «профессор» («протираем нимб над головой»). Перейти на новый уровень можно победив в игре камень-ножницы-бумага человека, который был на такой же стадии. Например, встречаются два «лунтика», знакомятся, играют, победитель становится «школяром» и ищет «школяра», проигравший остаётся «лунтиком» и ищет «лунтика». Кто стал профессором, тот отходит в обговоренное заранее место и ждут, пока все закончат. Игра заканчивается, когда все «эволюционируют», должно остаться по одному каждого героя. Их нужно увидеть в процессе игры ведущему и поставить рядом с собой. А когда игра закончится – всем представить.

Игра «Аэропорт»

Участники делятся на 2 команды «встречающие» и «прибывающие» и расходятся в разные стороны. Затем детям говорится примерно следующее. «10 лет назад в этом же самом аэропорту вы провожали своих самых близких родственников, друзей и любимых. Но, взлетев, самолёт так и не совершил посадку в назначенном пункте, т.к. попал в бермудский треугольник. Велись различные спасательные, розыскные работы, но всё тщетно... Вы уже отчаялись вновь увидеть своих любимых. Но вот спустя 10 лет вам становится известно, что самолёт всё-таки вылетел из мёртвой зоны и совершил посадку в этом аэропорту. Но как узнать своего родственника, друга спустя 10 лет? Он же наверняка изменился. А если я не встречу его как следует, если я не обниму его крепко-крепко он же, наверняка, обидится! Как узнать того, кто провожал меня 10 лет назад? Но выход есть! Чтобы не обидеть своего друга и уже наверняка обнять его крепко, нужно обнять всех, кто прилетел на этом самолёте». По команде обе должны быстро, с радостными криками рвануться на встречу друг другу и переобнимать всех и каждого.

Игра «Zipp-Zapp»

Участники игры стоят в кругу, один участник стоит в центре. В кругу для него нет свободного места. Он подходит к одному из стоящих в кругу участников, говорит «Zirr» или «Zarr» и быстро считает вслух до трех. При слове «Zirr» стоящий в кругу участник должен назвать имя (имя и фамилию) соседа слева прежде, чем участник, стоящий в центре, сосчитает до трех. Если же произнесено было слово «Zarr», необходимо назвать имя (имя и фамилию) соседа справа. Если стоящий участник не успел назвать имя, он становится в центр и выполняет роль спрашивающего. Когда произносится фраза «Zirr-Zarr», все участники, стоящие в кругу, должны поменяться местами. В этот момент и участник, стоящий в центре, может занять любое место.

Игра «Атомы-молекулы»

По команде ведущего «Атомы» участники изображают броуновское движение. Встречаясь, здороваются и знакомятся друг с другом. По команде вожатого: «Молекула 2, 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.

Игра «Здравствуйте!»

Участники становятся в круг. Ведущий предлагает поздороваться со своими соседями способом, принятым в некоторых странах. При этом он называет страну и форму приветствия:

В России принято пожимать друг другу руки. Все здороваются с как можно большим количеством человек и знакомятся.

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

В Якутии здороваются носами.

В Италии - горячо обниматься.

Игра «Веселый паровозик»

Участники игры стоят лицом в круг. Водящий, подходя к любому из ребят, начинает игру словами: «Я – веселый паровозик, меня зовут..., хочешь быть моим вагончиком?». Человек, к которому подошли, говорит свое имя, присоединяется к паровозу, и они вместе прыгают вперед 3 раза, громко повторяя, при участии всех остальных ребят, имя нового вагончика и в конце произносят фразу «Ту-ту». Игра продолжается, пока вагончиками не станут все ребята (если количество

играющих большое, то становятся одновременно «вагончиками» ребята с одинаковыми именами).

Игра «Прыг-скок»

Все встают в круг друг за другом паровозиком, прыгают по кругу, произнося слова: «Прыг-прыг-табурет». «Ты мне нравишься сосед» - на эти слова поворачиваются вокруг себя и, остановившись, ищут глазами участника на противоположной стороне круга. С кем встретились глазами (или кто им понравился), к тому они подбегают, обнимаются и знакомятся. Затем встают в круг в том месте, где нашел себе друга (значит, не возвращается на свое прежнее место в кругу). И вновь прыгают, повторяя те же действия несколько раз.

Игра «Кричалки-вызывалки»

Игроки делятся на две команды. Задача игроков переманить в свою команду, как можно больше ребят из противоположной команды, сделать это они могут, только зарифмовав имена ребят. Например, «Ты красива, как картинка, приходи скорей, Иринка». Все Иринки из другой команды переходят на чужую сторону.

Тема 2. Игры на взаимодействие (1ч)

Теория: -

Практика: Игра «Лавата»

Дети, стоя в кругу и держась за руки, двигаются приставными шагами сначала в одну, а при повторе слов - в другую сторону, произнося: Дружно танцуем мы - тра-та-та, тра-та-та, Танец любимый наш - это «Лавата». Хэй (затем в другую сторону). Ведущий говорит: «За ручки держались?» - дети отвечают - «да», «А за плечи?» Дети берут друг друга за плечи и повторяют слова с движениями вправо-влево. Дальше - уши, талия, колени, щиколотки и т.п.

Игра «Вожатый, ребенок директор»

Дети делятся на две приблизительно равные группы, в каждой группе дети с разных отрядов. Принцип, как в игре камень-ножницы-бумага, только нужно будет показывать, после счета - раз, два, три, договорившись всей командой какого-то персонажа. Есть вожатый - он говорит: «А давайте поиграем» и руками делает фонарики (вы показываете), есть директор, говорит: «А дети с кем?», ставя руки в бока. И Ребенок: «Есть хотим», крутит рукой по животу. Директор побеждает вожатого, вожатый - ребенка, а ребенок - директора. Ребенок - главный человек в лагере. Вы договариваетесь, кого всей командой будете показывать, на раз-два-три показываете. Игра идет до трех побед. Каждый раз обозначаете, кто победил и счет.

Игра «Арам-сам-сам»

Участники игры встают в один круг.

Часть первая. Повторяют слова и движения за ведущим: «Арам-сам-сам, арам-сам-сам» (участники хлопают себя по коленкам), «гули-гули-гули» (правой рукой почесывают макушку своей головы, а левой под подбородком), «арам-сам-сам!» (опять повторяются хлопки по коленкам), «оое, оое» (делают движения, как индийская девушка, на первое «Оое» правой рукой вверх фонарик, левая

перпендикулярно правой руке под ней, на второе «оое» левой наверх, правой под левой.

Слова и движения повторяются три раза с увеличением скорости.

Часть вторая. Участники повторяют то же самое, только «арам-сам-сам» делают соседу справа, на остальные слова себе.

Слова и движения повторяются два раза с увеличением скорости.

Часть третья. Движения, что и в предыдущих вариантах, но «арам-сам-сам, арам-сам-сам» делается по коленкам участника, стоящего справа, а «гули-гули-гули» участнику, стоящему слева.

Слова и движения повторяются два раза с увеличением скорости

Игра «Слон, птица, обезьяна»

Участники стоят в кругу. Водящий неожиданно на кого-нибудь показывает и говорит одно из слов (слон, обезьяна, жираф, птица). Игрок, на которого указали, и сосед справа и слева от него должны показать определенные движения. Если кто-то замешкался или сделал не ту фигуру, становится водящим. Фигуры и движения:

- Слон — игрок делает из рук хобот, а соседи — уши к нему.
- Обезьяна — игрок изображает обезьяну, а соседи делают вид, что копаются у него в волосах.
- Птица — сам игрок делает клюв из рук, а соседи подгибают одну ногу, дальнюю от игрока, и отводят в сторону руку.
- Жираф — этот игрок поднимает обе руки вверх, а его два соседа — справа и слева должны присесть на корточки.

Игра «Арбуз»

Дети встают в круг. Ведущий у них спрашивает: «Вы знаете, как мы едим арбуз», дети отвечают «Нет». И тогда ведущий отвечает и показывает «Мы едим арбуз вот так» (проводит ладошкой по рту от одного уголка рта к другому, как будто делает вид, что вытирает губы ладонью с определенным звуком). Далее, все ребята «передают» «арбуз» по кругу, если ладонь указывает в правую сторону, игрок справа перенимает эстафету, если влево, то игрок слева передаёт «арбуз», если двумя ладонями (крест на крест) стоящие по бокам меняются, а стоящий в центре указывает новое направление.

Тема 3. Игры – шутки (1ч)

Теория:-

Практика: Игра «Ха-ха-ха»

Задача игроков состоит в том, чтобы не засмеяться. Играющие садятся или становятся в круг, и один из участников произносит как можно серьезнее: «Ха!» Следующий говорит: «Ха-ха!» Третий: «Ха-ха-ха!» И так далее. Тот, кто произнесет неправильное количество «Ха!» или засмеется, становится зрителем. Зрители могут смешить остальных участников игры. Игра заканчивается тогда, когда засмеется последний участник игры.

Игра «Розовый слон»

Перед началом игры несколько участников просят выйти в другую комнату. В это время остальные игроки вместе с ведущим загадывают какое-нибудь животное.

Затем в комнату приглашают одного из игроков, и ведущий говорит ему шепотом название животного, загаданное ранее участниками. Очень важно, чтобы вошедший игрок не догадался о том, что все знают название животного. Игроку предлагается следующее задание: изобразить с помощью пантомимы названное животное так, чтобы участники как можно быстрее отгадали его. Совершенно очевидно, что игроки при этом пытаются воссоздать иллюзию незнания (умышленно называют различных животных, только не то, которое загадали). Когда видят, что игрок устал, по сигналу ведущего участники все вместе громко называют животное. После этого приглашают следующего игрока, и игра продолжается.

Игра «Семейка Адамс»

Для проведения игры несколько человек выводят в другую комнату (назовем их условно водящие), а все остальные участники становятся полукругом. Задача участников: повторять все движения водящих, не смеясь. Затем, приглашают одного из водящих. Ведущий объясняет правила игры: «Перед тобой семейка Адамс. Это очень дружная и веселая семья. Хотел бы ты к ним попасть?» «Да!», — отвечает водящий. Ведущий продолжает: «Для того чтобы к ним попасть, необходимо чем-то удивить семью, сделать что-то необычное, и тогда семья тебе захлопает в ладоши. Попробуешь?» Водящий начинает прыгать, петь, корчить гримасы и т. п., все участники дружно повторяют движения. Игра продолжается до тех пор, пока водящий не поймет, что участники все за ним повторяют, и для того чтобы ему похлопали, необходимо просто самому сделать это движение.

Игра «Луноход»

Всем участникам команды предлагается встать в круг. Один участник становится внутрь круга на корточки и двигается по кругу со словами: «Я – Луноходик 1, пи-пи», одновременно крутя над головой рукой. Тот, кто засмеётся, тоже становится в круг и двигается за первым участником со словами: «Я – Луноходик 2, пи-пи». Так продолжается до тех пор, пока все участники не станут луноходами.

Игра «МПС»

Выбирается водящий, который никогда не играл в эту игру. Его задача – угадать человека по его описанию (внешности, одежды и т.д.). Он может задавать вопросы любому человеку. На несколько минут водящий удаляется, а в это время остальные участники договариваются о том, что загадывать они конкретно никого не будут, и будут описывать своего правого соседа. Игра так и называется – Мой Правый Сосед.

Игра «Спички»

На столе выкладывается замысловатая фигура из спичек, и задается вопрос: Сколько спичек? При этом, на самом деле, точное количество спичек не имеет никакого значения, т.к. ведущий показывает нужное число пальцами на столе, стараясь не привлекать к себе внимания. Игра продолжается до тех пор, пока игроки не заметят, что взаимосвязи между спичками и числами нет, а нужно смотреть на пальцы.

Игра «У меня на бороде»

Все ребята по кругу называют свои любимые фильмы или фильмы, которые им нравятся. Повторяться нельзя. После этого ведущий говорит о том, что все к своему фильму будут добавлять вначале слова «У меня на бороде...и название фильма». Все по очереди называют так свой фильм.

Тема 4.Игры на бумаге (1ч)

Теория: -

Практика:Игра «Палиндром»

В переводе с греческого языка слово это означает «перевертень»

Слова«казак», «шалаш», «кок» можно читать как угодно: и слева направо, и справа налево.

Задача игроков – придумать, как можно больше таких слов за 5 минут. У кого больше, тот и победил.

Игра «Апельсин и спаниель»

Очень многие существительные русского языка имеют своего «двойника». Речь идет об анаграммах, то есть о словах, которые отличаются друг от друга лишь порядком букв, из которых они состоят.

Например, зерно - резон, ромашка - мошकारа, слово - волос, роман - норма, апельсин - спаниель.

Игроки пробуют назвать 10 таких пар. Выигрывает тот, кто первый справится.

Игра «Найди слово»

В эту игру лучше играть вдвоем.

Игроки друг другу загадывают по слову (лучше имя существительное) из определенного числа букв, например, из восьми. Оба переставляют буквы, в своих словах, как попало, в произвольном порядке. Например,«сельпина» - «апельсин», «шарканда» - «карандаш».Получаются как бы иностранные слова с неизвестным смыслом. И передают их друг другу,записанными на бумажке. Задача восстановить первоначальное слово, быстрее, чем противник.

Игра «Наборщик»

Необходимо взять какое-нибудь слово, состоящее не менее чем из семи-восьми букв. Нужно, пользуясь этими буквами, составить новые слова. Например, станция - тина, аист, сатин и т. д.

Игра будет интереснее, если за основу взять слово подлиннее. Например, изобретательность.

Для удобства можно выписать все входящие в исходное слово буквы и обозначить сколько раз они встречаются.

Через 15-20 минут тот, у кого выписано наибольшее количество слов, читает их вслух.

Одинаковые слова, оказавшиеся хотя бы ещё у одного игрока, вычеркиваются.

Победитель тот, у кого останется больше слов.

Игра «Буриме»

Слово это французского происхождения и означает - сочинение стихов на заданную рифму. Состав участников произвольный. Играют или вдвоем, или команда на команду.

По готовым рифмам необходимо написать стихотворение. Например, такие пары рифм: «кот - компот», «постель - кисель»

Каждый игрок должен заготовить рифмы по следующим правилам.

1. Рифмы должны быть трудно сочетаемы.

2. Их нельзя будет переставлять местами, менять формы слов.

Жюри выбирает лучшее стихотворение.

Игра «Балда»

Играют обычно двое. Тот, кто начинает, пишет на бумаге какую-нибудь букву.

Пусть это будет гласная «о». Второй игрок подставляет любую другую букву либо слева, либо справа, затем очередь хода опять за первым игроком. И так продолжается до тех пор, пока на бумаге не появится целое, законченное слово.

Тот, кто ставит в этом слове последнюю букву, и есть «балда».

Игра «С одной буквы»

Под диктовку ведущего игроки пишут в столбик:

Писатель

Поэт

Художник

Композитор

Певец

Город

Река

Цветок

Название литературного произведения

Стихотворная строка

После этого ведущий называет букву (предположим, м), и каждый игрок должен рядом написать фамилию писателя, название города и т.д. на букву м. Выигрывает тот, кто первым справится.

Игра «Лесенка»

Игроки записывают на своих листочках одну и ту же букву, предположим Д. Под этой буквой надо написать слово из двух букв, и начинаться оно должно с Д. Ниже — из трёх, четырех и т.д. букв. Например

Д

до

дым

двор

дверь

Выигрывает тот, кто за 10 мин выстроит самую высокую лесенку. Поскольку двухбуквенных слов в русском языке мало, можно начинать лесенку сразу с трехбуквенных слов.

Тема 5.Подвижные игры. (1ч)

Теория: -

Практика: Игра «Шапка-невидимка»

Держа руки за спиной, играющие становятся плечом к плечу по кругу. У одного из них в руках «шапка-невидимка» – треуголка, сложенная из листа бумаги. Водящий – в середине круга. По сигналу участники игры начинают передавать за спиной шапку друг другу, стараясь делать это так, чтобы водящий не знал, у кого она находится. Водящий ходит по кругу и следит за движениями играющих. Время от времени он останавливается и, указывая на одного из игроков, громко говорит: «Руки!» Тот, к кому обращается водящий, должен сейчас же вытянуть руки вперед. Если при этом шапка окажется у игрока, он сменяет водящего. В минуту опасности нельзя бросать шапку на пол. Нарушивший это правило, выходит из игры. Любой участник игры, когда к нему попадет шапка, может надеть ее себе на голову, если только водящий не обращает на него внимания или находится не очень близко. Секунду покрасовавшись в шапке, надо снять ее и пустить по кругу. Если водящий запятнает, когда шапка на голове, придется уступить ему свое место, а самому водить.

Игра «Салки»

Водящий поднимает руку и говорит: «Я - салка!». После этого он старается догнать кого-либо из играющих, и коснуться его рукой. Убегающие пытаются увернуться от водящего. Игрок, которого водящий коснулся, становится салкой.

Игра «Хвост ящерицы»

Выбирается водящий, остальные игроки образуют одну команду. Команда становится в колонну по одному, взяв за пояс впереди стоящего игрока. Водящий становится лицом к первому игроку в команде.

По сигналу водящий должен как можно быстрее осалить последнего игрока в команде. Первый игрок в команде может ему препятствовать, вытянув руки в стороны. Затем водящий меняется с последним игроком, а первый становится водящим. Побеждает тот игрок, который за определенное время успел большее количество раз осалить последнего игрока.

Запрещается расцеплять руки, первому игроку нельзя толкать водящего, ставить ему подножки

Игра «Четыре стихии»

Играющие становятся в круг, в середине его – ведущий. Он бросает мяч кому-нибудь из играющих, произнося при этом одно из четырех слов: «земля», «огонь», «вода», «воздух». Если сказано «земля», тот, кто поймал мяч, должен быстро назвать какое-нибудь домашнее или дикое животное. При слове «вода» играющий называет какую-либо рыбу. Когда звучит слово «воздух», игрок должен дать название птицы. При слове «огонь» всем нужно несколько раз повернуться, помахивая руками. Затем мяч возвращается водящему. Тот, кто ошибся, выбывает из игры.

Тот должен поймать мяч и назвать какое-либо животное, обитающее в указанной среде (например, волк на слово «земля», карась на слово «вода»). Потом надо вернуть мяч водящему. Если игрок не успел назвать (или неправильно назвал) животное и не сумел поймать мяч, он должен отдать фант. Ведущий бросает мяч

новым игрокам, стараясь всехдержать «в игре» - в ожидании мяча. Можно даже дважды бросить мяч одному игроку.

Когда накопится много фантов, игру прерывают, чтобы разыграть их. Затем игру можно продолжить, выбрав нового водящего.

Игра «Колечко-колечко»

Для игры понадобится любой мелкий предмет, это может быть настоящее колечко, камушек или очень мелкая игрушка.

Выбирается водящий, остальные игроки садятся в ряд на скамейку и складывают ладошки лодочкой. Водящий прячет предмет у себя в ладошках, также складывая их лодочкой.

Затем он подходит по очереди к каждому игроку, приговаривая:

— Я ношу, ношу колечко и кому-то подарю.

Водящий, вкладывая свои руки в руки участников, должен передать колечко любому из игроков так, чтобы остальные не догадались — кому именно. Игрок, получивший колечко, не должен подавать виду, что он его получил, и должен стараться сидеть с максимально невозмутимым лицом.

После того, как водящий прошел всех игроков, он отходит от скамейки на несколько шагов и говорит:

— Колечко, колечко, выйди на крылечко

Игрок, у которого в руках оказалось колечко должен вскочить со скамейки и подбежать к водящему. Задача остальных игроков не дать ему убежать и постараться удержать, если у получившего колечко получилось выбежать, водящим становится он. Если его удержали, водящий остается прежним.

Игра «Светофор»

С помощью считалочки выбирается водящий, рисуются 2 линии на расстоянии нескольких метров друг от друга. Игроки встают за одну из линий. Водящий встает в центр между линиями и поворачивается к игрокам спиной.

Далее он называет любой цвет и поворачивается к игрокам. Дети ищут у себя этот цвет на одежде, если они его находят, то показывают его ведущему, и спокойно проходят на ту сторону. Если у игрока этого цвета нет, он должен перебежать на другую сторону, задача водящего попытаться осалить его. Тот, кого осалят, становится водящим. Если все прошли-перебежали на другую сторону, водящий отворачивается и загадывает новый цвет.

Перед началом игры следует договориться о том можно ли искать цвета на заколках, бусах, часах и других аксессуарах.

Еще один вариант этой игры - «Песенный светофор». Разница в том, что «светофор» называет не цвет, а любую букву. Игроки должны вспомнить и напеть строчки из песни, которые начинаются на названную букву.

Игра «Тише едешь».

Определяются старт и финиш. Расстояние между линиями может быть около 10-15 метров. Все игроки встают на линию старта, а ведущий – за линией финиша спиной к играющим.

«Тише едешь – дальше будешь», - произносит ведущий. Эту фразу он может говорить медленно или быстро, даже скороговоркой. Пока он произносит

предложение, игроки стараются пробежать как можно большее расстояние по направлению к линии финиша.

«Стоп!» – командует ведущий и быстро поворачивается. Все должны успеть остановиться до того, как он повернется.

Если ведущий заметил, что кто-то двигается, он возвращает этого игрока к линии старта.

Ведущий снова поворачивается спиной и говорит: «Тише едешь – дальше будешь». Игроки в это время бегут к финишу.

Побеждает тот, кто сможет пересечь линию финиша первым.

Ведущий должен повернуться только после того, как проговорит слова. Игроки после команды «Стоп!» не должны двигаться.

Игра «Море волнуется раз»

Ведущий поворачивается спиной к игрокам и произносит: «Море волнуется раз, море волнуется два, море волнуется три, морская фигура на месте замри!»

Остальные в это время хаотично двигаются и изображают руками движение волн.

На слове «Замри!» все дети застывают в задуманных позах. Ведущий оборачивается, подходит к любому из играющих и дотрагивается до него со словами «Отомри!». Выбранный игрок должен показать задуманную фигуру в движении так, чтобы ее можно было угадать. Если ведущий угадывает фигуру, он подходит к следующему игроку и продолжает угадывать. Тот, чья фигура не будет разгадана, становится новым ведущим.

Тема 6. Русские народные игры (1ч)

Теория: История создания и возникновения русских народных игр. Разнообразие и виды русских народных игр.

Практика: Игра «Ручеек»

Играющие встают друг за другом парами, обычно мальчик и девочка, берутся за руки и держат их высоко над головой. Из сцепленных рук получается длинный коридор. Игрок, которому пара не досталась, идет к истоку «ручейка» и, проходя под сцепленными руками, ищет себе пару. Взявшись за руки, новая пара пробирается в конец коридора, а тот, чью пару разбили, идет в начало «ручейка» и, проходя под сцепленными руками, уводит с собой того, кто ему симпатичен. Так «ручеек» движется долго, непрерывно - чем больше участников, тем веселее игра.

Игра «Зайки»

Игра проводится на открытом пространстве. Из всех игроков выбирается один охотник, все остальные изображают зайцев, стараясь прыгать на двух ногах. Задача охотника поймать самого не проворного зайца, осалив его рукой. Но в игре существует одно немаловажное условие, охотник не имеет права ловить зайца, если тот находится на «дереве». В контексте данной игры деревом будет являться любая щепочка или же пенек. Это условие сильно усложняет охотнику жизнь, что часто во время игры приводит его в негодование. Однако, как только удастся осалить одного из зайцев, он тут же становится охотником, принимая на себя незавидную обязанность – ловить зайцев.

Игра «Удочка» (Рыбка, поймать рыбку).

Все игроки образуют круг. Выбирается один водящий, который становится в центр круга. Водящему выдается веревочка. Водящим может быть и взрослый. Водящий начинает вращать веревочку. Задача всех игроков в кругу перепрыгнуть через нее и не быть пойманными. Вариантов развития игры 2-х. 1-ый вариант: без смены водящего (взрослый). В данном случае те, кто попался на удочку, выбывают из игры и выходят за пределы круга. Игра проводится до тех пор, пока в кругу не останутся самые ловкие и прыгучие дети (3-4 человека). 2-ой вариант: со сменой водящего. Та «рыбка», которая попадает на удочку, занимает место в центре круга и становится «рыбаком».

Игра «Аленушка и Иванушка»

Дети встают в круг, взявшись за руки. В середине круга девочка и мальчик. У обоих завязаны глаза. Иванушка должен поймать Аленушку, для этого он все время спрашивает: «Аленушка, ты где?». Аленушка должна отвечать: «Я здесь, Иванушка», стремясь при этом как можно быстрее сменить место. После того как Иванушка поймает Аленушку, Иванушка выбирает из детей, стоящих в круге, новую Аленушку, а Аленушка - Иванушку.

Игра «Курица и коршун»

В цепочке первый - «курица-наседка», остальные «цыплята». Водящий - «коршун» старается унести последнего цыплёнка (осалить). Задача курицы и цыплят помешать этому. Когда коршун осалит последнего цыплёнка, он сам становится в конец цепочки, а курица становится коршуном.

Игра «Шишки, орехи, жёлуди»

Все ребята встают в круг в рядки по три человека. Выстроить их в колонны лучами. Первые - шишки, вторые - орехи, третьи - жёлуди. Водящий стоит в центре. Водящий произносит одно из слов: «шишки», «орехи», «жёлуди». Те, кого он назвал должны поменяться местами (вариант - перемещаются против часовой стрелки). Пока это происходит, водящий старается занять чье-нибудь место. Тот, кому места не хватило - становится водящим.

Тема 7. Игры народов и детей мира (1ч)

Теория: -

Практика: Игра «Пожарная команда» (Германия)

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

Игра «Найди платок!» (Австрия)

Игроки выбирают водящего, который прячет платок, а остальные в это время зажимаются. Платок прячут на небольшой территории, которую заранее отмечают. Спрятав платок, игрок говорит: «Платок отдыхает». Все начинают искать, поиски направляет спрятавший. Если говорит «тепло», идущий знает, что он близко от места, где находится платок, «горячо» - в непосредственной близости от него, «огонь» - тогда надо брать платок. Когда ищущий удаляется от того места, где спрятан платок, то водящий предупреждает его словами «прохладно», «холодно». Тот, кто найдёт платок, не говорит об этом, а незаметно подкрадывается к игроку, который к нему ближе всего, и ударяет его платком. В следующем туре он и будет прятать платок.

Игра «Доброе утро охотник!» (Швейцария)

Игроки становятся в круг, выбирают охотника, который ходит за спинами игроков. Нождаанно он прикасается к плечу игрока. Тот, до кого дотронулись, поворачивается и говорит: «Доброе утро, охотник!», и тут же идёт по кругу, но в направлении, противоположном тому, куда идёт охотник. Обойдя полкруга, они встречаются, игрок вновь произносит: «Доброе утро, охотник!». И оба бегут, чтобы занять пустое место в круге. Тот, кто не успел это сделать, становится охотником.

Игра «Калабаса!» (Перу)

Игроки чертят себе домики-круги, а водящий остается «бездомным». Все хором кричат «Калабаса!» (По домам!) и разбегаются по своим кругам. «Бездомный» обращается к одному из игроков: «Ты продаешь яйца?» Тот отвечает: «Я - нет, а он, может быть, продает» и указывает на товарища, к которому и направляется «бездомный». Тем временем игроки должны поменяться местами. Если водящий успевает занять чужой дом, то он становится его хозяином, а оставшийся вне круга водит.

Игра «Земля, вода, огонь, воздух»

Для этой народной армянской игры понадобится мяч. Все становятся в круг, в середине – ведущий. Он бросает мяч кому-нибудь из играющих, произнося при этом одно из четырех слов: «земля», «вода», «воздух», «огонь». Если ведущий сказал «земля», тот, кто поймал мяч, должен быстро назвать какое-либо домашнее или дикое животное; на слово «вода» играющий отвечает названием какой-либо рыбы; на слово «воздух» - названием птицы. При слове «огонь» все должны несколько раз быстро перевернуться кругом, взмахивая руками. Затем мяч возвращается ведущему. Те, кому не удастся правильно отреагировать на слова ведущего, выходят из игры (или становятся ведущим).

Тема 8.Итоговое занятие «Игровой марафон» (1ч)

Теория: -

Практика: Обучающиеся по очереди проводят игру из любого раздела, по общему согласованию.

1.4. Планируемые результаты

После освоения программы, обучающиеся будут знать:

- правила проведения игр;
- игры русские народные;
- игры народов мира.

Будут уметь:

- использовать полученные знания для организации и проведения игр.

В результате обучения по программе обучающиеся приобретут такие качества как:

- память, внимание;
- игровая фантазия;
- ловкость и сообразительность.

В результате обучения по программе у обучающихся будут сформированы такие метапредметные компетенции как:

- навык общения со сверстниками;
- контроль своего поведения;
- подчинение правилам игры;
- толерантность при соприкосновении с элементами инородной культуры (играми других стран).

РАЗДЕЛ 2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

2.1. Календарный учебный график

Этапы образовательного процесса	Профильная смена	Каникулярная смена
Продолжительность учебного периода	6 дней	14 дней
Количество учебных часов	8	8
Продолжительность занятия	40 мин	40 мин
Количество занятий в день	2	1

2.2. Условия реализации программы

Материально-техническое оснащение и средства обучения

Программа реализуется в условиях детского оздоровительно-образовательного центра «Сибирская сказка». Занятия проводятся в кабинетах, холлах, на улице, в местах, соответствующих требованиям техники безопасности, пожарной безопасности, санитарным нормам.

С целью создания оптимальных условий для формирования интереса обучающихся создается предметно-развивающая среда:

- демонстрационный столик;
- технические средства обучения (ТСО) - компьютер, проектор, экран;
- презентации (по темам занятий).

Дидактический материал:

- технологические, креативные карты, цветные иллюстрации.

Инструменты и материалы:

- ножницы, клей карандаши, линейки;
- цветная бумага, цветной картон, пластилин, нитки.

Информационное обеспечение

Комплект видео материалов к основным темам программы.

Кадровое обеспечение. Реализацию программы осуществляет педагог дополнительного образования, имеющий высшее или среднее специальное образование (в том числе по направлению данной программы) и отвечающий квалификационным требованиям, указанным в Профессиональном стандарте «Педагог дополнительного образования детей и взрослых (Приказ Минтруда России от 05.05.2018 г. № 298н)

2.3. Формы контроля

Для полноценной реализации данной программы используются следующие виды контроля:

- вводный – осуществляется посредством наблюдения за деятельностью обучающихся в процессе занятий;
- промежуточный – самостоятельное проведение игры, творческие задания;
- итоговый – в форме игрового марафона или конкурсного заключительного игрового события.
-

2.4. Методические материалы

Методические рекомендации к учебно-тематическому плану

В учебно-тематическом плане игры скомпонованы по их основной направленности: социальные, коллективистские, социокультурные, развивающие. При составлении календарного плана возможны чередования, но игры социальной направленности (на запоминание имён, знакомство) должны быть первоочередными. Одна из первых задач, которая стоит перед детьми, попавшими в группу, - научиться узнавать друг друга. Построение каких-либо отношений невозможно до тех пор, пока ребята не будут знать друг друга в лицо и по имени. Игры на узнавание и запоминание помогут воспитанникам запомнить, как кого зовут. Игры на изучение интересов дадут ребенку возможность быстро приобрести друзей, а педагогу выявить возможности и творческие способности каждого ребёнка.

Особую осторожность рекомендуется соблюдать при организации тактильных игр. Одна из самых частых причин ссоры между воспитанниками - негативный опыт физического взаимодействия. Каждый человек реагирует на физическое воздействие по-своему. Одни любят, когда к ним прикасаются, других это приводит в ужас. Когда дети впервые вступают в физический контакт на спортивной или игровой площадке, этот опыт часто оказывается отрицательным. Столкновение или падение всегда вызывают неприятные чувства. Предложив воспитанникам игры, в которых установлены безопасные границы физического взаимодействия, мы без негативных последствий дадим выход их естественной агрессивности и в то же время поможем им научиться чувствовать, какая степень контакта приемлема для другого человека.

Основная задача коллективистских игр в период смены способствовать сплочению отряда, развивать доверие между ребятами. В разновозрастном отряде, с его многогранными отношениями, благодаря этим играм создаются благоприятные условия для подготовки детей к активному участию в общественной жизни. Педагог формирует в процессе целенаправленного педагогического воздействия те навыки и привычки поведения ребенка, начала тех личностных качеств, которые определяют характер взаимоотношений ребенка с другими людьми, и тем самым создает предпосылки развития коллективизма как качества личности. Поэтому так важно передать детским взаимоотношениям дух доброжелательности, развивать у детей стремление и умение помогать друг другу, как старшим, так и младшим в отряде, общими усилиями достигать поставленной цели, значимой не только для ребенка, но и для всего отряда.

Раздел социокультурной направленности игровых занятий включает прежде всего исконно русские игры. Народные игры актуальны и интересны и в настоящее время. Необходимо обратить внимание детей на те игры, которые прочно заняли место в русской культуре, отметить страну их происхождения.

В методическом обеспечении данной программы нет раздела «Игры детей современной России», так как предполагается такая организация занятия, чтобы дети сами рассказали и показали, во что они любят играть. Это явится хорошей базой для выявления их предпочтений.

Данный комплект развивающих игр подобран в соответствии с потребностью, вызванной диагностическими данными. Логика и счёт, изобретательность, фонематический слух и развитие речи (которые являются западающими) требуют повышенного внимания, поэтому в блок развивающих игр в данной программе включены соответствующие игры. Каждый последующий блок может вносить свои коррективы.

Необходимо обратить внимание на важность заключительного этапа каждого занятия, где надо подвести итоги игры как объекта познания: во что мы играли, для чего играли в эту игру, по каким правилам, когда лучше играть в эту игру, какие в нас изменения после этой игры, что узнали, сыграв в игру и т.д.

Правила для руководителя творческого объединения

Основные организационные моменты ведущего детской игровой программы:

- доброжелательное отношение, внимание к каждому ребенку и коллективу детей;
- ведущий должен проявлять больше выдумки и смекалки, знать различные варианты игр;
- особое внимание культуре речи, эмоциональности;
- эстетика внешнего вида ведущего;
- не использовать в играх острые предметы;
- важно регулировать темп игры, не допускать пауз, вести игру в хорошем настроении, с улыбкой;
- продолжительность игры зависит от интереса детской аудитории к игре, если зрелищный запас исчерпан, то следует снять эту игру или заменить другой;
- ведущий должен поощрять участников или команды в словесной форме («спасибо», «молодцы», «умницы» и т.д.), предлагать поаплодировать участникам за удачное выполнение игрового задания или остроумным ответ, выдавать им призы, чтобы подбодрить участников.

Советы психолога

При проведении всех игр следует по возможности избегать инструкций, нравоучений и приведения положительных образов. Следует исключить также замечания и разделение детей на хороших и плохих игроков. Гораздо важнее и эффективнее поддерживать каждого ребенка, показывать ему, что другие дети —

не противники и не конкуренты, а близкие, тесно связанные с ним и во многом похожие на него люди.

Отсутствие принуждения, равные права, запрет на вербальные контакты снимают у детей напряженность, замкнутость, страх, что их могут обидеть, обозвать, не принять в игру. Физический контакт с другими детьми, ласковые прикосновения и поглаживания, близость сверстника дают детям ощущение тепла, безопасности и общности с другими, ослабляют защитные барьеры, направляют внимание ребенка на другого.

Если в детской компании есть проблемные дети, которые мешают другим играть (могут ударить сверстника, обозвать его или чураются и прячутся от сверстников), вы должны вводить таких детей в игру через собственное общение с ними. Подойдите к ребенку и начните играть с ним в паре, и лишь после того, как ребенок примет воображаемую ситуацию, можно переключить его на игру с другими детьми. В наиболее трудных случаях проблемного ребенка можно мягко вывести из игры, предложив ему индивидуальную игру (конструктор, кубики и пр.). Как показывает практика, через некоторое время эти дети вновь присоединяются к общей игре, но на этот раз стараясь не нарушать ее правил.

Ни в коем случае нельзя насильно (запретами, угрозами) заставлять ребенка делать то, чего он не хочет или к чему еще не готов. Принуждениями можно только отбить интерес к игре, сделать ее бессмысленной. Задача взрослого — заинтересовать ребенка, увлечь его игрой, поддержать его малейшие проявления внимания к другому.

Доброжелательность, установка на сюрприз и разного рода неожиданности, ваше удивление или восхищение, в общем, ваша эмоциональная выразительность и заразительность — вот главные средства в работе с детьми.

Очень важный момент — выбор игры. При проведении игр не надо бояться повторений. Многократное повторение одних и тех же игр является важным условием их развивающего эффекта. Младшие школьники по-разному и в разном темпе усваивают новое. Систематически участвуя в той или иной игре, они начинают лучше понимать ее содержание и получать удовольствие от выполнения игровых действий. Сами дети очень любят играть в знакомые игры и нередко просят повторить какую-нибудь игру.

Заканчивать каждую игру нужно в тот момент, когда вы замечаете, что дети устали от нее, начинают разбредаться, отступают от правил игры. Необходимо собрать детей вокруг себя и, сообщив, что игра закончена, предложить попрощаться.

В качестве прощания лучше всего использовать какой-нибудь ритуал, которым будет заканчиваться каждое занятие. Например, взрослый вытягивает

руку, а дети подходят к нему и кладут свои ладони на ладонь взрослого, образуя круг; или дети ласково дотрагиваются до плеча своего соседа; или встают в круг и прикладывают свои ладони к ладоням соседей и пр.

Вы можете вносить в предложенные игры свои варианты, которые зависят как от конкретных обстоятельств, так и от вашей фантазии. Например, если день проведения занятия совпадает с днем рождения кого-нибудь из детей, лучше изменить ход программы и посвятить занятие этому ребенку (ведь именно в этот день группа может уделять ему много внимания, дарить подарки, восхищаться им, говорить добрые слова, радуясь вместе с ним и получая от этого удовольствие).

Все это потребует определенной гибкости и умения не следовать за программой, а импровизировать и творить, исходя из особенностей конкретной группы и ситуации.

Список литературы.

1. Жарков А.Д. Культурно-досуговая деятельность как педагогическая проблема //Образование и общество. – 2007. – №2. (Интернет-ресурс: education.recom.ru)
2. Детские праздники. Сценарии, игры, конкурсы. – М.:РИПОЛ классик, 2010. – с.: ил. – (Веселимся от души)
3. Подборка игр ВДЦ «Океан»
<https://summercamp.ru/images/OkeanGames.rar>
- 4.Методические рекомендации для вожатого летнего лагеря Руслан Джамалов<https://summercamp.ru/images/Dgamal.rar>
5. Подготовка педагогических кадров к работе в детском лагере летом. (Методическое пособие для руководителей лагерей) отделение повышения квалификации и аттестации ГИА МДЦ «Артек» 2003г
<https://summercamp.ru/images/SkPed.rar>
- 6.Дневник Вожатого. Ставрополь<https://summercamp.ru/images/1717.rar>
7. Методическая сборка - ВДК, Возрастные особенности, Конфликтология, Метод.уроки, Заметки, Воспитание творчеством
<https://summercamp.ru/images/Sborka1.rar>
8. “Сборник-Помощник” Подборка игр

Приложение 1

Копилка игр

Игра «Дрозд»

Игроки образуют два круга внутренний и внешний, равные по численности. Внутренний круг разворачивается спиной в центр, образуются пары. Далее вместе с ведущим произносится фраза: «Я дрозд, и ты дрозд, у меня нос и у тебя нос, у меня щечки аленькие и у тебя щечки 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 своим щекам и к щекам соседа, обнимаются или пожимают руку, называя свои имена. Затем внешний круг делает шаг вправо, и образуются новые пары, игра продолжается.

Игра «Дедушка водяной»

Все встают в круг и ходят вокруг, водящего с закрытыми глазами: «Дедушка Водяной, что сидишь ты под водой! Выйди на минуточку! Поиграем в шуточку!» После чего водяной встает и выбирает наугад любого игрока, трогает и пытается угадать - кто это. Если угадал, то угаданный, становится «Водяным».

Игра «Кто есть, кто»

Каждый игрок получает лист бумаги и карандаш. За 5 минут после сигнала, ведущего игроки должны познакомиться друг с другом, узнавая имя, кем хочет стать. Полученные данные записывают. Выигрывает тот, кто успел больше всех узнать и записать. (иногда дается таблица, по которой нужно опросить как можно больше участников. Там могут быть различные утверждения. Например: Любит мороженое. Есть 2 брата. Обожает животных. Любит учиться. Умеет танцевать. Сочиняет стихи. Часто бывал(а) в лагерях. Слушает попсу. Любит мандарины и т.д.) Обязательно узнать у каждого отвечавшего фамилию и имя. Выявляются 2 победителя: кто быстрее и, кто качественнее (приготовить подарки)

Игра «Сантики–фантики–Лимпопо»

Ребята становятся в круг. Выбираются двое водящих. Один из них будет по условиям игры показывать различные смешные движения, которые все должны синхронно повторять, постоянно меняя движения. Задача второго – угадать кто это. Если угадает, то первый становится угадывающим, а ребята незаметно выбирают нового водящего. Процесс угадывания происходит под слова, повторяемые дружно всеми ребятами:»Сантики – фантики - лимпомпо».

Игра «А я еду, а я тоже, а я заяц»

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

Игра «Паровозик»

Зал делится на две половины. По взмаху руки ведущего одна половина хлопает в ладоши обычно. Вторая часть детей хлопает в ладоши, сложив их «лодочкой». Ведущий поочерёдно взмахивает то левой, то правой рукой. Реагируя на взмах руки - зал поочерёдно хлопает, изображая стук колёс поезда, постепенно убыстряя темп. Если ведущий поднимает вверх над головой обе руки - дети кричат «ТУ-ТУ»!!!

Игра «Испорченный телефон»

Все садятся в круг. Один из играющих говорит короткую фразу (желательно состоящую из таких слов, которые можно легко перепутать) на ухо игроку, сидящему с ним рядом (фразу нельзя повторять). Принявший сообщение участник передает его следующему, стараясь, чтобы никто не слышал.

Последний игрок, получив сообщение, произносит его громко, чтобы сравнить, насколько оно отличается от первоначального варианта.

Игра «Месим, месим тесто»

Ребята становятся в круг, взявшись за руки. Дружно повторяя слова: «Месим , месим тесто. Месим, месим тесто», сходятся как можно плотнее. Под слова: «Раздувайся пузырь да не лопайся, раздувайся пузырь да не лопайся!», расходятся как можно шире, стремясь разорвать круг. Два человека, чей узел разорвался, становятся в круг, и их уже «месят». Находящиеся в кругу имеют право помогать разрывать своими спинами «пузырь». Побеждают самые сильные и ловкие.

Игра «Вперед 4 шага»

Дети повторяют за ведущим слова и действия в медленном, среднем, а потом в быстром темпе; начиная говорить шёпотом, потом вполголоса и очень громко. Больше шести раз повторять не рекомендуется.

Беремся за руки.

Вперёд четыре шага, (шагаем в круг)

Назад четыре шага, (шагаем из круга)

Ножками потопаем, (топаем ногами)

Ручками похлопаем. (хлопаем руками)

Глазками помигаем, (ладонями у глаз мигаем)

А потом попрыгаем (прыгаем на месте)

Игра «У тети Моти»

Ребята становятся в круг и повторяют за ведущим следующие слова и движения.

У тети Моти четыре сына

Четыре сына у тети Моти

Они не ели, они не пили,

А повторяли так...

(Ведущий называет поочередно части тела, которыми необходимо делать показываемые движения. Пример – правая рука – движение, левая рука – движение и т.д.)

Игра «Берег и река»

На внимание. На земле чертятся 2 линии на расстоянии 1 м. Между этими линиями «река», а по краям - «берег». Все стоят на «берегах». Ведущий подает команду: «РЕКА», и все прыгают в «реку». По команде «БЕРЕГ», все выпрыгивают на «берег»