



Методический сборник «Подвижные игры на летней площадке»

Составитель:
Евтеева А.М.,
методист
ГБУДОКО «ОЦДОД им. Ю.А.Гагарина»

Калуга
2021

Методический сборник «Подвижные игры на летней площадке» представляет собой результат работы организаторов летних площадок при учреждениях дополнительного образования Калужской области.

В сборник вошли игровые практики для детей разных возрастов разных форм проведения.

Сборник адресован широкому кругу педагогических работников: педагогам - организаторам, педагогам дополнительного образования, учителям, вожатым и др.

Оглавление

Комплексы игровых практик	4
Летняя игротека: ролевые подвижные игры	4
Мы открываем летний лагерь наш	20
Спортивные игры	26
День спортивных рекордов	26
Ролевые игры	31
Город в осаде	31
Диалог с закрытым ртом	35
Командообразующие игры	40
Тимбилдинг (построение команды)	40
Интеллектуально-подвижные игры	50
Спортивно-краеведческая игра «Дневной Дозор»	50
Эрудит – Марафон	58
Сценарий игровой программы «Космическое путешествие»	66
«И вечной памятью двенадцатого года...»	76
Герои и события Великой Отечественной войны	118
Интеллектуально-познавательная игра «Государственная символика России»	124
«Давайте, люди, никогда об этом не забудем!»	135
Здоровьесберегающие игры	146
«Азбука здоровья»	146
«Доктор Айболит у нас в гостях»	168
«Подвижные игры в летнем лагере»	176
Народные игры	193
Народные игры Калужской области	193

Комплексы игровых практик

Муниципальное казённое образовательное учреждение
дополнительного образования детей
«Дом детского творчества»
МР «Жиздринский район»

Летняя игротека: ролевые подвижные игры

Потапкина Лариса Сергеевна,
заместитель директора,
начальник летнего оздоровительного
лагеря «Кладоискатели»

Жиздра
2021

В своей основе летний лагерь в любой его форме представляет собой позитивную среду для развития ребёнка. Положительные эмоции, связанные с летом, ожидание новых, интересных дел - всё это создаёт особый, отличающийся от обыденного, положительный эмоциональный фон. Ежегодно на базе МКОУ ДО «Дом детского творчества» МР «Жиздринский район» организуется смена лагеря с дневным пребыванием детей, причем основная категория участников смены – это дети младшего школьного возраста. В этом возрасте одним из главных механизмов познания себя и окружающего мира, способом общения и творческого роста является игра.

Именно погружение в мир игры способно содействовать реализации таких важных факторов, как:

- поддержка созидательного потенциала ребенка,
- возможность общения и сотворчества педагогов и детей разного возраста,
- целенаправленная работа по созданию ситуации успеха,
- многообразие форм деятельности как гарантия свободы выбора,
- создание объединяющей творческой среды.

Игра способна оказывать позитивное воздействие, как на физическое, так и на творческое, интеллектуальное, эстетическое развитие ребенка, она учит ребенка правильно и с пользой организовывать свое свободное время, выстраивать свое общение со сверстниками. Игра – это интересно, игра – это весело, игра – это серьезно, игра – это здорово. А если игры придумывают, организуют и ведут ваши старшие товарищи – это интересней вдвойне. Уже много лет помимо педагогов (взрослых) в летнем оздоровительном лагере с дневным пребыванием детей работает педагогический отряд «Светоч».

Реализация программы лагеря осуществляется в форме сюжетно-ролевой игры, а для этого каждый год придумывается новая «легенда смены», которая помогает связать все лагерные активности воедино.

Каждый день лагеря – тематический, посвящён одной игре или подготовке к ней. С помощью педагогов – воспитателей члены педагогического отряда «Светоч» учатся разрабатывать мероприятия, используя методическую литературу, подбирать подходящие конкурсы и задания, изготавливать реквизит.

Рекомендации при проведении подвижных ролевых игр.

Ролевая подвижная игра (при правильной организации) может превращаться в настоящий праздник, веселый, надолго запоминающийся. Вы можете ненавязчиво преподнести детям какую-то новую информацию, разбудить их творческую активность и дух здорового соперничества.

Существует много классификаций игр, но, по нашему мнению, ролевая игра обладает следующими признаками:

1. Каждый участник (персонаж) играет какую-то, в жизни ему несвойственную роль.
2. Существует четко проработанный, заверченный игровой сюжет.
3. Все участники понимают свою задачу и руководствуются общими правилами.
4. Все отступления от правил осуждаются.
5. Игра занимает определенный, заранее оговоренный, временной промежуток.

Остановимся подробнее на пункте №3. Чтобы игра принесла пользу и удовольствие всем ее участникам, в том числе и ее организатору, чтобы присутствовало ощущение праздника, необходимо поставить конечную цель всей игры, донести правила до всех игроков и добиваться их неукоснительного соблюдения.

Выбирайте интересный, несложный, лучше приключенческий сюжет, понятный всем участникам игры. Сюжет может быть заимствован из какой-нибудь сказки или всем известного фильма.

Подвижная ролевая игра может быть как командной, так и индивидуальной (когда каждый сам за себя). При делении на команды старайтесь сохранить равновесие сил.

Подвижные ролевые игры привлекательны как для детей младшего, так и среднего школьного возраста. Возможен разновозрастной состав команд, но в таком случае необходимо более тщательно подходить к распределению ролей.

Проводить подвижные ролевые игры лучше всего на свежем воздухе (в парке, на спортивной площадке, не лесной поляне), там, где есть возможность свободно перемещаться или прятаться. Но! заранее тщательно проверьте местность, нет ли открытых люков, ям, оврагов, и т.д., чтобы не причинить вред здоровью ребенка. Одежда и обувь также должны соответствовать игре, где приходится много двигаться. Некоторые игры неплохо идут и в помещении, особенно если есть возможность задействовать несколько комнат, а еще лучше, комнаты и актовый зал (спортивный зал). В форме такой подвижной ролевой игры, кстати,

можно провести первое занятие – знакомство или огонек, если вы не боитесь некоторого, впрочем, легко устранимого, беспорядка.

Оптимальное количество участников в каждой игре индивидуально, но чаще всего оно не должно быть меньше 20 человек и больше 50-ти (с меньшим количеством играть просто неинтересно, а за большим – труднее уследить). Впрочем, при тщательной подготовке, и при добавлении лишнего числа помощников ведущего, количество игроков можно и увеличить.

Данные игры, за исключением адаптированной к лагерным реалиям игры «Битва за флаг», являются оригинальными авторскими разработками.

Порядок изложения игры:

1. Форма проведения.
2. Время проведения.
3. Количество участников.
4. Организация игрового пространства (при необходимости).
5. Реквизит.
6. Цель игры.
7. Ход игры.

Подвижные ролевые игры.

Игра «Прятки в Волшебном лесу».

Форма проведения: индивидуальная, на свежем воздухе, подвижная с распределением игровых ролей, прятки наоборот (когда несколько игроков прячутся, а все остальные ищут).

Время проведения: мероприятие рассчитано на 30 - 40 мин.

Количество участников: от 8 до 25 человек.

Реквизит: игровые жетоны – «талантики», карточки с надписями «белка», «заяц», «ежик», «волк» (для жеребьевки).

Цель игры: организация спортивного досуга, развитие наблюдательности.

Ход игры:

В Волшебном лесу живут забавные зверьки. Они прячутся в своих домиках и их надо искать. Три зверька хороших (белка, ежик, зайчик) и один хищник (волк). Белка дает 2 жетона (гриб, монетку), ежик - 1 жетон, заяц – ничего, волк забирает 1 жетон.

Игра проводится на свежем воздухе, в парке, сквере, на спортплощадке. До начала игры проводится жеребьевка и определяется, кто будет искать, а кто прятаться.

Белка, ежик, зайчик и волк прячутся, на это им дается от 3 до 5 минут. Все остальные игроки ищут спрятавшихся зверьков и берут у них жетоны (зверьки не могут убегать, но могут перепрыгиваться).

Если участник нашел волка, то необходимо отдать ему 1 жетон, если он есть.

Игрок, найдя водящего, спрашивает: «Ты кто?».

Водящий честно отвечает и, в зависимости от своей роли, отдает или берет жетоны.

После первого круга водящие меняются местами, то есть теперь они другие зверьки. Они снова прячутся, а все остальные игроки их ищут (на поиски отводится от 3 до 5 минут).

Если ты нашел одного-двух зверьков и собрал жетоны, то можно не рисковать и не искать волка. После нескольких кругов идет подсчет жетонов.

Если играет много человек, то водящих может быть больше четырех. Можно также сделать нескольких волков.

Примечание: игроки не должны подсказывать друг другу!

Игра «Волшебная битва».

Форма проведения: командная игра, на свежем воздухе либо в большом помещении, подвижная с распределением игровых ролей, игра – квест.

Время проведения: мероприятие рассчитано на 30 - 40 мин.

Количество участников: 2 команды по 6-10 человек (можно больше, но тогда надо сделать 3-4 команды и дополнительный список заданий).

Реквизит: карточки с заданиями, заранее разложенные и пронумерованные, список заданий для жюри.

Цель игры: организация спортивного досуга, развитие наблюдательности, умения работать в команде.

Ход игры.

Участники делятся на 2 команды, выбирают капитана (команда «Эльфы» и команда «Гномы»).

Каждая команда получает карточку с заданием (задания несколько похожи по содержанию). Как только команда правильно выполнит своё задание и отчитается перед жюри, она получает следующее задание. Победит та команда, которая опередит соперника и быстрее выполнит все задания.

Задания «Эльфов»	Задания «Гномов»
Принести слона	Принести зайца
Принести зелёную кофту	Принести красный зонтик
Принести волшебный цветок	Принести символ детства
Принести что – то живое	Принести что – то живое
Принести 5 предметов на букву «К»	Принести 5 предметов на букву «С»
Заплести 5 косичек членам своей команды	Посчитать точное количество часов в здании
Принести 5 камней	Принести 2 шишки

Принести 5 зелённых фломастеров	Принести 7 красных фломастеров
---------------------------------	--------------------------------

Примечание: предметы можно искать, просить, но нельзя отнимать. Список предметов можно менять, в зависимости от возможностей игровой территории.

Игра «Сказочный зоопарк».

Форма проведения: командная игра, на свежем воздухе, подвижная с распределением игровых ролей, разновидность прятков.

Время проведения: мероприятие рассчитано на 30 - 40 мин.

Количество участников: 2 команды по 6-10 человек.

Реквизит: карточки с названиями и стоимостью животных для жеребьевки.

Цель игры: организация спортивного досуга, развитие наблюдательности.

Ход игры:

Участники делятся на 2 команды – команда «охотников» и команда «зверей».

Каждый «зверь» имеет какую – либо стоимость. Перед началом игры участники – «животные» тянут по одной карточке с названием. Они не должны ее показывать никому.

Затем «звери» прячутся, а «охотники» ищут и ловят их. На поиски «охотникам» даётся 5 – 10 минут. Потом по сигналу поиски прекращаются, и идёт подсчёт очков (сколько золотых монет заработали «охотники»).

После команды меняются ролями: «охотники» становятся «животными» и тянут карточки с названиями животных. Снова идёт этап: прятки – поиски – подсчёт очков. Победит та команда, которая заработает больше «золотых монет».

Список животных:

Лиса – 4 монеты

Заяц – 3 монеты

Волк – 4 монеты

Медведь – 5 монет

Белка – 3 монеты

Тигр – 7 монет

Слон – 8 монет

Крокодил – 9 монет

Ёж – 2 монеты

Жираф – 7 монет

Обезьяна – 6 монет

Лягушка – 1 монета (список можно дополнять)

Игра «Черная жемчужина».

Форма проведения: командная игра, на свежем воздухе, подвижная с распределением игровых ролей, разновидность прятков.

Время проведения: мероприятие рассчитано на 1 час либо - пока не будет найден последний участник.

Количество участников: формируется 2 команды по 8-12 человек: «сыщики» и «воры». Команда «сыщиков» выделяет несколько человек (2-3) в «магазин», для выполнения роли «продавцов». Впоследствии «продавцы» и «сыщики» объединяются в поисках «похитителей».

Организация игрового пространства: «магазин» располагается где – то на открытой местности, желательно наличие импровизированного прилавка. Еще на достаточном удалении от «магазина» отведите место для «полицейского участка».

«Сыщики» находятся в «участке», а «похитители» вступают в игру возле «магазина».

Реквизит: листочки для «жеребьевки», прилавков (стол, несколько досок и т.п.), «драгоценности» (камешки, конфеты), телефон (можно играть с воображаемым предметом), «Черная Жемчужина» (красивый камешек или шарик из фольги).

Цель игры: организация спортивного досуга, развитие наблюдательности, логического мышления, умения работать в команде.

Ход игры.

«Похитители» под видом покупателей приходят в «магазин» (два – три, остальные ожидают поблизости). Они отвлекают внимание «продавцов» (небольшой театральный этюд) и похищают «жемчужину». «Воры» разбегаются и прячутся, причем «жемчужину» забирает один из игроков (по договоренности). Прятаться можно как небольшими группами, так и индивидуально на всем пространстве (надо заранее определить его границы).

В это время «продавцы» звонят в «полицию». Приезжают «сыщики», обыскивают «место преступления», допрашивают потерпевших (этот театральный этюд необходим для того, чтобы у «воров» было время спрятаться, сокращать этот этап нельзя).

Затем «продавцы» и «сыщики» отправляются на поиски. Найденные и пойманные «воры» конвоируются в «полицейский участок». Сопротивляться «полиции», вырываться и убегать из «участка» нельзя.

После того, как все «воры» найдены, «полиция» ведет допрос. Каждому «похитителю» задают по 1-2 вопроса, но «воры» могут говорить правду, а могут обманывать. Затем «полицейские» должны догадаться, у кого жемчужина (у них 2-3 попытки, в зависимости от количества игроков в командах).

Ожидаемый итог: «сыщики» ловят всех «воров» и угадывают, у кого «жемчужина» - выигрывает команда «сыщиков».

«Сыщики» не смогли за установленное время поймать всех «воров» и обнаружить «жемчужину» - выигрывает команда «похитителей».

Примечание: игру можно усложнить, спрятав возле «полицейского участка» ключ. Если «воры», которых еще не поймали, найдут его и сумеют открыть условную дверь, то их пойманные товарищи свободны. Но, если «сторожа» увидят их и поймают, то спасатели тоже попадают в тюрьму.

Игра «В затерянном лесу (люди и чудовища)».

Форма проведения: командная игра, проводится только на свежем воздухе, так как необходима большая игровая территория, подвижная с распределением игровых ролей, разновидность прятков.

Время проведения: мероприятие рассчитано на час – полтора.

Количество участников: Играют две команды: «люди» и «чудовища», но, поскольку каждый игрок действует самостоятельно и принимает решения сам, возможен индивидуальный подход к подведению итогов.

Всего в игре могут принять участие 15-30 человек. Но команда «чудовищ» должна быть меньше команды «людей» (3-5 и 10-25 игроков соответственно).

Организация игрового пространства: в начале игры «люди» располагаются на «стартовой площадке» (специально отведенный участок), а «чудовища» прячутся каждый в своей «пещере».

Далее игроки свободно перемещаются по всему пространству (надо заранее определить его границы).

Реквизит: драгоценные камни (разноцветные камешки или карточки с изображением изумрудов, алмазов, рубинов (70-100 шт.); колокольчик или свисток для обозначения этапов игры («день» - «ночь»).

Цель игры: организация спортивного досуга, развитие наблюдательности, знакомство с героями славянской мифологии.

Ход игры.

Подготовительный этап: на игровой площадке прячут карточки с изображениями драгоценных камней (в дуплах, под листочками, в траве, но так, чтобы их не сложно было обнаружить). Делать это должны либо вожатые, либо игроки - «чудовища».

1 этап. Игроки – «чудовища» первыми идут на игровую площадку и прячутся каждый в своей «пещере». После этого ведущий подает сигнал команде «людей».

2 этап. «Люди» приходят в «зачарованный лес». Теперь игра делится на равные промежутки времени: «день» и «ночь» (по 5 минут). «Днем» «люди» ищут «сокровища», а «чудовища» прячутся в «пещерах», «ночью» же «чудовища» бродят по «заколдованному лесу». Если «чудовище» поймает игрока команды соперников, то «человек» должен отдать выкуп – один «драгоценный камень». Если «камня» нет, то путешественника забирает то «чудовище», которое его поймало и ведет в свою «пещеру». «Днем» его может выкупить другой игрок, у которого есть «драгоценности». Ловить спасателя нельзя.

Если «ночь» еще не закончилась, то чудовище не может ловить одного и того же игрока снова, однако его может поймать другое «чудовище».

«Чудовища» могут объединяться, а могут действовать индивидуально. «Люди» тоже могут объединяться в группы, по необходимости.

Ведущий с помощниками следят за ходом игры: отделяют с помощью колокольчика «день» от «ночи».

Примечание: «днем» «чудовища» обязательно должны возвращаться каждый в свою «пещеру». Это необходимо контролировать.

Ожидаемый итог: после общего сбора команды подсчитывают найденные «сокровища» (каждый не спасенный «пленник» добавляет «чудовищам» 1 драгоценный камень).

Возможно командное и индивидуальное подведение итогов, а также учреждение званий «Лучший кладоискатель», «Самое грозное чудовище» и т.д. Если кому-то удалось собрать 10 «камней» одного цвета (изумруды, рубины, алмазы), можно добавить ему еще три очка (но такой вариант подсчета очков необходимо обговорить с игроками заранее).

Примечание: желательно перед игрой познакомить ребят с русской мифологией. Тогда «население» «зачарованного леса» будут персонифицировано: Кощей Бессмертный, Баба Яга, Змей Горыныч, Леший, Водяной. Можно даже найти для них какие-нибудь элементы костюма.

Игра «Люди, эльфы, тролли».

Форма проведения: командная игра, проводится только на свежем воздухе, так как необходима большая игровая территория (в парке, на лесной поляне, на спортивной площадке, где имеются укрытия (деревья, кусты, лавки). Подвижная с распределением игровых ролей, разновидность прятков.

Время проведения: мероприятие рассчитано на час – полтора.

Количество участников: Всего в игре могут принять участие 30-40 человек.

Игроки делятся на 3 команды: «люди», «эльфы», «тролли». Количество игроков в командах «эльфы и «люди» - примерно одинаковое, троллей вдвое – втрое меньше. Игроки могут действовать как самостоятельно, так и объединяясь в группы, в зависимости от событий игры. Возможно как командное, так и индивидуальное подведение итогов.

Организация игрового пространства: Расположение участников зависит от роли («человек», «эльф», «тролль») и этапа игры («день» - «ночь»).

Начало игры: «люди» находятся на стартовой площадке, «эльфы» и «тролли» прячутся.

«День»: «люди» и «эльфы» свободно перемещаются по игровому полю, «тролли» находятся в «убежищах» (спят).

«Ночь»: «эльфы» уходят в «убежища», «люди» и «тролли» перемещаются по игровому полю.

Реквизит:

- «золотая пыльца» (можно нарезать дождик и положить в небольшие мешочки) для «эльфов» (по количеству игроков – «эльфов»),
- «горшки с золотом» (карточки с рисунками или какие-нибудь монетки в коробочках) по количеству «эльфов»,
- свисток или колокольчик для обозначения этапов игры («день» - «ночь»).

Цель игры: организация спортивного досуга, развитие наблюдательности, знакомство с героями европейской мифологии.

Ход игры.

Подготовительный этап: «эльфы» и «тролли» прячутся на игровой площадке, причем «эльфы» еще должны спрятать свои «горшки с золотом», причем достаточно далеко от места, где прячутся они сами.

Далее игра состоит из чередования «дня» и «ночи». «Днем» «люди» ищут «горшочки с золотом» и «эльфов». Пойманный «эльф» должен показать «человеку» место, где он спрятал свой «горшок с золотом».

«Ночью» выходят «тролли», они ловят «людей» и уводят в свои «пещеры». У каждой группы игроков своя задача: «эльф» должен спрятаться так, чтобы его не нашли, он может менять убежище, может перепрыгиваться, перепрыгивать «горшок с золотом». Пойманный «эльф» один раз за игру может использовать «золотую пыльцу», которая обездвижит противника на 30 секунд. «Эльф» не может обманывать (показывать не правильное место), но он может тянуть время, дожидаясь «ночи» и т.д.

«Тролли» выходят только «ночью», они не трогают «эльфов», но и не защищают их. Пойманных «людей» они приводят в свое «логово». Сбежать нельзя, но возможен выкуп,

если «человек» отдаст «троллю» «горшок с золотом». «Эльфы» могут помогать «троллям», заманивая «людей».

«Днем» «тролли» обязательно уходят в свои «пещеры».

Примечание: чтобы игроки не путались желательно прикрепить им на грудь эмблемы со своей ролью.

Ожидаемый итог: выигрывают те из «людей», которые собрали наибольшее количество карточек «горшок с золотом» и не угодили в плен к «троллям», те из «эльфов», которые сохранили свой «горшок с золотом», тот из «троллей», который соберет больше «горшочков с золотом» - выкупов и поймает большее число «людей» (один пленник считается, как один «горшок с золотом»).

Перед игрой желательно познакомить детей с европейской мифологией.

Игра «Визит привидения».

Форма проведения: командно – индивидуальная игра, на свежем воздухе либо в большом помещении (актовый зал или спортивный зал), с распределением игровых ролей.

Время проведения: мероприятие рассчитано на 1 час.

Количество участников: Игроки делятся на несколько команд – «домов» лесных жителей (зайчики, белочки, лисички и т.д.). Один из игроков, выбранный по жребию или по желанию, привидение. Количество участников: 20 – 30 человек (приблизительно 4 – 5 команд по 5 – 6 человек).

Организация игрового пространства: игроки устраиваются в домиках, специально отгороженных местах на площадке, привидение – в убежище, которое находится на некотором расстоянии от домиков.

Реквизит:

- карточки с загадками (для привидений),
- свисток или колокольчик для обозначения этапов игры («день» - «ночь»).

Цель игры: организация досуга, развитие интеллекта, умения работать в команде.

Ход игры.

Подготовительный этап: лесные жители строят себе домики из стульев, одеял и веток. А можно просто начертить круги на земле или же устроить конкурс «На самый красивый домик».

Игра состоит из чередующихся «дня» и «ночи». «Днем» зверята весело резвятся, ходят друг к другу в гости и т.д. «Ночью» появляется привидение (сигнал смены «дня» и «ночи» подает ведущий). Игроки прячутся каждый в своем домике, привидение пытается кого-нибудь поймать, если это ему удастся, то пойманного отводят в убежище. Привидение не может проникнуть в домик, но, приблизившись, оно загадывает обитателям домика загадку («отгадайте, или я заберу одного из вас!»). Если за 30 секунд загадка не отгадана, то привидение забирает одного из игроков (на выбор команды). На следующую ночь все пойманные игроки тоже становятся привидениями.

Допустимо загадывать каждому домику только по одной загадке за ночь, затем надо идти к следующему домику. Можно за одну ночь обойти несколько домиков, в дальнейшем привидения могут разделяться.

Ожидаемый итог: выигрывает та команда лесных жителей, в которой после определенного времени, останется больше игроков.

Если игроков меньше, чем привидений, выигрывают привидения.

Примечание: можно по ходу игры разыгрывать этюды на тему «жизнь в лесу». Очень интересна роль привидения, оно старается испугать всех лесных обитателей. Можно сделать ему и зверятам соответствующие элементы костюма (шапочки, хвостики, усы и т.д.).

Игра «Битва за флаг».

Форма проведения: командная игра на свежем воздухе.

Время проведения: мероприятие рассчитано на 1 час.

Количество участников: 2 команды по 10-15 человек.

Организация игрового пространства: игровая площадка делится поровну, на 2 части. Каждая команда на своей территории выбирает место для «штаба» – дерево, группу кустов и т.д. (противнику про это место не говорят). Между территориями полоса 5-6 метров шириной – «нейтральная зона».

Реквизит: 2 флага (прямоугольные куски материала среднего размера, можно детские флажки).

Цель игры: организация досуга, развитие стратегического мышления, умения работать в команде.

Ход игры.

Подготовительный этап: команда выбирает место для «штаба» и прячет там свой флаг.

Цель игроков – завладеть флагом соперников и уберечь свой. Успех кроется в сплоченных действиях команды. Можно поделить команду на разведчиков, охотников и сторожей. Сторожа – охраняют флаг, разведчики пытаются завладеть флагом противника, а охотники прочесывают свою территорию, чтобы найти соперников.

Каждая команда может ловить только на своей территории. Для этого нужно осалить соперника, сопротивляться нельзя.

Пленников ведут в свой «штаб». Однако их можно спасти, если их товарищи проникнут во вражеский лагерь и осалят пленников, сумев обмануть сторожей. Если же сторожа успевают осалить спасателей, то они тоже попадают в плен.

На нейтральной земле никого «салить» нельзя. Здесь можно производить обмен пленниками (по взаимному соглашению).

Можно применять хитрости, например, жертвовать частью команды, чтобы отвлечь сторожей и завладеть флагом. Также флаг можно спрятать и не в штабе, а где-то в другом месте. Но он обязательно должен быть хорошо виден. Тогда флаг надо еще и найти (об этом условии, если ведущий решил ввести его в игру, надо обязательно сказать обеим командам).

Ожидаемый итог: игра заканчивается, как только одна из команд завладевает флагом соперников и приносит его на свою территорию.

Примечание: флаг еще можно спасти, если удастся осалить похитителей, пока они не добежали до своей территории.

Интеллектуальная подвижная игра «Кладоискатели».

Форма проведения: интеллектуальная подвижная командная игра, проводится в большой комнате либо нескольких смежных комнатах.

Время проведения: мероприятие рассчитано на 30 - 40 мин.

Количество участников: 4 команды по 6-7 человек.

Реквизит: карточки с подсказками, карточка либо шкатулка с надписью «КЛАД».

Цель игры: активизация познавательного мышления.

Ход игры.

Участники делятся на 4 команды, придумывают названия и выбирают капитанов.

Командам предстоит найти клад, путешествуя от подсказки к подсказке.

Каждая подсказка написана на отдельной бумажке и спрятана (за исключением первой).

Участники читают первую подсказку и идут искать 2 подсказку. Та команда, которая быстрее найдёт вторую подсказку, получает одно очко. **Внимание!** вторая подсказка тоже сообщается одновременно капитанам всех команд. Затем они ищут третью подсказку и т. д. Обязательно доведите найденные подсказки до сведения всех команд, чтобы все смогли принять участие в поиске.

Подведение итогов: за каждую найденную подсказку команда получает одно очко, та команда, которая найдёт бумажку с надписью «клад» получает 3 очка.

Примерные подсказки:

1 подсказка: Этот предмет нужен каждой Бабе Яге (Метла).

2 подсказка: Ищи там, откуда видна дорога домой (На подоконнике).

3 подсказка: Ищи там, где вода (Под ведром с водой).

4 подсказка: Стоит Антошка на одной ножке, На красной шапочке белые горошки (Под мухоморчиком).

5 подсказка: Маленькая, беленькая птичка, где носом проведёт, там заметку кладёт. (В коробке с мелом).

6 подсказка: Ищи в темноте (В коридорчике, где темно и нет окон).

7 подсказка: Ищи в предмете, который принадлежит Дедушке Морозу (В красной шапке – «клад»).

Муниципальное казенное образовательное учреждение дополнительного образования
Мосальский дом творчества

Сборник для проведения игр на летней площадке

Мы открываем летний лагерь наш

Володькова Наталья Анатольевна,
педагог-организатор

Мосальск
2021

Пояснительная записка

Игра для ребёнка – это путеводная звезда, а лето – самое любимое время года. В современном мире дети погружены в мир электронно - цифровых игр и виртуальных реальностей. Лето – пора осуществления и воплощения живого общения и контактов с друзьями, природой. А еще это время когда ребята отдыхают в летних лагерях, базах отдыха, и всем очень хочется чтобы отдых был незабываемым. Яркие впечатления можно подарить детям, предложив как можно больше подвижных игр на свежем воздухе. Мы должны понимать, что оторвать ребёнка от гаджета – непростая задача, но и каждый раз придумывая всё более интересные и фантастические сюжеты игр, мы всё равно наблюдаем притупление интереса и психологическую перенасыщенность, потребность в новых и более усложненных вариантах. Любая игра это маленькая история, маленькая жизнь, и, конечно же, новое увлекательное приключение. Первый день в лагере, или на детской площадке, это день знакомства, день первых впечатлений, и нужно создать атмосферу праздника и веселья. Поэтому есть смысл обратиться к давним традициям и обратить внимание на спектр спортивно - развивающих массовых игр. Многие из представленных игр трансформированы из старинных русских забав.

Цель: содействие развитию умений коллективного взаимодействия у детей в разновозрастном коллективе посредством игровых технологий.

Задачи:

- развивать навыки сотрудничества;
- знакомить с традициями и культурой;
- совершенствовать спортивные навыки и умения, ловкость, подвижность;
- научить соблюдать правила игры;
- воспитывать тактичность при работе с партнером на парных этапах.

Аудитория: разновозрастная группа детей (6-12 лет) отдыхающих в лагере (детской площадке)

Место проведения: территория стадиона, территория школы, детская площадка.

Продолжительность игры: 60 мин.

Количество участников: рекомендуется пригласить к участию в игре 2 команды по 12 -15 человек (возможны варианты, на усмотрение руководителя).

Предварительная работа: команды заранее придумывают название, девиз (по желанию) и элементы отличия в одежде. После вступительной части игры дети получают пояснение к проведению той или иной игры.

Порядок проведения:

Каждый этап оборудуется указателем этапа и игровым инвентарем (по ситуации).

Оборудование:

- костюмы: экипировка участников (на усмотрение руководителей);
- спортивный инвентарь: кегли - конусы; скакалки; ракетки, мячи, обручи; веревка 1,5-2 метра (грузик для нее);
- указатели этапов;
- музыкальное оборудование;
- призы.

Подвижные игры.

1. «Цапли и лягушата».

Дети идут по кругу друг за другом в умеренном темпе. На сигнал педагога - «Цапли!» играющие прыгают в круг на двух ногах, а затем переходят в стойку на одной ноге, подняв согнутую ногу, руки на поясе (*или за головой*), затем обычная ходьба, на сигнал - «Лягушки», дети прыгают на двух ногах в круги, приседают. Педагог подает сигналы в разной очередности.

2. Игра «Бездомный заяц».

Из числа играющих детей, выбираются бездомный заяц и охотник. Остальные дети (*зайцы*) чертят себе кружки, встают в них — это их домики. По сигналу педагога бездомный заяц убегает, а охотник его догоняет. Заяц может спастись от охотника, забежав в любой кружок; тогда заяц, стоящий в кружке, должен быстро убежать, так как уже он становится бездомным и охотник гонится за ним. Если охотнику удастся поймать (*запятнать*) зайца, который остался без дома, то они меняются ролями.

3. «Мы весёлые пингвины».

Первая группа игроков становится на исходную линию, у каждого по одному небольшому мячу. По команде педагога дети зажимают мешочек между коленями — они пингвины, и на следующий сигнал передвигаются прыжками на двух ногах до условной черты — это льдина (*дистанция 5 м*). Когда все дети переберутся на льдину, вторая группа детей приступает к заданию.

4. «Лиса Патрикеевна».

Играющие (*куры*) ходят по двору, присаживаются, клюют зернышки. Лиса-водящий, находится в норе (*кружок - обруч*). По сигналу педагога «Лиса вышла на охоту!» куры быстро прыгают на насест — гимнастическую скамейку или за линию (*натянутая скакалка, канат*). Тех, кто не успел занять место на насесте, лиса отводит к себе. Через некоторое время назначают другого водящего.

5. «Качалка».

Дети распределяются на группы по трое. Двое детей держат веревку - скакалку и

умеренно раскачивают ее вправо и влево, а третий перепрыгивает через нее двумя ногами по мере ее приближения. По сигналу педагога дети меняются местами поочередно.

6. «Пройди препятствие и не задень!» (эстафета).

Ходьба на носочках между кеглями (8— 9 шт.), поставленными на расстояние 40 см одна от другой в один ряд вдоль зала (*площадки*). Руки можно держать за головой.

Эта игра будет интереснее, если детям предложить объезжать конусы на самокатах.

7. Игра «Мяч соседу!».

Игроки становятся в круг на расстояние вытянутых рук друг от друга. Один из играющих держит мяч, водящий занимает место вне круга, за игроком с мячом. По сигналу педагога дети начинают перебрасывать мяч друг другу, а водящий, бежит за пределами круга, старается коснуться мяча на лету. Если это ему удастся, то новым водящим становится тот, кто бросал мяч. Мяч можно бросать только ближайшему соседу (*справа или слева*). Если водящему долго не удастся коснуться мяча или поймать его, то назначается другой водящий.

8. Игра «Горелки».

Играющие строятся в две колонны, взявшись за руки, впереди — водящий. Дети хором говорят:

Гори, гори ясно,
Чтобы не погасло.
Гляди на небо:
Птички летят,
Колокольчики звенят!
Раз, два, три — беги!

После слова «беги» стоящие в последней паре опускают руки и бегут в начало колонны — один справа, другой слева от нее. Водящий пытается поймать одного из детей, прежде чем он успеет опять взяться за руки со своим партнером. Если водящему удастся это сделать, то он берется за руки с пойманным, и они становятся впереди

колонны. Оставшийся без пары игрок становится водящим. Для увеличения двигательной активности можно разделиться на две команды.

9. «Перебрось — поймай!».

Дети распределяются на пары, в руках у одного из играющих мяч большого диаметра. Свободно расположившись, дети перебрасывают мяч двумя руками из-за головы, снизу, от груди (*темп произвольный*).

10. «Ловкие ребята».

Играющие дети располагаются по кругу. Перед каждым, на полу (*земле*) мешочек с песком (можно положить кеглю, шишку, брусок). В центре — двое водящих. По сигналу педагога дети прыгают в круг на одной ноге, перепрыгивая через предметы, а обратно на двух ногах; водящие стараются осалить их, прежде чем те успеют прыгнуть обратно из круга. Тот из играющих, до кого дотронулся водящий, получает штрафное очко (*но из игры не выбывает*). Через 30—40 секунд игра останавливается, и подсчитывают количество проигравших. Выбираются водящие из числа тех, кто ни разу не был горящим. Игра повторяется.

11. «Рыбаки и рыбки».

Для игры нужна веревка длиной 2—3 метра с привязанным на конце грузиком — мешочком с песком. Игроки образуют круг, в центре которого стоит водящий с веревкой в руках. Он начинает раскручивать веревку так, чтобы она вращалась над самой землей. Ребята перепрыгивают через веревку. Водящий постепенно поднимает плоскость вращения веревки выше и выше, пока кто-нибудь из ребят не «попадется на удочку», то есть не сумеет перепрыгнуть через вращающуюся веревку. «Попавшийся» идет водить. Игра продолжается.

12. Эстафета «Мяч соседу».

Играющие становятся в три колонны. Расстояние в колонне между детьми — один шаг. Исходное положение — стойка ноги врозь, руки произвольно. По сигналу педагога игроки, стоящие в колонне первыми, наклоняются вниз и передают мяч между ног следующему в колонне, и так далее. Последний игрок в колонне, получив мяч, бежит в начало колонны и снова передает мяч тем же способом. Когда первый игрок окажется на своем месте, он поднимает мяч высоко над головой. Побеждает команда, выполнившая задание, быстро и без потерь мяча.

Спортивные игры

Муниципальное бюджетное образовательное учреждение дополнительного образования
«Центр развития творчества детей и юношества «Созвездие» города Калуги

Методическая разработка

День спортивных рекордов

Мишин Иван Сергеевич,
педагог дополнительного образования

Калуга
2021

Пояснительная записка

Одной из приоритетных сфер развития страны является образование и оздоровление. Общество ориентировано на получение знаний и занятие спортом, но, в связи с высокой динамикой жизни, совмещение двух направлений не всегда доступно.

Территория лагеря – это уникальное место, которое может объединить многие виды спорта и сам образовательный процесс. В процессе участия в мероприятии дети получают короткую информационную справку о виде спорта и его правилах. Участникам предоставляется возможность на практике реализовать приобретённые знания посредством участия в игре или спортивном этапе. Обучающиеся участвуют в мероприятии индивидуально, что способствует его самореализации, эмоциональному отдыху и возможности приобретения новых знакомых и друзей, что характеризует мероприятие как **актуальное**.

Для многих детей данное мероприятие – это возможность реализовать свои навыки и умения, продемонстрировать свой талант и физическую подготовку. Так как во время мероприятия этапы одновременно проходят несколько отрядов, то присутствует здоровая конкуренция, что способствует развитию мотивации и стремления у ребенка к победе.

Отличительной характеристикой мероприятия «Спортивные рекорды» является вариативность предлагаемой ребенку деятельности и ее насыщенность.

Мероприятие «Спортивные рекорды» является универсальным, и подходит для любого возраста (от 8 до 17 лет).

Содержит ограничения в применении, а именно:

- 1) Группы здоровья F1.
- 2) Наличие допуска врача.
- 3) Наличие спортивной формы.
- 4) Благоприятные погодные условия.

Исходя из этого, **целью мероприятия** является активизация спортивного интереса детей через многообразие видов спорта.

Задачи:

- Познакомить детей с видами спорта и их правилами;
- Развить мотивацию к познавательной и активной физической деятельности;
- Создать условия для самореализации ребенка.

Реализуется в основной период смены на территории лагеря. Состоит из 3 этапов.

1. Организационный:

- знакомство детей с правилами участия;
- инструктирование детей;
- информирование детей о содержании мероприятия.

2. Основной:

- участие в предлагаемых этапах.

3. Заключительный:

- рефлексия.

Ожидаемый результат:

1. Личностные:

- развитие мотивации ребенка к познавательной деятельности;
- формирование лидерских качеств ребенка;
- формирование ценностного отношения к здоровому образу жизни;
- формирование потребности к стремлению физического самосовершенствования.

2. Метапредметные:

- формирование навыков анализа и обобщения информации;
- формирование или развитие навыков сотрудничества;
- формирование навыков самостоятельного решения задач.

Система оценки результата включает в себя такие методы диагностики как:

1. Наблюдение:

- выполнение \невыполнение задания;
- выполнение задания в регламентированном количестве времени;
- инициативность при выполнении задания;

2. Опрос:

- рефлексия – как способ обобщения полученных знаний;
- эмоциональное состояние ребенка по итогу участия в празднике.

3. Отметка о качестве:

- высокий результат в виде победы или призового места.

Необходимые ресурсы

Помещение: спортивное поле, площадка, аудитория по количеству выбранных видов спорта.

Спортивный инвентарь: баскетбольная корзина, мячи, канаты, скакалки, гири и т.п.

Кадры: ведущий каждой секции (вида спорта), сопровождающие отряд вожатые.

Информационные: пресс-центр, спортивные комментаторы.

Ход мероприятия

1. Выбор видов спорта, соревнований (предложение от отрядов).
2. Подготовка отрядами информационных стендов о видах спорта.
3. Обсуждение в отрядах, кто желает установить рекорды, есть ли у них допуск к спортивным соревнованиям.
4. Торжественное открытие «Дня спортивных рекордов».
5. Прохождение станций – «видов спорта», установление рекордов (например: чеканить мяч, забрасывать в корзину, прыгать в длину, прыгать со скакалкой и т.п.).
6. Подведение итогов, награждение лучших участников.

Рекомендации по подготовке дела

Ознакомление детей с правилами участия

Пример:

«Активный образ жизни улучшает самочувствие человека. Во время занятий спортом человеческий организм получает большой объем кислорода и вырабатывает гормон счастья – серотонин, что позитивно влияет на его физиологическое и эмоциональное здоровье.

Сегодня, у каждого из вас будет возможность принять участие в мероприятии «Спортивные рекорды» и продемонстрировать свои умения навыки и способности. Также, вы сможете обучиться новым для себя видам спорта и узнать о них новую и интересную информацию».

Рекомендации по проведению дела

Дети, передвигаются самостоятельно по заданной территории, вожатые отряда перемещаются параллельно с детьми по территории и контролируют процесс участия. Обучающиеся выполняют задания, предлагаемые отрядом – организатором в процессе которых познают информацию, реализуют свои способности и умения.

Рекомендации по последствиям

Дети, совместно с вожатыми (воспитателями), обсуждают полученную информацию и достигнутые результаты. Формируют свою точку зрения относительно участия в мероприятии и отношение к спорту в целом.

Ролевые игры

Муниципальное бюджетное образовательное учреждение дополнительного образования
«Центр развития творчества детей и юношества «Созвездие» города Калуги

Методическая разработка
ситуативно-ролевой игры

Город в осаде

Котикова Валентина Леонидовна,
педагог-организатор

Калуга

2021

31

Аннотация

Данная методическая разработка ситуативно-ролевой игры предназначена для старших вожатых, воспитателей, педагогов-организаторов, педагогов дополнительного образования, классных руководителей для проведения интерактивных мероприятий смен в сфере организации отдыха и оздоровления детей, а также для организации внешкольной деятельности. Игра прекрасно подходит как для сплочения нового временного коллектива, так и для проверки командной работы постоянной детской группы.

Пояснительная записка

Форма проведения игры и использование принципа: «Не только соревноваться, а, главное, переживать за общую победу», – помогают детям и подросткам направлять свою энергию на достижение общей игровой цели, а педагогам достичь результата – сплотить ребят в единый коллектив.

В современном мире ценятся не только узконаправленные знания и умения, но и так называемые мягкие навыки, т.е. социально-психологические навыки, которые пригодятся в большинстве жизненных ситуаций: коммуникативные, лидерские, командные и другие компетенции. Особенно ценится умение конструктивно работать в команде, именно этому в игровой форме необходимо обучать подрастающее поколение. В этом заключается **актуальность** представленной методической разработки.

Возможно, людям старшего поколения эта игра напомнит одну из вариаций проведения игры «Зарница». Отход от строгой военной тематики, нацеливание на достижение командного результата, включение в игру познавательных и творческих моментов, – в этом нам видится **новизна** ситуативно-ролевой игры.

Цель: способствовать формированию членов временного коллектива в единую команду.

Задачи:

- *Образовательные:*
 - познакомить с игровой территорией, техникой безопасности во время игры;
 - обучить правилам конструктивной работы в команде.
- *Развивающие:*
 - развить стремление сотрудничать ради достижения цели;
 - развить координацию, физическую выносливость;
- *Воспитательные:*

- сформировать «командный дух» временного коллектива;
- воспитать чувство уважения к себе и к другим;
- сформировать ценности командной работы (товарищество, ответственность, взаимовыручку).

Категория участников: 2 команды по 8-15 человек 9-17 лет.

Необходимые ресурсы:

Кадры: «мастера игры» – педагоги или взрослые дети, помощники вожатых (2-4 человека).

Площадка для игры: спортзал или спортивная площадка со специальным покрытием размером 10X10м.

Реквизит для игры:

- Заламинированные флаеры с названиями «Городов» – 2 шт;
- Банданы двух цветов – по количеству игроков;
- Канат или веревка для разметки границ «Города», длина 10м – 1 шт.

Подготовка к игре

1. Разбиться на 2 команды. Обозначить членов команды банданами одного цвета.
2. Каждая команда придумывает название своему «Городу».
3. Распечатать на флаере название «Города» и заламинировать.
4. Разделить площадку для игры на две равных зоны – «Города». Обозначить канатом границы.
5. В 7 метрах устанавливается флаер с названием «Города».
6. Провести для участников игры инструктаж по безопасному поведению на время игры.

Игровая цель - завладеть флаером с названием вражеского «Города».

Ход игры

Участники игры – «жители города» занимают свои зоны – «Города» и распределяют роли между собой: воевода, воины, защитники города. В ходе игры, если понадобится, можно сменить роль.

Участникам игры разрешается забегать на вражескую территорию с целью захвата флаера. Но, если чужака «запятнает» житель вражеского города, то он попадает в «острог». Можно перетягивать врага через границу в свой город с целью нейтрализовать и заключить в острог.

Из «острога» можно сбежать после того, как «свободный» соплеменник коснётся «заключённого».

Игра заканчивается в результате победы одной из команд (захвата флага противников).

Методические рекомендации

– В игре принимают участие все дети отряда, каждый определяется со своей ролью в зависимости от способностей и возможностей.

– Место проведения ограничивается специальной территорией: осмотрите ее заранее на предмет опасных участков (стекла, сильные неровности местности, выступающие корни деревьев и т.п.).

– Предложите детям поискать информацию о древних городах Руси, найти и нарисовать их гербы, или предложите придумать свой город с названием, гербом, «легендой» (историей города или его фантастическим будущим) и т.п.

– «Мастерам игры» необходимо строго следить за выполнением правил, настраивать детей на достижение цели, не допускать словесные и физические перепалки.

– Поскольку это командная игра-соревнование, необходимо провести награждение лучшей команды (отряда), выдать проигравшей команде памятные дипломы, выделить лучших участников всех команд.

Список литературы

1. Байбородова, Л.В., Рожков М.И. Воспитательная работа в детском загородном лагере: учебно-методическое пособие/ Л.В. Байбородова, М.И. Рожков. – Ярославль: Академия развития, 2003.

2. Лобачева, С.И. Загородный летний лагерь. 1-11 классы / С.И. Лобачева. – М.: Вако, 2016.

3. КИПАРИС-8 (Командные игры-испытания). Учебное пособие. – М.: Педагогическое общество России, 2004.

Муниципальное бюджетное образовательное учреждение дополнительного образования
«Центр развития творчества детей и юношества «Созвездие» города Калуги

Методическая разработка
ролевой игры

Диалог с закрытым ртом

Герасимов Павел Сергеевич,
педагог-организатор

Калуга

2021

35

Аннотация

Методическая разработка ролевой игры предназначена для старших вожатых, воспитателей загородных лагерей, педагогов-организаторов, педагогов дополнительного образования, классных руководителей для проведения интерактивных мероприятий смен в сфере организации отдыха и оздоровления детей, а также для организации внешкольной деятельности. Игра позволит участникам не только научиться общаться невербальными способами, но и позволит провести время интересно, активно.

Пояснительная записка

Ролевая игра дает возможность ребенку попробовать себя в другой роли, почувствовать себя взрослым, проявить творчество в нестандартных жизненных ситуациях. Это своеобразное соревнование в решении задач взаимодействия людей. Успешная коммуникация – одна из компетентностей, которая востребована в современном мире, в этом заключается **актуальность** методической разработки.

Игру можно провести в начале смены, при этом совместить места размещения детей в определенной роли с ключевыми помещениями и местами отдыха (в лагере), так, чтобы дети запомнили, например, где размещается библиотека, стадион, беседки, отрядные дачи, медсанчасть и т.п. Таким образом, ролевая игра выполнит не только основную цель, но позволит детям изучить новую территорию, освоиться в лагере, размяться на свежем воздухе, в этом выражена **новизна** данной ролевой игры.

Цель: научить детей взаимодействию с членами команды, используя невербальное общение для точной передачи информации.

Задачи:

- *Образовательные:*
 - познакомить с территорией лагеря, техникой безопасности во время игры;
 - обучить правилам конструктивной коммуникации;
- *Развивающие:*
 - развить творческие и интеллектуальные способности;
 - развить стремление к конструктивному общению;
 - развить координацию, физическую выносливость;
- *Воспитательные:*

- воспитать чувство уважения к себе и к другим;
- сформировать коммуникативную культуру.

Количество участников: 10 человек.

Возраст: 12-17 лет.

Продолжительность: 1-1,5 часа.

Реквизит: карточки с заданием для участников, схема лагеря и размещения ключевых «ролей».

Игровая задача: участникам игры необходимо как можно быстрее и точнее передать информацию тому, кому она предназначена.

Легенда. Вы приехали на Международную конференцию. Вас поселили в гостиницу, где проживают люди из разных стран мира. Вы практически не знаете иностранных языков, и вас понимает только один из жильцов гостиницы. Вы можете передать информацию ему, попросив передать ее дальше. Он вас понимает, но не может вам ответить словами. Единственное, что он может – ответить жестами.

Персонажи игры (карточки):

Ученый.

Вы – известный ученый-физик. Вы работаете над новым проектом – воздушным куполом, которым можно будет пользоваться для проведения массовых мероприятий на улице, в том числе и в нашем лагере. Суть изобретения в том, что с его помощью возможно создание воздушного барьера, непроницаемого для неблагоприятных погодных воздействий, и при этом не наносится абсолютно никакого вреда окружающей среде.

Ваша задача – передать информацию экономисту, о том, что в сентябре состоится конференция, где ему предлагают прочесть лекцию на тему: «Российская экономика в период мирового финансового кризиса». Вы имеете право разговаривать только с психологом.

Психолог.

Вы – знаменитый психолог-практик. На вашем счету множество новых интересных методик для адаптации людей в новых условиях. В том числе и проект, специально разработанный для лагеря. Этот проект поможет сотрудникам лагеря быстрее адаптировать детей к условиям пребывания в нем.

Ваша задача – передать информацию ученому, о том, что проект адаптации детей к условиям проживания в новых условиях требует научного обоснования. Вы имеете право разговаривать только с врачом.

Врач.

Вы – врач, разработавший новую вакцину. Ваша вакцина становится популярной во всем мире, так как она очень действенна и не имеет побочных эффектов. Вашими разработками заинтересовались в лагере.

Ваша задача – передать информацию психологу о том, что медицинские исследования проходят успешно, но необходимо наблюдение психолога за эмоциональным состоянием участников эксперимента. Вы имеете право разговаривать только с педагогом.

Педагог.

Вы – педагог, основатель новой концепции воспитания и обучения. Суть вашей концепции в том, что все науки изучаются в игровой форме, что позволяет детям проявлять все свои творческие способности и таланты, а преподаются различные предметы таким способом, что ученики получают целостное представление о мире. Ваши идеи очень заинтересовали администрацию лагеря.

Ваша задача – передать информацию врачу о том, что медицинское вмешательство не требуется и проект начинает свою автономную работу в следующем учебном году. Вы имеете право разговаривать только с политиком.

Политик.

Вы – политик-блогер. У Вас есть свои каналы на YouTube и в Tik-Tok.

Ваша концепция продвижения молодых политиков стала известна на весь мир. Внедрение этой программы требует вашего личного участия, поэтому спрос на ваши услуги постоянно растет. Вами заинтересовался наш лагерь. Ваша задача – передать информацию педагогу о том, что совместный проект принес бы успех как одной, так и другой стороне. Вы имеете право разговаривать только с юристом.

Юрист.

Вы – юрист, пользующийся широкой известностью. Люди, интересы которых вы представляете в суде, всегда побеждают в судебных делах. Особенность вашей деятельности в том, что вы работаете только с организациями, занимающимися воспитанием. Вами заинтересовался наш лагерь. Ваша задача – передать информацию политику о том, что осенью состоится выездной семинар в Крыму, связанный с решением проблем воспитательных детских учреждений. Вы имеете право разговаривать только с инженером.

Инженер.

Вы – инженер-конструктор. Ваши проекты пользуются большой популярностью. При минимальных финансовых затратах качество ваших сооружений всегда на высоте. В нашем лагере планируется строительство дельфинария. Администрация лагеря очень заинтересована в сотрудничестве с вами.

Ваша задача – передать информацию юристу о том, что новый проект требует юридического сопровождения для решения нескольких важных вопросов. Вы имеете право разговаривать только с гидом-переводчиком.

Гид-переводчик.

Вы – известный гид-переводчик. Вы владеете многими языками, поэтому Ваши услуги пользуются большим спросом. Ваши знания очень обширны, и Вы можете провести экскурсию почти на любом языке. Вами очень заинтересовались в нашем лагере, так как лагерь становится международным, планируется, что сюда будут приезжать ребята из 30 стран мира. Ваша задача – передать информацию инженеру о том, что строительство новых сооружений на территории лагеря привлечет большое количество гостей из других государств, а это обеспечит хорошим заработком сотрудников всех служб лагеря. Вы имеете право разговаривать только с поваром.

Повар.

Вы – повар высшего разряда. Ваши кулинарные шедевры покорили весь мир. Вы объездили все континенты земного шара со своими коронными блюдами и являетесь лауреатом всех международных кулинарных конкурсов этого года. Ваш секрет в том, что при минимальных затратах у вас получаются роскошные блюда: они очень вкусны и при этом шикарно выглядят. Вами очень заинтересовались в нашем лагере. Такой человек, как вы – находка для нас. Ваша задача – передать информацию гиду-переводчику о том, что новая концепция составления меню рассчитана как на европейские, так и на ряд азиатских стран. Вы имеете право разговаривать только с экономистом.

Экономист.

Вы – ведущий экономист. Ваши разработки известны во всем мире. В настоящее время вы работаете над рядом серьезных проектов. С вами очень хочет сотрудничать администрация нашего лагеря.

Ваша задача – передать информацию повару о том, что использование натуральных продуктов питания значительно снизит затраты на приготовление блюд с учетом разработки меню на 100 и более человек. Вы имеете право разговаривать только с ученым.

После завершения времени, отведенного на игру, мы проверяем информацию, которая дошла до персонажей, и выясняем, где и из-за чего происходили сбои.

Проводим **рефлексию** ролевой игры:

- Понравилась ли ролевая игра? Что хотелось бы выделить особенно?
- Справился ли с заданием лично ты? Что показалось сложным? Что тебе удалось сделать хорошо?
- Что хотелось бы изменить в игре? Улучшить? Добавить?

Командообразующие игры

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение дополнительное образование
«Центр развития творчества детей и юношества «Созвездие» города Калуги

Тимбилдинг (построение команды)

Майкова Карина Владимировна,
методист,
Петрова Елена Ильинична,
педагог дополнительного образования

Аннотация

Данная работа представляет опыт методиста и педагога дополнительного образования в проведении интерактивных занятий с детьми среднего и старшего возрастов по формированию Soft skills — надпрофессиональных навыков, которые помогают решать жизненные задачи и работать с другими людьми.

Авторы-составители методической разработки имеет опыт реализации мероприятия как в рамках дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы, так и в рамках программы смены в сфере организации отдыха детей и их оздоровления.

Методическая разработка предназначена для педагогов-организаторов, старших вожатых, социальных педагогов, педагогов дополнительного образования, учителей, заинтересованных в формировании компетенций, необходимых в современном обществе.

Представленное мероприятие может использоваться как для сплочения временного детского коллектива смен в сфере отдыха и оздоровления детей, так и для укрепления коллективных связей в стабильной команде.

Пояснительная записка

Цель деятельности любого объединения можно рассматривать в двух аспектах: с одной стороны, как цель, которую ставят перед собой дети, с другой – как сугубо воспитательную цель, которую ставят перед собой взрослые, участвующие в работе детского коллектива (объединения). Говоря о первом аспекте, необходимо отметить, что добровольное объединение детей возможно лишь тогда, когда они видят в нем перспективу интересной жизни, возможность удовлетворения своих потребностей. Важно, чтобы объединение повышало социальную значимость их деятельности, делало их более «взрослыми». Этот аспект, не противоречащий «детской» цели, предполагает создание в организации таких условий, при которых более успешно осуществляется социализация личности ребенка, результатом чего является желание и готовность детей к выполнению социальных функций в обществе. Актуальность представленного «веревочного курса» заключается, прежде всего, в том, что создается реальное поле для проявления сплоченности детей и подростков, осознания ими совместной цели, достижения ее посильными действиями, повышения своей компетентности в области организаторской деятельности. В этом заключается **актуальность** командной игры.

Игра-соревнование представляет собой вариант «веревочного курса», дополненного заданиями для сплочения коллектива, осознания детьми общей цели команды и

необходимых для ее достижения действий. В этом видится **новизна** представленной методической разработки.

Цель: создать условия для формирования сплоченной команды временного коллектива.

Задачи:

Воспитательные:

- способствовать осознанию цели коллектива, которая принимается всеми участниками;
- создать доверительные отношения между участниками команды;

Обучающие:

- заложить основы самостоятельной организаторской деятельности детей;
- продемонстрировать действенную форму работы по сплочению коллектива;

Развивающие:

- развить коммуникативные способности, лидерский потенциал членов команды;
- развить координацию, ловкость, физическую активность детей.

Ожидаемый результат

- Удовлетворенность детей в реализации потребности собственной востребованности, общении со сверстниками, проведении интересного досуга;
- Работоспособная дружная команда временного детского коллектива, осознанно действующая для достижения общей цели;
- Созданное поле деятельности для реализации лидерского потенциала и творческих способностей членов команды;
- Привитие детям новых знаний, умений и навыков по организаторской работе;
- Более развитая коммуникативная сфера детей;
- Чувство удовлетворения от проведенного с пользой для здоровья и саморазвития личности времени.

Способы оценки результата: рефлексия, опрос.

Категория участников: 2-3 команды по 8-15 человек 10-17 лет.

Время проведения: 45-60 минут.

Необходимые ресурсы

Кадры: «мастера игры» – педагоги или взрослые дети, помощники вожатых (2-4 человека).

Площадка для игры.

Спортзал или спортивная площадка со специальным покрытием размером 10X10м.

Реквизит для игры: канат или веревка для создания «паутины», длина 20м – 1 шт. (или несколько веревок); лавочки (физкультурные) или парты, между которыми натягивается «паутина»; писчая бумага (6-12 листов), фломастеры, ручки или карандаши; планшеты или парты.

Ход игры

1. Готовится трасса (между лавочками натягиваются веревки зигзагом, перекрещиваясь, так, чтобы организовать «паутину» длиной 6-10 метров).
2. Команды тянут жребий – в каком порядке они будут приступать к прохождению испытаний.
3. По очереди трассу («паутину») проходит 1 участник команды, стараясь не задеть веревку и не сдвинуть «паутину». Если участник допускает ошибку – проходит трассу представитель следующей команды.
4. Добравшись до конца трассы, участник получает задание, бежит к своей команде по свободному от трассы месту. Команда в полном составе выполняет задание.
5. Команды проходят трассу по очереди, пока одна выполняет задание, вторая команда (1 участник) проходит трассу.
6. **Цель игры для каждой команды** – за отведенное время (45-60 минут в зависимости от возраста участников) выполнить как можно больше заданий.
7. Во время прохождения трассы члены команды не имеют право ругаться, обзывать, шуметь, за это их участник может быть снят с прохождения и ход перейдет к следующей команде.
8. Побеждает та команда, которая за отведенное время выполнит больше заданий.

Методические рекомендации

- В игре принимают участие все дети отряда (команды), если количество не равное, необходимо договориться, кто может пройти трассу повторно;
- Если «веревочный курс» проводится не в зале, а на свежем воздухе, обязательно место проведения ограничивается специальной территорией: осмотрите ее заранее на предмет опасных участков (стекла, сильные неровности местности, выступающие корни деревьев и т.п.);
- Необходимо настроить детей на достижение цели – прохождение трассы без оскорблений и ругательств, дружное выполнение заданий для команд;
- Перед началом игры дети должны пройти инструктаж по технике безопасности;
- Чтобы команды не затягивали выполнение заданий, рекомендуйте им назначить ответственного тайм-менеджера, который будет следить за временем;
- «Мастерам игры» необходимо строго следить за выполнением правил, настраивать детей на достижение цели, не допускать словесные и физические перепалки;
- На трассе строго находится один участник игры, следующий приступает только после команды «мастера игры»;
- «Мастера игры» отслеживают не только прохождение трассы, но и выполнение заданий, дают «добро» на продолжение участия в игре, имеет смысл распределить обязанности: кто из мастеров следит за трассой, а кто-то будет прикреплен к командам, чтобы следить за выполнением заданий. Чем больше команд, тем больше «мастеров игры» необходимо задействовать;
- Во время игры стоит присмотреться к ребятам, их действиям, ведь именно в таких испытаниях проявляются лидеры и будущие организаторы;
- Поскольку это командная игра-соревнование, необходимо провести награждение лучшей команды (отряда), выдать проигравшей команде памятные дипломы, выделить лучших участников всех команд.

По итогам игры стоит провести рефлексию, обсудив следующие вопросы:

- Понравился ли такой «веревочный курс»? Что хотелось бы выделить особенно?
- Каким нужно быть, чтобы выиграть в командной игре-соревновании, что нужно сделать, чтобы достичь цели, поставленной перед коллективом?
- Справился ли с заданием лично ты? Какой вклад внес в достижение общей цели?
- Что хотелось бы изменить в игре? Улучшить? Добавить?

Список литературы

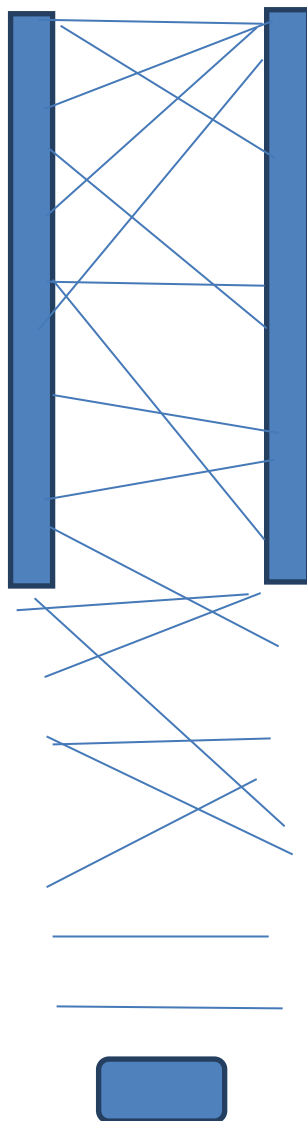
1. Детский оздоровительный лагерь. Содержание и технологии работы с детьми из регионов, пострадавших от аварии на ЧАЭС, в условиях детского оздоровительного лагеря. Методическое пособие для педагогов-организаторов, психологов, методистов, вожатых / Под общей редакцией Семья Г.В. – М.: 1998.
2. Енин, А.В. Психология личности и коллектива. Игровые тесты и тренинги А.В. Енин. – Воронеж: ВОИПКиПРО, ВИИС, 2009.
3. Куприянов, Б.В. Организация и методика проведения игр с подростками: Взрослые игры для детей / Б.В. Куприянов, М.И. Рожков, И.И. Фришман. – М.: ВЛАДОС, 2001.
4. Савченко, М.Ю. Формирование коллектива класса / М.Ю. Савченко, Л.А. Обухова. – М.: 5 за знания, 2007.

Примерная схема организации трассы - «паутины»

Старт

1 команда

2 команда



Стол с заданиями для команд

Задания для команд

Рассказать хором стих (1 четверостишие)	Построиться по цвету глаз, от более темных к светлым
Прокричать всем вместе: «Когда мы едины, мы непобедимы!»	Построиться по размеру обуви, от маленького к большому
Соединить правые руки всех участников	Нарисовать цветочную поляну, при этом каждый участник рисует 1 цветок
Произнести хором пословицу «Один в поле не воин»	Написать маленький рассказ о лагере, при этом каждый пишет 1 слово
Спеть всем вместе 1 куплет песни	Всей командой встать на 4 листа газеты, прокричать фразу: «Мы – команда!», при этом ноги не должны касаться пола (только на газете)

Построиться в алфавитном порядке по первой букве фамилии	Распутать «клубок», сделанный из участников игры
Построиться по цвету волос: от светлого к темному	Встав в шеренгу (друг за другом, руки на плечи впереди стоящему), пройти необходимое расстояние с закрытыми глазами
Простоять на одной ноге всей команде сразу 30 секунд	Всем одновременно прокричать свое имя (дружно)
Взявшись за руки, всем одновременно присесть на корточки	Всем одновременно хлопнуть в ладоши
Нарисовать портрет ученика школы, при этом каждый член команды рисует 1 деталь	Всем одновременно сказать: «Я – луноход-1, беру пробу на грунт: хрум-хрум» –, при этом не смеяться

Построиться в одну шеренгу, чередуя «мальчик-девочка»	Всем одновременно взять друг друга за уши
Построить «башню» из рук, при этом каждый держит большой палец предыдущего человека	Построить башню из кубиков как можно выше, так, чтобы она не рассыпалась
Построить треугольник из всех членов команды, взявшись за руки и при этом закрыв глаза	Построить красивую фигуру из всех членов команды на счет: «Делай раз! Делай два! Делай три!»
Прочитать стих А. Барто «Наша Таня громко плачет», используя всех участников «как печатная машинка» (каждый произносит одно слово)	Прыгнуть всей командой одновременно, чтобы на 1 секунду никто не касался пола ногами
Станцевать «танец маленьких лебедей» всей командой	Нарисовать эмблему своей команды (так, чтобы каждый нарисовал 1 деталь)

Интеллектуально-подвижные игры

Муниципальное казенное образовательное учреждение дополнительного образования
«Дом детского творчества»

Сценарий

Спортивно-краеведческая игра «Дневной Дозор»

Евтюхова Татьяна Александровна,
методист

Людиново
2021

Спортивно-краеведческая игра «Дневной Дозор»



Задачи игры:

- привлечение внимания детей и подростков к актуальным проблемам микрорайона Сукремль г. Людиново;
- формирование у обучающихся чувства гражданской ответственности и социальной активности, развитие интереса к прошлому и настоящему нашего микрорайона;
- развитие творческих способностей с целью создания социально значимого продукта (создание социальной рекламы, фотофиксация достопримечательностей микрорайона и т.д.);
- пропаганда здорового образа жизни среди учащихся;
- профилактика негативных явлений среди несовершеннолетних;
- развитие коммуникативных навыков и навыков групповой работы, развитие навыков самоуправления.

Игра проходила в два этапа:

✓ I этап – заочный, в ходе которого командам необходимо было придумать название команды, соответствующее теме игры; придумать заочную экскурсию на тему «Улицы моего детства» (до 5 мин., возможно использование видеофильма или компьютерной презентации не более 10 слайдов); создать социальную рекламу на определенную тему (по жеребьевке) без



использования технических и компьютерных средств (можно в стихотворной и музыкальной форме с использованием плакатов, листовок, формы одежды и т.д., до 2 мин.) и защитить ее на социальном этапе игры «Дневной Дозор» (флэшмоб);

✓ II этап – очный проходит в форме игры «Дневной дозор», в рамках которого командам необходимо было пройти по этапам специального маршрута и выполнить определенные задания. Время игры – 2 часа. В процессе игры участникам необходимы будут знания истории родного края, спортивные и туристические навыки, умения работать с фото-

и видеотехникой. По окончании игры каждая команда представляет в судейскую коллегию в электронном виде фото (не более 3-х) по темам «Моя команда сегодня», «Моя улица», «Главная достопримечательность микрорайона Сукремль» и отчет о прохождении этапов игры;

✓ III этап – подведение итогов игры-марафона в спортивном зале школы. Каждая команда защитила проект «Социальная реклама» (задание I заочного этапа). Учитывалась массовость, раскрытие темы. Данная спортивно-патриотическая игра была направлена на более ответственное отношение к тому, что стало повседневным и обыденным. Способствовала появлению ценностного отношения к прошлому, настоящему и будущему своей малой Родины.

Участники игры-марафона

Участниками игры-марафона являются обучающиеся в возрасте 10-15 лет. Обучающиеся старшего школьного возраста являются организаторами игры (руководители команд, члены судейской коллегии, судьи на этапах игры «Дневной дозор» и др.)



Темы социальной рекламы (по жеребьёвке)

1. Табакокурение.
2. Наркомания.
3. Алкоголизм.
4. Преступность.
5. Экология.
6. Культурное наследие.
7. Образование.
8. Ветераны.
9. Инвалиды.
10. Правила дорожного движения.
11. Молодежное движение. Волонтеры.
12. Туризм, спорт, здоровый образ жизни.

Условия игры

«Уважаемые участники игры «ДНЕВНОЙ ДОЗОР»!

Игра состоится _____

DozoR – социально-значимая игра. Игра очень динамичная, познавательная и развлекательная. Разгадывая зашифрованные места, игроки развивают эрудицию, учатся думать в команде, тренируются применению стратегии и тактики в действии. Играя в DozoR, можно лучше узнать свой город, его историю, его обитателей, их нравы. В игре все происходит как в жизни: развиваешь свои коммуникативные способности, находишь выходы из трудных ситуаций.

Обязательное снаряжение (на команду):

1. Фотоаппарат.
2. Средство связи (мобильный телефон, желательно несколько).
3. Аппарат с функцией записи видео со звуком.
4. Чистые листы бумаги и шариковая ручка.
5. Бодрое настроение.

Внимательно отнеситесь ко всем пунктам снаряжения, потому что любая вещь из обязательного перечня снаряжения может повлиять на целостность выполнения задания!!!!!! И зарядите телефоны))))

Настоятельно рекомендуем иметь удобную обувь, ибо бегать вам придется не меньше чем искать))))

Условия игры:

Команде представлены зашифрованные локации (10). На этих локациях необходимо отыскать заветный код. Код – трехзначное число, написан зеленой краской. Имеет вид: D 111. Каждая локация имеет определенную степень сложности, за которую команде, правильно взявшей локацию, начисляются баллы (15, 20, 30 баллов).

Команда, набравшая максимальное количество баллов за более короткое время считается победителем.

Команда имеет право взять подсказку (сделав звонок) Первая подсказка – минус 5 баллов, вторая – минус 10.

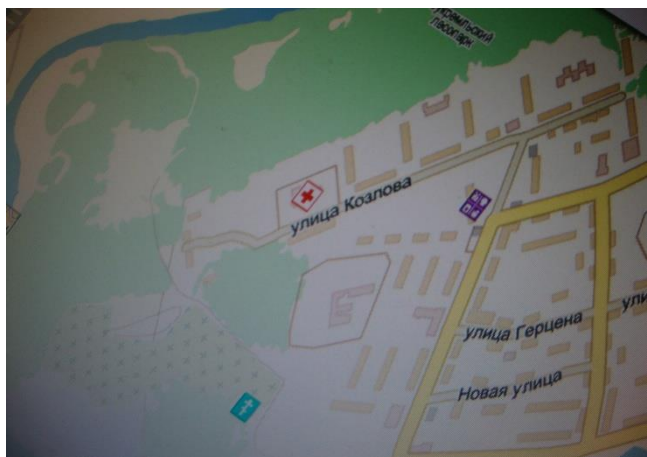
Очередность прохождения этапов – на усмотрение команды.

Границы прохождения игры:

СТАРТ – ФИНИШ – средняя школа №4

Река Болва – ул. Щербакова – ул. Маяковского (частный сектор) – Храм – граница кладбища – «Чайка» – Больница.

За пределами данной границы локаций нет. Будьте внимательны на проезжей части, не забывайте правила дорожного движения. Не оскверняйте памятные места и природные объекты (команде могут быть наложены штрафы).



Условия взятия локации:

1. Предоставить фото кода с касанием трёх участников команды.
2. Фото на фоне локации всей команды.

Условия выполнения социальной локации: участвует вся команда, кроме оператора. Оператор снимает на видео со звуком полностью выполнение задания от начала до конца. Чем больше посторонних людей вы привлечёте, тем больше дополнительных баллов получит ваша команда.

ОБЩИЕ ПРАВИЛА ПРЕБЫВАНИЯ НА ЛОКАЦИЯХ:

1. Шуметь на любых локациях запрещается.
2. Не разрушайте инвентарь и предметы на локациях.
3. «НЕТ» наскальной живописи.
4. Уходите с локации сразу после взятия задания. Не создавайте толпы и не «палите» локацию. Вы привлекаете внимание и тратите собственное время на следующем задании.
5. Будьте вежливы друг с другом. В игре вы соперники. Но игра не должна быть выше дружеских отношений, взаимопомощи. Относитесь к девушкам с уважением, помните, что они слабее вас и, следовательно, подвергаются большей опасности.
6. При общении с местными жителями – никогда не идите на конфликт. Помните – это их район проживания, и они имеют моральное право задавать вопросы. В 90% случаев после спокойной беседы они удаляются восвояси».

ЗАДАНИЯ для команды:

1. МБО НДОЪ БМЕНЙ РАНЕК ИЛЭФЕБМИ (30 баллов).
2. Три О ненадолго местами меняй,
там пень в черном круге сумей отыскать.(20 баллов).

3. Им мало лет когда – то было,

Теперь на камне память, друг...

Ищи недалеко вокруг *(15 баллов)*.

4. Где выручают нас всегда,

И, если, вдруг забыл ты что – то,

Дорогу пятки сами знают

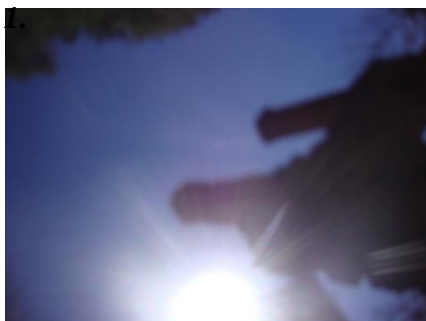
Решат проблему очень просто.

(А в запасе всего 10 минут) *(15 баллов)*.

5. 28 черных братьев стерегут покой тех, павших...*(15 баллов)*.

6. 4 26 12 16 13 1 – здесь входа нет, он давно разрушен *(15 баллов)*.

7. *(15 баллов)*.



8. *(20 баллов)*.



9. Между 10 и 4 помятая 6 *(20 баллов)*.

10. Этот жадный market всё себе хватает.

Для него нет нормы, прилипанием страдает.

(20 баллов +бонус за каждого привлеченного участника).

На локацию явиться до _____. Флэшмоб.

Задание и заветный код получите на месте локации.

11. **ФИНИШ**, там же, где и старт))) Время отсекается по последнему участнику команды!!!!!! Поспешите. Вернувшись, необходимо представить на суд жюри свою социальную рекламу!!!!!!!!!!!! ЖДЕМ ВАС!!!!!!!!!!!!

Ответы к заданиям

1. «Напои меня своей водой ключевой» – такое предложение получится, если предложенный набор букв набрать в «Г 9» на сотовом телефоне. Ответ – Родник в Сукремльском лесопарке.
2. ОЗОН (О з) – спортивный клуб, возле беговой дорожки большой пенёк в автомобильной шинке.
3. Памятник – камень «Малолетним узникам фашизма».
4. По первым буквам стиха получаем ГИДРА – магазин канцтоваров.
5. Памятник венгерским военнопленным. По числу столбов на ограждении места захоронения.
6. Вход в столовую МКОУ «сош№4». По первым буквам алфавита.
7. Вход - арка в Сукремльский лесопарк.
8. Братская могила возле храма преп. Сергия Радонежского.
9. Песочница на детской площадке между магазином «Магнит» и магазином «Гидра» - между объектами 4 и 10 задания.
10. Магазин «Магнит». Прибыв на локацию, участники получают задание:
Исполнить туристическую песню, привлекая как можно больше прохожих. За каждого привлеченного к исполнению песни прохожего прибавляется балл команде.

«Социальная реклама»

Задание командам:

Название команды, тема	Оригина льность	Информаци онность	Логичность	Массовость	Умение привлечь к проблеме	Дополните льный материал	Итоги
1 «Камелот» Табакокурение							
2 «Щербаковские ребята» Наркомания							
3 «Number one» Алкоголизм							
4 «Молния»							

Преступность							
5 «Тимуровцы» Экология							
6 «СССР» ПДД							
7 «Сукремльская горка» Туризм							
8 «Лимонный щербет» Охрана памятников							
9 «Ребята с нашего двора» Образование							
10 «Пионеры» Ветераны							

Муниципальное казенное образовательное учреждение дополнительного образования
«Дом детского творчества» города Людиново

Сценарий
Эрудит – Марафон

«Моя Россия»

Крюкова Галина Юрьевна,
педагог-организатор

Людиново
2021

Цель: развитие у обучающихся чувств патриотизма и гражданственности как важнейших духовно-нравственных и социальных ценностей.

Задачи:

- Воспитывать уважение к истории и традициям России;
- Развивать и углублять знания детей о государственных символах России;
- Формировать коммуникативные навыки, умение работать в команде.

Реквизит: маршрутные листы, карточки с названиями стран, контурная карта России, клей, полоски бумаги разного цвета, карточки с заданиями, матрешка.

Ход марафона

Ведущий:

– Здравствуйте, ребята!

12 июня вся Россия отмечает один из самых «молодых» и важных государственных праздников в стране – «День России». Именно в этот день в 1990 году была принята Декларация о государственном суверенитете России.

Наш Эрудит-Марафон «Моя Россия», посвящен государственным символам России, её истории и культуре. На каждом этапе марафона модераторы задают команде вопросы или дают задания. За правильный ответ команда получает баллы в маршрутный лист.

Командам выдается маршрутный лист. (Приложение 1)

1 этап. Территория

Команда получает карту России (лист бумаги с контуром границ страны) и карточки с названиями стран: а) США; б) Япония; в) Великобритания; г) Германия; д) Финляндия; е) Казахстан; ж) Китай; з) Индия; и) Монголия; к) Белоруссия (Приложение 2; Приложение 3).

Задача команды: взять карточки с названиями стран, граничащие с Россией, и наклеить их на карту именно в тех местах, где они граничат с нашей страной.

Время на выполнение задания – 5 минут. За правильно выполненное задание команда получает 6 баллов (по 1 баллу за каждую правильно наклеенную карточку).

Правильный ответ. Япония (на востоке); Китай (на юго-востоке); Монголия (на юго-востоке); Казахстан (на юге); Белоруссия (на западе), Финляндия (на северо-западе).

2 этап. Интеллектуальный

Задача команды: расшифровать пословицы.

1 А	2Б	3В	4Г	5Д	6Е	7Ё	8Ж	9З	10И
11Й	12К	13Л	14М	15Н	16О	17П	18Р	19С	20Т
21У	22Ф	23Х	24Ц	25Ч	26Ш	27Щ	28Ъ	29Ы	30Ь
31Э	32Ю	33Я							

25,6,13,16,3,6,12 2,6,9 18,16,5,10,15,29 25,20,16 19,16,13,16,3,6,11 2,6,9 17,6,19,15,10

8,10,20,28 - 18,16,5,10,15,6 19,13,21,8,10,20,28

18,16,5,10,15,1 - 14,1,20,28 21,14,6,11 9,1 15,6,7 17,16,19,20,16,33,20,28

3,19,33,12,16,14,21 14,10,13,1 19,3,16,33 19,20,16,18,16,15,1

Ответы:

1. Человек без Родины, что соловей без песни.
2. Жить – Родине служить.
3. Родина – мать, умей за неё постоять.
4. Всякому мила своя сторона.

Время на выполнение задания – 5 минут. За правильно выполненное задание команда получает 4 балла (по 1 баллу за каждую верно расшифрованную пословицу).

3 этап. «Флаг и Герб России»

Задача команды: из предложенных полосок бумаги разного цвета выложите **флаг России**.

Напишите ответ: «Что означают цвета российского флага?»

Ответ: Цвета российского флага выбраны не случайно:

Белый – благородство;

синий – верность и честность;

красный – мужество, отвага, героизм, смелость.

Время на выполнение задания – 5 минут.

За правильно выполненное задание команда получает 6 баллов.

Задача команды: опишите **Герб России**.

Ответ: Герб России – золотой двуглавый орёл на фоне красного цвета. Орёл – символ вечности, уважения к своей истории. Две головы орла символизируют единство Европы и Азии. Три короны – союз народов, живущих в России. На груди орла помещено изображение всадника – это Георгий Победоносец. Всадник – символ победы добра над злом, готовности нашего народа защищать страну от врагов.

Задача команды: из пазлов составить Герб России.

Время на выполнение задания – 5 минут. За правильно выполненное задание команда получает 6 баллов.

4 этап. «Гимн РФ»

Задача команды: назовите авторов современного гимна России?

Ответ: Автор современного текста гимна России – С. В. Михалков, музыку написал А.В.Александров.

Задача команды: восстановите текст гимна России

Гимн России

Россия - наша держава!

Россия – любимая наша!

..... Воля, великая слава –

Твое достоянье на все

Славься, наше свободное –

Братских народоввековой.

.....данная мудрость народная.

Славься, страна! Мы тобой!

Гимн России

(Официальный текст гимна Российской Федерации)

Россия – священная наша держава!

Россия – любимая наша страна!

Могучая воля, великая слава –

Твое достоянье на все времена.

Славься, Отечество наше свободное –

Братских народов союз вековой.

Предками данная мудрость народная.

Славься, страна! Мы гордимся тобой!

Время на выполнение задания – 5 минут

За правильно выполненное задание команда получает 6 баллов.

5 этап. «Черный ящик»

Задача команды: отгадайте, что находится в «черном» ящике:

1 подсказка – Этой игрушке всего сто лет, хотя мы привыкли думать, что она намного старше. Ответ с первой подсказки (6б).

2 подсказка – Это деревянная игрушка популярна во всем мире. Ее воспринимают как символ России (4б).

3 подсказка – Традиционно эта игрушка изображает деревенскую девушку в нарядном русском сарафане. Фигурка раскладывается еще на несколько фигурок, вложенных одна в другую. Их число может меняться от 2-3 до 12-24 и даже 48 штук (3б).

За правильно выполненное задание команда получает 6 баллов.

Подведение итогов. Награждение.

Рефлексия. (Смайлики).

Живой микрофон.

Ведущий:

– Ребята, вы достойно прошли все испытания. Будущее нашей страны зависит только от нас с вами. Быть добрыми, отзывчивыми, приветливыми, оказывать помощь нуждающимся, защищать слабых, это не сложно, это может каждый из нас. Цените красоту родного края, бережно храните память о прошлом, любите свою историю и нашу Великую Россию.

**Маршрутный лист
Название команды**

Количество баллов:

1 этап

«ТЕРРИТОРИЯ»

2 этап

«ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЙ»

3 этап

«ФЛАГ И ГЕРБ РОССИИ»

4 этап

«ГИМН РФ»

5 этап

«ЧЕРНЫЙ ЯЩИК»



США	Китай
Япония	Индия
Великобритания	Монголия
Германия	Белоруссия
Финляндия	Казахстан
США	Китай
Япония	Индия
Великобритания	Монголия
Германия	Белоруссия
Финляндия	Казахстан

Управление образования города Калуги
Муниципальное бюджетное образовательное учреждение
дополнительного образования
«Центр развития творчества детей и юношества «Созвездие» города Калуги
Необособленное структурное подразделение «Радуга»

*Сценарий игровой программы
«Космическое путешествие».*

Уваров Илья Евгеньевич,
педагог дополнительного образования

Пояснительная записка

Каким должен быть досуг, как грамотно его организовать? Эти вопросы остаются актуальными для учреждений дополнительного образования детей. Потенциал досуга имеет широкие просветительские, познавательные, творческие возможности, освоение которых обогащает содержание и структуру свободного времени ребёнка, способствует развитию социокультурных компетенций учащихся. Среди существующих форм организации культурно-досуговой деятельности самой современной является досуговая программа. Ведущим видом деятельности в досуговых программах становится игровая деятельность. Познавательные игровые программы направлены на решение комплекса задач, связанных с организацией содержательного досуга, при этом реализуют как досуговый, так и образовательный потенциал.

Данная программа позволяет учащимся продемонстрировать свои знания об окружающем мире, проявить лидерские и организаторские качества, приобрести новые знания, развить творческие способности.

Особенности реализации программы

По направлению деятельности игровая программа «Космическое путешествие» является социально-педагогической.

По педагогическим целям – познавательная, развивающая.

По возрастным особенностям и контингенту участников: проводится для учащихся младшего школьного возраста.

Участники познавательно - досуговой игровой программы: учащиеся в возрасте от 7 до 10 лет.

Категория тех, кому может быть интересен сценарий: педагоги дополнительного образования, учителя начальных классов, воспитатели групп продлённого дня, педагоги-организаторы при проведении познавательных досуговых программ, как в рамках внеурочной деятельности, так и в организации дополнительного образования детей.

Цель: развитие интереса к приобретению новых знаний, расширение кругозора, развитие фантазии и воображения, раскрытие индивидуального потенциала учащихся в соответствии с их возрастными особенностями в процессе игровой деятельности.

Задачи длительной досуговой программы:

1. Обучающие:

- закреплять теоретические знания о космосе;
- развивать навыки и умения практического применения полученных знаний.

2. Развивающие:

- расширять кругозор;
- развивать эмоционально-волевую сферу детей; способность к самореализации;
- формировать навыки продуктивной организации свободного времени;
- формировать навыки здорового образа жизни.

3. Воспитательные:

- воспитывать культуру общения, умение работать в коллективе;
- развивать коммуникабельность, умения строить взаимоотношения на уровне взаимоуважения.

Материально-техническое обеспечение (реквизит) игровой программы:

1. Актный зал.
2. Столы, стулья.
3. Канцелярские принадлежности.
4. Мультимедийное оборудование.
5. Костюмы ведущих.
6. Реквизит и атрибутика для проведения игр.
7. Призы для участников.

Методические рекомендации

При проведении игровой программы следует обратить внимание на то, как можно разделить детей на команды, не затрачивая тем самым время самой игровой программы: детям следует раздать бейджи разных цветов, в зависимости от того сколько нужно команд столько цветов должно быть у бейджей.

Также следует акцентировать внимание на игровых моментах, организаторы не должны забывать о том, что дети не на стандартном уроке. Закрепление материала по «Окружающему миру», а также приобретение новых знаний в процессе познавательно-досуговой программы осуществляются посредством игровой деятельности, наиболее эффективной для обучения детей младшего школьного возраста.

Сценарий игровой программы «Космическое путешествие»

Профессор встречает ребят в коридоре.

Профессор: Здравствуйте, мои юные Почемучки, как же я рад вновь вас видеть! Спешу вам напомнить про ваши пропуска на мое занятие, надеюсь ваши вопросы при вас?

– Пожалуйста, продемонстрируйте мне их? О-очень хорошо. Ну что же, вы готовы к новым приключениям в сказочной стране? Тогда нам понадобятся эти билеты.

Профессор раздает билеты, синий, красный, зеленый.

Почемучка: Ребята скорее проходите через наше волшебное зеркало.

Дети проходят через волшебное зеркало, в актовый зал, в зале на сцене карта, на площадке 3 стола.

Профессор: Друзья мои, сегодня нам с вами предстоит отыскать новую страницу нашей книги знаний. И не где-нибудь, а в просторах космоса.

Почемучка: Ребята, перед вами три космических корабля. Прошу занять вас ваши места согласно полученным билетам. Те, у кого билеты синие - занимают корабль №1, те, у кого билеты красные - №2, а зеленые - №3.

Дети занимают места по билетам

Профессор: Сегодня, вместе с вами, изучать просторы космоса будет Почемучка. На протяжении нашего путешествия, вам придётся решать сложные задачи, за выполнение которых вы будете получать звезды. Тому экипажу, у которого звезд будет больше – присвоят звание экипаж 1 класса, чуть меньше – звание экипаж 2 класса и экипаж 3 класса.

Почемучка: Но прежде чем отправиться в путешествие, хочу спросить у вас – знаете ли вы людей, которые осваивали просторы космоса?

Профессор: Мы с Почемучкой вас проверим. На вопросы вы будете отвечать по очереди, начиная с экипажа № 1. Если экипаж не может ответить на вопрос, то этот же вопрос переходит к другому экипажу.

Почемучка: А еще за правильные ответы вы будете получать звёздочки. В конце игры мы их подсчитаем и определим самый опытный экипаж.

Задание №1. Интеллектуальное

Почемучка: Вот так молодцы! А знаете ли вы, может ли быть космонавтом женщина? А я про одну такую читал и сейчас немного про нее расскажу.

Рассказ о Валентине Терешковой

Профессор: Вот мы и узнали, кто же такая первая в мире женщина космонавт. А теперь настало время проложить наш маршрут по солнечной системе. Ведь у нас с вами есть важная задача! Нам нужно найти страницу книги Знаний. Ведь когда Почемучка ее уронил, один листок улетел в космос и растворился в черной дыре. И теперь, чтобы прочесть страницу, нам нужно найти осколки, в которые она превратилась. Они летают где-то в нашей солнечной системе и издают слабые сигналы.

Почемучка: Перед вами лежит карта нашей солнечной системы.

И первый сигнал исходит от спутника нашей планеты. Ребята, вы знаете, какое имя носит спутник Земли?

(ответ: луна)

Профессор: Правильно! Теперь проводим линию от нашей планеты до луны.



Профессор: Ну что ж, наши экипажи готовы, маршрут проложен. Теперь прошу подготовиться к полету. Я говорю ключ на старт, вы показываете мое движение и говорите: есть ключ на старт. Затем зажигание, вы повторяете движение и говорите: есть зажигание. И так далее. Попробуем?

Задание №2. Игра «Ключ на старт»:

- *Ключ на старт!*
- *Есть ключ на старт!*
- *Зажигание!*
- *Есть зажигание!*
- *Контакт!*
- *Есть контакт!*
- *Мотор!*
- *Есть мотор!*
- *Поехали!*

Почемучка: Вот мы с вами и попали на луну. Мы уже знаем, что в космосе есть такое состояние и называется оно состояние невесомости.

Профессор: Сейчас вам предстоит пройти в состоянии невесомости путь по луне. Тот, кто правильнее это сделает, получит кристалл и звездочку.

Почемучка: Но для начала, друзья, вы должны сами выбрать, кто от вашего экипажа будет выполнять это задание.

Задание № 3. Игра «Невесомость».

Профессор: Друзья, вы молодцы, с заданием справились! Теперь нам нужно отправиться к большому скоплению непонятных камней. Как вы думаете что это? Правильно, кольцо астероидов.

Почемучка: А что такое астероиды?

Профессор: Астероиды – это каменные глыбы, летающие в космосе. Сталкиваясь друг с другом, они разлетаются в разные стороны, оставаясь на орбите пояса астероидов.

Почемучка: А где находится этот пояс астероидов?

Профессор: Он находится между Марсом и Юпитером.

Почемучка: И туда мы с вами отправляемся?

Профессор: Да, но для того чтобы преодолеть кольцо астероидов понадобятся усилия всех экипажей. И для этого я попрошу все экипажи выйти из своих кораблей.

Задание №4. Игра «Астероид».

Командам нужно уклоняться от астероидов. Например, если ведущий скажет: «Астероид сверху» – то детям нужно наклониться или присесть как можно ниже. Если астероид справа, то детям максимально быстро нужно уйти влево и т.д.

Почемучка: Молодцы ребята, и каждый экипаж получает по звездочке.

Профессор: А еще, мы с вами отыскивали очередной кристалл с частичкой страницы знаний.

Почемучка: Ребята, следующий сигнал идет от самой окольцованной планеты.

Профессор: Как вы думаете, куда мы отправимся теперь?

(ответ детей)

Профессор: Правильно, это Сатурн. Не забываем отмечать на карте продвижение нашего маршрута.

Почемучка: А почему Сатурн называют окольцованной планетой?

Профессор: Потому, что вокруг этой планеты располагаются кольца, которые состоят из каменных осколков и ледяных частиц, и толщина кольца составляет один километр.

Почемучка: Теперь, ребята, выберете по одному представителю от экипажа.

(Дети выбирают представителя)

Профессор: У меня в руках кольцо Сатурна (обруч), а теперь задание.

Задание №5. Игра «Кольцо Сатурна».

От каждой команды по одному человеку, он будет Сатурном. Участнику завязывают глаза и раскручивают. В этот момент помощник ведущего кладет обруч в любом месте зала. Затем команда игрока, которому завязали глаза, подсказывает ему направление движения в сторону обруча: вправо, влево, назад, вперед. Задача участника:

– *оказаться в кольце (кольце Сатурна). Та команда, которая окажется в кольце быстрее – побеждает в конкурсе. Команд может быть всего 6.*

Почемучка: Прекрасно! Настоящие космонавты.

Профессор: Следующий сигнал исходит от космического объекта с хвостом. Какой объект в космосе имеет хвост?

(Ответ детей: комета).

Почемучка: Комета... что такое комета? Астероид что ли?

– Комета – это не астероид! Кометы, как и астероиды – небесные тела, но между ними есть отличия. Кометы состоят из замерзших воды и газов, камней, пыли. Они находятся на краю солнечной системы и движутся хаотично. Бывает, что кометы сталкиваются и меняют свое направление. Так они и попадают в наше поле зрения. По мере приближения кометы к солнцу, лед и снег начинают таять и испаряться. Под влиянием солнца из ядра кометы выделяются газ и пыль, образуя ее хвост.

Почемучка: Выходит, каждому экипажу необходимо по очереди поймать хвост кометы, чтобы найти следующий кристалл?

Профессор: Совершенно верно, и начнем мы с первого экипажа.

Задание № 6. Игра «Хвост кометы».

Команда встает в колонну, руки кладут друг другу на плечи или на пояс. Таким образом, первые в колонне – это ядро кометы, а последние – это хвост. Задача – поймать хвост кометы, при этом хвост всячески старается не дать себя поймать. Побеждает та команда, которая быстрее поймает свой хвост.

Почемучка: Ура!!! Найден еще один осколок!

Профессор: А теперь наш путь лежит к планете, населенной людьми.

Почемучка: Кажется, я догадался! Ребята, какая планета населена людьми?

(Ответ детей: земля).

Профессор: Конечно же, это земля! И мы с вами приземляемся в нашем городе.

Почемучка: А как называется наш город?

Профессор: Правильно, Калуга. А посадку мы совершили у музея космонавтики. Ребята, что вы о нем знаете?

Почемучка: Я знаю, что фундамент музея космонавтики заложил сам Юрий Алексеевич Гагарин.

Профессор: Правильно. А еще, ежегодно в музей приезжают самые настоящие космонавты. Они проводят экскурсии, рассказывают о космосе и об истории его покорения.

Почемучка: А мы с ребятами можем с земли наблюдать за чем-нибудь интересненьким в космосе?

Профессор: Конечно, можете, например за созвездиями. Почемучка, давай покажем, какие созвездия ты знаешь. Неси их сюда скорее.

Почемучка достает лист с созвездиями

Почемучка: Ой, профессор, я забыл, как они соединяются.

Профессор: Ничего страшного. Раздай их ребятам, они помогут.

Почемучка раздает листочки экипажам

Профессор: Какое созвездие будем искать первым?

Почемучка: Большой Медведицы.

Профессор: Друзья, ваша задача провести правильные линии от звезды к звезде, чтобы получилось созвездие большой медведицы. Команда, которая правильнее выполнит задание, получит звездочку.

Задание №7. Конкурс «Созвездия».

Задача правильно провести линии от звезды к звезде, чтобы получились созвездия:

Большая Медведица, Кассиопея, Лебедь.

Почемучка: Спасибо, ребята! Без вас мы бы не справились!

Профессор: Настало время заглянуть в наш телескоп и посмотреть, что написано на странице из книги знаний.

На экране появляются рисунки о космосе, созвездия, в зале появляется лист с рисунками. Это ещё одна страница книги Знаний.

Профессор: Настало время вложить еще одну страницу в нашу книгу знаний. Большое спасибо, ребята! Вы замечательно справились со всеми заданиями!

Почемучка: Вам на память о нашем сегодняшнем путешествии достается карта нашей солнечной системы.

Профессор: Теперь пора собираться в обратный путь. До новых встреч!

Список литературы

1. Досуговые программы для детей и подростков. Проектирование. Реализация. Экспертиза/ авт.-сост. Л.Б. Малыхина [и др.]. – Волгоград: Учитель, 2013.
2. Педагогическая значимость и эффективность игровой досуговой программы. – Журнал «Дополнительное образование и воспитание». - 2011.- № 04.- С. 21-27

Муниципальное казенное образовательное учреждение «Товарковская средняя
общеобразовательная школа №1»

Квест - игра
«И вечной памятью двенадцатого года...»

Кузина Татьяна Владимировна,
заместитель директора по УВР,
руководитель историко-краеведческого
музея им. А.А. Буянкина

Товарково
2021

I. Пояснительная записка

1.1. Ключевые слова, глоссарий:

Архив – учреждение или структурное подразделение, собирающее, сохраняющее и обрабатывающее документальные материалы; совокупность документов, образовавшихся в результате деятельности учреждений, предприятий, отдельных лиц.

Документ – деловая бумага, письменное официальное удостоверение, акт, письменное свидетельство.

Исследование – процесс получения научных знаний в различных областях с использованием соответствующих методов.

Источник исторический – памятник, подлинный оригинал человеческой деятельности, на основе которого строится научное исследование. К основным типам исторических источников относятся вещевые, изобразительные и письменные.

Летопись – исторический литературный памятник Древней Руси XI – XVII вв. Летописи состояли из погодных (год за годом) записей либо представляли собой памятник сложного состава – летописные своды. В широком смысле – всякая погодная запись событий, дневник, хроника.

Мемуары – автобиографические записки, воспоминания о каких-либо прошедших событиях, причастных к жизни автора. Являются историческим источником, требующим проверки через сопоставление с другими видами документов.

Монумент – памятник значительных размеров, предполагающий масштабное, ансамблевое решение. В широком значении – памятник.

Музей – учреждение (организация), обеспечивающее исследование, комплектование, учет, хранение и популяризацию предметных результатов человеческой деятельности и объектов природы специфическими средствами.

Памятник – предметный результат человеческой деятельности, отражающий историю и культуру той или иной эпохи, а также ценный объект природы (памятник природы).

Скульптура – искусство изготовления объемных или плоскостных выпуклых изображений (статуй, бюстов, барельефов и т.п.); совокупность произведений этого искусства.

1.2. Аннотация.

Методическая разработка предназначена для воспитателей летнего детского оздоровительного лагеря, руководителей краеведческих кружков, школьных музеев,

учителей истории, классных руководителей при изучении темы «Отечественная война 1812 года».

Методическая разработка представляет собой сценарий квест-игры для обучающихся 5-9 классов с различными формами работы.

1.3. Обоснование инновационного характера предлагаемого продукта.

Внедрение данной разработки в образовательную деятельность позволит организовать обучение в соответствии с требованиями Федеральных государственных образовательных стандартов в части формирования:

1) личностных результатов:

- формирование чувства гордости за свою Родину, российский народ и историю России;
- формирование целостного, социально ориентированного взгляда на мир в его органичном единстве;
- формирование уважительного отношения к старшему поколению.

2) метапредметных результатов:

- освоение способов решения проблем творческого и поискового характера;
- активное использование речевых средств и средств информационных и коммуникационных технологий (ИКТ) для решения коммуникативных и познавательных задач.

Новизна данной разработки – в сочетании разнообразных заданий поисково-исследовательского и творческого характера с использованием краеведческого материала.

1.4. Обоснование актуальности методической разработки для развития системы образования в Калужской области.

В соответствии с «Национальной доктриной образования в Российской Федерации до 2025 года» общеобразовательные школы в ближайшие десятилетия призваны обеспечивать:

- воспитание патриотов России, граждан правового, демократического государства, способных к социализации в условиях гражданского общества;
- историческую преемственность поколений, сохранение, распространение и развитие национальной культуры, воспитание бережного отношения к историческому и культурному наследию народов России;
- разностороннее и своевременное развитие детей и молодежи, их творческих способностей, формирование навыков самообразования, самореализацию личности.

Использование данной разработки в образовательной деятельности позволит создать условия для эффективной работы по организации и проведению поисково-исследовательской деятельности обучающихся.

2022 год – год 210-летия Отечественной войны 1812 года.

Использование данной разработки позволит обучающимся быстрее и эффективнее освоить тему «Отечественная война 1812 года», а также:

- сформировать осознанное отношение к историческим документам Отечественной войны 1812 года;
- сформировать умение работать и действовать в коллективе;
- повысить качество образования за счет расширения кругозора обучающихся;
- способствовать здоровьесбережению обучающихся.

1.5. Краткое описание характеристик продукта.

Методическая разработка квест-игры «И вечной памятью двенадцатого года» – поэтапное выполнение заданий поисково-исследовательского и творческого характера на различных станциях.

В разработку включены мастер-класс по изготовлению кивера, отработка речевки, квест-игра по станциям с заданиями интеллектуального характера, просмотр компьютерной презентации, решение кроссворда, работа с картой 1812 года.

1.6. Необходимое ресурсное обеспечение.

Для применения инновационного продукта необходим компьютер, мультимедийный проектор, программа для просмотра презентаций (Microsoft PowerPoint).

1.7. Описание готовности продукта к внедрению в систему образования Калужской области.

Предлагаемый продукт представляет собой методическую разработку, предполагающую определенную последовательность действий, органично вписывающуюся в работу летних детских оздоровительных лагерей познавательно-творческой направленности, краеведческих кружков и объединений дополнительного образования образовательных организаций, в работу классных руководителей.

Практичные и удобные материалы в печатном и электронном виде с применением компьютерной презентации отличаются простотой в применении и носят универсальный характер, что дает возможность их использования в любой школе.

Данная разработка может успешно использоваться в организациях различного типа в системе образования Калужской области.

1.8. Обоснование рисков внедрения продукта в систему образования:

- недостаточный уровень материально-технического обеспечения образовательной организации;
- низкий уровень ИКТ-компетентности педагогов образовательной организации.

Сценарий квест-игры

Цель: осмысление значимости Отечественной войны 1812 года для истории России и мировой истории; актуализация краеведческих сведений; повышение интереса к чтению литературы о войне 1812 года и ее героях; воспитание любви и уважения к своему народу, формирование интереса к истории своей страны.

I этап. Вступление.

Ведущий:

- Скажи-ка, дядя, ведь недаром
Москва, спалённая пожаром,
Французу отдана?..

Огромные сокровища московских монастырей, храмов, имущество состоятельных граждан были вывезены в обозе спешно отступающей французской армии.

Многие считают, что Наполеон не вывез из страны эти сокровища. Слишком уж тяжело пришлось французам, отступавшим по старой Смоленской дороге. А потому им пришлось оставить драгоценности в одном из городов или селений.

Сегодня мы отправимся с вами на поиски сокровища, двигаясь по пути отступления французской армии в обратном направлении от Смоленска.

Участники квест-игры выбирают командира, получают маршрутный лист-карту и переходят от города к городу, начиная со Смоленска. Каждая Станция обозначается как отдельный город.

Участники квест-игры получают задания на каждой станции (Приложение 1). За каждое выполненное задание участники квест-игры получают по фишке на команду.

II этап. Мастер-класс.

Все участники квест-игры получают шаблоны киверов (Приложение 2). Под руководством ведущего участники собирают кивера и одевают на головы.

III этап. Речевка.

Участники начинают квест-игру с речевки – солдатской песни, сочиненной и спетой во время соединения войск у города Смоленска в июле 1812 года (Приложение 3).

Участники идут строем на Станцию №1 в киверах и с речевкой. Командир произносит нечетные строчки; команда подхватывает речевку-песнь, произносит четные строчки.

IV этап. Квест-игра.

1. Станция №1 «Смоленск».

Участники квест-игры получают маршрутный лист-карту.

Маршрутный лист-карта (приложение 2)



Участники получают первое задание, написанное на свитке:

Задание 1:

С буквой «О» и буквой «Ё»

Украшает он жильё.

На полу иль на стене,

Очень нравится он мне.

С буквой «И» и с буквой «Е» –

У солдат на голове,

Только раньше, в старину,

В Бородинскую войну.

_ О _ Ё _ – _ И _ Е _

(Ответ: ковёр – кивер)

*Участники находят на станции «Смоленск» **кивер**, под которым спрятано задание для станции №2 «Дорогобуж» (Приложение 4).*

2. Станция №2 «Дорогобуж».

Участники читают задание:

Задание 2. В 1912 году при подготовке к празднованию 100-летия Бородинского сражения по всей Российской империи губернаторам был разослан циркуляр, которым предписывалось отыскивать на местах живых участников Отечественной войны 1812 года. В результате было найдено 25 человек.

Все 25 человек были в возрасте более 110 лет, за исключением И. Машарского, которому на тот момент исполнилось 108 лет. Самому старшему из ветеранов — бывшему фельдфебелю А.И. Винтонюку — было уже 122 года. Он был настолько слаб, что не мог ходить без посторонней помощи.

Из 25 участников Бородинского сражения лишь 1/5 часть смогла прибыть на торжества по случаю празднования 100-летия Бородинского сражения.

Сколько человек смогло принять участие в торжествах?

(Ответ: 5 человек).

На станции №2 «Дорогобуж» разложены карточки с цифрами от 1 до 10. Участники выбирают цифру «5», с обратной стороны карточки написано задание для станции №3 «Вязьма».

3. Станция №3 «Вязьма».

Участники читают задание:

Задание 3.

С буквой «Н» – большая птица,
Вечерами ей не спится,
(Яркий свет не любит дня),
И сова – её родня.

А без «Н» – уж деревушка,
Где музейная избушка.

Там военный был совет,
Если знаешь, дай ответ.

_____ Н – _____

(Ответ: филин – Фили)

На станции «Вязьма» висят три картины, одна из которых – «Военный совет в Филях», которую должны найти участники. На обратной стороне картины написано задание для станции №4 «Гжатск» (Приложение 5).

4. Станция №4 «Гжатск».

Участники читают задание:

Задание 4.

Найдите карикатуру к пословице: «Голодный француз и вороне рад».

На станции №4 «Гжатск» висят карикатуры И.И. Тербенева 1814 года издания «Тербеневская азбука» или «Подарок детям в память о событиях 1812 года» (Приложение 6).

Участники должны найти **карикатуру к пословице: «Голодный француз и вороне рад»**. На обратной стороне карикатуры – задание для станции №5 **«Можайск»**.

5. Станция №5 «Можайск».

Участники читают задание:

Задание 5.

Соедините правильно пословицы на оргстекле (лист А4, каждая пословица разрезана на две части) (**Приложение 7**):

- 1. Приехал Кутузов / бить французов.**
- 2. Отогрелся в Москве, / да замерз на Березине.**
- 3. На француза / и вилы – ружьё.**

Прижмите сложенные пословицы планшетом, переверните.

Если пословицы составлены правильно, то на обратной стороне листа с пословицами через оргстекло можно прочитать ещё одно задание для этой же станции.

Участники читают задание:

Задание 6.

6 (18) октября 1812 года в Калужской области состоялся **Тарутинский бой**. Бой также называется битвой под рекой Чернишнею, сражением в Винково.

Найдите **карту Тарутинского боя**.

*На станции №5 «Можайск» висят три карты различных сражений. Участники должны найти карту **Тарутинского боя** (**Приложение 8**). С обратной стороны карты **Тарутинского боя** – задание для станции №6 **«Малоярославец»**.*

6. Станция №6 «Малоярославец».

Участники читают задание:

Задание 7.

Кто из героев Отечественной войны 1812 года пал жертвой восстания декабристов **в 1825 году?**

На станции №6 «Малоярославец» висят портреты героев Отечественной войны 1812 года.

Участники должны догадаться, что дата смерти героя – **1825 год**, это **Милорадович (Приложение 9)**. На обратной стороне **портрета Милорадовича** задание для станции №7 **«Боровск»**.

7. Станция №7 «Боровск».

Участники читают задание:

Задание 8.

Лес растёт в начале слова,

Не березовый – **сосновый**.

Цифру видим посреди,

А **предлог** вот – позади.

Слово это отгадает

Тот, кто битвы наши знает. **(Ответ: Бородино)**

На станции №7 **«Боровск»** лежат карточки с различными буквами. Участники должны выбрать буквы, из которых состоит ответ (на буквах «о» написаны номера 1, 2, 3 по порядку). Участники складывают на столе слово **«Бородино»**, затем карточки переворачивают. На обратной стороне карточек написано задание для станции №8 **«Бородино»**.

Участники читают задание:

Задание 9.

Возьмём **предлог**, местоименье,

Меж ними – место для сраженья.

Всё вместе – имя полководца,

Которым **торт** сейчас зовётся.

(И каждый раз пирог съедая,

Мы тем **француза** побеждаем).

Ответ: Наполеон.

Участники переходят на станцию №8 **«Бородино»** и ищут там портрет Наполеона.

8. Станция №8 «Бородино».

*На станции №8 «Бородино» стоит сундук, на котором лежит **портрет Наполеона** (Приложение 10).*

*Участники читают на обратной стороне портрета **информацию об армии Наполеона**:*

На стороне Наполеона в его походе на Россию воевали представители народов 12 языков. По этой причине в народе его армию называли «**нашествием двенадцати**».

Ведущий: Армию Наполеона называли непобедимой. Таковой она оставалась лишь до прихода в Россию. Именно в России миф о непобедимости был развеян, а Наполеон был изгнан из России.

Отечественная война 1812 года и Бородинское сражение относятся к тем событиям всемирной и отечественной истории, которые всегда будут служить для потомков высоким примером патриотизма, беспредельной стойкости и богатырской силы русского народа и его армии в борьбе за национальную честь и независимость Родины.

9. Станция №9 «Кроссворд». В сундуке для участников квест-игры задание – **кроссворд (Приложение 11).**

*Участники квест-игры отгадывают кроссворд. В вертикальном поле, выделенном зеленым цветом, располагается **ключевое слово**.*

Если участники квест-игры не смогут ответить на какие-либо вопросы, то они имеют право воспользоваться подсказками в виде картин и ксерокопий документов, разложенных на столе, в обмен на фишки (одна фишка за одну подсказку).

Важно: кроме общей информации о событиях и героях Отечественной войны 1812 года в кроссворде используется краеведческая информация местного края (А.Н. Гончаров выезжал ночевать из Полотняного Завода в Товарково 15, 16 и 17 октября 1812 года, отдав свой дом под гаупт-квартиру М.И. Кутузову).

Ключевое слово – **Бородинский хлеб**.

10. Станция №10 «История Бородинского хлеба».

Первое сокровище, которое получают участники квест-игры – **История Бородинского хлеба** (рассказывает ведущий).

Презентация «И вечной памятью двенадцатого года...»

ИСТОРИЯ БОРОДИНСКОГО ХЛЕБА

Широко раскинулося поле,
В небе чистом месяц заиграл.
Расседлав коней, пустив на волю,
Полк остановился на привал.

Разожгли костры под небесами,
Будто нет войны жестокой, но
Рядом светится, горит огнями
Славное село Бородино.

Бородино... Произнося это слово мы вспоминаем славные победы наших предков... Бородинское сражение, или, как его называют французы, «Сражение на Москве-реке», которое состоялось у села Бородино 7 сентября 1812 год. И хлеб с названием «Бородинский».

Видели вы буханку «Бородинского»? Она так черна, будто выпечена из русского чернозема. Это один из самых вкусных «русских сувениров». Многие иностранцы стараются увезти с собой этот экзотический московский продукт. А некоторые страны даже импортируют «Бородинский» или стараются выпечь нечто подобное.

Знаете ли вы, почему этот хлеб называется «Бородинский»? Существует несколько версий происхождения этого названия.

Первая связана с фамилией прославленного **композитора и ученого-химика Александра Бородина**: якобы именно он привез рецепт из Италии.

Согласно **второй**, во время знаменитого **Бородинского сражения 1812 года** французский снаряд попал в повозку, в которой везли муку для русского войска. Следом ехала другая — груженная тмином. От взрыва продукты перемешались, но рачительные повара решили их не выбрасывать, а испекли на свой страх и риск хлеб.

Легенда о Бородинском хлебе.

На Бородинском поле шло сражение,
Картечи визг, как по стеклу ножом,
И вот французов лёгкою мишенью
Стал наш обоз с мукой и фуражом.

То ли ядро шальное, то ли мина,
То ли снаряд в фургон с мукой попал,
А следом шёл фургон с корицей, тмином,
И взрыв муку и тмин перемешал.

Ну а солдат кормить-то чем-то надо?
Негоже продовольствие бросать!
Ведь с тмином та мука, поди, не с ядом...
Так стали «Бородинский» выпекать.

И говорят, что даже сам Кутузов,
А может быть, и сам Багратион,
Нахваливали меткость тех французов,
Что так удачно вмазали в фургон.

Вот так из века, ставшего былинным,
Пришёл к нам хлеб, который всем знаком.
Как хорошо, что был фургон тот с тмином,
А не с фасолью или с чесноком!

Автор стихотворения: Александр Симонов

Третья - очень красивая и необычная легенда, **история верности и любви Маргариты Нарышкиной и Александра Тучкова.**

Повенчались они в маленьком православном храме на Пречистенке в Москве в 1806 году.

Поклявшись перед алтарем быть рядом с любимым и в горе, и в радости, женщина свято следовала данному обету: переодевшись в одежду денщика, следовала за обожаемым Сашей во время военных походов.

В 1811-м у четы родился долгожданный сын Николай, и только это радостное событие заставило княгиню остаться дома.

Настал 1812 год...

Что же будет завтра спозаранку,
В общем, можно точно предсказать.
Жизнь и смерть – это игра в орлянку,
Кому жить, ну а кому и умирать.

Однажды Маргарита увидела во сне странную, как потом окажется, пророческую картину. Незнакомое безлюдное село. На избах надписи с неизвестным словом: «Бородино». Какие-то рвы повсюду, ямы. Черное воронье над ними. Тогда еще никто не знал о небольшой деревушке с таким названием под Москвой.

А ведь именно сражение на Бородинском поле стало переломным. Здесь решилась судьба Наполеона, судьба империи, судьба народов Европы.

Это была битва великого исторического значения.

Целый день не умолкает,
Извергая смерть кругом;
Строй за строем исчезает
Под убийственным огнем.

В бою под Бородино погиб и генерал Ревельского полка Александр Тучков.

Вскоре после Бородинской битвы Маргарита на месте гибели своего мужа воздвигла часовню, а затем основала Спасо-Бородинский женский монастырь, впоследствии став в нем игуменьей Марией.

И именно здесь с подачи генеральской вдовы начнут впервые выпекать душистый хлеб, который сегодня известен всей России как «Бородинский».

Долгое время Бородинский хлеб использовался в качестве поминального блюда, став символом погибших в 1812 году.

Мы предлагаем вам попробовать Бородинский хлеб и помянуть павших героев Отечественной войны 1812 года.

11. Станция №11 «Работа с картой 1812 года».

Заключительное задание – работа с картой 1812 года (Приложение 12).

Ведущий: «Двенадцатый год, – отмечал М.Е. Салтыков-Щедрин, – это народная эпопея, память о которой перейдёт в века и не умрёт, покуда будет жить русский народ».

Память об Отечественной войне 1812-го года осталась не только в музыке, живописи, литературе и учебниках истории. Славные события и герои сражений увековечены в памятниках, монументах и мемориальных досках, в названиях площадей и улиц.

На карту участники должны наклеить памятники по местам сражений. Для этого они используют описание памятников.

Ведущий: Главное **СОКРОВИЩЕ** – это **память** о прошлом и **знания**, которые вы получили, выполняя задания квест-игры.

Ведущий выносит маленький сундучок со словом «КЛАД». В сундуке подарки для участников квест-игры – брошюры, буклеты с краткой информацией об Отечественной войне 1812 года и о сражениях на Калужской земле, «Теребневская азбука» («Подарок детям в память о событиях 1812 года») и др.

По количеству полученных фишек участники получают маленькие сувениры.

Список литературы и источников

1. <http://h.120-bal.ru/voennoe/12295/index.html> (карта).
2. <http://stih.su/soldatskaya-pesn-sochinennaya-i-petaya-v/> (солдатская песня).
3. <http://vpereplete.blogspot.com/2011/12/2012.html> (стихотворение).
4. <http://www.museum.ru/museum/1812/Library/Azbuka/p12.html> (Теребневская азбука).
5. <http://www.myshared.ru/slide/609820/> (загадки-шарады).
6. <https://ilibrary.ru/text/2/p.1/index%20html> (Лермонтов М.Ю. Бородино).
7. <https://nsportal.ru/ap/library/drugoe/2012/05/11/russkie-poslovitsy-ob-otechestvennoy-voynе-1812-goda> (пословицы).
8. <https://topwar.ru/19675-tarutinskoe-srazhenie-6-18-oktyabrya-1812-goda.html> (карта, Тарутинское сражение).
9. <https://www.culture.ru/materials/132550/general-y-1812-goda-i-ikh-milye-zheny> (портреты).

10. ГАКО. Ф 33, оп. 1, д. 2019, «Исповедные ведомости церкви Николая Чудотворца 1812 года», с. 794.
11. Кириллова Г. Бородинский хлеб: история любви и верности. Журнал «Купина», №1 (14) январь – март 2007.
12. Полотняный Завод. Составитель: А.Д. Берестов. – Калуга, 2004.
13. Юный краевед. Ежемесячный научно-популярный журнал для детей среднего и старшего школьного возраста. №5 – 2008.

Задание 1.

С буквой «О» и буквой «Ё»
Украшает он жильё.
На полу иль на стене,
Очень нравится он мне.

С буквой «И» и с буквой «Е» –
У солдат на голове,
Только раньше, в старину,
В Бородинскую войну.

_ О _ Ё _ – _ И _ Е _

Задание 2. В 1912 году при подготовке к празднованию 100-летия Бородинского сражения по всей Российской империи губернаторам был разослан циркуляр, которым предписывалось отыскивать на местах живых участников Отечественной войны 1812 года. В результате было найдено 25 человек.

Все 25 человек были в возрасте более 110 лет, за исключением И. Машарского, которому на тот момент исполнилось 108 лет. Самому старшему из ветеранов — бывшему фельдфебелю А.И. Винтонюку — было уже 122 года. Он был настолько слаб, что не мог ходить без посторонней помощи.

Из 25 участников Бородинского сражения лишь 1/5 часть смогла прибыть на торжества по случаю празднования 100-летия Бородинского сражения.

Сколько человек приняли участие в торжествах?

Задание 3.

С буквой «Н» – большая птица,
Вечерами ей не спится,
(Яркий свет не любит дня),
И сова – её родня.

А без «Н» – уж деревушка,
Где музейная избушка.
Там военный был совет,
Если знаешь, дай ответ.

_ _ _ _ _ Н _ _ _ _ _

Задание 4.

«Тербеневская азбука» или «Подарок детям в память о событиях 1812 года». Карикатуры И. Тербенева, А. Венецианова, И. Иванова и др. (1814 год издания).

Пословица к карикатуре: **«Голодный француз и вороне рад»**.

Задание 5.

Соединить правильно пословицы на оргстекле.

Прижать планшетом, перевернуть.

Найти подсказку со следующим заданием.

Задание 6.

6 (18) октября 1812 года в Калужской области состоялся **Тарутинский бой**.

Бой также называется битвой под рекой Чернишнею, сражением в Винково.

Задание 7.

Кто из героев Отечественной войны 1812 года пал жертвой восстания декабристов **в 1825 году?**

Задание 8.

Лес растёт в начале слова,

Не березовый – **сосновый**.

Цифру видим посреди,

А **предлог** вот – позади.

Слово это отгадает

Тот, кто битвы наши знает.

Задание 9.

Возьмём **предлог**, **местоименье**,

Меж ними – **место для сраженья**.

Всё вместе – имя полководца,

Которым **торт** сейчас зовётся.

(И каждый раз пирог съедая,

Мы тем **француза побеждаем**).

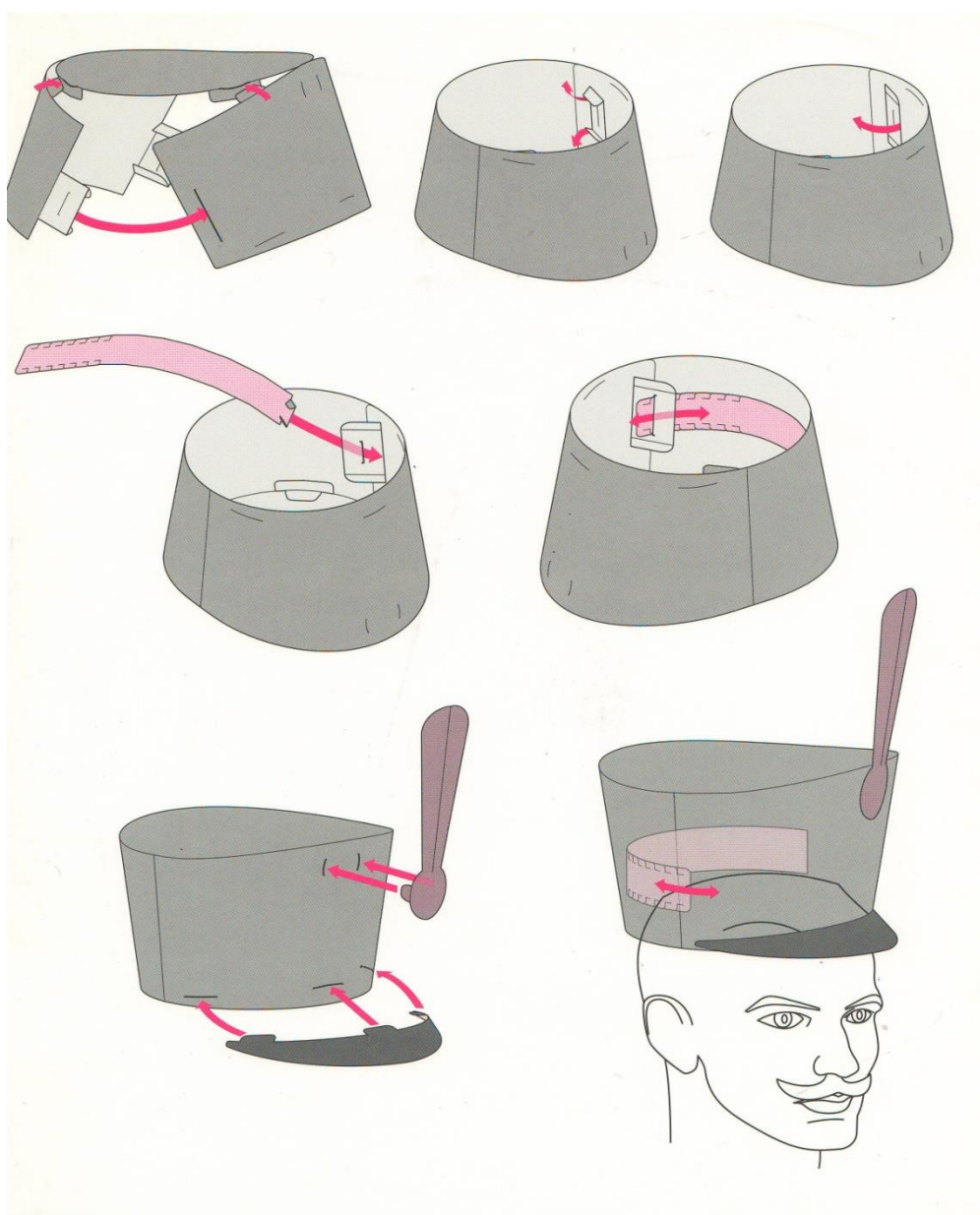
Клад

На стороне Наполеона в его походе на Россию воевали представители народов 12 языков. По этой причине в народе его армию называли **«нашествием двенадцати»**.

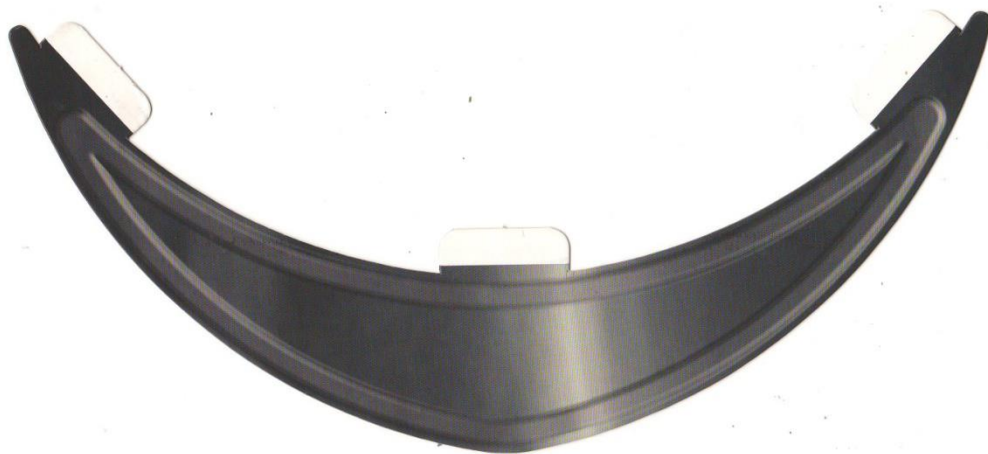
Кивер (сборка).

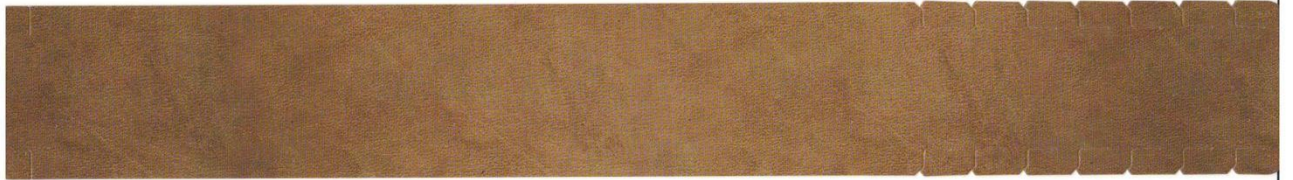
Детали кивера отсканированы в натуральную величину. Поэтому передняя и задняя части кивера размещены на листе А4 не полностью (на двух листах). Необходимо вырезать и состыковать переднюю часть 1 и 2, а также заднюю часть 1 и 2. На вырезанных частях сделать разрезы в указанных местах и собрать по схеме, указанной на картинке «Кивер (сборка)».

Для прочности детали кивера делать из картона.



Детали кивера















**СОЛДАТСКАЯ ПЕСНЬ,
СОЧИНЕННАЯ И ПЕТАЯ ВО ВРЕМЯ СОЕДИНЕНИЯ ВОЙСК
У ГОРОДА СМОЛЕНСКА В ИЮЛЕ 1812 ГОДА**

Слова Федора Глинки

Вспомним, братцы, россов славу

И пойдем врагов разить!

Защитим свою державу:

Лучше смерть - чем в рабстве жить.

Мы вперед, вперед, ребята,

С Богом, верой и штыком!

Вера нам и верность свята:

Победим или умрем!

Под смоленскими степями,

Здесь, России у дверей,

Стать и биться нам с врагами!..

Не пропустим злых зверей!

Вот рыдают наши жены,

Девы, старцы вопиют,

Что злодеи разъяренны

Меч и пламень к ним несут.

Враг строптивый мечет громы,

Храмов Божьих не щадит;

Топчет нивы, палит дома,

Змеем лютым в Русь летит!

Русь святую разоряет!..

Нет уж сил владеть собой:

Бранный жар в крови пылает,

Сердце просится на бой!

Мы вперед, вперед, ребята,

С Богом, верой и штыком!

Вера нам и верность свята:

Победим или умрем!

Приложение 4





Подарок детям в память о событиях 1812 года» или «Теребневская азбука»

<http://www.museum.ru/museum/1812/Library/Azbuka/>

Её создатель скульптор И. И. Теребнев (1780-1815).

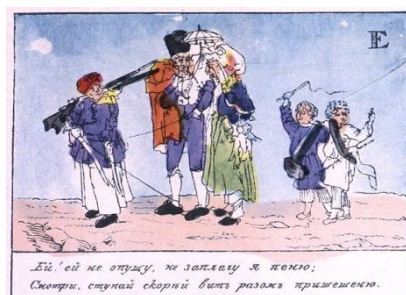
Он, не смущаясь «площадным», как тогда говорили, простонародным характером избранного жанра, создал около сорока злободневных, действенных, интересных в художественном отношении картинок-карикатур на тему Отечественной войны 1812 года, на основе которых и была создана детская азбука. В конце 1814 года эти карикатуры были награвированы офортом в 1/16 долю листа и раскрашены акварелью от руки.

Маленькие карточки «Азбуки» должны были раскрыть перед глазами ребёнка картину только что миновавшей войны. Он узнавал о мужестве и находчивости простых русских людей, видел разложение еще недавно победоносной французской армии, трусость, мародёрство, постыдное бегство её солдат, учился презирать захватчиков, посягнувших на национальную независимость России.

Из картинок «Азбуки» дети узнавали о многочисленных примерах героизма и самоотверженности: о старике, притворившемся глухим, чтобы не выдать французам, где

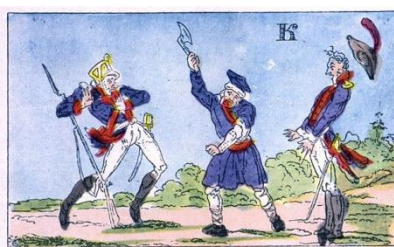
скрываются его односельчане, укрывшиеся от врага в лесу (буква «А»), о старостихе Василисе, которая, командуя своим крестьянским войском, вооружённая лишь косой, брала в плен французов (буква «И-И»). Особенно трогателен эпизод, запечатленный на листе с буквой «О». Он напоминает о том, что и в жестоких испытаниях войны русские люди не забывали о доброте и человечности. Возле палатки у котла с пищей двое русских солдат кормят трёх французов. Один из них уже ест, другой тянется за куском, третий благодарно целует в плечо русского солдата. Под листом полная достоинства надпись: «Один лишь Росс в врагах чтит христианску кровь. Сколь месть его страшна, столь искренна любовь».

Стихотворные подписи под картинками «Азбуки» принадлежат, вероятно, перу И.И. Тербенева.





И-и Робинзунки Натиртов здесь как много.
Самое Властелина, держи на привязи их сорого.



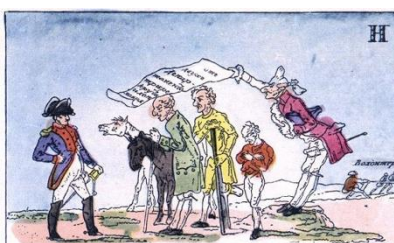
Как соратку Марю на Русе не Марить,
Тако жем на руку его мня не по ситя.



Лукуй, о арабии Галлы, вострый пась се, торжествам
Спустив его се руку, стелишь на палецалах верахам.



Москва была не Берлин, не Вена не Мадрид.
Во ней гробовые оми Французской были отбрит.



Не худо, ставили конспиратки, Галлов есть!
А со многими-ли душа, последние это есть.



Охоту как Русе, о врагах степи христианству брел.
Свал жем его страши, стоил похороны хороб.



Постойте, не воем ты сам брате саднивах.
Ты правити жем козачкой не годишав.



Раздайся, раскормишь Периде, передо мной!
На реки вду я с обрешаками домой.



Следа, следа, промуй жем Голлода!
Камели палец не зрели нигдегда.



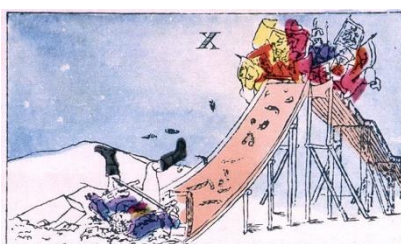
Протер жем я ногь прижал дамой и обсе,
Зато зорь и принишь огромный самый нос.



Уж! как устала ты любезная от нас;
Ну, бабки баю, посли еще жем пась.



Французов как жемей, селенки в жемей;
Несуде жем духа в Руи, жемей предан огню.



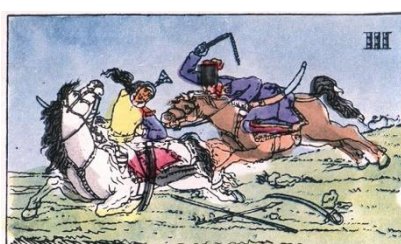
Хоть высоко влез и селено гордилея,
Но спави я не могь - на Злебу яруге спустился.



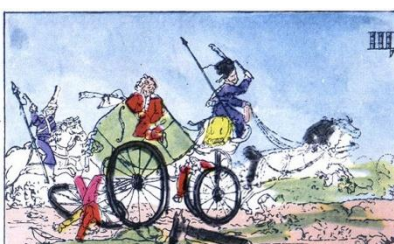
Цык, цык, жемей Лех, гни стину и жемей,
И жемей как другой в реллах жемей турки.



Уте дилать, жемей прижиде, жемей жемей;
Линдоль жемей! жемей жемей жемей жемей.



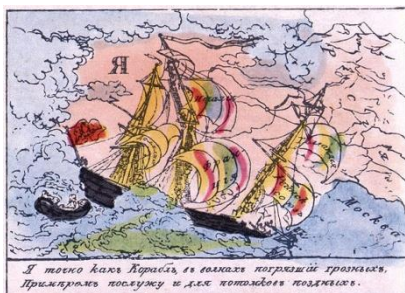
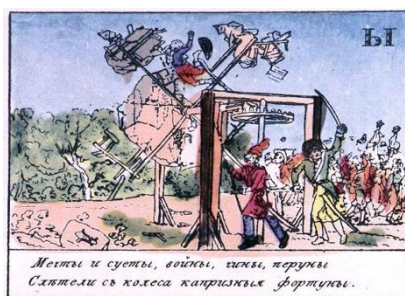
Широко в пеллах Француз, ни его жемей;
А весь люб маж Навийка жемей.



Жемей за Галлы устала жемей жемей,
Гемей жемей в стипе Руской скакати с козачком.



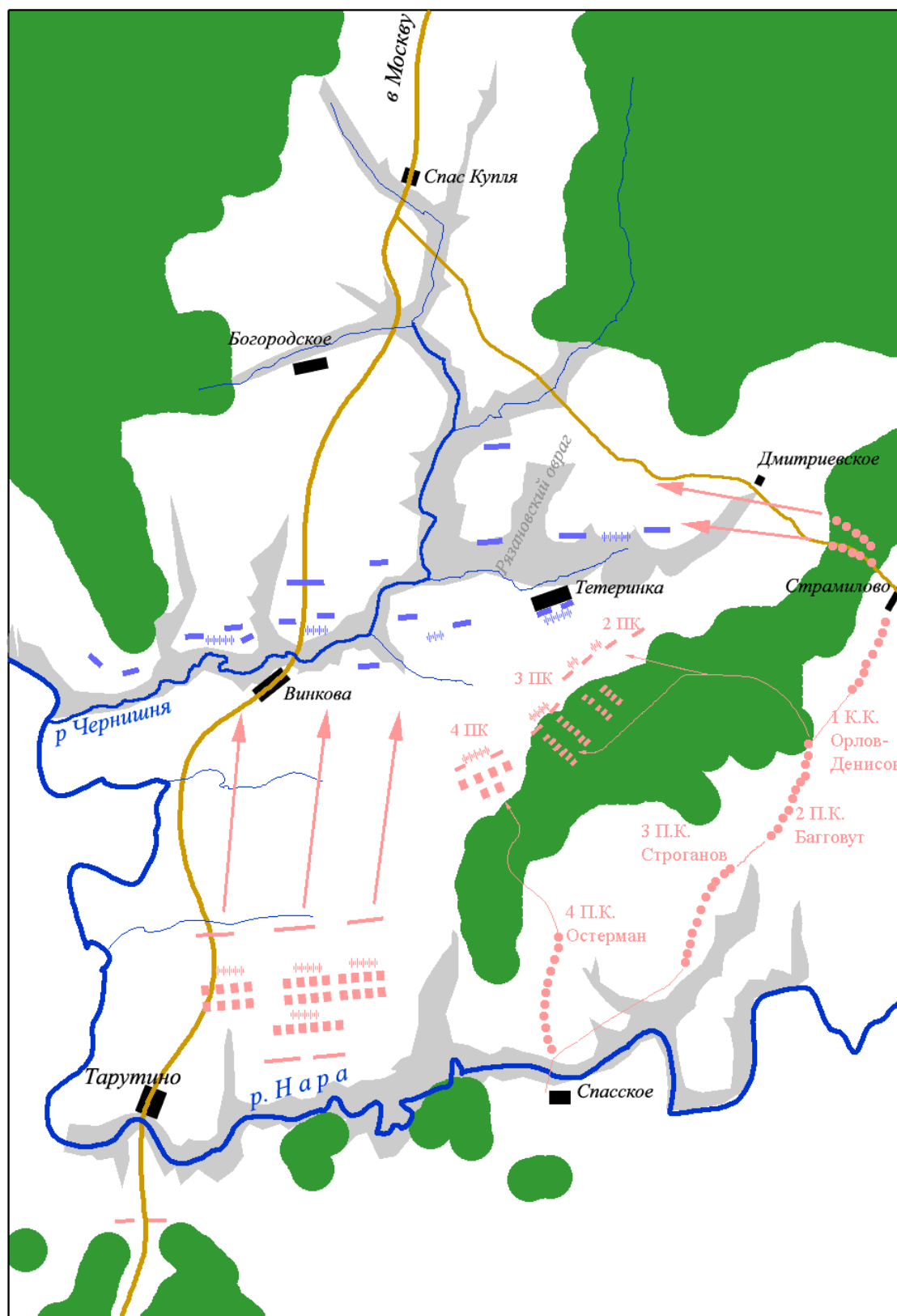
В, есть жемей жемей жемей в Русской жемей,
Лин жемей жемей жемей жемей жемей жемей.



Приложение 7

1. Приехал	бить
Кутузов	французов.
2. Отогрелся	да замерз
в	на
Москве,	Березине.

3. На француза	и вилы — ружьё.
----------------	------------------------







**«Наполеон Бонапарт в рабочем кабинете в Тюильри».
Жак-Луи Давид. 1812 год.**

По свидетельствам современников этот портрет является самым реалистичным образом императора. Французский полководец изображён в скромной униформе полковника гренадеров гвардейской пехоты.

Картина представлена
в Национальной галерее искусств (Вашингтон).

Кроссворд с ответами

							1	Б	а	г	р	а	т	и	о	н						
			2	Т	у	ч	к	о	в	ы												
					3	Т	а	р	у	т	и	н	с	к	о	е						
		4	К	у	т	у	з	о	в													
			5	Д	а	в	ы	д	о	в												
				6	А	н	т	и	п	о	в											
		7	Л	е	р	м	о	н	т	о	в											
8	М	а	л	о	я	р	о	с	л	а	в	е	ц									
		9	Т	о	в	а	р	к	о	в	о											
					10		Ф	и	л	и												
11	Б	а	р	к	л	а	й	д	е	Т	о	л	л	и								
		12	Х	р	а	м	Х	р	и	с	т	а	С	п	а	с	и	т	е	л	я	
					13	М	и	л	о	р	а	д	о	в	и	ч						
					14		М	е	д	а	л	ь										
					15	Р	у	б	о													

Начертить кроссворд на листе ватмана (без белых полей, без букв). На месте первой буквы поставить цифру. Вертикальное поле, где будет располагаться ключевое слово, выделить зеленым цветом.

Вопросы к кроссворду

1. Кто из русских генералов был смертельно ранен в Бородинском сражении и похоронен на Бородинском поле?
2. Как фамилия 4-х братьев, ставших героями Отечественной войны 1812 года?
3. Как называется бой, состоявшийся 6 (18) октября 1812 года в Калужской области? (Бой также называется битвой под рекой Чернишнею, сражением в Винково).
4. Кто из полководцев Отечественной войны 1812 года «подарил своё имя ордену», которым награждали командиров Красной армии, отличившихся в битвах Великой Отечественной войны?
5. Поэт, гусар, герой войны 1812 года. Этому лихому вояке посвящали свои стихи А.С. Пушкин и другие поэты.
6. Назовите, у кого в Товарково ночевал Гончаров 15, 16 и 17 октября 1812 года, когда оставил свои заводы в Полотняном Заводе армии Кутузова?
7. Кто написал стихотворение «Бородино»:

Скажи-ка, дядя, ведь недаром
Москва, спаленная пожаром,
Французам отдана была...

8. Под каким городом Калужской области состоялось сражение 12 (24) октября 1812 года? (Город 8 раз переходил из рук в руки).

9. В какой населенный пункт выезжал ночевать из Полотняного Завода 15, 16 и 17 октября 1812 года А.Н. Гончаров, отдав свой дом под гаупт-квартиру М.И. Кутузову?

10. В какой подмосковной деревне собрались на военный совет генералы русской армии, чтобы решить судьбу Москвы?

11. Кто в отечественной войне 1812 года и заграничных походах 1813 – 1814 годов командовал русской армией до и после М.И. Кутузова?

12. Одно из архитектурных сооружений Москвы, ставших в XIX веке памятниками русской доблести и оружию в Отечественной войне 1812 года.

13. Кто из героев Отечественной войны 1812 года пал жертвой восстания декабристов в 1825 году?

14. Какая награда была учреждена к 100-летию юбилею Бородинской битвы?

15. Назовите фамилию выдающегося русского художника-баталиста, создавшего панораму бородинской битвы.

Ответы с картинками



Дневник Гончарова
1812 (сокращ).doc



Ответы 1.doc



Ответы 2.doc

Работа с картой.

Описание памятников.



Триумфальные
ворота к фото.docx



Бородино к
фото.docx



Малоярославец к
фото.docx



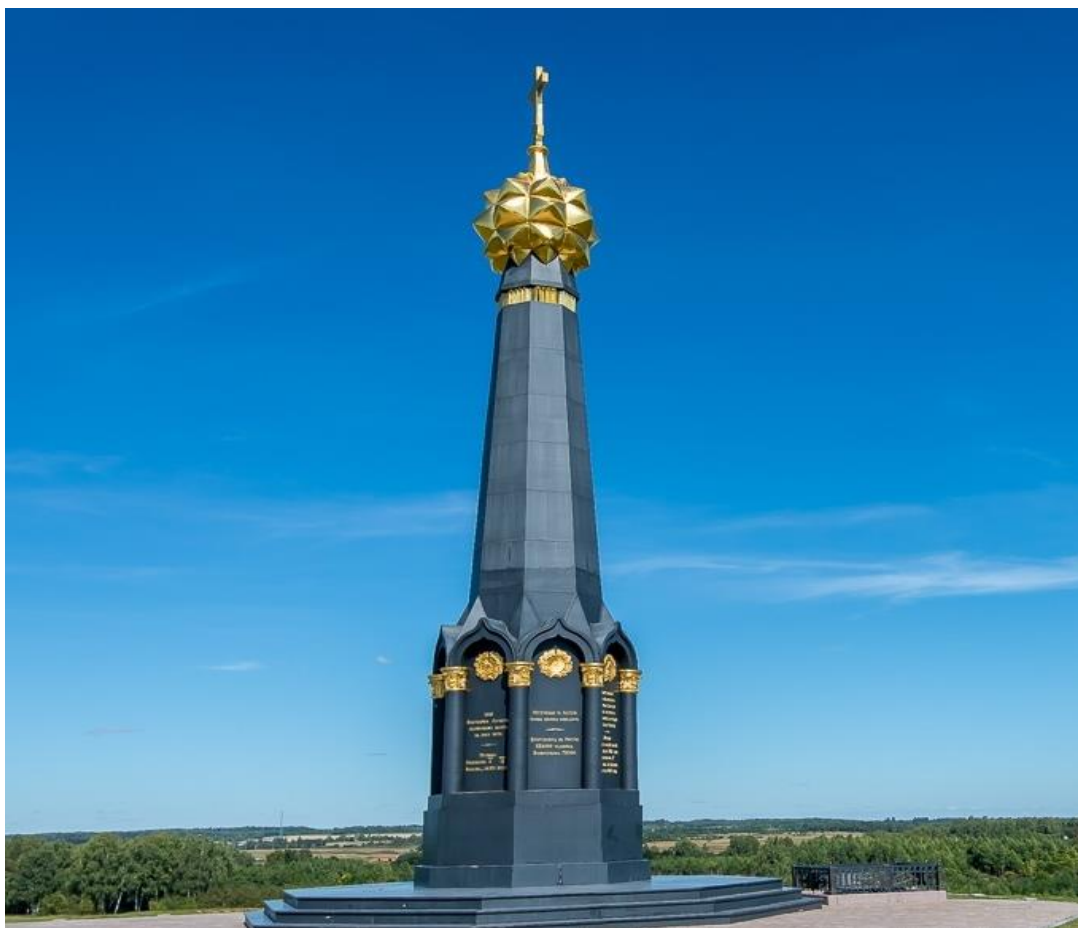
Тарутино к
фото.docx



Храм Христа
Спасителя к фото.d

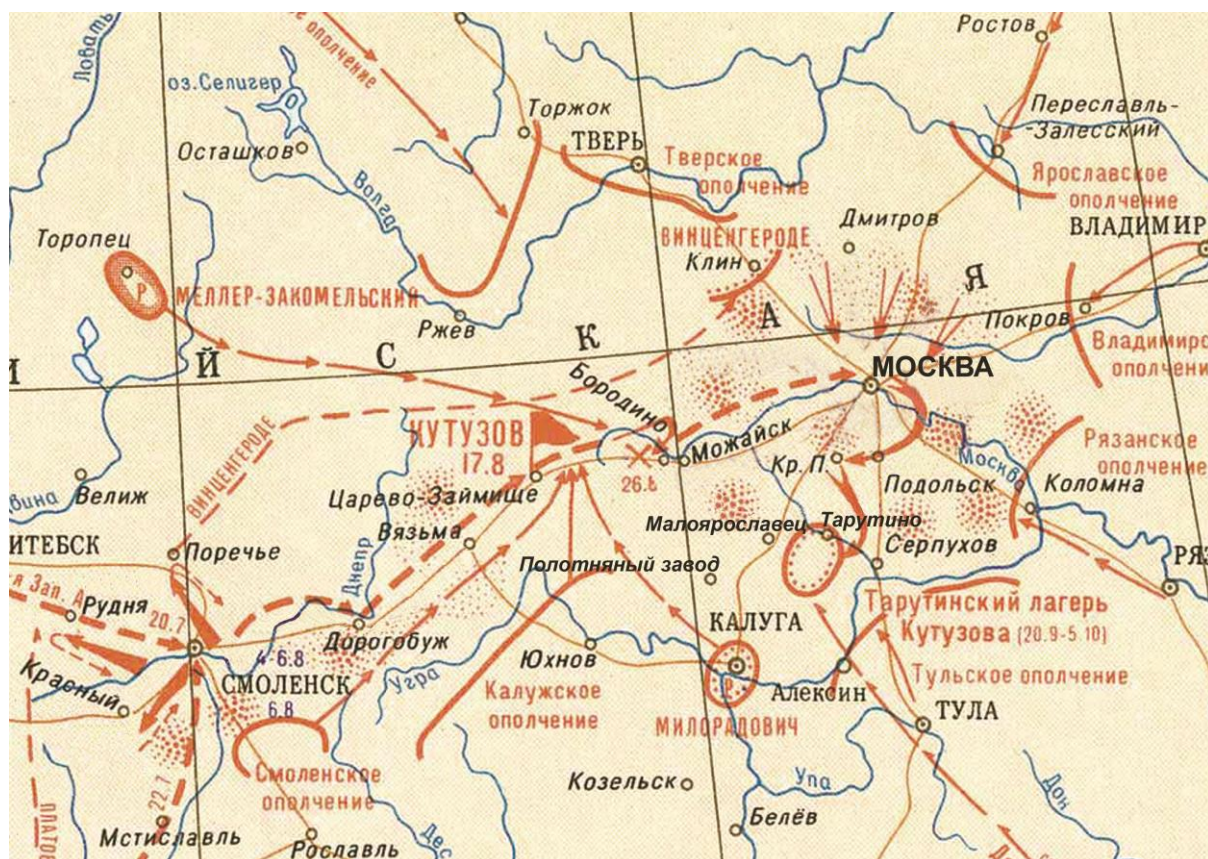
Памятники.







Карта.



Муниципальное бюджетное образовательное учреждение дополнительного образования
«Центр развития творчества детей и юношества «Созвездие» города Калуги

Квест

Герои и события Великой Отечественной войны

Старостина Инесса Алексеевна,
Ястребова Елена Викторовна,
методисты

Аннотация

Данная методическая разработка викторины предназначена для старших вожатых, воспитателей оздоровительных лагерей, педагогов-организаторов, педагогов дополнительного образования, классных руководителей и заместителей директоров по воспитательной работе для проведения интерактивных занятий и мероприятий, посвященных событиям Великой Отечественной войны.

Пояснительная записка

Тема квеста: «Герои и события Великой Отечественной войны», – является актуальной для нашей страны, в настоящее время патриотическому воспитанию детей придается особое значение, на проблему фальсификации событий второй мировой войны обратил внимание президент России В.В. Путин. Форма квеста привлекательна для молодого поколения, помогает актуализировать знания о событиях грозного для нашей страны периода истории, в том числе и на территории Калужской области, поэтому мероприятие является актуальным.

Игра предполагает поиск правильной информации, критическое осмысление представленных вопросов и ответов к ним. В этом заключается новизна методической разработки.

Цель игры: Формирование личности ребенка с патриотическими убеждениями, знающего основные исторические события страны и родного края в годы Великой Отечественной войны.

Задачи:

- воспитать чувства любви к своей Родине и уважения к ее истории;
- научить самостоятельно искать информацию и оценивать ее с точки зрения объективности;
- развить находчивость, спортивный потенциал детей;
- развить интеллектуальные способности и критическое мышление участников квеста;
- развить интерес детей к самостоятельному изучению истории нашей страны в годы Великой Отечественной войны.

Категория участников: произвольное количество желающих участвовать в квесте 11-17 лет.

Время проведения: 45 минут.

Необходимые ресурсы:

1. **Место проведения:** огороженная территория леса, территория лагеря.
2. **Кадровые:** организатор, эксперты для оценки ответов.
3. **Материально-технические:** компьютер, принтер, бланки вопросов, бланки ответов, планшеты по количеству команд, цветной или белый картон, клей-карандаш по числу команд.
4. **Методические:** тематическая литература.

Ход мероприятия

1. Разместить бланки с ответами (правильными и неправильными) в разных местах (на деревьях, стендах, зданиях).
2. Размещение штаба игры (там находятся командиры команд, сами команды не знают, где именно располагается штаб).
3. Торжественное открытие игры, получение командами карты с указанием места штаба, бланков с вопросами отправка команд на поиск ответов на вопросы (у каждой команды свои вопросы).
4. Поиск ответов на вопросы, отправка посыльных в штаб, решение командира правильный это ответ или нет, формирование бланка ответа (наклеивание или написание ответа).
5. Общий сбор, оценка ответов, подведение итогов: какая команда действовала более слаженно, обдуманно, целенаправленно; награждение.
6. Рефлексия по итогам игры в отрядах:
 - Что понравилось? Кто больше отличился в игре?
 - Что не понравилось? Кто не разобрался в игре, действовал контрпродуктивно?
 - Как нужно действовать, чтобы одержать победу?
 - Что узнали нового, интересного?
 - Что бы добавили в игру?

– Добрый день, дорогие ребята!

Мы приветствуем вас на квесте, который посвящен героям и событиям Великой Отечественной войны. Есть память, которой не будет конца, поэтому каждый год мы вспоминаем о тех великих годах. В 2021 году суровая для нашей страны дата – 80 лет со дня начала войны, День памяти и скорби.

Ветеранов Великой Отечественной войны почти не осталось, но память о них жива. Давайте вспомним о трагических и героических страницах Великой Отечественной войны на территории Калужского края.

Вопросы и варианты ответов

1. Дата освобождения Калужской области от фашистских захватчиков?
 - 30 декабря 1941 г.
 - **17 сентября 1943 г.**
 - 18 октября 1942 г.
2. На малоярославецкое направление были выдвинуты курсанты Подольских пехотного и артиллерийского училищ, задержавшие продвижение неприятеля к Москве. Назовите место, на котором было задержано продвижение противника.
 - Безымянная Высота.
 - Зайцева Гора.
 - **Ильинские рубежи.**
3. Калужанин – летчик, дважды Герой Советского Союза, в честь которого названа улица и сквер города Калуги?
 - **Карпов А.Т.**
 - Кожедуб И.Н.
 - Маресьев А.П.
4. Укажите место Боевой Славы Калужской области, о котором написана военная песня? Какому событию посвящена песня?
 - **песня поэта М.Л. Матусовского и композитора В.Е. Баснера «На Безымянной высоте», посвящена подвигу 18 сибиряков 139 стрелковой дивизии, героически сражавшихся на Безымянной высоте у деревни Рубежанка Куйбышевского района.**
 - песня «У деревни Крюково», написанная поэтом Сергеем Островым и композитором Марком Фрадкиным в 1974 году.
 - Песня «Горячий снег», композитора Александры Пахмутовой и поэта Михаила Львова.
5. Какую военную операцию немецко-фашистское командование называло операцией «Тайфун»?
 - **наступление на Москву в 1941г.**
 - блокада Ленинграда.
 - Курская битва.

6. Какие города после войны 1941-1945 гг. получили почетное звание «Город-герой»?
Москва, Калуга, Сталинград, Ленинград, Орел, Одесса, Севастополь, Керчь, Минск, Тула, Киев, Рязань, Брестская Крепость, Курск, Новороссийск.
7. Кто из полководцев подписал акт о капитуляции Германии?
- Сталин И.В.
 - **Жуков Г.К.**
 - Рокоссовский К.К.
8. На аэродроме вблизи Полотняного Завода стала базироваться французская эскадрилья. На калужской земле начался ее боевой путь. Укажите её название.
- **«Нормандия-Неман».**
 - «Боевое братство».
 - «Камрад-Неман».
9. Генерал, командующий 33-й армии. Весной 1942 года в «котле» под Вязьмой вместе со своим командармом погибла целая армия, отправленная на рискованную операцию, попавшая в окружение и своевременно не выведенная из опасного положения командованием. В настоящее время генералу, командующему 33-й армии присвоено звание Героя Российской Федерации, а тогда в гибели армии винили и его.
- **Ефремов М.Г.**
 - Рокоссовский К.К.
 - Малиновский Р.Я.
10. Указом Президиума Верховного Совета СССР от 16 февраля 1942 года одному из руководителей партизанского движения в Угодско-Заводском районе было присвоено звание Героя Советского Союза. При отходе возле деревни Рыжково он попал в засаду, был ранен и схвачен карателями. Враги пытали партизанского комиссара, но, не добившись сведений, 27 ноября 1941 года повесили его. Похоронен в городе Жуков Калужской области, где установлены бюст Героя и мемориальная доска. Его именем названы улицы в городах: Москва, Жуков, Обнинск, Калуга. Назовите его имя.
- **Михаил Алексеевич Гурьянов.**
 - Краснопивцев Михаил Петрович.
 - Коняхин Иван Иванович.

- В игре принимают участие все дети отряда, каждый определяется со своей ролью в зависимости от способностей и возможностей.
- Место проведения ограничивается специальной территорией: осмотрите ее заранее на предмет опасных участков (стекла, сильные неровности местности, выступающие корни деревьев и т.п.).
- Перед началом игры необходимо обязательно провести инструктаж по технике безопасности.
- Необходимо постараться провести игру без мобильных устройств с выходом в интернет, можно разрешить воспользоваться только один раз командиру, в случае сомнения в правильности ответа.
- Желательно поощрить не только сами команды, но и отдельных участников: кто лучше искал, быстрее бегал, кто анализировал информацию, кто в команде смог выбрать правильные ответы и т.п.
- На подведении итогов стоит еще раз прочитать вопросы и правильные ответы на них, чтобы в памяти детей осталась важная информация по теме «Великая Отечественная война».

Список литературы

1. Великая Отечественная война 1941-1945 гг.: энциклопедия для школьников. – М.: Олма-пресс, 2001.
2. Калужские рубежи: Сборник документальных и художественно-публицистических произведений / сост. Т.В. Романова, Р.В. Панферов. – Калуга: Золотая аллея, 2003.
3. Козак, О.Н. Игры и забавы во время каникул и праздников / О.Н. Козак. – СПб.: СОЮЗ, 2000.

Муниципальное бюджетное образовательное учреждение
дополнительного образования
«Центр развития творчества детей и юношества «Созвездие» города Калуги
Необособленное структурное подразделение «Радуга»

Интеллектуально-познавательная игра «Государственная символика России»

Петухова Инна Александровна,
педагог дополнительного образования

Пояснительная записка

Одним из проблемных направлений современной действительности является вопрос о формировании гражданской идентичности населения государств. Ему уделяется большое внимание в законодательных актах, образовательных и культурных программах, посвящены многочисленные круглые столы и конференции, формирование гражданской идентичности стало одной из излюбленных тем диссертационных исследований. Для любого государства, «завтрашний день» связан, прежде всего, с детьми и молодежью. В связи с этим актуальность формирования гражданской идентичности среди детей и молодежи приобретает особую остроту, и решение ее в полном объеме затрагивает все уровни образовательных учреждений. Гражданская идентичность, являясь важнейшим конституирующим элементом гражданской общности, выступает основой интеграции группового самосознания и залогом стабильности государства.

Понятие гражданская идентичность, по мнению ряда исследователей, включает в себя три основных элемента: когнитивный – знание о принадлежности к данной социальной общности, ценностный – наличие позитивного или негативного отношения к факту принадлежности и эмоциональный – принятие или непринятие гражданской общности в качестве группы членства, как результат действия двух первых.

Осознание принадлежности к гражданской общности предполагает наличие представлений об идентифицирующих признаках, принципах и основах данного объединения, о гражданстве и характере взаимоотношений гражданина и государства и граждан между собой. В них входит образ государства, занимающего ту или иную территорию, а также народы, населяющие государство, со своей культурой, языком и традициями.

Именно поэтому темой нашей интеллектуально-познавательной игры и стала государственная символика нашей страны.

Новизна – формирование гражданской идентичности подростков посредством обращения к государственной символике России.

Цель: способствовать формированию гражданской идентичности у подростков 10-15 лет через разработку и проведение интеллектуально-познавательной игры «Государственная символика России».

Задачи:

1. Расширять знания о государственной символике России.
2. Создавать благоприятные условия для творческой самореализации, формирования навыков социальной адаптации подростков.

3. Способствовать формированию навыков и потребности в самостоятельной исследовательской работе по поиску информации.

4. Формировать коммуникативные свойства личности, навыки командной работы.

Категория участников: подростки 10-15 лет – участники смены городского оздоровительного лагеря.

Условия проведения: большой зал для размещения участников программы и членов жюри, наличие мультимедийного и аудиооборудования.

Оборудование, оформление:

- музыкальные фонограммы песен о России;
- слайдовая презентация, сопровождающая мероприятие;
- презентация «Мы – граждане России!» в сопровождении плюсовой фонограммы песни «Я – гражданин России» (*слова и музыка Якова Перадзе*);
- видео песни «Гляжу в озера синие» (*музыка Е. Птичкина, слова И. Шаферана из к/ф «Тени исчезают в полдень» в исполнении О. Воронец*);
- видео в сопровождении плюсовой фонограммы Государственного гимна РФ (*музыка А. Александрова, слова С. Михалкова в исполнении Л. Долиной*);
- видеофильм «Моя Калуга»;
- плюсовая фонограмма песни «Берега России» (*музыка А. Клевицкого, слова Н. Денисова*);
- минусовая фонограмма песни «Россия, мы - дети твои!» (*музыка В. Осошник, слова Н. Осошник*);
- звуковое и мультимедийное оборудование;
- грамоты и призы для победителей.

Методические советы на подготовительный период

Составляя сценарий к игре, необходимо учитывать, что команды готовятся к конкурсам игры заранее. Подготовка предполагает самостоятельную поисково-исследовательскую работу детей, направленную на актуализацию и более полное представление о государственной символике России, сопоставление с символами других государств. Эти полученные знания представляются командами на самой игре в виде слайдовых и словесных (вербальных) презентаций. Это конкурсы: рассказ «Государственные символы России – это....», викторина о цветах Государственного флага России и других

стран, история создания Государственного гимна РФ, рассказ о Государственном гербе России.

В сценарии мероприятия выполнение заданий чередуются с образовательными видео и слайдовыми презентациями, номерами художественной самодеятельности. Так, перед вторым заданием, в качестве комментария к словам ведущего, представлена презентация слайдов «Мы – граждане России» о гражданских акциях, проводимых нашим Центром по основным направлениям деятельности (работа школьных детских организаций, ДЮП и ЮИД, советов старшеклассников и др.). Второе задание игры предполагает исполнение Государственного гимна РФ. Учитывая, что не все участники могут красиво и достойно исполнить гимн, лучше спеть его под плюсовую фонограмму. Мы выбрали плюсовую фонограмму в сопровождении видеофильма, отражающего историю нашей страны [см. Литература № 8]. Познавательным моментом для современных подростков стало и видео песни в исполнении Ольги Воронец «Гляжу в озера синие» [см. Литература № 7]. Закончить мероприятие уместно словами о любви к своему родному городу и видеофильмом «Моя Калуга» [см. Литература № 6].

Такая форма знакомства с информацией позволяет участникам пропускать ее через положительные эмоции, вызывает эмоциональный отклик и патриотические чувства, формирует гражданскую идентичность.

Подготовки требуют и номера художественной самодеятельности, которые готовят болельщики команд – это танцы и песни о России. Они используются в промежутках между основными конкурсами и позволяют командам подготовиться к выполнению следующих заданий.

Необходимо уделить внимание внешнему виду ведущих. Большую роль для создания соответствующего игре настроения играет оформление зала: на сцене на экране демонстрируются слайды с символикой России, сопровождающие слова ведущих; стены зала украшены рисунками ребят на тему «Посмотри, как хорош край, в котором ты живешь»; оформлена выставка поделок прикладного творчества и сочинений о родном крае. Также нужно сделать подборку песен о России, которые звучат перед началом игры.

Необходимо продумать состав жюри, которое будет оценивать конкурсы игры. Чтобы не возникло лишних проблем, оно должно быть независимым.

Для того чтобы просчитать время, за которое проводится игра, необходимо заранее прорепетировать со всеми ее участниками, задействованными в проведении (ведущие, звукорежиссер). В связи с возрастными особенностями подростков время мероприятия должно составлять 1 – 1,5 часа. Репетиция важна и для того, чтобы все музыкальные фонограммы, используемые в процессе мероприятия, фильмы, видео и слайдовые

презентации конкурсных заданий, которые заранее самостоятельно готовят участники, были собраны в одну папку, чтобы избежать заминок и ошибок при их демонстрации звукорежиссером.

Поскольку ребята самостоятельно готовятся к конкурсам и сами планируют свои выступления, важно обратить их внимание на то, чтобы они выбрали представителей от своих команд с хорошими ораторскими способностями для вербальных презентаций подобранной информации.

В конце игры проводится награждение победившей команды. Необходимо продумать яркие праздничные макеты грамот и заранее их изготовить.

Если есть возможность, то награждение можно дополнить памятными призами и сувенирами с государственной символикой.

Сценарный план

1. Приветствие участников мероприятия и введение в игровую ситуацию – 1 минута.
2. Основная часть – интеллектуально-познавательная игра «Государственная символика России» – 40 минут.
3. Перерыв (члены жюри подводят итоги игры) – 20 минут:
 - анкетирование – 5 минут,
 - сочинение на тему «Что для меня значит быть русским» – 5 минут.
4. Заключительная часть: подведение итогов, награждение – 5 минут.

Сценарий мероприятия

Звучат песни о России. Команды и болельщики занимают места в зале. На экране заставка «Интеллектуально-познавательная игра «Государственная символика России» (слайд 1).

Звучит торжественная музыка, входят Ведущие.

Ведущий 1. Здравствуйте, здравствуйте! Мы начинаем интеллектуально-познавательную игру, посвященную Дню России. И она так и называется «Государственная символика России».

Ведущий 2. День России – государственный праздник, и является одним из самых «молодых» праздников в стране.

Ведущий 1. В 1994 году Борис Ельцин, будучи первым президентом Российской Федерации своим указом 12-му июня придает государственное значение – День принятия декларации о государственном суверенитете России. Позже этот день стали просто называть Днем независимости.

Ведущий 2. Формально – это самый главный из современных государственных праздников в стране. От этой даты можно вести отсчет начала становления новой российской государственности, основанной на принципах конституционного федерализма, равноправия и партнерства. Россия строит демократическое, гражданское общество, в котором каждый этнос, каждый гражданин видит себя неотъемлемой его частью.

Ведущий 1. И первое задание командам: **представить рассказ: «Государственные символы России - это...» (слайд 2)**

Слово первой команде.....

И выступление второй команды.....

Номер художественной самодеятельности - танец на музыку песни «Берега России»

Ведущий 2. Независимость России – это итог напряженного труда и великих потерь наших предков, итог ратных подвигов тех, кто, не щадя своей жизни, отстаивал незыблемость кордонов страны.

Ведущий 2. Отвоёванная такой огромной ценой независимость нашей Родины дала возможность будущим поколениям жить и работать под мирным небом, а детям заниматься любимым делом, учиться и становиться достойными гражданами свободной и прекрасной России.

Презентация и песня «Мы-граждане России»

Ведущий 1. И второе задание – исполнить Государственный гимн РФ, назвать поэта и композитора, написавших слова и музыку гимна, историю его создания (слайд 3).

Первая команда.....

Вторая команда.....

Видео «Гимн России»- команды поют гимн вместе.

Ведущий 1. Суверенитет Российской Федерации был провозглашен во имя высших целей - обеспечения каждому человеку неотъемлемого права на достойную жизнь, свободное развитие и пользование языком, а каждому народу - права на самоопределение в избранных им национально-государственных и национально-культурных формах.

Ведущий 2. Новое название праздник получил 1 февраля 2002 года, когда в силу вступили положения нового Трудового кодекса. С тех пор 12 июня - это «День России».

Видео – песня «Гляжу в озера синие» (исп. О. Воронец)

Ведущий 1. Наше третье задание – викторина о цветах Государственного флага РФ и флагах других государств из таких же цветов (слайд 4).

– Что означают цвета русского флага? (Белый цвет символизирует мир, чистоту, непорочность, совершенство. Синий цвет – это символ веры, верности и постоянства. Красный цвет – это энергия, сила, кровь, пролитая за Отечество).

– Как вы понимаете слово триколор? (три цвета).

– Триколором можно назвать только российский Государственный флаг, или флаги других государств. Если «да», то каких? (Армения, Бельгия, Германия, Ирландия, Гана, Италия, Колумбия, Конго, Болгария, Литва, Румыния, Эстония и др.).

– Флаги, каких еще государств содержат белый, синий и красный цвета? (Франция, Голландия, Чехия, Нидерланды, Люксембург, Словакия, Сербия, Словения, Хорватия, Парагвай и др.).

Номер художественной самодеятельности – песня «Россия, мы - дети твои!»

Ведущий 2. И последнее задание нашего конкурса – рассказать о Государственном гербе России: что изображено; значение изображений (слайд 5).

Первая команда.....

Вторая команда.....

Ведущий 1. Сейчас День России — праздник свободы, гражданского мира и доброго согласия всех людей на основе закона и справедливости (слайд № 6). Этот праздник — символ национального единения и общей ответственности за настоящее и будущее нашей Родины.

Ведущий 2. Во всех городах нашей страны проводятся разнообразные праздничные мероприятия: концерты, спортивные состязания, выставки и т.п., а вечером в небо взмывает праздничный салют.

Ведущий 1. На территории России сейчас представлено более 180 этнических групп. Русские составляют около 80 % населения.

Ведущий 2. И, конечно, гражданин своей страны любит и ценит свою малую Родину – город, в котором родился, в котором живет и своими достижениями прославляет его. Для нас – этот город Калуга.

Фильм «Моя Калуга»

Жюри подводит итоги и проводит награждение.

Вывод:

Данное мероприятие может быть включено в систему работы по патриотическому воспитанию подростков 10-15 лет, а также предложено для проведения досугово-познавательных мероприятий педагогам дополнительного образования, начальникам городских оздоровительных лагерей, учителям истории и обществознания для внеклассных мероприятий.

Список литературы

1. Вилкова И.В. К вопросу об определении сущности понятия гражданская идентичность. // Гуманитарные научные исследования. – Июнь, 2012 . Электронный ресурс. URL: <http://human.snauka.ru/2012/06/1386>.
2. Водолажская Т. Идентичность гражданская//Образовательная политика. – 2010. – №№ 5-6.- С. 140-142.
3. Галактионова Н.А. Гражданская идентичность как компонент личностной идентичности // Социология. Экономика. Политика. Известия высших учебных заведений. – 2010. – № 1. – С. 10-12.
4. Савотина Н.А. Гражданское воспитание: традиции и современные требования / Н.А. Савотина // Педагогика, – 2002, – № 4. – С. 39 – 44.

5. Сборник рекомендаций для вожатых, организаторов детского движения, педагогов дополнительного образования, лидеров детских общественных организаций./Сост. Дубровина Н.А., Юрченко Н.В. – Воронеж 2009.

6. Юшин М.А. Молодежный парламентаризм и формирование гражданской идентичности // ОБОЗРЕВАТЕЛЬ-OBSERVER. – 2007. – №7. – С. 26-35.

7. Эриксон Э. Идентичность: юность и кризис. М., 1996.- 344с.

8. Электронный ресурс. Режим доступа: <http://www.youtube.com/watch?v=fSZAbCtDjTs> – фильм «Моя Калуга»

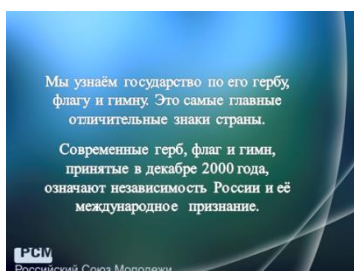
9. Электронный ресурс. Режим доступа: <http://www.youtube.com/watch?v=7jVU9i-m9dk> – видео песни «Гляжу в озера синие» (исп. О. Воронец)

10. Электронный ресурс. Режим доступа: <http://www.youtube.com/watch?v=lZ6w1xdV9xk> - Государственный Гимн РФ.

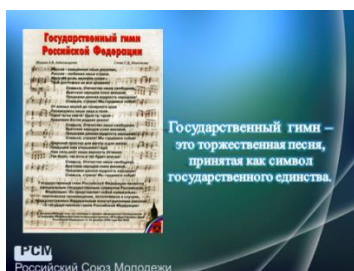
Презентация «Государственная символика России»



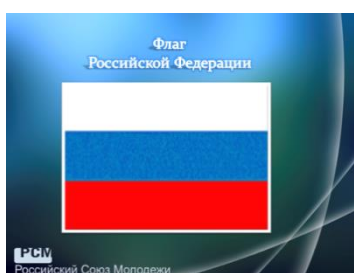
Слайд 1



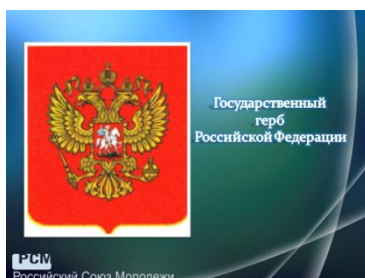
Слайд 2



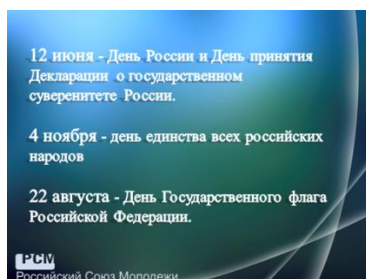
Слайд 3



Слайд 4



Слайд 5



Слайд 6

Муниципальное бюджетное образовательное учреждение
дополнительного образования «Центр развития творчества детей и юношества «Созвездие»
города Калуги
Необособленное структурное подразделение «Радуга»

Сценарий игры-викторины
«Давайте, люди, никогда об этом не забудем!»

Емельянов Анатолий Сергеевич,
педагог дополнительного образования

Калуга
2019

Пояснительная записка

В истории России немало великих дат. В годы испытаний, в часы грозной опасности люди не думали о себе, а тревожились о своей Родине, все как один вставали на защиту Отчизны. Так было во все времена: и во время Отечественной войны 1812 года, и в период Великой Отечественной войны 1941-1945 годов. В 2020 году наша страна отмечает 75-ю годовщину Победы Советского народа в Великой Отечественной войне. Данное мероприятие входит в цикл мероприятий, посвящённых этому событию. Знать историю России, родного города, её героев, традиции, обычаи очень важно, так как без прошлого не может быть настоящего.

Цель: Формирование гражданско-патриотического сознания обучающихся, повышение интереса к героическим событиям истории своей Родины посредством организации игры-викторины военной направленности.

Задачи:

1. Закреплять, совершенствовать, углублять знания об истории Великой Отечественной войны.
2. Побуждать обучающихся к поиску новых знаний, к расширению своего кругозора.
3. Развивать память, быстроту реакции, умение работать в команде.
4. Способствовать формированию у обучающихся уважения к историческому прошлому своего народа.
5. Воспитывать чувство патриотизма и любовь к Родине.
6. Формировать активную жизненную позицию.

Категория участников: обучающиеся 9-12 лет

Время проведения: 60 минут

Материалы и оборудование:

- плакат с фотографиями о войне;
- выставка детских рисунков о Великой Отечественной войне;
- выставка книг о Великой Отечественной войне;
- компьютер, экран;
- записи песен о войне;
- экран для подведения итогов викторины между командами (Приложение 1);
- звездочки для выставления оценок командам;
- иллюстрации памятных мест городов-героев;
- судейские листы для жюри;
- разрезанные картинки боевой техники;

- 2 размотанных бинта;
- коробка с карточками для разделения на команды.

Сценарий мероприятия

I. Организационный момент.

Звучат песни о Великой Отечественной войне. Участники мероприятия заходят в зал и рассаживаются.

Ведущий (В.): Удивительная вещь – человеческая память: иногда мы помним о том, чего никогда не видели и не знали. Никогда не видели и не знали мы войны, но, тем не менее, мы помним о ней. Почему же так происходит? В 1941-45 годах, когда шла ожесточенная и кровопролитная война с немецко-фашистскими захватчиками, этого вопроса совсем не существовало. Смерть стояла перед каждым реально, и поэтому каждый должен был жить на пределе – на пределе человеческих сил и возможностей. И вот, наверно, за этим умением жить на пределе мы и обращаемся в то далекое от нас время Великой Отечественной войны, которое никогда не видели и не знали, но которое помним! Знать героическое прошлое России, её великую историю, её героев сегодня как никогда актуально, так как без осознания и оценки прошлого не может быть настоящего и будущего. Наша сегодняшняя встреча посвящена 75-летию Великой Победы.

Мы собрались сегодня, чтобы в ходе игры-викторины вспомнить героические страницы Великой Отечественной войны. А участниками нашей игры станут все присутствующие. Для этого я предлагаю разделиться на две команды. Делать это мы будем следующим образом: у меня в коробке перемешаны две группы карточек, на которых написаны цифры "1" и "2". По очереди каждый из вас будет подходить ко мне и вытаскивать карточку с цифрой из коробки. Те, кто вытащил карточку с цифрой 1, образуют первую команду, соответственно те, кто вытащил карточку с цифрой 2, образуют вторую команду.

Деление на команды.

В.: Итак, вы разделились на команды, и теперь я предлагаю каждой команде придумать себе название.

Команды придумывают названия.

В.: Теперь позвольте ознакомить вас с правилами нашей игры – викторины.

Викторина будет проходить в 6 туров:

I тур: РАЗМИНКА.

II тур: СТРАНИЦЫ БОЕВОЙ СЛАВЫ.

III тур: ГОРОДА-ГЕРОИ.

IV тур: ТУРНИР «МЫ-ЭРУДИТЫ».

V тур: ТУРНИР «КАЛУЖСКАЯ ОБЛАСТЬ В ВОВ».

VI тур: ЛИТЕРАТУРНО-МУЗЫКАЛЬНЫЙ.

В каждом туре будет 8 вопросов. По очереди каждой из команд я буду задавать вопросы. На размышление дается 1 минута. Если команда ответила неверно, ответ может дать команда-соперник! За каждый правильный ответ команда получает звездочку, которая будет крепиться на специальный экран, отражающий ход нашей игры. Победит та команда, которая наберет наибольшее количество звездочек.

Также я хочу вас познакомить с правилами общения во время викторины:

1. С уважением относиться друг к другу.
2. Любое мнение заслуживает внимания.
3. Пока один говорит, все его слушают.
4. О своем желании высказаться сообщать с помощью поднятой руки.

А теперь разрешите представить вам членов нашего жюри.

Представление жюри.

II. Основная часть.

ТУР 1: РАЗМИНКА. В этом туре вам предстоит ответить на вопросы-загадки о Великой отечественной войне:

1. С ним солдаты в бой идут.

Он солдату верный друг.

Стреляет, стрекочет

Во врага попасть хочет. (Автомат)

2. Сотворил в минувший век

Чудо-ухо человек.

За сто вёрст оно услышит,

Как медведь в берлоге дышит. (Радар)

3. Летит – лается, Упадёт – рассыпается. (Снаряд)

4. В кобуре лежит, молчит,

А в бою заговорит.

Громко стреляет,

Командиру жизнь спасает. (Пистолет)

5. По полю ползет,

Пушкой ведет,

Страх нагоняет,

Во врага стреляет. (Танк)

6. Я современный «Бог войны»,

Защитник рубежей страны.

Ведь, прежде чем пойти на бой,

Меня пускают на «разбой»! (Артиллерия)

7. Глазами не увидишь, руками не возьмешь,

А без него в атаку ты точно не пойдешь. (Боевой клич "УРА!")

8. Был он в ту войну солдатом,

Шел в атаку с автоматом,

Города освобождал,

И фашистов побеждал! (Ветеран)

В.: Ну что ж, наша разминка завершена! По ее итогам победилакоманда! Переходим к туру №2! Он называется «Страницы боевой славы». Этот тур несоизмеримо серьезнее первого, поскольку здесь вам придется блеснуть своей эрудицией и продемонстрировать хорошее знание истории ВОВ.

ТУР 2. СТРАНИЦЫ БОЕВОЙ СЛАВЫ.

1. Какое имя и фамилия зашифрованы в названии советского танка – «И.С.» (*Иосиф Сталин*)

2. Как расшифровывается аббревиатура «КВ» – название советского тяжелого танка времен Великой Отечественной войны. (*Клим Ворошилов*)

3. Как в Сталинграде называется дом, который советские солдаты обороняли во время ВОВ несколько месяцев, а точнее 58 дней? (*Дом Павлова*)

4. В истории второй мировой войны этот «хвойный» город Советского Союза стал первым городом, откуда выгнали немцев. Назовите его. (*Ельня, Смоленская область*)

5. При ночном наступлении, на какой немецкий город советские войска применили 140 прожекторов, которыми ослепили войска противника? (*Берлин*)

6. В какой стране и каком городе стоит известный памятник воину-освободителю, которого местные жители называют Алёшей? (*Болгария, город Пловдив*)

7. Во время Великой Отечественной войны установку БМ – 13 называли «катюшей», а как называли автомат ППШ, попробуйте догадаться? (*Папаша*)

8. Кульминацией парада Победы 24.06.1945 стал марш 200 знаменосцев, бросавших фашистские знамена на специальный помост у подножия Мавзолея. Какой элемент формы знаменосцев после парада был сожжен вместе с этим помостом? (*Перчатки*)

Жюри подводит итоги.

ТУР 3: ГОРОДА – ГЕРОИ.

В.: Город-герой – высшая степень отличия, присваиваемая за массовый героизм и мужество, проявленные в ходе Великой Отечественной войны.

Каждой команде предлагаются иллюстрации с изображением памятных мест городов-героев. Необходимо назвать город-герой и памятное место, изображенное на иллюстрации.

Выигрывает та команда, которая назовёт большее количество городов-героев и их памятных мест.

Города-герои:

- Ленинград (Санкт-Петербург);
- Сталинград (Волгоград);
- Одесса;
- Севастополь;
- Москва;
- Брестская крепость (крепость-герой);
- Новороссийск;
- Керчь;
- Минск;
- Тула;
- Мурманск;
- Смоленск.

Жюри подводит итоги.

ТУР 4. ТУРНИР «МЫ - ЭРУДИТЫ».

В.: В этом туре я буду задавать вам вопрос, и зачитывать к нему несколько вариантов ответов. Команда должна выбрать правильный ответ. Побеждает команда, правильно ответившая на максимальное количество вопросов.

1. Как немецкие захватчики назвали свой план по захвату СССР?

а. Тайфун, б. Тамерлан, **в. Барбаросса**, г. Багратион.

(План «Барбаросса» был разработан в 1940 году. Предусматривал молниеносный разгром основных сил Красной Армии западнее рек Днепр и Зап. Двина, а затем выход на линию Архангельск — Волга — Астрахань. Войну предполагалось выиграть в течение 2-3 месяцев. Осуществление плана «Барбаросса» было сорвано героической борьбой народов СССР.)

2. Чей голос звучал по Всесоюзному радио, оповещая о начале Великой Отечественной войны?

а. Сталина И.В., **б. Левитана Ю.Б.**, в. Молотова В.М., г. Жукова Г.К.

(Диктор Всесоюзного радио.)

3. Как называлась пограничная застава, которая одной из первых приняла на себя удар фашистской Германии?

а. Брестская крепость, б. Петропавловская крепость, в. Североморская застава.

4. Гитлер решил лично возглавить военные операции на восточном фронте. В директиве сообщалось, что Москва должна быть окружена так, чтобы ни один житель не мог покинуть её, планировалось затопление и превращение города в огромное море. Какое кодовое название получила эта операция?

а. «Тайфун», б. «Цунами», в. «Шторм», г. «Девятый вал».

5. «Велика Россия, а отступать некуда – позади Москва». Кому принадлежат эти известные слова?

а. Кутузову М.И., б. Матросову А.М., в. Клочкову В.Г., г. Гастелло Н.Ф.

6. По льду какого озера проходила «Дорога жизни», проложенная для снабжения блокадного Ленинграда?

а. Ладожское, б. Чудское, в. Онежское, г. Псковское.

7. Кто из перечисленных был четырежды Героем Советского Союза?

а. Г.К. Жуков, б. С.М. Будённый, в. И.Н. Кожедуб, г. А.И. Покрышкин.

8. Назовите реку, название которой было присвоено французскому авиационному полку «Нормандия», сражавшемуся на советско-германском фронте.

а. Эльба, б. Неман, в. Одер, г. Дунай

Жюри подводит итоги.

В.: Пока жюри подводит предварительные итоги, я приглашаю наши команды принять участие в конкурсе, который поможет заработать дополнительную звездочку.

Конкурс «Военный медик»

В.: На фронте постоянно приходилось оказывать помощь раненым, и от скорости медицинского персонала зачастую зависела жизнь человека. Этому и будет посвящен наш следующий конкурс, который так и называется «Военный медик». Я приглашаю для участия в этом конкурсе по одному участнику от каждой команды. Игрокам необходимо как можно быстрее смотать бинт в рулон. Кто это сделает быстрее, принесет дополнительную звездочку своей команде.

ТУР 5. ТУРНИР «КАЛУЖСКАЯ ОБЛАСТЬ В ВЕЛИКОЙ ОТЕЧЕСТВЕННОЙ ВОЙНЕ».

В.: Этот тур будет проходить подобно предыдущему, но вопросы будут задаваться касательно истории нашего края в ВОВ. Вновь я буду задавать вам вопрос, и зачитывать к нему несколько вариантов ответов. Команда должна выбрать правильный ответ. Побеждает команда, правильно ответившая на максимальное количество вопросов.

1. Где находится памятник воинам 50-ой Армии, освобождавшей Калугу?

а. на Правобережье, б. в Турынино, в. в поселке Северный.

2. Где в Калуге захоронены останки Неизвестного Солдата, погибшего на Ильинских рубежах в 1941 году?

а. на Воинском мемориальном кладбище

б. в братской могиле в Ромадановских двориках.

в. на площади Победы.

3. Как называется место на территории Калужской области, где в годы Великой Отечественной Войны был произведен подкоп и осуществлен мощный подземный взрыв?

а. Синявинские болота, **б. Зайцева гора**, в. Безымянная высота

4. Назовите улицу в г. Калуга, где в памятниках Боевой Славы встретились две войны? Уточните, что это за памятники.

а. ул. Московская (пушки времен Отечественной войны 1812 г. и Великой Отечественной войны 1941-1945 г.г.), б. ул. Новаторская, в. ул. Кирова.

5. Назовите место на территории Калужской области, где сражались Подольские курсанты в годы Великой Отечественной Войны?

а. Зайцева гора, **б. Ильинские рубежи**, в. г. Калуга.

6. Назовите фамилию летчика дважды Героя Советского Союза, чьим именем названа одна из улиц города Калуги и сквер в центре города?

а. Кожедуб И., **б. Карпов А.**, в. Беляев А.

7. Назовите фамилию командующего 50-ой Армией, его имя носит одна из улиц города Калуги?

а. Попов В.С., **б. Болдин И.В.**, в. Белов П.А.

8. Назовите улицу в городе Калуге названную в честь калужанки, разведчицы 50-ой Армии?

а. В.Никитиной, б. Н.Кубяка, **в. В.Андриановой**

Жюри подводит итоги тура.

В.: Ну, а теперь мы с вами подошли к заключительному туру нашей викторины – «Литературно-музыкальному». В нем собраны вопросы, которые связаны с военными песнями и стихотворениями о Великой Отечественной войне, а также с именами их авторов. Тур будет проходить в несколько этапов. Итак, этап первый – литературный. Сейчас будут звучать строки литературных произведений о войне. Необходимо назвать произведение и его автора.

ТУР 6. ЛИТЕРАТУРНО-МУЗЫКАЛЬНЫЙ.

1. «Переправа, переправа!

Переправа, переправа –
Берег левый, берег правый.
Снег шершавый, кромка льда...
Ком память, кому слава,
Кому тёмная вода –
Ни приметы, ни следа». (Поэма «Василий Тёркин», А.Т. Твардовский)

2. «Граждане, не стойте, не смотрите,
Я живая, голос мой звучит.
Убивайте их, травите, жгите,
Я умру, но правда победит!» (поэма «Зоя», М. Алигер)

3. «Держись, мой мальчик: на свете
Два раза не умирать.
Ничто нас в жизни не может
Вышибить из седла!—
Такая уж поговорка
У майора была!» (стихотворение «Сын артиллериста», К. Симонов)

4. «И выстрела раздался резкий звук,
Прервав проклятье,
Что вырвалось у женщины одной.
Ребенок, мальчуган больной,
Головку спрятал в складках платья
Еще не старой женщины. Она
Смотрела, ужаса полна...» (стихотворение «Варварство», Муса Джалиль)

В.:. С этим заданием вы справились, а следующий этап этого тура будет музыкальным. Сейчас вашему вниманию будут предложены отрывки из песен военных лет. Вам необходимо назвать песню и её авторов.

1. «Вставай, страна огромная,
Вставай на смертный бой
С фашистской силой тёмною,
С проклятою ордой!»
(«Священная война» Слова В. Лебедева-Кумача, музыка А.Александрова)
2. «Выходила, песню заводила
Про степного сизого орла.
Про того, которого любила,

Про того, чьи письма берегла».

(«Катюша» слова М. Исаковского, музыка М. Блантера)

3. «Ты сейчас далеко – далеко.

Между нами снега и снега.

До тебя мне дойти нелегко,

А до смерти четыре шага».

(«В землянке» слова А. Суркова, музыка К. Листова)

4. «Дни и ночи у мартеновских печей

Не смыкала наша Родина очей.

Дни и ночи битву трудную вели –

Этот день мы приближали, как могли».

(«День Победы» слова В. Харитонов, музыка Д. Тухманова)

В.: Следующий этап этого тура: я буду задавать вам вопросы, на которые надо будет ответить словами из песни.

1. Сколько ребят осталось на безымянной высоте?

(«Нас оставалось только двое из 18 ребят» - песня «На Безымянной высоте»)

2. Какой бой самый трудный?

(«Последний бой, он трудный самый» - песня «Последний бой»)

3. Сколько было человек в экипаже машины боевой?

(«Три танкиста – три веселых друга» - песня «Три танкиста»)

4. Про кого распевала песню девушка на высоком крутом берегу?

(«Про степного сизого орла, про того которого любила, про того, чьи письма берегла» - песня «Катюша»)

Жюри подводит итоги 5 тура и всей игры.

В.: А пока жюри подводит итоги и определяет победителя нашей викторины, я предлагаю каждой команде поучаствовать в игре «Собери картинку». Каждая команда получает одинаковый набор разрезанной картинки с изображением военной техники с одинаковым количеством деталей (например, корабль, подводная лодка, самолёт, танк). Необходимо как можно быстрее собрать картинку и опередить соперников. Итак, на старт, внимание, марш!

III. Заключительная часть.

В.: А теперь слово для подведения итогов игры предоставляется нашему жюри!

Подведение итогов, награждение победителей.

В.: Прошла война, ушла за поворот,

В чехлах стоят гвардейские знамёна.

А жизнь и время движутся вперёд,
Остались наших 20 миллионов.
Остались в поле брани навсегда,
Легли живой дорогой Победы.
За нас легли, за то, чтоб никогда
Нам этой боли в жизни не изведать.

Мы всегда должны помнить, какой ценой досталась победа нашим дедам и прадедам. В память о Великой Победе отложите свои дела, прочтите хорошую книгу о войне (не важно – на экране монитора или, листая печатные страницы). Окунитесь в ту лихую годину, ощутите дыхание времени, переживите вместе с героями книг боль, гнев, отчаяние, восторг, чувство любви ко всему живому и настоящему. Учитесь преодолению непреодолимого, ведь именно это сделало предшествующее нам поколение, поэтому мы имеем счастье жить.

Звучит фонограмма песни «Журавли»

Приложение 1

Турнирная таблица.

№ тура	Название тура	1 команда	2 команда
I	Разминка		
II	Страницы боевой славы.		
III	Города-герои.		
IV	Турнир «Мы – эрудиты»		
V	Калужская область в ВОВ.		
VI	Литературно-музыкальный.		
	<i>ИТОГО</i>		

Здоровьесберегающие игры

Муниципальное казённое учреждение дополнительного образования
«Дом детского творчества»,
г. Козельск, Козельского района Калужской области

Игра - сказка
«Азбука здоровья»

Петрова Ирина Ивановна,
педагог дополнительного образования

Козельск
2021

Пояснительная записка

Лето – самое яркое, самое теплое, самое веселое время года для детей. Можно много времени проводить на свежем воздухе, играя и развлекаясь. Хорошо, когда эти игры и развлечения не только интересны, но и полезны как для развития, так и для здоровья. Такую игру - сказку я и хочу предложить руководителям детских оздоровительных площадок.

Игра - сказка «Азбука здоровья» не требует больших затрат. Она рассчитана на возраст 6 – 8 лет. Игру можно проводить как в большом зале, так и на детской площадке. Актерами в игре могут быть дети 11 – 13 лет. Костюмы участников игры – сказки не требуют особой подготовки, достаточно одежды, цветом приближенной к цвету персонажа.

Музыкальные заставки могут быть выбраны самостоятельно. Но если нет возможности подключить музыкальное оформление, игра менее познавательной не станет.

При желании загадки могут быть изменены организаторами игры.

Цель: привлечение детей к здоровому образу жизни через игру.

Задачи:

Обучающая:

- формировать представление об овощах, ягодах, фруктах, травах, произрастающих на территории Центральной России, как об источниках витаминов, полезных для здоровья.

Развивающие:

- развивать логическое мышление при отгадывании загадок;
- развивать зрительное и слуховое внимание.

Воспитательная:

- приучать к поведенческим нормам во время общения.

Игра-сказка «АЗБУКА ЗДОРОВЬЯ»

Действующие лица: Ведущий, доктор Айболит, Крапива, Калина, Липа, Баба Яга, Горох, Свекла, Капуста, Огурец, Редиска, Морковка, Помидор, Лук, Картофель.

ВЕДУЩИЙ: Внимание! Внимание! Производится посадка в автобус «Азбука здоровья»! Входной билет – на загадку мою ответ. Билеты получайте, автобус заполняйте!

Сидит на палочке, в красной рубашечке,

Брюшко сыто - камушками набито (Шиповник).

Красная Матрёшкам - белое сердечко (Малина).

Стоит Егорка в красной ермолке, кто ни пройдёт, всяк поклон отдаёт (Земляника).

Во - лугах-то, во лугах девушки-сестрички

Золотой у них глазок, белые реснички (Ромашки).

Не шмель, не пчела, а жалит больно (Крапива).

Стоит петух над водой с красной бородой.

Кто не пройдёт, всяк за бороду возьмёт (Калина).

ВЕДУЩИЙ:

Все билеты получаем и автобус отправляем!

(Дети встают друг за другом и начинают движение. На первой станции их встречает доктор Айболит)

ВЕДУЩИЙ:

Вижу, кто-то там стоит! Это доктор Айболит!

О растениях целебных много знает Айболит,

И всегда он пациентам об их свойствах говорит.

АЙБОЛИТ:

Есть просто храм, есть храм науки, а есть ещё природы храм –

С лесами, тянущими руки навстречу солнцу и ветрам.

Он – свет, в любое время суток открыт для нас в жару и стынь.

Входя в него, будь сердцем чуток, не оскверняй его святынь!

ВЕДУЩИЙ:

Много трав растёт полезных на земле страны родной,
Могут справиться с болезнью липа, мята, зверобой...

АЙБОЛИТ:

Кто ещё растенья знает, что здоровью помогают?

(ответ детей)

ВЕДУЩИЙ:

Ну, ребята, браво! Браво! Вот как знаете вы травы!
А ещё ведь нужно знать, как и где их применять!

АЙБОЛИТ (громко):

Посмотрите, что за диво!? В гости к нам идёт крапива!

(появляется Крапива)

КРАПИВА:

Да, милейший, я – крапива, а не есть какое диво.
Ну, а пользы от меня... Рассказать – не хватит дня!
Даже если укушу, я вам пользу приношу.
Обстрекаетесь немножко, ну пощиплет ручки, ножки...
Только нечего реветь – год не будете болеть!

ВЕДУЩИЙ:

Ой, ты, умница – крапива! Что не говори, а диво,

Даже если обижает – от болезней защищает.

(появляется Калина)

АЙБОЛИТ:

Так, а это кто? Калина! Ну, подружка, расскажи-ка,
Чем же ты полезна? Думаю, ребятам нашим это интересно.

КАЛИНА:

Собирать мою кору нужно именно весною,
Останавливают кровь при кровотечении мною.
Чудодейственный отвар может пить и мал, и стар.
Ну, а осенью подарок – кисти ягод огневых,
Рвите на зиму, ребята, много витаминов в них!

ВЕДУЩИЙ:

Ай, калина, ну спасибо и за пользу, и за труд.
Думаю, ребята ягод твоих много наберут.

(появляется Липа)

АЙБОЛИТ:

Ну, а от простуды с детства лучше липы нету средства!

ЛИПА:

Да, я средство от простуды, знают все о том повсюду,
Хоть невзрачен липы цвет, но полезней чая нет.
При ангилах и простудах пьют с целебной липой чай.

ВЕДУЩИЙ:

Липа, впредь ты выручай всех детишек от простуды,
Пусть здоровенькими будут!

АЙБОЛИТ

Всех лекарственных растений с вами нам не перечестъ,
Лишь с немногими сегодня познакомились мы здесь.

ВЕДУЩИЙ:

Всем растениям спасибо от души мы говорим.
Ну и вас, конечно, тоже, Айболит, благодарим.
С нами приглашаем вас, дальше едем сей же час!

(к детскому «паровозу» присоединяется Айболит, Крапива, Калина, Липа; все отправляются к следующей станции, все видят лукошко)

АЙБОЛИТ:

Стоп, а что там, на дорожке?

ВЕДУЩИЙ:

Бабушки Яги лукошко. Что же в нём она хранит?
Чем нас с вами удивит?

(появляется Баба Яга (в этой сказке она добрая)).

БАБА ЯГА:

Ой, сколько вас! Какое счастье! Какие гости!

(здоровается с детьми)

Здрасте! Здрасте!

ВЕДУЩИЙ:

Здравствуй, бабушка Яга, добрая старушка!

Что- то заросла совсем твоя опушка!

БАБА ЯГА: *(грустно)*

Все о старушке забывают, совсем меня не навещают...

(воодушевлённо)

Чем я могу вас удивить? О чём хотите вы спросить?

ВЕДУЩИЙ:

Просим мы открыть секрет: что в твоём лукошке?

БАБА ЯГА:

Никаких секретов нет. А на свой вопрос ответ

Сами вы давайте – загадки отгадайте!

Крупна, сладка, душиста.

Растёт низко, к земле близко? (земляника)

Кто сидит на крепкой ножке,

В бурых листьях у дорожки? (грибы)

Вот ответ на ваш вопрос. Правда, он ужасно прост?

ВЕДУЩИЙ:

Значит, ягоды с грибами ты хранишь в лукошке.

Потому оно стояло прямо у дорожки.

БАБА ЯГА:

Много ягод и грибов соберу к зиме я,
В зимний холод пить чаёк с вареньем веселее!

ВЕДУЩИЙ:

Знаешь, бабушка Яга, в дом неси лукошко,
Предлагаем мы тебе погулять немножко.
Скучно ведь одной в лесу, хоть и на природе...
Отправимся до станции «В саду, и в огороде»!

БАБА ЯГА: А, что? Поеду! Да, ребятки, вот вам про овощи загадки:

**Лето целое старалась: одевалась, наряжалась,
А как осень подошла – все наряды отдала? (Капуста)
Что копали из земли, жарили, варили?
Что в золе мы испекли – ели и хвалили? (Картошка)
Скинули с Егорушки золотые пёрышки,
Заставил Егорушка плакать нас без горюшка? (Лук)
Красная мышка с белым хвостиком.
Хвостик в норке сидит - на улицу не глядит. (Редиска)
Над землёй – трава, под землёй – алая голова. (Свёкла)
Растут на грядке зелёные ветки,
А на них - красные детки. (Помидоры)**

*(все, включая Бабу Ягу, встают в «паровозик» и отправляются дальше,
появляются овощи)*

ВЕДУЩИЙ:

Посмотрите - ка туда: как большие господа
Овощи на грядке встали по порядку!

ОВОЩИ (вместе):

Кто из нас, из овощей, и вкуснее и нужней?
Кто при всех болезнях будет всем полезней?

ГОРОХ:

Я такой хорошенький, маленький, зелёный.
Если только захочу – всех горошком угощу!

СВЕКЛА:

Нужна свёкла для борща и для винегрета.
Кушай сам и угощай – лучше свёклы нет.

КАПУСТА:

А какие вкусные пироги капустные! Я не только щи да каша,
Я ещё и витамин. От болезней сберегаю, боли многие снимаю.

ОГУРЕЦ:

Очень будете довольны, съев огурчик малосольный.
А уж свежий огурчик всем понравится, конечно!

РЕДИСКА:

Я – румяная редиска. Поклонюсь вам низко- низко.
А хвалить себя зачем? Я и так известна всем.

МОРКОВЬ:

Пей всегда морковный сок, и грызи морковку.
Будешь ты тогда, дружок, смелым, сильным, ловким!

ПОМИДОР:

Самый вкусный и приятный, уж конечно, сок томатный.
Витаминов много тут, все охотно его пьют!

ВЕДУЩИЙ:

У окна поставив ящик, поливай его почаще.
И тогда, как верный друг, к вам придёт зелёный... лук.

ЛУК:

Да, узнали? Я ваш друг, я простой зелёный лук.
И чтоб реже вам болеть, в доме лук должны иметь!

ВЕДУЩИЙ:

Здравствуй, милая картошка! Низко кланяемся тебе!

КАРТОШКА:

Я – картошка, как скромна! Слова не сказала.
Но картошка так нужна и большим, и малым.

ОВОЩИ (вместе):

Кто из нас, из овощей, всех важней и всех вкусней?
Кто при всех болезнях будет всех полезней?

АЙБОЛИТ:

Чтоб здоровым, сильным быть, надо овощи любить

Все без исключения! В этом нет сомнения!

ВЕДУЩИЙ:

Да, ребята, доктор прав – все они полезны.

И картошка и свекла каждому известны.

Пусть они на грядках зреют, всем помочь готовы,

Пусть ребята не болеют, будут все здоровы!

АЙБОЛИТ:

Что ж, а нам пора, друзья, обратно возвращаться.

Я надеюсь, что еще будем мы встречаться!

БАБА ЯГА:

Вам спасибо за компанию! Все вы мне понравились.

И с загадками моими вы прекрасно справились.

ВЕДУЩИЙ:

Всем – спасибо за игру, Спасибо за старания.

Мы желаем всем здоровья! До встречи!

ВМЕСТЕ:

До свидания!

Примерные костюмы персонажей.

АЙБОЛИТ



КРАПИВА



КАЛИНА



ЛИПА



ГОРОХ



СВЕКЛА



ОГУРЕЦ



www.detsad-shop.ru

РЕДИСКА



ПОМИДОР



КАПУСТА



КАРТОФЕЛЬ



Муниципальное бюджетное образовательное учреждение
дополнительного образования
«Центр развития творчества детей и юношества «Созвездие» города Калуги
Необособленное структурное подразделение «Радуга»

Сценарий тематической игровой программы по профориентации для младших
школьников

«Доктор Айболит у нас в гостях»

Лелюк Ирина Александровна,
Лисянский Сергей Викторович,
педагоги дополнительного образования

Калуга
2021

Пояснительная записка

Цель: формирование у детей младшего школьного возраста навыков здорового образа жизни и правильного питания.

Задачи:

Обучающие: формировать умение выбирать полезные продукты для здорового питания.

Развивающие: развивать любознательность, внимание, координацию движения, быстроту реакции в подвижных играх.

Воспитательные: воспитывать стремление бережно относиться к своему здоровью.

Категория участников: дети младшего школьного возраста.

Оборудование, оформление:

- Музыкальное сопровождение: «Гимн города профессий», «Солнышко лучистое», «Разноцветная игра»;
- Персонаж: доктор Айболит (халат, шапочка, фонендоскоп);
- Слайдовая презентация «Городок профессий. Доктор Айболит у нас в гостях»;
- Карточки с фотографиями вредной и полезной пищи;
- 2 столовых ложки, 2 теннисных шарика;
- 2 картинки с изображением микроба;
- 2 листа с рецептом.

Сценарий

Слайд 1. Город профессий

Под музыку гимна дети входят в зал. В зале уже находятся — ведущий и доктор.

ВЕДУЩИЙ: Сегодня к нам в гости пришел один из представителей «Города профессий» – доктор Айболит.

Слайд 2. Доктор

ДОКТОР: Я хочу познакомить вас с профессиями врачей и узнать — умеете ли вы заботиться о своем здоровье. Вопрос первый: С чего должно начинаться утро?

Ответы детей (Умываемся и чистим зубы/Зарядка)

Слайд 3. Зарядка

ВЕДУЩИЙ: А теперь мы проверим — умеете ли вы делать зарядку. Сейчас под музыку вы будете повторять за нами движения утренней зарядки.

ЗВУЧИТ МУЗЫКА «СОЛНЫШКО ЛУЧИСТОЕ», ДЕТИ ВМЕСТЕ С ВЕДУЩИМИ ДЕЛАЮТ ЗАРЯДКУ.

ВЕДУЩИЙ: А теперь вы пришли на кухню, чтобы позавтракать. Захотели налить себе чай самостоятельно. Взялись руками за горячий чайник, и что случилось?

Ответы детей (Обожглись, ожог).

ДОКТОР: Правильно, вы получили ожог.

ВЕДУЩИЙ: Куда и по какому номеру, надо звонить, чтобы получить помощь?

Ответы детей.

Слайд 4. Скорая помощь

ДОКТОР: Вы должны обратиться за помощью по телефону 03, или 112 и к вам приедет врач, окажет помощь и выпишет рецепт.

ВЕДУЩИЙ: А куда нужно идти с рецептом?

Ответы детей (аптека, магазин с лекарствами).

Слайд 5. Аптека

ВЕДУЩИЙ: Какой специалист-медик работает в аптеке?

Ответы детей.

ДОКТОР: в аптеке работает фармацевт, по рецепту, который я выпишу, он сделает для вас лекарство. А теперь давайте посмотрим, кто быстрее сможет донести рецепт в аптеку.

Эстафета «Несем рецепт». Участники делятся на две команды и строятся в шеренги. Первому участнику на раскрытую ладонь кладется лист с рецептом, его задача не сжимая ладони донести рецепт до финиша и вернуться назад, передать рецепт следующему

участнику и встать в конец шеренги. Выигрывает та команда, где все участники быстрее справились с эстафетой.

ДОКТОР: Молодцы ребята, оперативно доставили в аптеку рецепт, а это значит, что фармацевт быстрее приготовит вам лекарство. А теперь проверим, знаете ли вы, что для здоровья полезно, а что вредно?

ВЕДУЩИЙ: Если полезно — то вы хлопаете в ладоши, а если вредно, то топаете ногами.

Вопросы ведущий и доктор читают по очереди:

- грызть зубами орехи;
- полоскать рот после еды;
- гулять на свежем воздухе в любую погоду;
- открывать зубами упаковку — пакетики или бутылки;
- есть много овощей и фруктов;
- есть одновременно холодную и горячую пищу;
- делать зарядку;
- чистить зубы утром и вечером;
- есть много сладкого;
- не мыть руки.

ВЕДУЩИЙ: Для того чтобы быть здоровым – надо правильно питаться. Нужно знать, какие продукты полезные, а какие вредны для здоровья. Полезнее всего это овощи и фрукты, в них содержатся витамины.

ДОКТОР: Существуют продукты, которые полезны людям. Как вы думаете – какие?

Ответы детей (кефир, рыба, овощи фрукты, ягоды и т.д.)

Слайд 6. Вредно – полезно

ВЕДУЩИЙ: Но есть продукты, которые вредны для здоровья. Это сахар, чипсы, конфеты, газировка, шоколад в больших количествах. А также есть продукты, которые не приносят вреда, но не являются полезными, необходимыми для здоровья. Это различные булочки, пирожки, пампушки и т.д.

ДОКТОР: Все полезные продукты снабжают организм энергией, чтобы можно было двигаться, играть, заниматься, помогают организму расти, питают его витаминами. Особенно много витаминов содержится в овощах и фруктах.

Кушать овощи и фрукты

Нужно людям каждый день.
И проблемы со здоровьем
Обойдут тебя как тень.
Будем нынче уважать
Полезные продукты:
Рыбу, кашу, молоко,
Овощи и фрукты!

ВЕДУЩИЙ:

Чтобы быть всегда здоровым
Надо кушать помидоры,
Кашу – утром, суп – в обед.
А на ужин – винегрет.
Убери из рациона
Кексы, сникерсы и колу,
И мороженое, спрайты,
Леденцы и шоколад –
Будет в организме – лад.

ДОКТОР: А теперь давайте посмотрим, как вы все запомнили.

Эстафета «Полезно - вредно». Участники делятся на две команды и строятся в шеренги. Перед участниками на старте лежат карточки с фотографиями вредной и полезной пищи. Участник берет одну карточку и определяет, относится она к полезной пище или к вредной. После участник бежит к финишу, где кладет карточку в красный, если пища вредная, или в зеленый, если пища полезная, круг. После чего возвращается на старт и передает эстафету следующему участнику.

После завершения эстафеты ДОКТОР и ВЕДУЩИЙ подводят итоги и озвучивают ошибки и правильные ответы детей.

ВЕДУЩИЙ: Ребята, для чего нужны витамины?

Ответы детей. (Чтобы укреплять наш организм)

Слайд 7. Витамины

ДОКТОР: Правильно, витамины укрепляют наш организм, организму легче бороться с болезнями, а еще он становится сильнее. Витаминов очень много, мы вам сейчас расскажем о самых важных. Витамин «А» называют витамином роста и зрения.

ВЕДУЩИЙ:

Помни истину простую –

Лучше видит только тот,
Кто жует морковь сырую
Или сок черничный пьет.

(Витамин А)

ДОКТОР: Витамин В способствует хорошей работе сердца. Когда его не хватает в организме, человек плохо спит, много плачет.

ВЕДУЩИЙ:

Очень важно спозаранку
Есть за завтраком овсянку.
Черный хлеб полезен нам,
И не только по утрам.

(Витамин В)

ДОКТОР: Витамин С укрепляет весь организм, помогает бороться с простудой.

ВЕДУЩИЙ:

От простуды и ангины
Помогают апельсины,
Ну, а лучше съесть лимон
Хоть и очень кислый он.

(Витамин С)

ДОКТОР: знаете ли вы кто такие микробы (*Слайд 8. Микробы*)? Это вредные микроорганизмы, которые попадая в рот, через грязные руки или предметы — заражают различными болезнями, такими как грипп, дизентерия и другие.

ВЕДУЩИЙ: А чем можно укрепить здоровье, чтобы организм хорошо боролся с микробами и бактериями?

Ответы детей (витаминами).

ВЕДУЩИЙ: А теперь проведем витаминную эстафету.

Эстафета «Витаминка». Участники делятся на две команды и строятся в шеренги. Первый в шеренге кладет в ложку «витаминку» (мячик), бежит с ней до финиша. Там участник берет «витаминку» из ложки и бросает её в микроба, нарисованного на листе бумаги, подбирает свою «витаминку» и несет её следующему игроку. Побеждает та команда, которая справится быстрее и где больше попаданий по микробу. Ведущий и доктор подводят итоги.

Слайд 9. Фон

ВЕДУЩИЙ: Ребята, что нового вы сегодня узнали о том, как беречь свое здоровье?

Ответы детей (нужно правильно питаться, чтобы быть здоровыми, больше есть

витаминов, фруктов, овощей, пить натуральные соки и компоты).

ВЕДУЩИЙ: Доктор вы убедились, что наши дети могут позаботиться о своем здоровье?

ДОКТОР: да, они молодцы.

ВЕДУЩИЙ:

Главное в жизни – это здоровье!

С детства попробуйте это понять!

Главная ценность – это здоровье!

Его не купить, но легко потерять.

ДОКТОР:

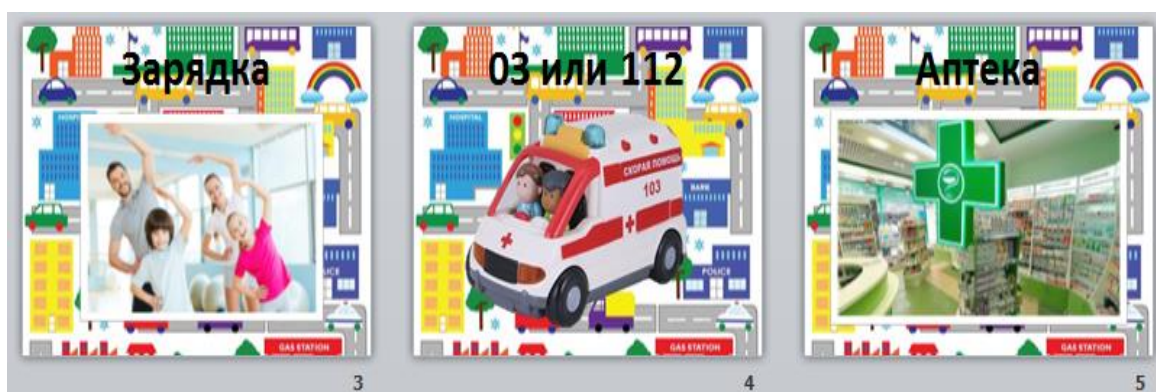
Пейте больше соков, ешьте больше фруктов,

Вам они подарят радость без труда.

Мы же понимаем, что здоровье наше

Нам дано поверьте, люди, раз и навсегда!

Презентация



Муниципальное казенное образовательное учреждение дополнительного образования
«Центр детского творчества»
муниципального района «Ферзиковский район»

Длительная досуговая игровая программа
«Подвижные игры в летнем лагере»

Коновалова Мария Николаевна,
Антипова Юлия Николаевна,
Гордиенко Елена Александровна,
педагоги дополнительного образования

Ферзиково
2021

1.1 Пояснительная записка

Деятельность программы опирается на следующие нормативно-правовые акты:

Федеральный закон об образовании в Российской Федерации №273 от 29.12.2012;

Федеральная целевая программа развития образования на 2016-2020 годы, утвержденная Постановлением Правительства Российской Федерации от 23 мая 2015 г.;

Концепция развития дополнительного образования детей от 04 сентября 2014 г. №1726-р;

Государственная программа Российской Федерации «Развитие образования» на 2013-2020 годы;

Постановление Правительства Российской Федерации от 30 декабря 2015 года № 1493 «О государственной программе «Патриотическое воспитание граждан Российской Федерации на 2016-2020 годы»;

Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 года № 996-р «Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»;

СанПиН 2.4.4.3172-14 от 4 июля 2014г. №41;

Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) Письмо Минобрнауки РФ от 18.11.2015 №09-3242;

Устав учреждения МКОУ ДО «ЦДТ» МР «Ферзиковский район» от 14.12.2015 г. № 345;

Игра уже с древности составляет неотъемлемую часть жизни человека, а также можно сказать, все свободное время ребенка. С помощью игры формируются не только физические способности ребенка, но и умственные. Игра занимает большую часть досуга, воспитывает, удовлетворяет потребности в общении, получении внешней информации, дает приятную физическую нагрузку. Педагоги всегда отмечали, что игра оказывает благотворное влияние на формирование детской души, развитие физических сил и способностей.

Игра помогает находить выход из неожиданных положений, намечать цель, взаимодействовать с товарищем, проявлять ловкость и быстроту, силу и выносливость.

Исследователи игровой деятельности поддерживают ее уникальные возможности в физическом и нравственном воспитании детей, особенно в развитии познавательных интересов, в выработке воли и характера, в формировании умения ориентироваться в окружающей нас действительности.

По содержанию все народные игры лаконичны, выразительны и несложны. Они вызывают активную работу мысли, способствуют расширению кругозора, уточнению представлений об окружающем мире, совершенствованию всех психических процессов, стимулируют переход детского организма к более высокой ступени развития.

Данная программа включает игры на развитие психических процессов (мышления, памяти, внимания, восприятия, речи, эмоционально – волевой сферы личности) развивают произвольную сферу (умение сосредоточиться, переключить внимание, усидчивость).

Программа состоит из теоретической и практической части. Теоретическая часть включает в себя объяснение педагогом необходимых теоретических понятий и подвижных игр. Двигательный опыт учащихся обогащается подвижными и спортивными играми, гимнастическими упражнениями.

Программа соответствует федеральному компоненту государственного образовательного стандарта второго поколения и представляет собой вариант программы организации летнего лагеря с дневным пребыванием детей. Рассчитана программа на 21 учебный час по плану летнего лагеря и предполагает равномерное распределение этих часов по дням с целью проведения регулярных занятий со школьниками.

Адресат программы. Программа рассчитана на учащихся возраста: 10 -13 лет.

Форма организации обучения – групповая.

Формы занятий – в форме урока, дружеские игры, урок - соревнование.

Уровень освоения программы – стартовый.

Место проведения: спортивная площадка, стадион.

Количество обучающихся – 30 человек, 2 отряда по 15 человек.

Режим занятий: занятия по данной программе проводятся в форме урока, ограниченного временем 45 мин 1 раз в день.

1.2 Цель и задачи

Цель: содействие всестороннему развитию личности, приобщение к подвижным играм на свежем воздухе.

Задачи направлены на:

- укрепление здоровья учащихся, приобщение их к занятиям физической культурой и здоровому образу жизни, содействие гармоническому, физическому развитию;
- обучение жизненно важным двигательным умениям в формате игры;
- воспитание дисциплинированности, доброжелательного отношения к товарищам, формирование коммуникативных компетенций.

1.3 Содержание программы

Теоретический раздел: беседы на темы: «Игра и ее возникновение», «Подвижные игры – их суть», «Я сильный, ловкий, быстрый», правила игр.

Практический раздел:

Русские народные игры: «У медведя во бору», «Кот и мышь», «Ручеек».

Подвижные игры: «Вышибалы», «Платочек», «Салки», «Запрещенное движение», «Карлики и великаны», «Пионербол», «Слон», «Картошка», «Съедобное несъедобное».

Игры на развитие памяти, внимания, воображения:

«Запомни порядок», «Художник», «Море волнуется».

Спортивные игры: «Полоса препятствий», «Дартс» «Тридцать три», «Цвета», «Игра в одни ворота».

Спортивные праздники: «День Спорта».

Основные разделы программы:

№	Название раздела	Общее количество часов
1	Народные игры	3
2	Игры на развитие внимания, мышления, воображения, речи	3
3	Подвижные игры	9
4	Спортивные игры	5
5	Спортивные праздники	1

1.4 Планируемые результаты

Дети научатся:

Активно играть, самостоятельно и с удовольствием, в любой игровой ситуации самим регулировать степень внимания и мышечного напряжения, приспосабливаться к изменяющимся условиям окружающей среды, быстро принимать решение и приводить его в исполнение, проявлять инициативу, оказывать товарищескую поддержку, добиваться достижения общей цели.

знать:

- основные подвижные игры, правила и способность их объяснить;
- причины травматизма и правила его предупреждения;

уметь:

- организовывать и проводить самостоятельно подвижные игры;
- взаимодействовать с одноклассниками в процессе занятий.

Ожидаемый результат:

- обобщение и углубление знаний об истории, культуре народных игр;
- умение работать в коллективе;
- способность самостоятельно провести игру.

Содержание программы

2.1 Теоретический раздел: беседы на темы: «Игра и ее возникновение», «Подвижные игры – их суть», правила игр.

«Игра и ее возникновение»

Игра – тип осмысленной непродуктивной деятельности, где мотив лежит не в её результате, а в самом процессе. Также термин «игра» используют для обозначения [набора предметов](#) или [программ](#), предназначенных для подобной деятельности.

Игра – форма деятельности в условных ситуациях, направленная на воссоздание и усвоение общественного опыта, фиксированного в социально закрепленных способах осуществления предметных действий, в предметах науки и культуры. Первые игры появились у животных задолго до возникновения человека. Обезьяны используют не только те игры, что связаны с определёнными ритуалами, например, брачный сезон, но и схожие с аналогичными играми людей. Человечество играет с доисторических времён — начиная с ритуальных игр, с развитием цивилизации игры делались всё сложнее и стали практически любой тематики — война, любовь, фэнтези, история. Игра представляет неотъемлемую, важнейшую часть жизни человека, которая реализуется как в виде отдельной деятельности, так и в виде составляющих различных сфер жизни: трудовой, учебной, творческой, семейной и т. д. При этом игра — основной вид деятельности детей младших возрастов. [С. Л. Рубинштейн](#) (1976) отмечал, что игра хранит и развивает детское в детях, что она их школа жизни и практика развития. По мнению [Д. Б. Эльконина](#) (1978), «в игре не только развиваются или заново формируются отдельные интеллектуальные операции, но и коренным образом изменяется позиция ребёнка в отношении к окружающему миру и формируется механизм возможной смены позиции и координации своей точки зрения с другими возможными точками зрения». Игры, в том числе компьютерные, могут служить

психодиагностическим инструментом; выводы могут быть сделаны из предпочитаемых игровых ситуаций, отношению к темпу и сложности игры. Само наличие игрушек при общении с ребёнком может способствовать терапевтическому (в том числе диагностическому) процессу через создание подходящей атмосферы.

Детские игры — игры детей, которые требуют использования как чисто спортивных умений и навыков, так и логических, умения думать. Существует мнение, что детские игры полезны как для физического, так и умственного развития детей. У детей дошкольного возраста игра является основным видом деятельности. Некоторые стихийные игры дошкольников имеют выраженное сходство с играми представителей животного мира, но даже такие простые игры как догонялки, борьба и прятки в большей степени являются окультуренными. В играх дети подражают трудовой деятельности взрослых, принимают на себя различные социальные роли. Уже на этом этапе происходит дифференциация по половому признаку. Особое положение занимают специально разработанные развивающие и терапевтические игры. В играх проявляются индивидуальные и возрастные особенности детей. В возрасте 2-3 лет начинают осваивать логически-образное представление действительности. Играя, дети начинают придавать предметам контекстуально-обусловленные воображаемые свойства, замещать ими реальные объекты (игры «понарошку»). В развитии игры выделяются две основные стадии. На первой из них (3-5 лет) характерным является воспроизведение логики реальных действий людей; предметные действия выступают содержанием игры. На второй стадии (5-7 лет) вместо воспроизведения общей логики происходит моделирование реальных отношений между людьми, то есть содержание игры на этой стадии — социальные отношения.

«Подвижные игры – их суть»

Подвижная игра — это сознательная, активная деятельность ребенка, характеризующаяся точным и своевременным выполнением заданий, основанных на разных видах движений и связанных с обязательными для всех играющих правилами. Подвижная игра с правилами — это сознательная, активная деятельность ребенка, характеризующаяся точным и своевременным выполнением заданий, связанных с обязательными для всех играющих правилами. По определению П.Ф.Лесгафта, подвижная игра является упражнением, посредством которого ребенок готовится к жизни. Увлекательное содержание, эмоциональная насыщенность игры побуждают ребенка к определенным умственным и физическим усилиям.

В педагогической науке подвижные игры рассматриваются как важнейшее средство всестороннего развития ребенка. Глубокий смысл подвижных игр — в их полноценной роли

в физической и духовной жизни, существующей в истории и культуре каждого народа. Подвижную игру можно назвать важнейшим воспитательным институтом, способствующим как развитию физических и умственных способностей, так и освоению нравственных норм, правил поведения, этических ценностей общества.

Подвижные игры являются одним из условий развития культуры ребенка. В них он осмысливает и познает окружающий мир, в них развивается его интеллект, фантазия, воображение, формируются социальные качества. Подвижные игры всегда являются творческой деятельностью, в которой проявляется естественная потребность ребенка в движении, необходимость найти решение двигательной задачи. Играя, ребенок не только познает окружающий мир, но и преобразует его.

Для подвижных игр характерно наличие нравственного содержания. Они воспитывают доброжелательность, стремление к взаимопомощи, совесть, организованность, инициативу. Кроме того, проведение подвижных игр сопряжено с большим эмоциональным подъемом, радостью, весельем, ощущением свободы.

Различные по содержанию подвижные игры позволяют проследить разнообразие подходов к поиску путей гармоничного развития детей. Условно можно выделить несколько типов подвижных игр, которые по-разному способствуют всестороннему развитию дошкольников, несут в себе разную социальную направленность:

1. Творческие;
2. Игры, требующие придумывания движений или мгновенного прекращения действия по игровому сигналу;
3. Игры с мячом;
4. Подвижные игры с правилами.

2.2 Практический раздел

Русские народные игры

- «У медведя во бору»

Задачи: Развивать у детей выдержку, умение выполнять движения по сигналу, навык коллективного движения. Упражнять в беге по определенному направлению, с увертыванием, развивать речь.

Описание: Играющие располагаются по одной стороне площадки, на другой – медведь (воспитатель или вожатый). Дети идут к нему и говорят:

У медведя во бору

Грибы, ягоды беру.

А медведь не спит

И на нас рычит.

После этого медведь догоняет детей, а они убегают в дом.

Правила: доходить до берлоги медведя, не отставать; убежать по окончании слов.

- «Кот и мышь»

Оборудование: игрушки имитирующие сыр.

Задачи: перенести сыр в кладовку.

Описание: выбираем персонажей кота и мышей. Мышкам необходимо не попасться коту и перенести сыр в назначенное место. Кот должен поймать мышку, если ему это удастся, то кусочек сыра (импровизированный предмет) достается коту. В конце игры подсчитывается, кто победил кот или мыши.

- «Ручеек»

Задача: найти пару.

Описание: Дети встают в «ручеек» – делятся на пары, и, держась за руки, поднимают их вверх. Кому-то пары не достается – он становится водящим. Его задача – пройти по длинному «живому» коридору и выбрать себе напарника. Новая пара встает в конец «потока».

Правила: не выбирать одного и того же человека более двух раз.

Подвижные игры

- «Вышибалы»

Оборудование: мяч.

Для игры в вышибалу необходима достаточно просторная ровная площадка и мяч среднего размера. Играть в нее можно компанией от трех человек, но гораздо интересней играть большой компанией. Тогда от мяча сложнее увернуться, и особо хитрые могут прикрываться соседями. «Вышибалы» (двое выбираются считалкой или добровольно) встают с двух сторон площадки, расстояние от одного до другого зависит от ширины площадки или просто от настроения. «Вышибаемые» встают в центре. Задача вышибающих: перебрасываясь мячом, попасть им в вышибаемых игроков. Те, в свою очередь, должны пытаться увернуться. Игрок, которого вышибли, выбывает из игры (отходит в сторонку). Но его могут «спасти» его товарищи, если им удастся поймать мяч в руки. Ловить мяч можно только на лету, ни в коем случае не от земли. Кто поймал мяч от земли — выбывает. Если выбиты несколько человек, то игрок поймавший мяч, сам выбирает из них того, кому

следует вернуться в игру. Когда в команде «вышибаемых» остается один игрок, то он должен увернуться от мяча столько раз, сколько ему лет. В случае удачи вся его команда возвращается в игру, в противном случае команды меняются местами. Есть также несколько усложнений (вариаций) кидания мяча:

«Свечка». Вышибала громко говорит «свечка» и кидает мяч высоко вверх. Тому из игроков, кто поймал мяч, дается дополнительная «жизнь». Игрок может поделиться жизнью с уже выбывшим игроком (поймавший мяч сам определяет, кого из команды ему выручить).

«Бомба». Вышибала громко кричит «бомба» и кидает мяч высоко вверх. В этот момент все игроки в поле должны присесть на корточки. Если мяч упадет на игрока — он выбывает из игры. Передвигаться в момент падения мяча можно, но, не вставая с корточек.

«Ручеек». Вышибала громко кричит «ручеек» и катит мяч по земле посередине площадки. Пока мяч катится, все игроки должны успеть стать перед ним так, чтобы он прокатился между ногами. Кто не успел этого сделать — выбывает.

«Макароны». Вышибала кричит «макароны» и кидает мяч как обычно. В этот момент все игроки обязаны «прилипнуть к месту» и двигаться «волнами», прижав руки к туловищу. В кого мяч попадет — тот выбывает. Тут важно, чтобы мяч бросался в момент объявления условия (нельзя объявить «макарончики», дожидаться пока все прилипнут и потом кидать мяч, это нечестно).

- «Платочек»

Оборудование: платочек.

Описание: дети встают в круг (можно присесть, если в помещении). Водящий с платочком идёт за кругом, произнося слова: *«Огонь горит, вода кипит, кому платочек подарить?»*, кладёт его на плечо одному из играющих и убегает по кругу, чтобы занять место выбранного игрока. Тот, кому платочек положили, берёт его в руку и бежит за водящим, чтоб его «засалить». Если игрок с платком догнал водящего, он занимает своё место в кругу и тот опять остаётся водящим, а если нет – становится водящим и идет по кругу со словами: *«Огонь горит, вода кипит, кому платочек подарить?»* (слова можно повторять несколько раз).

Правила:

1. Дети не должны бегать через круг.
2. Во время бега не задевать руками стоящих, а стоящие не должны задерживать бегущих.
3. Не поворачиваться тогда, когда водящий ходит с платком.

- «Салки»

Наиболее общее название детской игры в разных вариантах, но с главным принципом: игроки пытаются осалить друг друга касанием руки, тем самым передать другому участнику игры ведение (необходимость осалить кого-то другого).

Правила: Один из играющих – водящий, ему ловить. Остальные разбегаются. Кого осалит (дотронется ладонью) водящий, тот присоединяется к нему и ловит остальных вместе с ним. Изловив третьего, они ловят четвёртого, пятого и т.д., пока не переловят всех. Существует другой, бесконечный вариант игры: тот, кого осалит водящий, сам становится водящим, а водящий, наоборот, становится простым игроком. Иногда по согласованию игроков вводится одно или несколько из дополнительных правил: а) водящий не имеет права осаливать того, кто до этого осалил его самого, б) «руки, ноги, голова не считайте никогда» – дотрагивание до руки, ноги и головы не считается, в) «выше земли» – убегающий игрок может встать на пень или любое другое место выше уровня земли и тем самым получить временную неприкосновенность.

- «Запрещенное движение»

Описание: Дети становятся в одну шеренгу, ведущий – напротив них. Ведущий (на первых порах это взрослый) показывает какое-нибудь движение и говорит, что оно запретное – его нельзя выполнять. Например, это может быть хлопок руками, приседание или прыжок на одной ноге. Ведущий начинает показывать различные движения. Задача участников – повторять все, кроме предварительно обозначенного «запретного движения». Те из игроков, которые повторили его, делают шаг назад. Побеждает тот, кто остался стоять на месте.

Правила: если игрок хотя бы попытался выполнить запретное движение, ошибка засчитывается, и он отходит назад.

- «Карлики и великаны»

Описание: играющие становятся в круг, нарисованный мелом. Ведущий договаривается с детьми, что, если он скажет «великаны», все должны подняться на носки и поднять обе руки вверх, слово «великаны» произносится низким голосом; если же он скажет «карлики», все должны присесть на корточки и вытянуть руки вперед, а голос становится высоким.

Правила: тот, кто ошибается, делает шаг назад. Если ребенок сделал столько шагов, что оказался за пределами нарисованного круга, то он выбывает из игры. Побеждает тот, кто остался в круге.

- «Пионербол»

Описание:

Игроки делятся на две равные команды по 6 игроков в каждой (при свободной или тренировочной игре количество игроков может составлять от 2 до 10 в команде) и занимают места на площадке, как и в волейболе, в соответствии со своей зоной (см. рис) по разные стороны сетки. Игроки каждой команды равномерно распределяются на своей половине. Жребием определяется, какой из команд достается мяч. Подающий игрок команды (находится в дальнем правом углу площадки в первой зоне) берет мяч и бросает его одной рукой на половину команды соперника. Все броски в игре проводятся над сеткой. Задача игроков команды соперника поймать мяч и не дать ему упасть на землю. Игрок, поймавший мяч, бросает его на половину другой команды или делает пас своему партнеру по команде.

При ловле мяча запрещается прижимать его к груди или другим частям тела (на начальном этапе обучение, когда игроки плохо ловят, прижимания мяча при ловле допускаются). Также не допустимы двойные касания и ловля мяча двумя игроками одновременно 4 руками.

Разрешается делать не более трех пасов за один розыгрыш мяча. (Как уже говорилось выше, правила игры можно менять, предварительно договорившись об этом перед началом игры. Можно, например, отменить пасы вообще, сократить их количество до одного или увеличить до пяти и т. д.).

Игрок, владеющий мячом, может делать по площадке не более трех шагов. Игрок с мячом не имеет права подбрасывать мяч и сам же его ловить. Обязательным является пас партнеру или подача на половину соперника. После выигранной подачи соперников игроки производят переход – меняются местами, перемещаясь по площадке по часовой стрелке (см. рис – Зоны игроков). В том числе меняется и подающий игрок команды. Каждая партия в пионербол проходит до определенного количества набранных одной из команд очков. Обычно это 25 очков (но на уроках это 7, 10 или 15 очков из-за ограниченного времени игры). Причем перевес команды победителя над соперником должен быть не менее двух очков. Если разница в счете меньше, то партия продолжается до тех пор, пока одна из команд не добьется разницы в два очка. Матч в пионербол ведется до одной, двух или трех побед одной из команд в партиях. Ничейных результатов в пионерболе нет. После каждой выигранной партии команды меняются сторонами, право первой подачи переходит к противоположной команде.

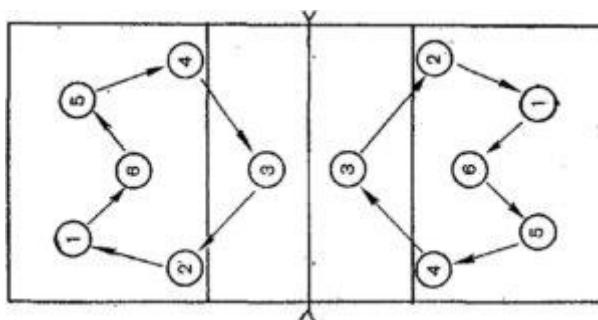


Рис. Зоны игроков на волейбольной площадке

Правила начисления очков:

- Команде начисляются очки, если мяч коснулся площадки на половине соперника. Причем, неважно не смогли соперники поймать мяч после подачи или уронили его при перепасовке.
- Если мяч после подачи соперника попал за пределы площадки, не коснувшись игроков принимающей команды. В противном случае очко зарабатывает соперник.
- Если после подачи соперника мяч пролетел под сеткой или попал в сетку и остался на половине соперника. В случае если мяч коснулся сетки, но перелетел на сторону принимающей команды, подача засчитывается.
- Если команда сделала больше разрешенного правилами количества пасов, то очко начисляется команде соперников.
- Если игрок, владеющий мячом, сделал более трех шагов по площадке, очко также начисляется соперникам.
- Помимо этого, очки начисляются команде соперников, если: игрок ловит брошенный им же мяч (делает «свечку»), касается мяча ногами, касается сетки, при ловле или броске мяча через сетку заступает за линию на площадку соперников.
- «Слон»

Описание: несколько человек становится друг за другом в таких позах: согнувшись пополам и засунув голову под мышку впереди стоящего игрока. Получается неровный, но очень плотный строй — это СЛОН.

Вторая команда (как правило, по численности такая же, как первая) становится на расстоянии примерно 5-7 метров от «СЛОНа». Первый игрок разбегается, и, опираясь на спину последнего стоящего в колонне, прыгает дальше. Его цель — приземлиться и удержаться на колонне, как можно ближе к «голове» (прыгаем так же, как на уроках физкультуры через «козла»). Когда прыгнул — двигаться на слоне нельзя — куда допрыгнул, там и остаешься.

Задача игроков: команде СЛОНа надо удержаться под натиском и не «рассыпаться» под напором прыгающих.

- «Картошка»

Оборудование: мяч.

Описание: все игроки встают в круг и перебрасывают друг другу мяч – это «горячая картошка», крича «*Горячо!*». Чтобы не «обжечься» от мяча, нужно как можно скорее от него избавиться – перебросить другому игроку. Тот, кто не поймал «горячую картошку» – присаживается на четвереньки в центр круга («котел»). Сидя в «котле» можно попытаться поймать пролетающий над головой мяч, но при этом нельзя вставать в полный рост, можно только поднимать руки или попытаться подпрыгнуть на четвереньках. Если игроку в «котле» удалось поймать мяч, он освобождает себя и других пленных, а игрок, неудачно бросивший мяч, занимает их место. Побеждает тот, кто дольше всех задержится в кругу и не попадет в «котел».

Правила:

1. Ловить мяч можно только «на лету», а если мяч ударился о землю, то тот, кто поймает такой мяч или просто дотронется до него, становится «картошкой в котле».
2. Если никто такой «сгоревший», ударившийся о землю мяч, не поймал и не дотронулся до него, то в круг отправляется игрок, который его бросил.
3. Если кто-то из игроков попадет по сидящей «картошке» то они меняются местами.

- «Съедобное несъедобное»

Описание: игру, как обычно, начинаем с выбора ведущего.

Все игроки садятся на лавочку в ряд (как вариант — становятся в круг).

Ведущий кидает мяч любому игроку и одновременно называет какой-либо предмет. Если «это» съедобное — игрок должен поймать мяч. Если несъедобное — отбить его.

Если кто-то «съел» несъедобное, он становился ведущим.

Конечно, игра интересна при большой скорости кидания мяча и загадывания слов, причем задача ведущего — как можно быстрее запутать игроков.

Вот, скажем, пример для ведущего: Молоко-яблоко-корова-ложка-колбаса-колесо-арбуз- груша- машина- малина- ласточка- коробка- хлеб- вода- соль- яблок

Игры на развитие памяти, внимания, воображения

- «Запомни порядок»

Цель: развивать память, внимание.

Ход игры: дети строятся в шеренгу в произвольном порядке. Водящий, посмотрев на них, должен отвернуться и перечислить, кто за кем стоит. Затем водящим становится другой ребенок. В конце игры отмечают тех, кто выполнил задание без ошибок.

- «Художник»

Оборудование: краски, кисть, лист А3.

Ход игры: команда должна нарисовать закрытыми глазами заданный объект. Каждый участник рисует по элементу.

- «Море волнуется»

Описание: выбирается ведущий. Он отворачивается от остальных и произносит считалочку (пока он говорит, все игроки хаотично двигаются)

Море волнуется раз,

Море волнуется два,

Море волнуется три,

Морская фигура на месте замри.

Игроки замирают, изображая «морские» фигуры. Ведущий подходит к любому игроку, дотрагивается до него рукой – игрок изображает, кого именно он показывает. Задача ведущего – отгадать, что это за фигура.

Если игрок изображает не похоже, он становится водой на следующий этап. Конечно, иногда ведущий и сам специально «засуживает» какого-то игрока, но тогда можно решить спорный вопрос коллективно. Было еще усложнение к правилам: если какой-нибудь игрок шевелился или смеялся во время «выступления» другого, то он становился водой.

Загадываются также:

- звериная фигура;
- птичья фигура;
- клоун-фигура;
- рабочая фигура;
- безумная фигура и так далее.

Спортивные игры

- «Полоса препятствий»

Подготовка: подготовьте полосу препятствий с учетом возраста участников: расставьте преграды, через которые нужно пролезать или перепрыгивать; нарисуйте мелом извилистые линии, по которым дети должны пройти, не оступившись. Для малышей можно начертить прямую линию (или положить веревку).

При создании полосы препятствий проявляйте фантазию, но не забывайте о безопасности. Взрослые должны следить, чтобы дети не травмировались при прохождении трассы.

Описание: Правила игры очень простые – необходимо как можно быстрее пройти полосу препятствий. Если участников много, нужно разделиться на команды. Судья (например, кто-то из взрослых) может засекают время, потраченное на прохождение дистанции.

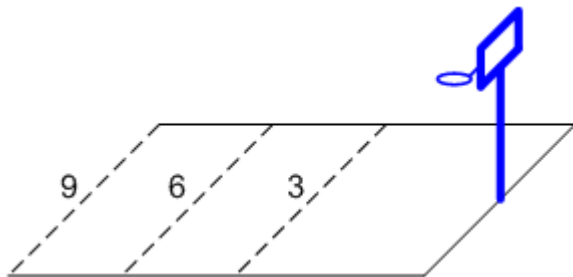
- «Дартс»

Оборудование: спортивная площадка, набор дротиков и мишень.

Правила игры сводятся к тому, чтобы поочередно поразить сектора от «1» до «20», затем «удвоение» и «утроение» 20-го сектора, и завершить игру попаданием в «яблочко» мишени.

- «Тридцать три»

Описание: играют несколько игроков. Для игры понадобится мяч и одно баскетбольное кольцо. Договариваемся о линиях броска по удаленности от кольца (3,6,9 — очковые, соответственно, примерно 3,6,9 метров от кольца). Первый кидающий выбирает любую линию, от которой и кидает мяч.



Дальше несколько вариантов развития событий:

1. Попал в кольцо.

В этом случае засчитывается такое количество очков, с которого кидался мяч. Для следующего броска этот же игрок должен отойти дальше (если был на 3, то минимум до 6; если был на 6, то до 9; если был на 9, остается на месте).

2. Не попал в кольцо, но попал в щит. Очки не начисляются, а следующий игрок должен подхватить мяч и кидать его с той точки, в которой поймал. Причем если второй попадает, ему начисляется 3 очка, и дальше он может кидать с любой линии.

3. Не попал даже в щит. Вычитается то количество очков, которое пытался «заработать». Следующий игрок кидает мяч, откуда захочет.

В игре нужно набрать 33 очка. Причем последние три (31, 32, 33) нужно забросить с 3-метровой линии, кинув и поймав мяч три раза подряд, не двигаясь с места. Дается на последние броски 3 попытки. Если с трех раз не забросил — переход хода к следующему игроку. Первый набравший 33 очка — абсолютный победитель. Игра заканчивается после того, как последний игрок наберет 33 очка — он проигравший.

- «Цвета»

Описание: необходимо отмерить необходимое расстояние и провести черту. Выбрать водящего. На одной стороне водящий на другой игроки (6-8 человек). Водящий называет любой цвет, если этот цвет присутствует на одежде участников, то они спокойно проходят. Если такого цвета нет, то участнику нужно пробежать на другую сторону, чтобы его не поймал водящий, если его поймали – он становится водой.

- «Игра в одни ворота»

Задачи: развитие скоростной выносливости, ловкости, координации движений; овладение навыком ведения игры с численным перевесом в атаке.

Оборудование: футбольный мяч.

Место: футбольное поле, специализированная площадка.

Описание: две команды по 4—8 человек играют в футбол в одни ворота с нейтральным вратарем в пределах штрафной площадки на одной половине поля.

В игре принимает участие еще один игрок — «нейтральный».

Он не вступает в борьбу для отбора мяча, но становится партнером команды, как только она овладела мячом.

Каждая команда стремится в атаке использовать дополнительно и нейтрального игрока.

Правила: в игре соблюдаются все правила футбола.

Игра проводится до определенного числа забитых голов или заранее условленного времени.

Атаку ворот команда может начинать только из-за штрафной линии.

Побеждает команда, забившая больше голов.

Спортивные праздники: «День Спорта».

День спорта предусматривает различные спортивные состязания, эстафеты.

2.2 Условия реализации программы

Материальное обеспечение программы:

Шкафы для хранения реквизитов.

Мячи (футбольный, баскетбольный, волейбольный).

Краски.

Кисти.

Бумага А3.

Набор для игры в дартс.

Список литературы

1. Челтыгмашев А.И., Кидиеков Г.Н. Хакассские народные игры и состязания-Абакан: Хакаское кн.изд-во,1996. – 64с.
2. Гомельский А.Я. Тактика баскетбола: Учебное пособие. – М.: Физкультура и спорт, 1996. – 175с.
3. Грасис А.М. Специальные упражнения баскетболиста. – М.: Физкультура и спорт.
4. Бымова Л.В., Короткой И.М. Подвижные игры: Учебное пособие для институтов физической культуры – М.: Физкультура и спорт, 1982. – 224с.
5. Железняк Ю.Д., Слупский Л.Н. Волейбол в школе; Просвет; 1989 – 127с.
6. Китин Л.С. Индивидуальные упражнения по баскетболу. - М.: Высшая школа, 1992. – 108с.
7. Кук М. Сто одно упражнение для юных футболистов –М; АСТ; 2003 – 128с.
8. Нелидов В.И. Методика обучения технике игры в мини-футбол. – М.: Физкультура и спорт. – 1991. – 84с.
9. Учебник Спортивные и подвижные игры. ФИС, 1989. – 339с.

Народные игры

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение дополнительное образование «Центр развития творчества детей и юношества «Созвездие» города Калуги

Народные игры Калужской области

Кузнецова Татьяна Викторовна,
педагог дополнительного образования

Аннотация

Данная методическая разработка русских народных подвижных игр предназначена для старших вожатых, воспитателей оздоровительных лагерей, педагогов-организаторов, педагогов дополнительного образования, классных руководителей и заместителей директоров по воспитательной работе для проведения интерактивных занятий и мероприятий.

Пояснительная записка

Игра является естественным спутником жизни ребёнка и имеет особое, исключительное значение в его развитии и воспитании. Игра для детей – важный способ познания и обучения: приучает к общению между собой, взаимным услугам, возбуждению соревнования, взаимной похвалы и критики, признанию достоинств и недостатков. Игры являются незаменимой школой физического, умственного и нравственного воспитания.

Последние годы возрос интерес к народной культуре, в образовательных учреждениях всё чаще стали проводить народные праздники, знакомя с ними детей. Каждый народный праздник – это свои обряды, песни, игры. Помнить корни своего народа, его культуры и быта, знакомясь с их основами посредством фольклора, в этом кроются основы патриотизма, что особенно актуально в наши дни.

Являясь руководителем образцового коллектива детского фольклорного ансамбля «Толока», я использую в работе русские народные игры. Дети очень ярко, эмоционально откликаются на эти игры, с удовольствием принимают в них участие. Для выступлений я стараюсь подбирать неизвестные или малоизвестные игры, в этом заключается новизна методической разработки. Хочу познакомить вас с народными играми Калужской области из репертуара моего коллектива.

Необходимые ресурсы:

Кадры: 1-2 организаторов (вожатые, воспитатели).

Помещение: просторный зал или площадка на свежем воздухе.

Материально-техническое обеспечение: колокольчик, платок или шарфик (повязка на глаза), деревянные ложки, небольшие игрушки, метла или прут, веревка с утяжелением на конце (мешочек с наполнителем).

Методические рекомендации

При подготовке к проведению игровой программы необходимо предусмотреть и продумать место проведения, количество участников и их возраст. Предлагаемые игры

предпочтительно проводить в просторном помещении или на улице, оптимальное количество участников в игре – 15-25 человек, возраст – 7-13 лет.

Все игры сопровождаются словами, которые перед проведением игры нужно выучить. Текст можно произносить, а можно предложить детям придумать мелодию.

Во время проведения подвижных игр можно упасть, удариться, поэтому нужно обязательно провести инструктаж по технике безопасности.

Описание игр

«Капуста». (Медынский район).

Играющие становятся в большой круг, в середину его становится водящий, вокруг него раскладывают различные предметы (например, деревянные ложки или игрушки). Во время пения играющие идут по кругу, а после окончания песни стараются схватить какой-нибудь предмет, водящий ловит «воришку». Кого водящий коснется рукой, тот становится водящим.

Я на камушке сижу, мелки колышки тешу,
Мелки колышки тешу, огород свой горожу.
Чтоб капустку не украли, в огород не прибегали,
Волк и лисица, бобер и куница, заяка усатый, медведь толстопый.

«Звонарь и жмурка». (Перемышльский район).

Играющие становятся в круг, в центре двое водящих – «звонарь» с колокольчиком и «жмурка» с завязанными глазами. Задача жмурки поймать звонаря, задача звонаря – всегда звенеть в колокольчик и убежать от жмурок. Игра начинается после того, как все дружно скажут слова:

Дили-дон, дили-дон, отгадай, откуда звон.

«Крутись, земля». (Ферзиковский район).

Играющие становятся в круг, в центре один водящий. У водящего в руке длинная веточка (мешочек с песком на веревке, метла на длинной палке), которой он после песни начинает раскручивать по кругу, а все перепрыгивают через неё. Кто не смог перепрыгнуть (его поймала «петля»), становится водящим.

Крутись, земля, лови, петля.

Кого за чулок, кого за чоботок.

**чоботы* – вид старинной обуви.

«Воевода». (Ферзиковский район).

Играющие становятся в круг, водящий ходит за кругом. Во время песни играющие идут по кругу, после окончания песни водящий дотрагивается до одного играющего, они

бегут вокруг в разные стороны, – кто быстрее прибежит на свободное место. Кто не успел, становится водящим.

Тень, тень, по-тетень, выше города плетень.

Я вокруг обойду, кого трону, с тем побегу.

«Дети по лесу ходили». (Людиновский район).

Играющие становятся в круг, в центре один водящий, у которого завязаны глаза. Все идут по кругу, после окончания пения один из играющих громко зовет водящего по имени, а тот должен догадаться, кто его позвал.

Дети по лесу ходили, всё ходили, заблудили.

Стали кликать, аукать, голосочком Машу звать.

* эта игра – разновидность жмурок, в неё можно играть только, если дети хорошо знают друг друга. В песне, желательно, называть имя водящего.

Список литературы

1. Мельников, М.Н. Русский детский фольклор / М.Н. Мельников. – М. Просвещение, 1987
2. Покровский, Е.А. Детские игры преимущественно русские / Е.А. Покровский. – СПб., 1994.
3. Потешки. Считалки. Небылицы. – М.: Современник, 1989.
4. Раз, два, три, четыре, пять, мы идем с тобой играть. – М.: Просвещение, 1995.