

МУНИЦИПАЛЬНОЕ КАЗЕННОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ  
УЧРЕЖДЕНИЕ  
«ЗАРЕЧЕНСКАЯ СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА»  
КИЗЛЯРСКОГО РАЙОНА

|                                                                                                                                                         |                                                                                                                         |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ПРИНЯТО:<br>на Педагогическом совете<br>МКОУ «Зареченская СОШ»<br>Протокол № 03 от «05» февраля 2022 г.<br>Председатель <i>Раджабова</i> Раджабова Х.И. | УТВЕРЖДЕНО:<br>Директор МКОУ «Зареченская СОШ»<br><i>Мусаев</i> /Р.А. Мусаев/<br>Приказ № 04/01 от «07» февраля 2022 г. |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|



ПРОГРАММА  
летней досуговой площадки кратковременного пребывания детей  
«Счастливое детство – 2022»

Тип программы: досуговый  
Возраст: 6,5 – 12 лет  
Срок реализации: 1 смена  
Продолжительность: 21 день

Автор-составитель:  
Мусаева Сидрат Батирсултановна  
Заместитель директора по ВР  
МКОУ «Зареченская СОШ»

с. Зареченое  
2022г.

## Оглавление

|                                                                     |       |
|---------------------------------------------------------------------|-------|
| 1. Информационная карта программы -----                             | 3-5   |
| 2. Пояснительная записка -----                                      | 6-9   |
| 3. Нормативно-правовое обеспечение -----                            | 10-11 |
| 4. Краткая характеристика участников программы -----                | 12    |
| 5. Целевой блок программы -----                                     | 13    |
| 6. Содержание и средства (механизмы) реализации программы -----     | 14-16 |
| 7. Кадровое обеспечение программы -----                             | 17    |
| 8. Информационно-методическое обеспечения программы -----           | 18    |
| 9. Особенности материально-технического обеспечения программы ----- | 19    |
| 10. Предполагаемые результаты -----                                 | 20    |
| 11. Список используемой литературы и других ресурсов -----          | 21    |
| 12. Приложения -----                                                | 22    |

## 1. Информационная карта программы

|    |                                 |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|----|---------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. | Полное название программы       | Программа летней досуговой площадки кратковременного пребывания детей «Счастливое детство – 2022» на базе МКОУ «Зареченская СОШ» Кизлярского района Республики Дагестан                                                                                                                                                                                                                                                            |
| 2. | Цель программы                  | Организация отдыха и развития творческого потенциала обучающихся школы в летний период через включение их в коллективную, творческую деятельность                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| 3. | Задачи                          | <ul style="list-style-type: none"><li>-проводить работу с детьми, сочетающую развитие и воспитание ребят с оздоровительным отдыхом;</li><li>-расширение кругозора ребенка через игровой сюжет с учетом возрастных особенностей;</li><li>-развивать творческие способности;</li><li>-воспитывать культуру поведения, формировать у ребят навыки общения и толерантности;</li><li>-прививать навыки здорового образа жизни</li></ul> |
| 4. | Участники программы, количество | Дети 6,5-13 лет в количестве 60 человек                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| 5. | Срок реализации программы       | Июнь 2022 года                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |

|     |                                                      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
|-----|------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 6.  | Предполагаемые результаты реализации Программы       | <ul style="list-style-type: none"> <li>-укрепление здоровья детей;</li> <li>-развитие у детей интереса к истории и культуре своего народа, творческой активности каждого;</li> <li>-расширение социального опыта;</li> <li>- формирование коммуникативных умений, основы правильного поведения, общения, культуры, досуга;</li> <li>- формирование осознанного отношения к себе, как к части окружающего мира.</li> </ul> |
| 7.  | Образовательная составляющая программы               | Каникулярная                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| 8.  | Краткое содержание программы                         | Программы летней досуговой площадки разработана для учащихся в связи с повышением спроса родителей и детей на организованный отдых в период летних каникул. Она включает в себя ряд мероприятий, направленных на оздоровление, организацию познавательного и развлекательного досуга детей                                                                                                                                |
| 9.  | Автор программы                                      | Заместитель директора по воспитательной работе Мусаева Сидрат Батирсултановна                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| 10. | Образовательная организация, представившая программу | МКОУ «Зареченская СОШ» Кизлярского района Республики Дагестан                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |

|           |                                                                |                                                                                                                                                                |
|-----------|----------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|           |                                                                |                                                                                                                                                                |
| 11.       | Адрес, телефон, почта                                          | 368832, Республика Дагестан,<br>Кизлярский район, с. Заречное, ул.<br>Орджоникидзе 1, 89882236839,<br><a href="mailto:zarech.05@mail.ru">zarech.05@mail.ru</a> |
| 12.       | Место реализации                                               | Площадка кратковременного пребывания<br>детей при МКОУ «Зареченская СОШ»                                                                                       |
| 13.       | Количество, возраст<br>учащихся                                | 60 учащихся, с 6,5 до 12 лет                                                                                                                                   |
| 14<br>13. | Срок пребывания детей:<br>Сроки проведения,<br>количество смен | 21 день<br>Форма проведения: дневное пребывание<br><b>с 9.00 до 12.00</b><br>Срок проведения: с 01.06.2022 г. -<br>30.06.2022 г.                               |
|           |                                                                |                                                                                                                                                                |

## **2. Пояснительная записка**

Летний период – важная часть образовательной работы по охране жизни и здоровья, развитию личности каждого ребёнка. Во время летних каникул происходит разрядка накопившейся за год напряженности, восстановление сил, здоровья, развитие творческого потенциала. Это период свободного общения. Поэтому важнейшей задачей педагогов в условиях летней досуговой площадки является вовлечение детей в продуктивную совместную деятельность.

Данная программа включает в себя разноплановую деятельность, объединяет различные направления оздоровления, отдыха и воспитания детей в условиях летней досуговой площадки.

Программа обеспечивает условия для познавательной активности, творческого развития личности ребенка, профилактику безнадзорности детей, формирование детского коллектива и социализацию детей. Программа летней досуговой площадки разработана с учетом способностей и интересов детей.

Не все дети имеют возможность поехать в лагерь, выехать из села к родственникам в другие места. Большой процент детей остается не охваченным организованной деятельностью. Предоставленные сами себе дети подвержены влиянию улицы, дорожно-транспортным происшествиям, несчастным случаям, они невольно попадают в группы риска. Наиболее распространённой формой организации отдыха детей остаются летние досуговые площадки с дневным пребыванием, создаваемые при образовательном учреждении. Программа летней досуговой площадки направлена на реализацию малозатратных форм занятости учащихся, доступна для всех социальных слоев.

**Направленность программы: каникулярная**

## **Новизна программы**

Использование разнообразных технологий, форм и методов, которые помогают раскрыть творческий потенциал каждого ребенка, в приобщении детей к разнообразному социальному опыту, созданию отношений сотрудничества, содружества, сотворчества.

Мероприятия каждого дня объединены по определенным темам.

## **Актуальность программы**

Участниками летней досуговой площадки кратковременного пребывания являются дети, разные по состоянию здоровья с различными творческими способностями, успеваемостью, социальным опытом из разных семей. А потому, во время летних каникул необходимо обеспечить полноценный организованный отдых детей т.е. сделать его занимательным, полезным для физического и психологического здоровья.

При составлении программы учитывались традиции и возможности школы, уровень подготовки педагогического коллектива, пожелания и интересы детей и родителей, опыт прошлых лет по организации летнего досугового отдыха.

## **Педагогическая целесообразность**

Педагогическая целесообразность данной программы заключается в том, что она отвечает всем требованиям современного воспитательного процесса. Формы, методы, приемы работы с детьми оказывают огромное влияние на сферы оздоровительного аспекта обучающихся, познавательного, коммуникативного развития ребенка, а также способствуют духовно-нравственному, патриотическому, эстетическому воспитанию.

## **Отличительные особенности программы от уже существующих программ**

Разновозрастной состав детей, посещающих летнюю досуговую площадку; планирование и проведение мероприятий совершается с учетом этой особенности.

В основе всех мероприятий досуговой площадки лежит игровая деятельность. Игра выполняет важную роль в воспитании и развитии детей, выступая средством их психологической подготовки к будущим жизненным ситуациям. В ней ребенок совершенствуется и развивается, приобретает ценные морально-волевые качества, учится общаться. Что способствует формированию навыков и культуры его поведения со сверстниками и взрослыми.

Протекая по правилам игры, мероприятия становятся личностно-переживаемыми, следовательно, и личностно значимыми. В процессе игры выявляются индивидуальные особенности ребенка, что помогает воздействовать на его развитие в нужном направлении. Через игру педагог имеет возможность привить детям чувство коллективизма, выработать сознательную дисциплину. Игра – путь детей к познанию мира, выход в большую жизнь.

### **Сроки и режим реализации программы**

Механизм реализации программы включает четыре этапа.

#### **1.этап. Подготовительный: март – апрель.**

- Проведение совещаний при директоре и заместителе по ВР по подготовке учреждения к летнему сезону;
- издание приказа по школе о проведении летней кампании;
- разработка программы деятельности летней досуговой площадки;
- подготовка методического материала для работников детской досуговой площадки;
- подготовка пакета документов для деятельности летней площадки (план мероприятий, режим дня, положение, должностные инструкции и т.д.)

#### **2 этап. Организационный: май**

- Рекламная кампания досуговой площадки (на сайте школы, среди учащихся и родителей (законных представителей) учащихся;
- проведение организационного собрания для родителей;

- формирование списков;
- утверждение списков

### **3 этап. Основной этап: июнь**

- Открытие и функционирование досуговой площадки;
- реализация плана программы.

### **4 этап. Итоговый этап**

- Презентация итогов работы;
- выработка перспектив деятельности.

По продолжительности программа является краткосрочной, т.е. реализуется в период 01.06. 2022 по 29.06. 2022 г.

Дни посещения: понедельник-пятница

Суббота и воскресенье – выходной

### **Ключевая идея программы**

Основная деятельность летней досуговой площадки направлена на развитие личности ребенка и включение его в разнообразие человеческих отношений и межличностное общение со сверстниками. Летняя досуговая площадка, учитывая ее специфическую деятельность, может дать детям определенную целостную систему нравственных ценностей и культурных традиций через погружение ребенка в атмосферу игры и познавательной деятельности дружеского микросоциума.

### **3. Нормативно-правовое обеспечение**

1. Конвенция ООН о правах ребенка, принятая 20 ноября 1989 г. (Сборник международных договоров СССР, 1993, выпуск XLVI);
2. Конституция Российской Федерации от 05.02.2014 № 2 ФКЗ, от 05.02.2014 № 11–ФКЗ;
3. Федеральный Закон от 29.12.2012г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (далее – ФЗ «Об образовании»);
4. Федеральный закон РФ от 24.07.1998 № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации» (в редакции 2013 г.);
5. Указ Президента РФ от 29.05.2017 № 240 «Об объявлении в Российской Федерации Десятилетия детства»;
6. Указ Президента РФ от 07.05.2012 № 599 «О мерах по реализации государственной политики в области образования и науки»;
7. Стратегия развития воспитания в РФ на период до 2025 года (распоряжение Правительства РФ от 29 мая 2015 г. № 996-р);
8. Постановление Правительства Российской Федерации от 28 октября 2013 г. № 966 «О лицензировании образовательной деятельности» (вместе с «Положением о лицензировании образовательной деятельности»);
9. Паспорт федерального проекта «Успех каждого ребенка» (утвержден на заседании проектного комитета по национальному проекту «Образование» 07 декабря 2018 г., протокол № 3);
10. СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» от 28 сентября 2020 года (в нем подробно рассмотрены требования к среде для инклюзивной смены);

11. Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 10 января 2017 г. № 10н «Об утверждении профессионального стандарта Специалист в области воспитания»;

12. Приказ Министерства труда и социальной защиты РФ от 25 декабря 2018 № 840н «Об утверждении профессионального стандарта «Специалист, участвующий в организации деятельности детского коллектива (вожатый)»;

13. Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 05.05.2018 № 298 «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»;

14. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (с изменениями от 30.11.2020);

15. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 13.03.2019 № 114 «Об утверждении показателей, характеризующих общие критерии оценки качества условий осуществления образовательной деятельности организациями, осуществляющими образовательную деятельность по основным общеобразовательным программам, образовательным программам среднего профессионального образования, основным программам профессионального обучения, дополнительным общеобразовательным программам»;

16. Распоряжение Министерства просвещения Российской Федерации от 28 ноября 2019 г. Р-121 «Об утверждении ведомственной целевой программы «Развитие сферы отдыха и оздоровления детей».

-Приказ «Об организации летней оздоровительной кампании в общеобразовательных учреждениях муниципального района «Кизлярский район»»

#### **4. Краткая характеристика участников программы**

Программа летней досуговой площадки кратковременного пребывания реализуется на базе МКОУ «Зареченская СОШ» Кизлярского района Республики Дагестан. Программа реализуется в течение одной смены (21 день). Участниками программы являются дети и подростки в возрасте от 6,5 до 12 лет, проживающие в с.Заречное из различных категорий семей. При комплектовании особое внимание уделяется детям из малоимущих семей, детей, оставшихся без попечения родителей и детей-сирот, неполных семей. Механизм формирования состава осуществляется на добровольной основе путем активного информирования. Максимальная наполняемость - 60 человек.

## **5. Целевой блок программы**

**Цель-** организация эффективного отдыха и развлечений, оздоровления в период летних каникул, развития творческих способностей учащихся, профилактики безнадзорности детей в летний период на основе народных традиций, сохранение духовных ценностей.

### **Задачи программы**

- формирование и развитие личности каждого ребенка в результате общения со взрослыми и сверстниками, включение в разнообразные виды деятельности.
- воспитание у детей чувства патриотизма, бережного отношения к природному и культурному наследию родного края;
- совершенствование нравственного и физического воспитания обучающихся;
- развитие у детей чувства товарищества и взаимопомощи;
- приобретение знаний основ культуры и искусства разных народов.

## 6. Содержание и средства (механизмы) реализации программы

### Структура и содержание

В течение смены планируется реализация программы по блокам:

- Образовательный
- Оздоровительный
- Игровой
- Экологический

| Название                    | Краткое описание                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
|-----------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Образовательный блок</b> | Предусматривает воспитательные мероприятия, связанные с изучением духовно-нравственных традиций (мероприятия по календарным праздникам), совершенствование навыков прикладной деятельности (соленое тесто, оригами и т.д.), получению хореографических (ежедневный детский фитнес, танцевальные марафоны, конкурсы и т.д.), вокальных (музыкальные конкурсы, викторины, лектории и т.д.). |
| <b>Оздоровительный блок</b> | Представлен множеством спортивных мероприятий, подвижных игр, направленных на развитие здорового образа жизни («Спартакиада», «День здоровья», «Физкультминутки» и т.д.). Способствует формированию культуры физического здоровья, интереса к спорту, мотивирует детей на заботу о своем здоровье и активный отдых.                                                                       |

|                           |                                                                                                                                                                                                                                                            |
|---------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Игровой блок</b>       | Представлен играми: коммуникативных, творческих, подвижных, развивающих. Педагоги используют их как для индивидуальной, так и для групповой работы с детьми.                                                                                               |
| <b>Экологический блок</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Беседы, мероприятия;</li> <li>• Экологические марафоны, рейд;</li> <li>• Выставки рисунков и поделок;</li> <li>• Конкурс «Знатоки родного края»</li> <li>• Развлекательная программа «Угадай животное»</li> </ul> |

### **Принципы:**

Программа летней досуговой площадки с кратковременным пребыванием детей опирается на следующие принципы:

1. Принцип креативности — творческий характер всей деятельности — реализуется на основе желаний и возможностей каждого ребёнка, воплощается в деятельности путём создания ситуации выбора вида творчества или игры, где он может проявить себя;
2. Принцип индивидуального роста каждого ребёнка обеспечивается через игровые позиции и участие в играх, конкурсах;
3. Принцип коллективности — осуществляется на основе создания благоприятного психологического климата внутри детского коллектива;
4. Принцип взаимодействия педагогов и обучающихся.
5. Принципы, используемые при планировании и проведении смены
  - Безусловная безопасность всех мероприятий
  - Учет особенностей каждой личности

- Возможность проявления способностей во всех областях досуговой и творческой деятельности всеми участниками площадки.

Модель организации летней досуговой площадки имеет ряд объективных факторов, которые определяют специфику ее работы:

временный характер детского объединения –коллектив формируется на короткий период-21 день.

Структура летней пришкольной досуговой площадки

1. Начальник пришкольной досуговой площадки
2. Воспитатели отряда.
3. Отряд воспитанников.

Механизмы реализации

Для того, чтобы программа заработала нужно создать такие условия, чтобы каждый участник летней оздоровительной смены нашел свое место, с удовольствием относился к своим поручениям, с радостью участвовал в предложенных мероприятиях.

В качестве основных критериев эффективности реализации программы рассматриваются: позитивное отношение к ней ребенка. Эффективность воспитательного процесса зависит также от приближения к возрасту, опыту детей; разнообразия содержания, форм и методов игровой деятельности.

Условия реализации программы:

- сочетание индивидуальных и командных состязаний, соревнований;
- раскрытие творческого потенциала, возможность саморазвития.

### **Формы и методы работы**

Индивидуальные и коллективные формы работы летней досуговой площадки осуществляется с использованием традиционных методов (беседа, наблюдение, поручение, конкурсы рисунков, праздники); методики коллективно-творческого воспитания через метод организации самостоятельности в проявлении инициативы, принятия решений и его самореализации.

## **7. Кадровое обеспечение программы**

В реализации программы предусмотрено участие всего коллектива педагоги МКОУ «Зареченская СОШ» (8 человек), социальное окружение (библиотекарь, социальный педагог)

Педагоги несут ответственность за жизнь и здоровье детей, выполнение плана мероприятий.

## **8. Информационно-методическое обеспечение программы**

1. Возможности педагогического сообщества «УРОК.РФ»
2. Единый национальный портал дополнительного образования
3. Методические материалы
  - библиотека книг и журналов по досугу;
  - методические разработки;
  - инструкционные/технологические карты;
  - видео материалы.

## 9. Особенности материально-технического обеспечения программы

| Материально-техническая база                                                                                                                                                                                    | Применение                                                                                                                                   |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1.Материалы для оформления и творчества детей.<br>2.Наличие канцелярских принадлежностей<br>3. Аудио и видео материалы<br>4.Кабинеты школы, компьютерный кабинет<br><br>5.Спортивная площадка и футбольное поле | Проведение спортивно – развлекательных состязаний, спортивных и подвижных игр на воздухе, спартакиад, проведение оздоровительных мероприятий |

## **10. Предполагаемые результаты**

- Укрепление здоровья детей;
- развитие у детей интереса к истории и культуре своего народа, творческой активности каждого;
- расширение социального опыта;
- формирование коммуникативных умений, основы правильного поведения, общения, культуры, досуга;
- формирование осознанного отношения к себе, как к части окружающего мира.

### **Механизм оценки результативности:**

- популярность среди родителей, выражающаяся в большом количестве детей, посещающих летнюю площадку, многочисленные положительные отзывы.
- Активность и участие детей в коллективно — творческих делах.
- Положительный характер взаимоотношений в детской среде.
- Проявлением устойчивого интереса ребят к игровой и творческой деятельности.
- Удовлетворенность детей своим творчеством и результатами в играх и мероприятиях.

## **11. Список используемой литературы:**

- 1.Курганский С.М. Путешествие по играй-городу. Организация досуговой деятельности школьников. М:5 за знания, 2018.
- 2.Организация досуговых, творческих и игровых мероприятий в летнем лагере, 1-11 классы/авт.-сост. С.И. Лобачева. М: ВАКО,2017. -208с. (Мозаика детского отдыха).
- 3.Луговская Ю.П. Детские праздники в школе, летнем лагере и дома. Мы бросаем скуке вызов. (Серия «Школа радости») Ростов-Н/Д: Феникс,2012.
- 4.Панфилов Н.И., Садовников В.В. 35 суббот плюс каникулы: Сценарии школьных праздников. - М.: Новая школа,2001.
5. Организация летнего отдыха детей (учебно-методическое пособие).

### **Список интернет-ресурсов.**

1. [https://summercamp.ru/Электронная\\_библиотека\\_%28Методички%29](https://summercamp.ru/Электронная_библиотека_%28Методички%29)
2. <https://summercamp.ru/images/GamesForLager1.rar>
3. <http://www/kommunarstvo.ru/biblioteka/bibtsaorg/html>.
4. <https://summercamp.ru/images/SborkaMatrica.rar>
5. <https://summercamp.ru/images/SbornikOrlenok.rar>
6. <https://26206cdt.edusite.ru/>
7. <https://www.prodlenka.org/>

**Режим дня летнего оздоровительного лагеря**

| <b>Время</b> | <b>Девиз</b>                                                                                                                                        | <b>Мероприятие</b>                                                                                         |
|--------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 9:00-9.15.   | «Мы вам рады!»<br><br>Утренняя зарядка                                                                                                              | Встреча детей на площадке                                                                                  |
| 09.15-09.20. | Эти минутки здоровья прибавят<br>вам сил и добра!                                                                                                   | Беседа о личной гигиене,<br>санитарных правилах,<br>групповых правилах и др.<br><br>Проведение инструктажа |
| 09.20-10.15. | «Узнаем новое и интересное»                                                                                                                         | Игры-тренинги, диспуты.                                                                                    |
| 10.15-11.20. | «Твори! Выдумывай! Пробуй!»                                                                                                                         | Творчество                                                                                                 |
| 11.20-12.15. | «Лишь слышав зов игры<br><br>Быстро на улицу выбежим мы,<br><br>Ждет нас здесь много забав<br>интересных<br><br>Соревнований, прогулок<br>чудесных» | Подвижные игры,<br>спортивные мероприятия,<br>экскурсии, прогулки.                                         |
| 12.15.       | «До свидания! До новых<br>встреч!»                                                                                                                  | Уход домой.                                                                                                |

**План**  
**мероприятий летней досуговой площадки кратковременного**  
**пребывания детей «Счастливое детство – 2022»**  
**МКОУ «Зареченская СОШ»**

| <b>№ п/п.</b> | <b>Название мероприятия</b>                                                                                                                                                                           | <b>Сроки</b>      | <b>Ответственные</b>   |
|---------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------|------------------------|
| <b>1.</b>     | <b>День защиты детей</b><br>1.Мероприятие открытие летней досуговой площадки «Счастливое детство-2022»<br>2.Конкурс рисунков на асфальте<br>«Пусть всегда будет солнце!»<br>3.Инструктажи по ТБ, ППБ. | <b>01.06.2022</b> | Вожатая<br>Педагоги ОУ |
| <b>2.</b>     | <b>День друзей и улыбок</b><br>1.Веселая музыкальная зарядка.<br>2.Турнир дружбы «Вместе весело шагать по просторам»<br>3.Подвижные игры.<br>4.Проведение обучающей эвакуации детей.                  | <b>02.06.</b>     | Вожатая<br>Педагоги ОУ |
| <b>3.</b>     | <b>День безопасности</b><br>1.Веселая музыкальная зарядка.<br>2.Минутка здоровья<br>«Осторожно, клещи!»                                                                                               | <b>03.06.</b>     | Вожатая<br>Педагоги ОУ |

|           |                                                                                                                                                                                                                                     |               |                        |
|-----------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------|------------------------|
|           | 2.Игра «Веселые старты».<br>3.Беседа «Все мы люди разные - все мы люди классные».                                                                                                                                                   |               |                        |
| <b>4.</b> | <b>Пушкинский день России</b><br>1.Веселая музыкальная зарядка<br>2.Инструктаж по ПДД.<br>3. Викторина по произведениям А.С. Пушкина<br>4. Конкурс чтецов «Читая Пушкина».<br>5. Подвижные игры                                     | <b>06.06.</b> | Вожатая<br>Педагоги ОУ |
| <b>5.</b> | <b>День интеллектуалов</b><br>1.Веселая музыкальная зарядка.<br>2.Минутка здоровья «Как правильно загорать»<br>3.Интеллектуальная игра «Наша Галактика».<br>4.Подвижные игры на свежем воздухе.<br>5.Конкурс «Знатоки родного края» | <b>07.06.</b> | Вожатая<br>Педагоги ОУ |
| <b>6.</b> | <b>День спорта</b><br>1.Веселая музыкальная зарядка.<br>2.Минутка здоровья «Мой рост, мой вес».<br>3.Спортивный турнир.<br>4.Шахматно-шашечный                                                                                      | <b>08.06.</b> | Вожатая<br>Педагоги ОУ |

|    |                                                                                                                                                                                                             |               |                        |
|----|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------|------------------------|
|    | турнир.<br>5.Диалог «Вам пожары не страшны?»                                                                                                                                                                |               |                        |
| 7. | <b>День творчества</b><br>1.Веселая музыкальная зарядка.<br>2. Делаем поделки своими руками<br>3.Конкурс поделок из бросового материала «Мастерок»<br>4.Дискотека                                           | <b>09.06.</b> | Вожатая<br>Педагоги ОУ |
| 8. | <b>День России</b><br>1.Веселая музыкальная зарядка.<br>2. «Ты – Россия, ты наша Родина»- конкурс рисунков<br>3.Беседа «История государственных символов России»<br>4. «Физкульт. Привет!»- спортивные игры | <b>10.06.</b> | Вожатая<br>Педагоги ОУ |
| 9. | <b>День природы</b><br>1.Веселая музыкальная зарядка.<br>2.Экологический рейд.<br>3.Развлекательная программа «Угадай животное»                                                                             | <b>13.06.</b> | Вожатая<br>Педагоги ОУ |

|            |                                                                                                                                                                                                                                        |               |                        |
|------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------|------------------------|
|            | 4.Подвижные игры на свежем воздухе                                                                                                                                                                                                     |               |                        |
| <b>10.</b> | <b>День ПДД</b><br>1.Веселая музыкальная зарядка.<br>Инструктаж «О правильном поведении на воде.<br>2. Игра-викторина «Школа светофорных наук».<br>3. Беседа на тему «У дорожных правил нет каникул»<br>4. Спортивные эстафеты, игры.  | <b>14.06.</b> | Вожатая<br>Педагоги ОУ |
| <b>11.</b> | <b>День наоборот</b><br>1.Веселая музыкальная зарядка.<br>2.Минутка здоровья «Правильное питание».<br>3. Игра-соревнование «Что? Где? Когда?»<br>4.Конкурс «Самый фантастический проект»<br>5.Игры на свежем воздухе. «Забавы молодых» | <b>15.06.</b> | Вожатая<br>Педагоги ОУ |
| <b>12.</b> | <b>День юмора</b><br>1.Веселая музыкальная зарядка.<br>2. Минутка здоровья «Оказание первой помощи при                                                                                                                                 | <b>16.06.</b> | Вожатая<br>Педагоги ОУ |

|            |                                                                                                                                                                                                                                                                                |                   |                                   |
|------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------|-----------------------------------|
|            | <p>несчастных случаях» (беседа-диалог).</p> <p>3. Праздник «День смеха».</p> <p>4. Игры на свежем воздухе</p>                                                                                                                                                                  |                   |                                   |
| <b>13.</b> | <p><b>День добра</b></p> <p>1. Веселая музыкальная зарядка.</p> <p>2. Развлекательная программа «Жить без улыбки – просто ошибка».</p> <p>3. Конкурс рисунков на асфальте «День улыбки»</p> <p>4. Конкурс-игра «Смехопанорама».</p> <p>5. Подвижные игры на свежем воздухе</p> | <b>17.06.</b>     | <p>Вожатая</p> <p>Педагоги ОУ</p> |
| <b>14.</b> | <p><b>День экологии</b></p> <p>1. Веселая музыкальная зарядка.</p> <p>2. Конкурс «Знатоки родного края»</p> <p>3. «Волшебный букет».</p> <p>Экологическая игра</p> <p>4. Инструктаж «Перегревание»</p> <p>5. Подвижные игры.</p>                                               | <b>20.06.2022</b> | <p>Вожатая</p> <p>Педагоги ОУ</p> |
| <b>15.</b> | <p><b>День музыки и кино</b></p> <p>1. Кто куда, а мы в кино!</p>                                                                                                                                                                                                              | <b>21.06.2022</b> | <p>Вожатая</p> <p>Педагоги ОУ</p> |

|            |                                                                                                                                                                                                                                                                         |                    |                                   |
|------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------|-----------------------------------|
|            | <p>(просмотр мультфильмов).</p> <p>2. «Киносерпантин».</p> <p>Конкурсная программа с элементами ролевой игры.</p> <p>3. Минутки здоровья «Солнце, Воздух и Вода наши лучшие друзья»</p> <p>4. Творческая мастерская</p>                                                 |                    |                                   |
|            | <p><b>День памяти и скорби</b></p> <p>1. Зарядка «Бодрое утро».</p> <p>2. Минутка безопасности: «Правила поведения детей при прогулках и походах».</p> <p>3. Митинг «Мы помним, скорбим»</p> <p>4. Конкурс рисунков «Чтобы не было войны»</p> <p>5. Шашечный турнир</p> | <b>22.06. 2022</b> |                                   |
| <b>16.</b> | <p><b>День здоровья</b></p> <p>1. Веселая зарядка «Визгкультура»</p> <p>2. Подвижные игры «Чемпионат веселого мяча».</p> <p>3. Конкурс листовок «Мы выбираем ЗОЖ»</p>                                                                                                   | <b>23.06.</b>      | <p>Вожатая</p> <p>Педагоги ОУ</p> |
| <b>17.</b> | <p><b>День экологии</b></p> <p>1. Литературная композиция «Прошу прощения, природа!»</p>                                                                                                                                                                                | <b>24.06.</b>      | <p>Вожатая</p> <p>Педагоги ОУ</p> |

|            |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |               |                                   |
|------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------|-----------------------------------|
|            | <p>2. Спортивная игра «По экологической тропе».</p> <p>3. Викторина «Цветик-семицветик».</p> <p>4. Минутки с доктором Айболитом «Твой режим дня на каникулах».</p> <p>5. Подвижные игры на воздухе</p>                                                                                                                              |               |                                   |
| <b>18.</b> | <p><b>День пожарной безопасности</b></p> <p>1.Зарядка «Бодрое утро».</p> <p>2.Минутка здоровья «Как снять усталость».</p> <p>3. Подвижные игры «Юные пожарные».</p> <p>4.Минутка безопасности «Готовность 01»</p>                                                                                                                   | <b>27.06.</b> | <p>Вожатая</p> <p>Педагоги ОУ</p> |
| <b>19.</b> | <p><b>День воды</b></p> <p>1.Веселая зарядка.</p> <p>2.Минутка здоровья «Друзья Мойдодыра и наше здоровье».</p> <p>3.Игровая программа «Веселое путешествие с пиратами»</p> <p>4.Минутка безопасности «Правила безопасного поведения на водных объектах и оказания помощи пострадавшим на воде»</p> <p>5. Подвижные игры, танцы</p> | <b>28.06.</b> | <p>Вожатая</p> <p>Педагоги ОУ</p> |

|     |                                                                                                                                                                                                                                   |        |                                   |
|-----|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------|-----------------------------------|
| 20. | <p><b>День прощания</b></p> <p>1. Линейка-награждение.</p> <p>2. Спортивная игровая программа «Здоровье в порядке-спасибо зарядке».</p> <p>4. Конкурс рисунков «Вредным привычкам скажем: НЕТ! НЕТ! НЕТ!»</p> <p>5. Дискотека</p> | 29.06. | <p>Вожатая</p> <p>Педагоги ОУ</p> |
|-----|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------|-----------------------------------|

**Анкета для детей**

1. Ты с удовольствием идёшь утром на летнюю площадку?  
**ДА     НЕТ**
2. Если тебе интересно на площадке, то что больше всего нравится:  
петь, танцевать, рисовать, смотреть телевизор, играть, заниматься  
спортом или что-то  
ещё? \_\_\_\_\_
3. Чему ты научился на площадке: выучил песню, научился  
танцевать, играть в \_\_\_\_\_
4. Если бы тебе разрешили, что бы ты делал на площадке целый  
день? \_\_\_\_\_
5. Чего нет на площадке, чего бы ты  
хотел? \_\_\_\_\_
6. Ты пойдёшь на следующий год на площадку ? Если не пойдёшь,  
то почему? \_\_\_\_\_
7. Что ты рассказываешь дома о  
площадке? \_\_\_\_\_
8. Хочется ли тебе идти домой после  
площадки? \_\_\_\_\_
9. Какую оценку ты бы поставил за время проведения на площадке?  
от 1 до 5 \_\_\_\_\_
10. Кто твой товарищ среди ребят, среди  
взрослых? \_\_\_\_\_
11. Что особенно понравилось на площадке (спортивные  
мероприятия, эстафеты, праздники, экскурсии)? Свой  
вариант \_\_\_\_\_

**ИГРА В СЛОВА**

Дорогой друг! Расставь нужные слова в предложении так, чтобы у тебя получился портрет твоего отряда.

Наш отряд – это \_\_\_\_\_ и \_\_\_\_\_ люди.

Они собрались для того, чтобы \_\_\_\_\_ и  
\_\_\_\_\_ провести время и научиться  
\_\_\_\_\_.

Поэтому вместе мы чаще всего занимаемся тем, что  
\_\_\_\_\_.

Наш отряд объединяет \_\_\_\_\_ девчонок.

Наши воспитатели помогают нам в \_\_\_\_\_ и нам  
вместе с ними \_\_\_\_\_ и \_\_\_\_\_.

### **Анкета для родителей**

Удовлетворены ли вы отдыхом Вашего ребенка на площадке с дневным пребыванием детей?

(спортивные, культурные мероприятия; отношение к Вашему ребенку и т.д.)

1. Что Вам больше всего понравилось? \_\_\_\_\_
2. Что не понравилось? \_\_\_\_\_
3. Хотели бы Вы, чтобы Ваш ребенок отдохнул здесь в следующем году?  
\_\_\_\_\_
4. Ваши пожелания \_\_\_\_\_

## **Мероприятие открытие летней досуговой площадки**

### **«Счастливое детство-2022»**

**Цель:** в игровой форме познакомить детей с деятельностью летней досуговой площадки «Лето перемен», сплотить коллектив

**Оборудование:** стенд, доска, музыкальный центр.

### **Праздник открытия летней площадки.**

**Предварительная подготовка:** Разучивание детьми стихов, песен, речевок.

**1-й ведущий:** Здравствуйте, друзья! Мы рады приветствовать вас на новом телеканале - ЛДП «Лето перемен».

**2-й ведущий** ЛДП - телевидение, которое начинает свою работу впервые в это лето. Вас ждут незабываемые встречи с молодыми талантами, интересные новости, репортажи и, конечно...

Вместе: Реклама!

**1-й ведущий:** наипервейшая новость- открытие летней досуговой площадки. Посмотрите специальный репортаж нашего корреспондента об этом примечательном событии.

**Корреспондент.** Мы находимся в гуще событий. Все в сборе

**Корреспондент:** Первая команда!

**Дети:** «Ребята-пираты»

**Корреспондент:** Ваш девиз!

**Дети:** Мы веселые ребята

Мы отважные пираты

Мы смешные, озорные

Мы веселые такие.

**Корреспондент:** Вторая команда!

**Дети:** «Динамит»

**Корреспондент:** Ваш девиз!

**Дети:** Если лагерь наш гремит-

Это сделал Динамит!

**Корреспондент:** Третья команда!

**Дети:** «Вини - Пух»

**Корреспондент:** Ваш девиз!

**Дети:** Хоть ты лопни, хоть ты тресни

Вини-Пух на первом месте.

**Корреспондент:** Благодарю за интервью! Закончим наш репортаж

пожеланием всяческих успехов ребятам- пиратам, динамитам, Вини-Пухам

На ниве отдыхаемости, хохотаемости, закаляемости, играемости и поправляемости.

**1-й ведущий.** Нашу программу передач продолжает «Песня сезона»!

*Звучит мелодия из м/ф «Чунга - чанга»*

*На площадку выходит группа детей, исполняет песню «Здравствуй, лето!»  
(сл. И.Жигаловой).*

Пролетели школьные деньки,

Отзвенели школьные звонки,

До свиданья, наш уютный класс!

Здравствуй, лето! Каникулы у нас!

*Прпев.* Снова лето, снова лето!

Веселись, играй при этом,

Веселись, играй при этом,

Чудо - летом!

Наше счастье отдыхаем

И силенок набираем,

И силенок набираем

Чудо - летом!

Здравствуй, лето, неба синева!

Здравствуй, лето, речка и трава!

Здравствуй, лето, дождик и жара!

А у нас каникулы! Ура!

*Привет.*

**1-й ведущий.** Реклама на канале ЛДП!

Выступление детей.

**1-й ведущий.** Сейчас вам заявляю прямо:

Настало время для рекламы.

От моды отставать не будем,

Пускай рекламу смотрят люди.

**2-й ведущий.** Вместо памперсов и чая

Ждет реклама вас другая:

Специально для вас

Реклама лета сейчас!

**3-й ведущий.** Здравствуй, лето!

Ярким солнцем все согрето.

В лес зеленый побежим,

На поляне полежим.

**4-й ведущий.** Здравствуй, ягода лесная!

Здравствуй, белка озорная!

Снова лето к нам пришло-

Это очень хорошо!

**1-й ведущий:** Лето, лето подоспело-

Земляника покраснела,

Повернется к солнцу боком,

Все нальется красным соком,

В поле красная гвоздика,

Красный клевер... Погляди-ка:

И лесной шиповник летом

Весь осыпан красным цветом...

Видно, люди не напрасно

Называют лето красным.

М. Ивенсен

**2-й ведущий:** Веселое лето,

Всем дорого ты.  
В лугах ароматных  
Пестреют цветы.  
А в рощице пташек  
Звонят голоса,  
Их песни хвалою  
Летят к небесам.  
Блестящие мошки  
Кружатся толпой,  
И солнышко шлет им  
Свой луч золотой.

А. Плещеев

**3-й ведущий:** Очень добрым, очень светлым,

Золотистым ясным днем  
Мы летим в гости к лету,  
В гости к солнышку пойдем.  
Земляникой и цветами  
Встретят нас и лес, и луг,  
Наши песни вместе с нами  
Будут птицы петь вокруг.  
Рано утром яркий лучик  
Зазвенит в густой листве.  
Речка плавать нас научит,  
Ветер – бегать по траве.

К. Ибряев

**1-й ведущий:** Сколько утреннего света

За распахнутым окном!  
По земле гуляет лето,  
Ходит лето босиком!

Сколько лета и простора!  
Сколько песен и цветов!  
Даль полей и гул моторов,  
Эхо ранних поездов.  
Сколько света, сколько солнца,  
Сколько зелени кругом!  
Вместе с птицами проснемся,  
Вместе с травами растем!

В. Степанов

**2-й ведущий:** Продолжаем нашу программу.

**1-й ведущий.** Внимание! Внимание! Начинаем телемост «Толкование бестолковщины». Наши телекамеры установлены прямо на центральной площадке. Каждый желающий может принять участие в телемосте. Итак, первый вопрос: «Что такое хлопоты?» (Аплодисменты) Громкими хлопотами приветствуем участников телемоста!

**2-й ведущий.** Продолжаем телемост. Кто такой хорек? (*Певец в лагерном хоре*)

*Ведущие поочередно спрашивают, что означают следующие слова:*

- солист ( мастер по засолке огурцов, временно работающий в лагере поваром),
- пададь (парашютист, по ошибке приземлившийся в лагере),
- шумовка (дискотека в лагере),
- одаренный (именинник),
- скверная девочка (статуя в парке),
- ранец (просыпающийся в 6 часов утра),
- рвач (штангист, временно работающий в лагере физруком),
- нахлебник (составная часть бутерброда),
- пароход (прогулка вдвоём).

*Если у детей не вариантов ответов отвечают сами ведущие.*

**1-й ведущий.** Продолжаем нашу программу. В эфире – «Вредные советы». Эти советы необходимы всем, кто отдыхает на площадке, ведь не секрет, что иногда не знаешь, как поступить, что сказать, чем удивить, кого рассмешить, кому угодить, вот тут и пригодятся наши советы.

### ***Выступление детей.***

#### **Вредные советы.**

**1-й ведущий.** Если твой дружок в команде

Стал источником заразы,  
Обними его и на площадку  
Две недели не придешь.

**2-й ведущий.** Если лень зарядку делать,

Ты, пожалуйста, в больницу.  
Надо делать это так:  
Сунуть градусник в кастрюлю  
И зажечь в печи огонь...  
А потом и доставай,  
Сунь под мышку и хромай!

**3-й ведущий.** Если кашу ты не любишь-

За столом не причитай,  
А в карман тому, кто рядом,  
Потихонечку пихай.

**1-й ведущий.** Бей друзей без передышки

Каждый день по полчаса,  
И твоя мускулатура  
Станет тверже кирпича.

**2 –й ведущий.** Если вдруг тебе приспичит

Всех однажды удивить,  
Пригрози всем кулаками  
И скажи, чтоб удивлялись,  
А не то ты им на память

Тумаки свои покажешь.

**3-й ведущий.** Если вдруг худрук пристанет

С воспитательной беседой,

Что ты в игры не играешь,

Не танцуешь, не поешь,

Ты скажи ему, пусть сам он

Серенады распевает,

Только пляшет и играет-

У тебя от перегрузки

Пятка левая болит.

**2-й ведущий.** Благодарим за поучительные вредные советы!

**1-й ведущий.** И, наконец, заключительная часть нашей программы -

«Танцевальные мелодии и ритмы!»

**2-й ведущий.** А мы прощаемся с вами, дорогие друзья, до новых встреч на нашем телеканале!

*Дисотека*

## ВИКТОРИНА ПО ПРОИЗВЕДЕНИЯМ А.С. ПУШКИНА

1. Как называются сказки, из которых взяты эти слова?

- а) Снова князь у моря ходит,  
С синя моря глаз не сводит;  
Глядь – поверх текучих вод  
Лебедь белая плывет.

*«Сказка о царе Салтане, о сыне его славном и могучем богатыре князе Гвидоне Салтановиче и о прекрасной царевне Лебеди».*

- б) «Об оброке век мы не слыхали,  
Не было чертям такой печали».  
*«Сказка о попе и работнике его Балде».*

2. Из какого произведения взят этот отрывок?

У Лукоморья дуб зеленый;  
Златая цепь на дубе том:  
И днем и ночью кот ученый  
Все ходит по цепи кругом. (Поэма «Руслан и Людмила»)

3. Продолжите стихотворение «Вот север, тучи нагоняя...».

Вот север, тучи нагоняя,  
Дохнул, завыл – и вот сама  
Идет волшебница зима.  
Пришла, рассыпалась; клоками  
Повисла на суках дубов;  
Легла волнистыми коврами  
Среди полей, вокруг холмов...

4. *«Черный ящик».*

В черном ящике находится представитель животного мира (*рисунок*), который в одной из сказок А. С. Пушкина помогал осуществлять желания. Кто это? Назовите сказку. (*Золотая рыбка. «Сказка о рыбаке и рыбке»*).

5. Песня «Во саду ли, в огороде». Чья это песенка? Из какой сказки?  
(*Песенка белки из «Сказки о царе Салтане»*)

6. *Какими словами начинаются следующие сказки?*

а) *«Сказка о попе и работнике его Балде».*

(Жил-был поп,  
Толоконный лоб.  
Пошел поп по базару  
Посмотреть кой-какого товару.)

б) *«Сказка о золотом петушке».*

(Негде, в тридевятом царстве,  
В тридесятом государстве,  
Жил-был славный царь Дадон.)

7. *Сколько раз старик из «Сказки о рыбаке и рыбке» закидывал невод в море?*  
(Три раза). В первый раз пришел невод «с одною тиной», во второй раз – «с травой морскою», в третий - с золотой рыбкой.

8. *Что случилось с попом с первого щелчка? («Прыгнул поп до потолка. Со второго - лишился поп языка, с третьего щелчка - вышибло ум у старика»).*

9. *«Черный ящик».* В черном ящике находится предмет, который погубил молодую царевну. Что это за предмет? (*Яблоко*)

10. *О каких чудесах говорится в «Сказке о царе Салтане»? (О чудном острове с городом, о ручной белке, о богатырях, о царевне Лебеди.)*

11. *Вспомните стихотворение «Зимний вечер».*

|                    |                |
|--------------------|----------------|
| Буря мглою небо    | То по кровле   |
| кроет,             | обветшало      |
| Вихри снежные      | Вдруг соломой  |
| крутя;             | зашумит,       |
| То, как зверь, она | То, как путник |
| завоет,            | запоздалый,    |
| То заплачет, как   | К нам в окошко |
| дитя,              | застучит.      |

12. *Кто подарил царю Дадону золотого петушка?*

Вот мудрец перед Дадонем  
Стал и вынул из мешка  
Золотого петушка.

13. *Почему золотой петушок заклевал до смерти царя Дадона? (Петушок отомстил за своего хозяина-мудреца.)*

14. *Какими словами бранила старика старуха в «Сказке о рыбаке и рыбке»? (Дурачина ты, простофиля!)*

15. *Какими словами обращается царица к волшебному зеркальцу? (Свет мой, зеркальце, скажи...)*

16. *Сколько лет жили старик со старухой у самого синего моря?*

Жил старик со своею старухой  
У самого синего моря;  
Они жили в ветхой землянке

Ровно тридцать лет и три года.

17. *За какую плату согласился работать Балда у попа?*

Буду служить тебе славно,  
Усердно и очень исправно.  
В год за три щелка тебе по лбу...

18. *Продолжите стихотворение «Уж небо осенью дышало...».*

|                         |                          |
|-------------------------|--------------------------|
| Уж небо осенью дышало,  | Гусей крикливых караван  |
| Уж реже солнышко        | Тянулся к югу:           |
| блистало,               | приближалась             |
| Короче становился день, | Довольно скучная пора;   |
| Лесов таинственная сень | Стоял ноябрь уж у двора. |
| С печальным шумом       |                          |
| обнажалась,             |                          |
| Ложился на поля туман,  |                          |

19. *Какими словами обращается старик к золотой рыбке? (Смилуйся, государыня-рыбка!)*

20. *«Чёрный ящик». В черном ящике находится предмет, которым Балда «морщил море». Что это? (Верёвка)*

21. *Какими словами успокаивала старика золотая рыбка? («Не печалься, ступай себе с богом!»)*

22. *Как золотой петушок давал знать Дадону, что всё спокойно?*

Коль кругом все будет мирно,  
Так сидеть он будет смирно...

23. *Какие волшебные превращения происходят в «Сказке о царе Салтане»?*

(Царевна превращается в лебедя, чародей – в коршуна, князь Гвидон – в комара, в шмеля, в муху.)

24. *К кому обращался королевич Елисей за помощью, когда искал невесту?* (К солнцу, к месяцу, к ветру.) *Кто ему подсказал, где искать царевну?* (Ветер.)

25. *В каких сказках Пушкина встречаются числа?* («Сказка о мертвой царевне и о семи богатырях». Три щелка в «Сказке о попе и работнике его Балде». Тридцать три богатыря, три девицы в «Сказке о царе Салтане». Тридцать три года жили старик со старухой у синего моря, трижды закидывал невод старик в «Сказке о рыбаке и рыбке». (И т. д.)

26. *Чем занимались старик и старуха до того, как старик поймал золотую рыбку?*

(Старик ловил неводом рыбу, старуха пряла свою пряжу).

## «ШКОЛА СВЕТОФОРНЫХ НАУК»

### *Викторина по ПДД*

Оборудование: рисунки с изображением ситуации на дороге; 3 кружка: зеленый, желтый, красный; дорожные знаки.

**Ведущий:** Здравствуйте! Дорогие ребята, сегодня мы проводим викторину по правилам дорожного движения.

С каждым днем на наших дорогах появляется все больше и больше автомобилей. Высокие скорости и интенсивность движения требуют от водителей и пешеходов быть очень внимательными.

**Ведущий:** Дисциплина, осторожность и соблюдение правил дорожного движения водителями и пешеходами – это основа безопасного движения на улице.

Итак, мы начинаем! Первый тур называется «**Вопрос – ответ**».

Каждая команда быстро отвечает на наши вопросы: начинаем с команды... За каждый правильный ответ начисляется **1 балл**.

Вопросы первой команде:

1. По ней ходят и ездят (*Дорога*)
2. Запрещающие знаки имеют форму и цвет (*Круглые, белые, с красной каймой*)
3. По тротуару человек ведет велосипед. Является ли он пешеходом? (*Да*)
4. Если вам 11 лет, имеете ли вы право ехать на переднем сиденье автомобиля? (*Нет*)
5. С какого возраста можно обучаться вождению на легковом автомобиле? (*с 16*)
6. Место отдыха и хранения транспортных средств (*Гараж*)
7. Можно ли переходить дорогу, если в основном светофоре зеленый сигнал, а в пешеходном красный? (*Нет*)
8. Как могут наказать человека, нарушающего ПДД? (*Оштрафовать*)

9. С какого возраста разрешается управлять велосипедом при движении по дорогам? (*с 14*)
10. Где должны ходить пешеходы по улице? (*По тротуарам*)
11. Какой цвет светофора обозначает команду «Приготовиться к движению»? (*Жёлтый*)
12. Какой островок для пешеходов существует на проезжей части? (*Безопасности*)
13. В каких местах устанавливается знак «Осторожно, дети!» (*Где возможен выход детей на проезжую часть*)
14. Кому дает команды пешеходный светофор? (*Пешеходам*)
15. Лицо, управляющее каким-либо транспортным средством. (*Водитель*)
16. В какие игры можно играть на проезжей части дороги? (*Нельзя играть*)
17. Опережение движущихся транспортных средств. (*Обгон*)
18. Сколько человек могут ехать на одном велосипеде? (*1*)
19. Место посадки и высадки пассажиров? (*Остановка*)

Вопросы второй команде:

1. Где нужно стоять в ожидании автобуса? (*Остановка*)
2. Место, где встречаются дороги (*Перекресток*)
3. Предупреждающие знаки имеют форму и цвет (*Треугольные, белые с красной каймой*)
4. Является ли велосипед механическим транспортным средством? (*Нет*)
5. Если вам 13 лет, имеете ли вы право ехать на велосипеде на проезжей части? (*Нет*)
6. С какого возраста можно получить водительские права? (*с 18*)
7. Старинное транспортное средство для принцесс (*Карета*)
8. Что важнее на дороге – сигналы светофора или регулировщика? (*Регулировщика*)
9. Человек, контролирующий дорожное движение? (*Инспектор ГИБДД*)
10. С какого возраста разрешается управлять мопедом при движении по дорогам? (*с 16*)

11. Что означает мигание зелёного сигнала светофора? (*Скоро загорится жёлтый свет*)
12. Какой знак обязательно устанавливают около детских учреждений? (*«Дети»*)
13. Что надо обязательно проверять перед поездкой на велосипеде? (*Тормоза*)
14. Фонарь в передней части автомобиля для освещения пути. (*Фара*)
15. Где надо ходить по улице, если нет тротуара? (*По обочине*)
16. Для кого предназначен тротуар? (*Для пешеходов*)
17. Полоса земли, приспособленная для движения транспортных средств. (*Дорога*)
18. Документ водителя на право управления транспортным средством. (*Права*)
19. Чем отличается остановка от стоянки? (*Стоянка более 5 минут, остановка менее 5 минут*)

**Ведущий:** Переходим к **конкурсу капитанов**. Капитанам дается рисунок с изображением ситуации на дороге. Нужно ответить на вопрос и объяснить свой ответ. (Ответ оценивается по **5-бальной** системе)

- Вы хотите повернуть налево, кому вы должны уступить дорогу? (*никому*)
- Вы намерены повернуть направо. Должны ли вы уступить дорогу зеленому автомобилю? (*нет*)

### **Игра со зрителями**

**Ведущий:** Пока капитаны думают, проведем игру с болельщиками «Разрешается – запрещается»

1. Играть на мостовой.. . «запрещается»
2. Переходить улицу на зелёный сигнал светофора.. . «разрешается»
3. Выбегать на проезжую часть.. . «запрещается»
4. Переходить улицу по подземному переходу.. . «разрешается»
5. Помогать старикам и старушкам переходить улицу.. . «разрешается»
6. Болтать и громко смеяться в транспорте.. . «запрещается»

7. Играть во дворе на специально отведённых площадках.. . «разрешается»
8. Кататься на велосипеде, не держась за руль.. . «запрещается»
9. Идти по тротуару слева.. . «запрещается»
10. Уступать место в транспорте пожилым людям.. . «разрешается»
11. Катать на велосипеде своих друзей.. . «запрещается»
12. Соблюдать правила дорожного движения.. . «разрешается»

### **Игра «Перейди улицу»**

(Ведущий держит в руках – 3 кружка: зеленый, желтый, красный. Игроки встают друг от друга на расстоянии 7-10 шагов у параллельных линий (это улица). Ведущий делает взмах зеленым кружком – играющие делают шаг вперед, красным – шаг назад, желтым – стоят на месте. Так он чередует цвета. Те, кто ошибся, возвращаются на исходное положение. Побеждает та команда, игрок которой перейдет «улицу» первым (**2 очка**)).

### **Конкурс «Узнаем знаки»**

(За каждый правильный ответ **2 балла**)

**Ведущий:** Перед вами квадраты. За ними скрываются дорожные знаки. Сейчас команды по очереди будут выбирать квадраты, а затем объяснить, что он обозначает.

- Предупреждает о пересечении с велосипедной дорожкой
- Движение без остановки запрещено (обозначает, что водитель должен остановиться перед этим знаком, убедиться, что дорога чиста, а потом начать движение)
- Главная дорога (указывает на преимущество в движении для водителя)
- Стоянка запрещена
- Пешеходная дорожка
- Ограничение максимальной скорости на дороге

**Ведущий:** А сейчас давайте немного разомнемся и дружно хором отгадаем загадки.

Загадки.

Тихо ехать нас обяжет,  
Поворот вблизи покажет,  
И напомнит, что и как,  
Вам в пути...(*Дорожный знак*).

Встало с краю улицы в длинном  
сапоге  
Чучело трехглазое на одной ноге.  
Где машины движутся,  
Где сошлись пути,  
Помогает людям дорогу перейти.

(*Светофор*)

Пьет бензин, как молоко,  
Может бегать далеко.  
Возит грузы и людей,  
Ты знаком, конечно, с ней.  
Обувь носит из резины,  
называется...(*Машина*).  
Носит хобот, а не слон.  
Но слона сильнее он.  
Сотни рук он заменяет!  
Без лопаты, а копает! (*Экскаватор*)

Несется и стреляет,  
Ворчит скороговоркой.  
Трамваю не угнаться,  
За этой тараторкой. (*Мотоцикл*)

Что за «зебра» на дороге?  
Все стоят, разинув рот.  
Ждут, когда мигнет зеленый,  
Значит это...(*Переход*).

Дом на рельсах тут как тут,  
Всех умчит он в пять минут.  
Ты садись и не зевай,  
Отправляется...(*Трамвай*).

Что за чудо – красный дом,  
Пассажиров много в нем.  
Обувь носит из резины,  
А питается бензином. (*Автобус*)

Ходит скалка по дороге,  
грузная, огромная.  
И теперь у нас дорога,  
Как линейка ровная. (*Дорожный  
каток*)

К нам во двор забрался крот,  
Роет землю у ворот.  
Тонна в рот земли войдет,  
Если крот раскроет рот.  
(*Экскаватор, трактор*)

Длинной шеей поверчу –  
Груз тяжелый подхвачу.  
Где прикажут – положу,  
Человеку я служу. (*Подъемный кран*)

Там где строят новый дом,  
ходит воин со щитом,  
где пройдет он, станет гладко,  
будет равная площадка. (*Бульдозер*)

### Конкурс «Гонка за лидером»

**Ведущий:** Я задаю вопросы командам, а они поочередно на них отвечают. Здесь вы можете посоветоваться 30 секунд, а затем дать ответ правильный ответ (**1 балл**)

1. Как должен передвигаться пешеход по улицам города? (*Пешеходы должны двигаться по тротуарам или пешеходным дорожкам, а при их отсутствии - по обочинам.*)
2. При передвижении по краю проезжей части как должен двигаться пешеход? (*При движении по краю проезжей части пешеходы должны идти навстречу движению транспортных средств.*)
3. Каким образом пешеход может пересечь проезжую часть дороги? (*Пешеходы должны пересекать проезжую часть по пешеходным переходам, в том числе по подземным и надземным, а при их отсутствии - на перекрестках по линии тротуаров или обочин.*)
4. Чем руководствуется пешеход при переходе проезжей части? (*В местах, где движение регулируется, пешеходы должны руководствоваться сигналами регулировщика или пешеходного светофора, а при его отсутствии - транспортного светофора.*)

## «КИНОСЕРПАНТИН»

### *Конкурсная программа с элементами ролевой игры*

*Цели и задачи:* Развитие у детей познавательного интереса, творческих способностей, фантазии, актёрского мастерства, общей эрудиции.

*Организация и оборудование:* В игре участвуют две команды по 8 - 10 человек.

Жюри - из трех человек - подводит итоги и производит награждение победителей.

Зрители или болельщики, не только поддерживают команды, но и принимают активное участие в конкурсах для болельщиков.

Зал оформляется в соответствии с тематикой мероприятия, готовится музыкальное сопровождение (*например*, музыка из кинофильма «Человек с бульвара Капуцинов»; мультфильма «Фильм, фильм, фильм»).

*Место проведения:* важно обозначить сцену - место творческого состязания команд.

*Время проведения:* 1 - 1,5 часа.

### *Ход программы*

- 1 конкурс: «**Визитки отрядов**» - каждая команда — «Киностудия» придумывает себе названия, девиз и эмблему (5 мин.).
- 2 конкурс: Викторина «**Киноведение**» (5 мин.).

Победителем становится команда, показавшая большую эрудицию, ответившая на вопросы быстрее и точнее своих соперников.

*Викторина:*

1. Как назывались первые фильмы, снятые в истории мирового кино?  
(«Прибытие поезда», «Завтрак младенца»);
2. В каком году и где они были показаны? (1895г., г. Париж);
3. Кто их создатели? (братья Люмьер);
4. Героям каких кинофильмов принадлежат следующие фразы:
  - а) «Наши люди в булочную на такси не ездят...» («Бриллиантовая Рука»);
  - б) «Я понял, господа, в чем ваша беда: Серьезное лицо - еще не признак ума». («Тот самый Мюнхгаузен»);
  - в) «Счастье - это когда тебя понимают». («Доживем до понедельника»).
5. Композитор - автор музыки из кинофильма «Дети капитана Гранта»  
(Исаак Дунаевский).
6. Как называется вторая серия кинофильма «Бриллиантовая рука»  
(«Костяная нога»).
7. В каком фильме дебютировала знаменитая российская актриса Людмила Гурченко? («Карнавальная ночь»).
8. Назовите последний фильм, снятый с участием Андрея Миронова.  
(«Человек с бульвара Капуцинов»).

*Для младших школьников может быть предложена другая викторина:*

1. Назовите любимое блюдо Карлсона. (Плюшки и варенье);
2. Цитата из какого фильма: «Я не волшебник, я только учусь» («Золушка»).
3. Кто написал музыку к мультипликационным фильмам «Пластилиновая ворона» и «Бременские музыканты» (Геннадий Гладков).
4. Кто озвучивал Крокодила Гену из мультфильма «Чебурашка»? (Василий Ливанов);
5. Сколько всего выпусков мультипликационного фильма «Ну, погоди!» снято? (Восемнадцать).
6. Кто придумал Чебурашку? (Эдуард Успенский).
7. Кто озвучивал Кота Матроскина, - персонажа мультфильма «Простоквашино» (Олег Табаков).
8. Назовите композитора, чья музыка была использована в мультипликационном фильме «Щелкунчик». (Пётр Ильич Чайковский).
9. Знаете ли вы, кто является автором сценария мультфильма «Тайна третьей планеты» (Кир Булычев).
10. Кому знакома песня из мультипликационного фильма «Крошка Енот»? Что это за песня? («Улыбка»).

- 3 конкурс: «**Кинопробы**» (15 мин.).

От команды участвует один человек - актёр. Ему вручается незнакомый текст-подсказка. Задача участника конкурса - показать содержание этого текста при помощи пантомимы. Задача команды - отгадать содержание этого текста.

*Варианты текстов:*

|                         |                          |
|-------------------------|--------------------------|
| Уронили мишку на пол,   | Наша Таня громко плачет: |
| Оторвали мишке лапу.    | Уронила в речку мячик.   |
| Все равно его не брошу, | Тише, Танечка, не плачь. |
| Потому что он хороший.  | Не утонет в речке мяч.   |

|                             |                       |
|-----------------------------|-----------------------|
| Зайку бросила хозяйка.      | Идет бычок, качается, |
| Под дождем остался зайка.   | Вздыхает на ходу:     |
| Со скамейки слезть не смог. | «Ох, доска кончается. |
| Весь до ниточки промок.     | Сейчас я упаду».      |

- 4 конкурс: «**Декорации**»

Участники этого конкурса – «художники», 1 - 2 представителя от команды. Они получают задание - оживить картину. Если по сюжету требуются дополнительные персонажи, то можно привлечь других участников команды.

*Примерные названия картин:* «Три богатыря», «Бурлаки на Волге», «Иван-Царевич и серый волк», «Утро в сосновом бору».

- 5 конкурс: «**Озвучивание**»

От каждой команды требуется по одному участнику. Задание заключается в громком и четком произнесении одной единственной фразы: «Я хомяк, живу в норе, ничего не знаю, и знать не желаю». Однако, произнести ее надо с интонацией, которая досталась команде в результате жеребьевки.

*Примерные варианты интонаций:* \* весело; \* сонно; \* кокетливо; \* толстяк с одышкой; \* зло; \* нравоучительно; \* по секрету; \* нежно.

▪ **6 конкурс: «Музыкальный»**

Командам необходимо проявить способности хорового пения и исполнить песню «В лесу родилась елочка», но сделать это надо по-разному:

- как ансамбль песни и пляски Российской армии;
- как русский народный хор;
- как хор младшей группы детского сада;
- как хор медведей из сказочного леса.

▪ **7 конкурс: «Дуэль директоров киностудий»**

Этот конкурс напоминает дуэль. «Директоры киностудий» по очереди сообщают кинофильмы и мультфильмы, в названиях которых есть имена числительные.

*Например,* «Три мушкетера», «Один дома», «Семнадцать мгновений весны», «Тридцать три», «Четыре танкиста и собака», «38 попугаев» и т.п.

▪ **8 конкурс: «Киносерпантин»**

Это конкурс перевертышей. Для тех, кто не знает что такое перевертыш, поясним, что так называется текст, смысл каждого слова в котором заменен на противоположный.

*Задание* - отгадать название кинофильма. Например, «Черная луна леса» - «Белое солнце пустыни».

*Примеры перевертышей:*

- «Папа для слонёнка» - «Мама для мамонтёнка»;
- «Лошадь с двумя головами» - «Всадник без головы»;
- «Великан Ухо» - «Карлик Нос»;
- «Мягкое яблоко» - «Крепкий орешек»;
- «Хозяйка из прошлого» - «Гостя из будущего»;
- «Милый ты» - «Гадкий я»;
- «Все на улице» - «Один дома»;
- «Лёгкий взрослый» - «Трудный ребёнок».

*По окончании конкурсной программы слово предоставляется жюри, которое подводит итоги и награждает победителей.*

## «ВМЕСТЕ ВЕСЕЛО ШАГАТЬ ПО ПРОСТОРАМ»

### *Турнир дружбы*

*Звучит песня «Вместе весело шагать по просторам».*

#### Оборудование:

- маркеры – 3 шт.;
- листы А3 – 3 шт.;
- вырезанные изображения листьев, цветов, бабочек и т.д. – 3 комплекта.
- картон белый А4 - 3 шт.;
- клей – 3 шт.;
- карточка со словами песни «Если с другом вышел в путь» - 3 шт.;
- маска репки – 3 шт.;
- маска мышки – 3 шт.;
- маска кошки – 3 шт.;
- маска собаки – 3 шт.;
- платок для внучки – 3 шт.;
- фартук для бабки, - 3 шт.;
- шляпа для деда – 3 шт.

*Ребята делятся на три команды.*

**Ведущий.** Дружба - это свет и радость,

Это песни, игры и мечты.

Дружба - это краски радуг,

Дружба - это я и ты.

Если б ноты не дружили,

Как бы песню мы сложили?

Как бы стали распевать,

Как бы солнышку вставать?

Если б люди не дружили,

Как бы мы на свете жили?  
Ведь без дружбы с давних лет  
Ничего на свете нет!

**Ведущий.** Ничто не сближает ребят больше, чем игры, песни, танцы, конкурсы. И сегодня они помогут всем подружиться.

### 1. «Художники»

**Ведущий.** Если только кто захочет

Оживить бумаги лист,  
Карандаш быстрее заточит  
И водой промоет кисть.  
Приглядится, помечтает,  
Поколдует, посидит...  
И от края и до края  
Весь листок заговорит!

Команды рисуют маркером портрет друга, причем каждый из участников рисует только одну часть (*один голову, другой - глаза, третий - нос и т. д.*)

### 2. «Фантазеры»

**Ведущий.** Сейчас фантазии чудесный полет,

Говорю, все сомнения развея.  
В каждом ребенке с детства живет  
Легкокрылая добрая Фея.

Задание: составить композицию из плоскостных изображений цветов, листьев, бабочек и т.д. и придумать для нее название, отражающее тему дружбы.

### 3. «Нам песня строить и жить помогает»

**Ведущий.** Мы веселые ребята,

Песню эту дарим вам.  
Посмотрите, улыбнитесь,  
И подпойте дружно нам.

Задание: Спеть песню «Если с другом вышел в путь», как будто это хор:

- детского сада;
- военный хор.

#### 4. «Театральный»

**Ведущий.** Кто-то за кого-то

Ухватился цепко.

- Ох, никак не вытянуть,

- Ох, засела крепко.

Но еще помощники скоро прибегут.

Победит упрямицу дружный общий труд.

Кто засел так крепко?

Ну, конечно... *(репка)*.

Задание: Команды по сигналу одевают предложенные реквизиты: маски репки, мышки, кошки, собаки, платок для внучки, фартук для бабки, шляпу для деда. Затем «дед» берет «репку» за руку, бежит с ней до ориентира, «сажает» ее, возвращается за «бабкой», которая берет «деда» за пояс и они вдвоем оббегают вокруг «репки», возвращаются за «внучкой» и уже втроем бегут мимо репки, возвращаясь за «собакой» и т.д. Выигрывает команда, выполнившая эстафету быстрее и артистичнее.

**Ведущий.** Дружба - это летний ветер,

Парус неба и хрустальный звон зимы.

Дружба - это значит дети.

Дети - это значит мы.

*Подведение итогов. Награждение победителей и участников.*

## ВОЛШЕБНЫЙ БУКЕТ»

*Экологическая игра*

Действующие лица: Фея цветов; ее помощники - члены жюри; участники праздника.

Оформление: книжная выставка; детские рисунки; букеты и композиции из цветов.

**Ведущая:** Цветы играют огромную роль в нашей жизни, украшая ее и наполняя неземными ароматами.

Во время празднования Международного дня цветов во всем мире проводятся всевозможные праздники, конкурсы флористов, фестивали, парады цветов. Каждая страна имеет свой символ-цветок. Например, в России символом праздника является ромашка, в Белоруссии – василек, в Китае – нарцисс, в Англии – роза и т.д.

*(Выходит Фея цветов.)*

**Фея:** Здравствуйте, дорогие друзья! Сегодня мы предлагаем вам принять участие в игре «**Волшебный букет**». Для того чтобы игра получилась азартной и веселой, вам нужно разделиться на 2 команды.

Каждая команда придумывает себе «цветочное» название и вступает в игру. За каждый правильный ответ команды будут получать по одному очку, и в результате победит команда, набравшая самое большое количество очков. Итак, вперед!

Человек на Земле - недавний гость в сравнении с природой. Наши угрюмые предки, не способные понять красоту окружающей природы, еще прятались в пещерах, а на лугах уже пестрели цветы.

А сейчас современные люди, способные понять и оценить красоту природы, то есть наши уважаемые игроки, получают первое задание. Каждой команде предстоит отгадать по три загадки о цветах.

1. Стоят у реки сестрички -  
Желтый глазок, белые  
реснички. *(Ромашка)*

3. Белая корзинка,  
Золотое донце,  
В ней лежит росинка  
И сверкает солнце.  
*(Ромашка)*

5. Горел в траве росистой  
Фонарик золотистый.  
Потом померк, потух  
И превратился в пух.  
*(Одуванчик)*

7. На воде увидел ты  
Белые цветы.  
Эти жители реки  
На ночь прячут лепестки.  
*(Водяная лилия)*

9. Девчонки-невелички,  
А сердце золотое,  
Пушистые реснички  
Сияют белизною,

2. Стоит в саду кудряшка -  
Белая рубашка,  
Сердечко золотое.  
Что это такое? *(Ромашка)*

4. Белым шариком  
пушистым  
Я красуюсь в поле чистом.  
Дунул легкий ветерок -  
И остался стебелек.  
*(Одуванчик)*

6. Держит девочка в руке  
Облачко на стебельке.  
Стоит дунуть на него -  
И не будет ничего.  
*(Одуванчик)*

8. Даже ночью муравьишка  
Не пропустит свой домишко:  
Путь-дорожку до зари  
Освещают фонари.  
На больших столбах подряд  
Лампы белые висят.  
*(Ландыш)*

10. Белые горошки  
На зеленой ножке. *(Ландыш)*

На ветру качаются,  
Всем улыбаются. (*Ромашки*)

11. Из-под снега расцветает,      12. Кувшинчики и блюдца  
Раньше всех весну встречает.      Не тонут и не быются.  
(*Подснежник*)                                      (*Кувшинки*)

**Фея:** Молодцы! Все команды показали хороший результат.

Цветы сопутствуют человеку во всех значительных событиях его жизни.  
Когда мы обращаемся к цветам?

Цветами встречают новорожденных, с цветами дети впервые идут в школу.  
Цветы радуют людей на свадьбе, в праздники. Цветы утешают больных и провожают людей в последний путь. И дома, и на работе, весной и в лютый холод, жарким летом и осенью цветы необходимы человеку; без их красоты беднее становится наша жизнь. Вероятно, поэтому человек стремится сохранить названия цветов в именах.

Вспомните и назовите как можно больше женских и мужских «цветочных» имен. (*Роза, Лилия, Василек (Василий), Ромашка (Роман), Азалия, Астра, Вероника, Георгина, Гиацинт, Глория, Гортензия, Иван-да-Марья, Лиана, Мальвина, Мальва, Маргарита, Нарцисс (Наркис), Анюта (ср.: анютины глазки) и др.*)

**Фея:** Люди используют цветы не только для того, чтобы украсить свою жизнь: из них изготавливают лекарства, незаменимы они в парфюмерии; некоторые из цветов съедобны.

Изображения многих цветов вошли в гербы городов и стран, чеканятся на монетах, нашли отражение на полотнах живописцев всего мира.

В течение тысячелетий человек пользовался цветами, которые давала ему окружающая природа. Затем он стал пересаживать цветы с полей, лугов, из лесов к своему дому, создавать им благоприятные условия, выводить новые сорта.

Когда люди устают от грохота бетонных дорог, от унылого однообразия бетонных стен и пластикового уюта квартир, они выбирают на природу, где их настроение врачуют деревья, птицы и цветы. Близость к цветам, созерцание их неповторимого совершенства и тонкой красоты смягчает душу и раскрывает лучшие грани человеческого характера.

**Фея:** Вы хорошо поработали. И сейчас я предлагаю вам снять напряжение хорошей песней. Постарайтесь вспомнить песни, где звучало бы название цветка, и по очереди исполнить их. *(Команды выполняют задание.)*

**Фея:** Народная мудрость говорит: кто выращивает цветы, тот приносит радость себе и людям. А мы с вами приносим друг другу радость стихами и песнями о цветах. Но настало время сказочной викторины. Каждой команде достанется по два вопроса.

1. За какими цветами в лес отправилась добрая девочка среди зимы? *(Подснежники. «Двенадцать месяцев», С.Я. Маршак)*
2. О каком цветке не мог забыть юный странник, побывавший на многих планетах? *(Роза. «Маленький принц», А. де Сент-Экзюпери)*
3. Какое имя было дано самой легкой в мире лодке? *(«Одуванчик». «Самая легкая лодка в мире», Ю.И. Коваль)*
4. Какие цветы усыпили героев известной сказки, которые шли по дороге из желтого кирпича? *(Маки. «Волшебник Изумрудного города», А.М. Волков)*
5. В чашечке какого цветка «на зеленом стульчике сидела крошечная девочка»? *(Тюльпан. «Дюймовочка», Х.К. Андерсен)*
6. Ради какого цветка Данила-мастер ушел в горы? *(Каменного. «Каменный цветок», П. Бажов)*
7. Лепесток какого цветка помог больному мальчику стать здоровым? *(Цветик-семицветик. «Цветик-семицветик», В.П. Катаев.)*
8. В каком городе есть улица Колокольчиков, аллея Ромашек, бульвар Васильков? *(В Цветочном городе. «Приключения Незнайки и его друзей», Н.Н. Носов.)*

**Фея:** Все молодцы! Очень приятно, что среди нас есть любители и ценители чудесного дара природы - цветов. Это дает надежду на то, что в скором времени тревожный список Красной книги станет сокращаться. Мы не дадим исчезнуть навсегда нашим зеленым друзьям!

## **"Весёлое путешествие с пиратами"**

### **Игровая программа**

Начало (Входят "пираты", которые рассматривают карту.)

Затем разговаривают о сокровищах и о том, что они отправляются их искать.

"Пираты" увидели детей и понимают, что это свидетели.

1-й: Теперь их бросить в море на корм акулам, или брать с собой. Тысяча чертей!

Каким штормом вас сюда занесло, и что вы тут вообще делаете!?

2-й: Спокойно, спокойно, господа! Что скрывать, мы приехали сюда с одной целью - найти сокровище, я думаю, нет смысла проливать кровь придем к мирному соглашению.

1-й: Черт возьми, я согласен! Я предлагаю вместе искать сокровища! Я думаю, что мы вместе быстрее найдем клад. Тысяча чертей! Лопни моя селезенка! Вилы в печень! Зуб на мясо! Вы согласны!

### **Разминка**

Будем веселиться по-пиратски на полную мощность!

Ну тогда сегодня в честь дня рождения

Мы начинаем большое морское приключение!

Чтобы все сегодня были рады,

Мы отправимся вместе на поиски клада!

Но чтоб отправиться в дорогу и скорее клад найти

Вам сейчас необходимо вам проверочку нашу пройти!

1. Измеряем рост (тапочкой, шоколадкой, ложкой и т.д.)
2. Вес (прыгать на воздушном шарике - у кого дольше не лопнет)
3. Количество зубов (по самой широкой улыбке)

2-й: Мы проверку продолжаем. Сейчас мы все про вас узнаем Проверим вас мы на прыгучесть, Потом летучесть и плавучесть, Ну и конечно на

ползучесть! Кто легко с испытанием справляется, тот сразу же в команду зачисляется! Это что за шум и гам? Команде нужен капитан!

Пиратский клич

Давайте выучим пиратский клич

Ио-хо-хо и бутылка... Колы!

Этот клич мы будем произносить каждый раз по завершению любого этапа соревнования.

## Игры

Нужна нам ловкость и сноровка

Поэтому всех ждет смешная тренировка,

1. В круг большой скорей вставайте

И за нами повторяйте!

2. Но остался один нерешенный вопрос:

Кто скажет мне, что должен уметь каждый матрос? (ответы детей)

Каждый матрос должен знать как морской узел завязать!

(игра "Завяжи узелки" - каждый получает по веревке, кто больше узлов завяжет)

3. А сейчас хочу я вас спросить, рыбу вы умеете ловить? (Да!) (игра "Рыбалка")

4. А если навстречу акулы, братцы! То мы не будем их бояться! Пирату нужно метким быть, чтобы акул всех победить!

Мы самые смелые? (Да!) Мы самые меткие? (Да!) (ставятся кегли с наклеенными на них картинками акул, нужно сбить все кегли мячом)

Видим, что с прыгучестью, плавучестью в порядке все у вас, Команда кладоискателей - ну самый высший класс! Но прежде чем вам клад искать, Вам клятвы нужно за нами повторять!!!

Пиратская клятва:

Клянись, став пиратом,

Быть честным и смелым

Клянись заниматься достойным лишь делом,  
Пиратское имя с честью носить  
Здесь, перед всеми друзьями клянись  
Клянемся, клянемся, клянемся!

1-ый пират: Видим, что вы - ребята что надо,  
Все подготовились к поиску клада.  
Ребята скорее на корабль торопитесь,  
Начинаем, приключение крепче держитесь  
Итак - начинаем наше путешествие и на пути первый остров как он  
называется Остров "Поздравлялки".

Пираты! Как настроенье? А у кого сегодня день рожденья  
Значит, будем веселиться и играть? (Да!)

Настроенье еще выше поднимать? (Да!)

Ну что ж, именинник , это твой день  
И нам поздравлять тебя будет не лень!  
Огромного счастья тебе мы желаем  
И громко-прегромко кричим: ПОЗДРАВЛЯЕМ!  
Ох, не слышно что-то вас, ну-ка громче, еще раз!

ПОЗДРАВЛЕНИЕ ИМЕНИННИКА

1-й: День сегодня очень славный?  
Дети: Да! Да! Да!

1-й: Именинник у нас главный!  
Дети: Да! Да! Да!

1-й: Мы поздравим его дружно!  
Дети: Да! Да! Да!

1-й: Пожелаем все, что нужно!  
Дети: Да! Да! Да!

1-й: Чтоб ты рос пиратом смелым!  
Дети: Да! Да! Да!

1-й: Сильным, ловким и умелым!

Дети: Да! Да! Да!

1-й: Чтоб препятствий не пугался!

Дети: Да! Да! Да!

1-й: В жизни цели добивался!

Дети: Да! Да! Да!

1-й: Чтобы даже в трудный час!

Дети: Да! Да! Да!

1-й: Ты, мальчишка, помнил нас!

Дети: Да! Да! Да!

Остров "Обжирашки"-

Команда скорей на корабль садись,

Мы в путь отправляемся, крепче держись!

Вот мы приплыли на остров таинственный,

Где же ты клад наш любимый, единственный?

На берег сходим, нужно отдохнуть,

Чтобы потом продолжить трудный путь.

Перекусите, подкрепитесь

И с силами своими соберитесь!

Кричалка за столом

Ну! Что стоите?!!!

Еда, салаты?!!!

Так не гуляют друзья-пираты: чуть-чуть погрома, подрались вместе.

Пираты: Йо-хо-хо! И бутылка пепси!

Твой день рождения всем спутал карты,

Ветер рвал паруса с азартом,

Гром гремел раскатами рока!

Пираты: Йо-хо-хо! И бутылка сока!

Сорок футов тебе под килем,

А мы сокровищ сундук подкинем!

Только сперва найти их надо

Пираты: Йо-хо-хо! И бутылка лимонада!

А в сундуке - золотые дукаты!

Клад отыскать сумеют пираты.

Мы - моряки высшего класса! Пираты: Йо-хо-хо!

И бутылка кваса!

Морские загадки:

1. Плаваю на корабле, иногда лежу на дне,

На цепи корабль держу, судно

В море сторожу, чтобы Ветер не угнал,

на Волнах лишь покачал. (ЯКОРЬ)

2. Я от Ветра надуваюсь, но ничуть не обижаюсь,

Пусть меня он надувает, яхте скорость прибавляет. (Парус)

(дети танцуют пиратский танец)

Буквы карта пол стопой

На стопе стоит посуда,

Чашки, блюдечки и блюда.

Ты тарелки поднимай,

Что найдешь - скорей читай.

Остров "Веселушки"-

Если голод утолили,

если дружно ели-пили,

Если силы нет жевать - на корабль торопитесь

Продолжим приключение опять!

Ну-ка все похлопаем

А теперь потопаем! Ручки Вверх, качаем!

Веселье продолжаем!

Вправо, Влево повернулись!

Всем пиратам улыбнулись!  
Дружно крикнули «Ура!»  
В поход отчаливать пора!  
На остров прибыли мы снова  
Для еще поисков карты вы готовы?  
Кричалка Пиратская  
Лежит наш клад на дне морском, засыпан золотым песком.  
Свернувшись в небольшой клубок, На камне дремлет осьминог.  
Однажды с золотом сундук на берег выбросил прибой.  
И рыбаки с тех пор твердят, что на острове запрятан... клад.  
А много-много лет назад тот клад охранял седой пират.  
Я рада видеть здесь друзей! Хей!  
Дети: Хей-хей!  
Ведь вместе будет веселей, Хей!  
Дети: Хей-хей!  
Ты руки подними скорей! Хей!  
Дети: Хей-хей!  
Со мной в ладоши громко бей! Хей!  
Дети: Хей-хей!  
Чтоб карту нам найти нужно испытания вам пройти

#### Игра «Самый сквернословный пират»

Так, а ругаться как пираты вы умеете? Кто знает пиратские ругательства?  
Молодцы, но мало! Сейчас я вас научу, как надо ругаться!  
Пресноводный моллюск! Кошку в пятки! Пожиратель пиявок!  
Медуза тебе в печень! Якорь в глотку! Мачтой по черепу! Тысяча чертей!  
Гром и молния! Лопни моя селезенка! Вилы в печень! Зуб на мясо!  
тебе в за шкуру! Скормим твою моську акулам! Гремь тебе вечно  
якорями! всю жизнь тебе палубу драить!  
Потный пожиратель рыбьих потрохов! Порву на щупальца осьминога!  
Портовая крыса!

Поняли как надо? А сами придумать сможете? Ну да ладно!

Приветствия разных стран

Мы пираты всех морей и океанов видали разные страны

А в разных странах приветствуют друг друга по разному.

1. Нам России не до скуки Мы пожмем друг другу руки
2. Если в Грузии встретил ты друга Похлопай по плечу друг друга
3. Ты в Америке с друзьями Поздоровайся локтями
4. В Африке если друзья не дерутся Спинами друг о друга трутся
5. В Греции не стоит стесняться С соседом нужно обниматься
6. А придумать вам слабо

Расскажу я вам рассказ В полтора десятка фраз. Лишь скажу я слово "три",

Приз немедленно бери!

Однажды щуку мы поймали,

Рассмотрели что внутри.

Рыбешек мелких увидали,

И не одну, а целых... пять.

Мечтает парень закаленный

Стать пиратом знаменитым,

Смотри, на корабле ты не хитри,

А жди команду: "Раз, два... марш"

Когда команды запомнить хочешь,

Их не зубри до поздней ночи,

А про себя их повтори,

Разок, другой, а лучше... семь.

Однажды шхуну для пиратов

Мне три часа пришлось прождать.

Ну что ж, друзья, вы приз забрали. Я ставлю вам оценку "пять".

Какой-то сосуд прибило к судну поднять его!

Есть, поднять его! Посмотрите он закрытый, значит, что-то есть внутри!

Ничего так не понять нам хоть до вечера трясина. Попробуем открыть, уж очень сильно пробкой он закрыт. Вы немного подождите, я знаю, как сосуд надо открыть!

Здесь слово зашифровано, а клад в слове том сокрыт, Кроссворд вы разгадать должны и карту получить

### **Остров "Вытворяшки"**

Нам дальше двигаться уже пора.

Ждут нас приключения друзья

Чтобы к заветной цели нам добиться

Вам сейчас необходимо на корабль торопиться

Но для начала надо постараться на команды разобраться. К расчету на "бутылка"- и "пробка"- мы приступаем.

#### **1. Сейчас к бассейну надо бежать**

И сачком медузу надо поймать.

(надувной бассейн, в нем шарики 5, разрисованы как медузы)

Вы здорово играете,

В награду медузу получаете!

Со дна морского губки доставайте,

И своим капитанам

Их доставляйте.

(Накрытый синей тканью бассейн. Дети на ощупь ищут губку для мытья посуды. Носят их капитану)

А капитаны команд будут из них строить высокую башню

#### **2. Чем вы на дне рожденья питаетесь?**

Чем вы дне рожденья угощаетесь?

Я предлагаю с сушками играть,

Вам надо сушку ртом поймать.

(ловят сушки, к палке на длинной ленте привязаны сушки, игрок держит за спиной палку - удочку и ловит ртом сушку)

3. А морские пираты рыбу едят не всегда,

С большим удовольствием пираты любят окорочка.

А вы их любите? Давайте я вас пиратский танец научу танцевать

Он так и называется "Окорочка"

(под «На шагающих утят только на немецком языке, и там где должны были быть хлопки е ладоши поднять высоко одну ногу и потрясти ей.

Мы наши день рожденные состязанья завершаем, К награжденью отличившихся приступаем!

За проявленные ловкость и знания Медаль «1 место" вручаю я

За то, что от лидера не отставали,

За то, что во всем ему помогали

Попрошу команду победителя выйти вперед,

Вас награда то же ждет.

2 место: Вы сегодня немного отстали,

Но вы по правилам честно играли.

А поэтому и вы получаете от меня призы.

### **Остров Сладкоежки**

Но все же, чтобы с голоду в дороге не свалиться,

Пиратам снова предлагается немного подкрепиться!

И последний вопрос для вас, друзья,

Без чего на дне рожденья ни как нельзя.

Да, это каждый знает,

Без каравайя дня рожденья не бывает.

Мама пусть свечи на торте зажигает,

А мы в каравай поиграем

Вы за стол скорей садитесь, Вкусным тортом угоститесь.

Тортик вам, на угощенье,

И для радости общенья.  
Ты заветное желанье  
Загадай скорей дружок.  
И задуй одним дыханьем  
Свечек яркий огонек.  
Коль желанье загадал  
Пусть исполнится оно  
День рожденье - это чудо.  
Не забудь ты про него.  
(Капитан глядит в подзорную трубу)  
Ура! Я вижу, вижу клад!  
И нет уж никаких преград!  
Бегу скорей за кладом я,  
Вы ждите здесь меня, друзья!  
(пират убегает, приносит коробку)  
Будем открывать? (Да!)  
Всем подарки раздавать? (Да!)  
Давай-ка, побыстрее вскроем этот сундук.  
Стойте! Дело тут простое,  
Вам не надо мучиться,  
Сундучок Вам я открою,  
У меня получится (ОТКРЫВАЕТ СУНДУК)  
Ой, спасибо от ребят  
За твои подарки!  
Получить их каждый рад  
В этот праздник яркий!  
Праздник этот для ребят  
Лучше всех на свете,  
С ним поздравить вас я рад  
С Днем рождения

Всех мы деток поздравляем,

Не болеть мы им желаем.

Быть веселыми, везде успевать,

Никого не волновать.

Вот теперь пора расстаться, нам на море надо возвращаться, нас  
приключения ждут уже, друзья! Всем счастливо и пока!

## ДЕНЬ ЮМОРА.

### ***1. Психологический настрой.***

**В:** Всем, всем, всем! Приветствуем вас! В добрый час! Добро пожаловать

Все тут готово для потех! Танцуйте, пойте, веселитесь. И пусть царит повсюду смех!

Что за праздник без народа?

Что за праздник без гостей?

Заходи любой, попробуй

Рассмеши своих друзей!

Мисс Смешинка к нам пришла

Нам веселье принесла!

Улыбнитесь: Саша и Марат, Нины и Наташи.

Из любого уголка пусть доносится: ха-ха!

Смех и юмор, веселены- заменяют витамины!

*Я бы хотела поиграть с ребятами! (проводится игра «зеркало» дети встают по парам, один показывает движение, а другой ребенок должен повторить за ним. Игру показывают ведущий и Смешинка)*

### ***2. Конкурс «Актёрское мастерство»***

А) Задание для вас будет очень сложным – прочитайте стихотворение А. Барто “Наша Таня громко плачет...” или “Зайку бросила хозяйка...”, но не так, как вы обычно читаете, а словно:

- вы обижены;
- вы маленький ребёнок;
- вы крутой человек
- вы строгий начальник.

*Ведущий выдает капитанам листочки с заданием.*

**Б) Каждому участнику нужно показать звуками, мимикой, жестами:**

скрип дверей; кипящий чайник; заводящийся транспорт; листание книги; как жарится котлета; как лыжник идет по снегу; как бьется стекло, вентилятор;

В) Изобразить походку человека:

хорошо пообедавшего;  
у которого, жмут ботинки;  
артиста балета;  
туриста, несущего тяжелый рюкзак.

**3. Конкурс пародий на популярных артистов эстрады**

Отмечаем праздник смеха  
Ну, потеха, вот потеха!  
Словно лагерь, спору нет,  
Съел смешинку на обед!...

**4. Игра «Повтори фразу»**

Вед: У меня есть фраза, которую вы ни за что не повторите. Не верите? А вот сейчас увидите.

Вед: Вы должны повторять за мной то, что я скажу. Две фразы вы скажете, а вот третью ни за что не повторите. Ну, что начинаем?

Итак, повторяйте за мной три волшебные фразы.

«У нас очень весело» ребенок повторяет.

«Мальчики смеются, а девочки нет». Ребенок повторяет. «Вот и ошибся!»

Ребенок в недоумении.

Вед:

Что же ты не повторяешь моей третьей фразы? Моя последняя фраза была:

«Вот и ошибся!» Почему ты ее не повторил?

Вед:

(Обращается ко второму ребенку). Может быть ты не ошибешься? Повторяй за мной.

«Сегодня хорошая погода» ребенок повторяет.

«Кругом так красиво» ребенок повторяет.

«Громче повторяй!» ребенок громко кричит: «Кругом так красиво!»

Вед:

Чудак, моя третья фраза была: «Громче повторяй! Надо было это сказать. Что мне с вами делать? Я даже готова дать приз тому, кто повторит за мной три волшебные фразы. (Достает приз – игрушку).

Вызывают третьего ребенка.

Вед: Повторяй за мной.

«Повторить фразу нелегко» Ребенок повторяет.

«А я все-таки повторил» Ребенок повторяет.

«Вот теперь получай приз» Ребенок пытается взять приз.

Вед: Постой, постой. Моя третья фраза была «Вот теперь получай приз» Тебе надо было повторить ее. Придется остаться без приза.

Вед: Не, не огорчайся, ты можешь получить приз, если скажешь три раза, даже не улыбнувшись

«До чего же я красив/а/, до чего же я хорош /а/».

## **5. Конкурс «Весёлый оркестр» с забавной песенкой**

Ученик Петров Кирилл  
Всех сегодня уморил:  
Стал животным подражать –  
Кукарекать и визжать.  
Вот пришел учитель в класс:  
-Кто к доске пойдет сейчас?  
А Кирилл Петров:  
- Ку-ку! Гав-гав! Ку-ка-ре-ку!  
-Кто кричал там? Не пойму!  
А Кирилл на это:  
- Му-у!  
-Это ты, Кирилл Петров?  
Ты сегодня нездоров?  
Может, нужен врач тебе?  
А Кирилл на это:  
-Бе-е!  
-Подавай-ка свой дневник!  
А Кирилл:  
- Чирик-чирик! Мяу-мяу! Ква-ква-ква!  
- Все! - сказал учитель. - Два!  
-Ой, за что? - вскричал Кирилл.  
Снова он заговорил.

### Задание:

\_мелодию песни «Кошаканым» - прогавкать;  
мелодию песни «В лесу родилась ёлочка» - промяукать;  
мелодию песни «Пусть бегут неуклюже» промычать;  
мелодию песни «Солнечный круг» проквакать.

## **6. Конкурс «Веревочка».**

Каждой команде дается веревка. По сигналу каждая команда как можно быстрее должна протянуть ее через свою одежду (рукава).

Окончился праздник, настал расставания час,  
Шутили, играли и нас согревали  
Улыбки и блеск ваших глаз!

Запомните этот веселый день смеха  
И мы не забудем про вас!

## **ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ**

### **«МЯЧ СОСЕДУ»**

Играют на площадке или в зале.

Для игры требуется 2 волейбольных мяча. Участники становятся в круг, мячи находятся на противоположных сторонах круга. По сигналу руководителя игроки начинают передавать мяч в одном направлении как можно быстрее, чтобы один мяч догнал другой. Участник, у которого одновременно окажутся оба мяча, проигрывает. Затем мячи передаются на противоположные стороны, и игра продолжается. После игры отмечаются участники, которые хорошо передавали мяч. Игрок, уронивший мяч, должен его взять, встать на свое место и продолжить игру. Во время передачи мяча нельзя пропускать игроков.

### **«СТОЙ!»**

Игра может проводиться на площадке или в зале. Для ее проведения требуется волейбольный или резиновый мяч. Играющие становятся в круг и рассчитываются по порядку номеров. Водящий с мячом в руках стоит в центре круга. Он подбрасывает мяч высоко вверх и называет любой номер. Вызванный игрок старается поймать мяч, а остальные разбегаются в стороны. Если игрок ловит мяч, не дав ему упасть, он называет другой номер и подбрасывает мяч снова вверх. Игрок, поймавший мяч с отскоком от земли (или пола), кричит «Стой!». Все останавливаются, а водящий пытается попасть мячом в ближайшего игрока, который старается увернуться от мяча, не сходя с места. Если водящий промахнется, то

вновь бежит за мячом, а взяв в руки, снова кричит «Стой!» и старается осалить мячом ближайшего игрока. Осаленный игрок становится водящим, а игроки снова становятся в круг, и игра продолжается. После команды «Стой!» все игроки останавливаются, а пока водящий не поймал мяч, игрокам разрешается передвигаться по площадке в любом направлении.

### **«ПЕРЕДАЛ - САДИСЬ!»**

Игра проводится в зале или на площадке. Для ее проведения требуется 2-3 волейбольных мяча. Играющие делятся на 2-3 равные команды, которые строятся за линией в колонку по одному. Впереди каждой команды в 6-8 метрах становится капитан с мячом в руках.

По сигналу капитан передает мяч первому игроку своей команды. Тот, поймав мяч, возвращает его капитану и приседает. Капитан бросает мяч второму игроку и т.д. Получив мяч от последнего игрока, капитан поднимает его вверх, а вся команда быстро встает. Выигрывает команда, которая первой выполнит задание и ее капитан поднимет мяч вверх. Игрок, уронивший мяч, должен его взять, вернуться на свое место и продолжать передачи. Также игроки не должны пропускать свою очередь.

### **«ОХОТНИКИ И УТКИ»**

Играющие делятся на две команды: одна – «охотники», другая – «утки». Чертится большой круг, за которым становятся «охотники», а «утки» внутри. По сигналу «охотники» стараются попасть волейбольным мячом в «уток», которые, бегая внутри круга, уворачиваются от мяча. Игрок, осаленный мячом, выбывает из игры. Когда все «утки» будут

выбиты, команды меняются местами, и игра продолжается. Игру можно проводить на время. Отмечается, какая команда выбила больше «уток» за одинаковое время. «Утка», которой коснулся мяч, считается осаленной.

### **«ЗАЩИТА УКРЕПЛЕНИЯ»**

Игра проводится в зале или на площадке. Для ее проведения требуется волейбольный мяч и 3 гимнастические палки, связанные сверху в виде треножника. Играющие становятся по кругу на расстоянии вытянутых рук. Перед их носками на полу (земле) чертится круг, в центр которого ставится укрепление (треножник). Для защиты укрепления выбирается водящий, который становится в центре круга. Волейбольный мяч находится у игроков, стоящих по кругу. По сигналу играющие начинают передавать друг другу мяч, чтобы выбрать удобный момент для попадания в треножник. Водящий старается закрыть его, отбивая мяч руками и ногами. Игрок, который попал в укрепление мячом, меняется местом с водящим. Игра продолжается 5-7 минут. Отмечаются лучшие водящие, защищавшие укрепление дольше всех. Во время игры нельзя заходить за черту круга. Водящий не имеет права держать укрепление руками. Если защитник сам уронил укрепление, то на его место встает игрок, у которого в этот момент окажется мяч.

### **«МЯЧ СРЕДНЕМУ»**

Участники делятся на 2-3 команды, которые образуют круги. В центре каждого круга находится капитан команды с мячом в руках. По сигналу капитан бросает мяч первому игроку своей команды. Тот ловит мяч и бросает его второму игроку и т.д. Получив мяч от последнего игрока

команды, капитан поднимает руки с мячом вверх. Затем выбирают другого капитана, и игра продолжается. Передача мяча может выполняться определенным способом (двумя руками из-за головы, от груди, с отскоком от пола, одной рукой) или произвольно. Во время игры нельзя наступать на линию круга, за которой стоят участники. Игрок, уронивший мяч, должен взять его, встать за линию круга и продолжить игру. Выигрывает команда, которая первой правильно выполнит броски мяча.

### **ЭСТАФЕТА С ПЕРЕНОСКОЙ МЯЧЕЙ**

Участники, разделившись на 2-4 команды, становятся в колонну по одному за линией старта. Перед каждой командой лежит обруч, а в нем 3 волейбольных мяча. В 10-15 метрах перед командой лежит второй обруч.

По сигналу первый участник команды берет все мячи в руки и переносит их в свободный обруч, бегом возвращается назад и передает эстафету за линией старта, касаясь ладонью плеча второго участника. Второй бежит к своему обручу, берет мячи и переносит их в обруч, лежащий перед его командой. Следующий участник относит мячи снова и т.д. Игра продолжается до тех пор, пока первый участник снова не станет первым. Если во время игры упал мяч, участник должен сам его поднять и продолжать бег с того места, где упал мяч. Выигрывает команда, первой закончившая эстафету.

Можно проводить эстафету и с одним обручем. Тогда участники с мячами в руках оббегают стойку в 10-15 метрах и возвращают мячи в тот же обруч.

### **ПЕРЕДАЧА МЯЧЕЙ В КОЛОННАХ НАД ГОЛОВОЙ**

Играющие делятся на 2-4 команды, которые выстраиваются в колонну по одному на расстоянии вытянутых вперед рук. По сигналу капитана команд, стоящие впереди, передают мяч над головой стоящим сзади них, те передают дальше, пока мяч не получил последний игрок команды. Получив мяч, он бежит вперед своей команды, становится первым и передает мяч над головой и т.д. Игра продолжается до тех пор, пока капитан снова не станет первым и не поднимет руки с мячом вверх. Выигрывает команда, которая первой закончит игру. Во время игры нельзя бросать мяч назад, его надо передавать в руки стоящему сзади игроку. Если участник уронит мяч, он должен сам взять его, встать на свое место и продолжить игру. При другом варианте этой игры мяч передается под широко расставленными ногами из рук в руки, или же его можно сразу прокатывать до конца колонны под ногами.

### **ПЕРЕДАЧА МЯЧЕЙ В КОЛОННАХ «ЗМЕЙКОЙ»**

Играющие, разделившись на 2-4 команды, становятся в колонну по одному на расстоянии вытянутых рук, широко расставив ноги. По сигналу капитаны команд передают мяч над головой, второй передает мяч под ногами, третий – над головой и т.д. Последний, получив мяч, бежит вперед своей команды и начинает передачу над головой. Игра продолжается до тех пор, пока капитан снова не станет первым и не поднимет мяч вверх. Мяч должен передаваться только «змейкой». Нельзя передавать мяч подряд несколько раз над головой или под ногами. За нарушение команда получает штрафное очко. Если игрок уронит мяч, он должен взять его, встать на свое место и продолжить игру. Выигрывает команда, первой закончившая игру и не получившая штрафных очков. «Змейку» можно выполнять и другим способом. Первый участник поворачивается с мячом влево, второй передает мяч, повернувшись

направо и т.д. Стопы при поворотах туловища не должны сдвигаться с места.

### **«ЗАЩИЩАЙ ТОВАРИЩА»**

Играющие становятся в круг на расстоянии вытянутых рук. Перед их ногами проводится круг. В центре стоят двое водящих. Один защищает другого от попадания волейбольным мячом. Попадание мячом засчитывается в туловище, руки и ноги и если отскочит от защитника. Когда игроки попадают в водящего, то в центр становятся новые водящие, и игра продолжается. После окончания игры отмечаются лучшие защитники.

### **«ПИОНЕРБОЛ»**

Игра проводится на волейбольной площадке. Игроки каждой команды становятся в 2-3 ряда. Команды получают по 2 мяча. По сигналу игроки перебрасывают мяч на сторону соперника. Переброска продолжается до тех пор, пока на одной стороне не окажется 3 мяча одновременно. Игра останавливается, команда, у которой оказались 3 мяча, проигрывает очко. Снова дается по 2 мяча каждой команде, и игра продолжается до 15 очков. Когда одна из команд выигрывает 15 очков, то они меняются площадками и игра продолжается.

Побеждает команда, выигравшая две партии.

### **ПЕРЕДАЧИ ВО ВСТРЕЧНЫХ КОЛОННАХ**

Игроки команд делятся пополам. Одна команда остается на одной стороне волейбольной площадки, другая становится на другой, в колонну,

лицом к первой. У первых игроков в руках мяч. По сигналу они передают мяч сверху двумя руками через сетку игрокам своих команд. Участник, выполнивший передачу, бежит в конец своей колонны. Второй, поймав мяч, посылает его снова через сетку, сам бежит в конец своей колонны и т.д. Игра заканчивается, когда игрок, начинавший игру, снова станет первым. Выигрывает команда, закончившая раньше передачи.

### **ФУТБОЛ ЧЕРЕЗ СКАМЕЙКИ**

Играющие делятся на две команды и располагаются на разных сторонах площадки. Поперек площадки ставятся гимнастические скамейки. Участники играют, как в обычный футбол, ногами, туловищем или головой. Мяч касается пола только один раз, перед тем, как его получит другой игрок. Игрок, получивший мяч третьим, посылает его на другую сторону площадки. Можно сразу отбить мяч головой на сторону противника. Во время игры нельзя касаться мяча рукой, ударять по мячу четыре раза игрокам одной команды, два раза подряд ударять по мячу одному игроку. Команда, допустившая ошибку, выполняет подачу. Побеждает команда, допустившая меньше ошибок.

### **САМАЯ БЫСТРАЯ**

В игре участвуют две команды. Игроки рассчитываются по порядку и запоминают свои номера. Затем команды становятся в общий круг, к центру которого находится мяч. Руководитель называет любой номер. Игроки под этим номером оббегают круг в одном направлении и, достигнув своего места, бегут в центр, стараясь первым завладеть мячом. Взявший мяч первым получает очко для своей команды.

Побеждает команда, набравшая больше очков.

### **«НЕ УРОНИ МЯЧ»**

Играющие в каждой команде становятся парами. У первой пары две палочки. Ими игроки зажимают мяч, чтобы он не упал. По сигналу первые пары должны пробежать 15-20 метров, обогнуть стойку и вернуться в свою команду, не уронив мяч. Если мяч во время бега упадет, игроки должны его поднять, положить на палочки и продолжить бег с того места, где упал мяч. Пара, прибежавшая к финишу первой, получает очко для своей команды. Выигрывает команда, набравшая больше очков.

### **«ЖИВАЯ ЦЕЛЬ»**

Играющие делятся на две группы. Одна группа становится на одной линии. Вторая линия проводится на расстоянии 10-12 метров от первой. На ней становится вторая группа. Между играющими находится водящий, в которого участники стараются попасть мячом. Они могут перебрасывать мяч друг другу, выбирая удобный момент для броска. Водящий увертывается от мяча, подпрыгивает, приседает, бежит по всей площадке. Игрок, попавший мячом в водящего, меняется с ним местами, и игра продолжается.

### **САЛКИ МЯЧОМ**

Участники находятся на площадке, у одного игрока мяч, который он гоняет ударами ноги и старается осалить им кого-нибудь из играющих. Они бегают, увертываются от мяча. Тот игрок, которого задел мяч, становится салкой, и игра продолжается. После игры отмечаются игроки, которые ни разу не были салкой.

## **«КОЛОБОК»**

Играющие становятся в круг, разомкнувшись на вытянутые руки. Водящий находится в центре круга. Его задача – поймать «колобок» – мяч, который играющие перекачивают ударом ноги друг другу. Они могут перекачивать «колобок» в любом направлении, делать обманные движения, но при этом не должны сходить с места. Водящий может поймать «колобок» ногой, рукой, просто прикоснуться к «колобку». Когда это ему удастся, он меняется местами с тем игроком, чью неудачную передачу «колобка» не перехватил.

Отмечаются водящие, быстро задержавшие «колобок», и игроки, ни разу не становившиеся водящими.

## **БЕГ С МЯЧОМ**

Играющие становятся в две колонны. В 15-20 м ставится стойка для поворота. У первых участников в руках теннисная ракетка и маленький мяч. По сигналу игроки начинают бег, держа перед собой ракетку с мячом. Если мяч упадет, участник должен его поднять и продолжить бег с того места, где упал мяч. Обогнув стойку, играющие возвращаются назад и передают ракетку с мячом очередному участнику. Выигрывает команда, первой закончившая бег с мячом.

## **«ЦВЕТНЫЕ МЯЧИ»**

Играют две команды. У команды «синих» мяч синего цвета, у команды «зеленых» - зеленого цвета. По одному участнику от каждой команды выходят на линию старта и меняются мячами. По сигналу они одновременно бросают мяч соперника как можно дальше, а сами бегут за своим мячом и стараются быстрее возвратиться на свое место. Кто это сделает раньше, получает очко для своей команды. Выигрывает команда, получившая больше очков.

### **ЭСТАФЕТА С ВЕДЕНИЕМ МЯЧА**

Участники становятся в две колонны за линию старта. У капитанов в руках баскетбольный мяч. В 15-20 метрах стоят флажки для поворота. По сигналу капитаны начинают ведение мяча правой рукой, обогнув флажок, они выполняют ведение левой рукой. Вернувшись к линии старта, они передают мяч вторым участникам и т.д. Мяч нельзя вести двумя руками, задерживать его, катить. Если такое случится, то судья возвращает игрока на то место, где это произошло, и ведение продолжается с того места. Побеждает команда, капитан которой первым окажется снова на линии старта и поднимет мяч вверх.

### **ЭСТАФЕТА С МЯЧОМ**

Играющие становятся в две колонны параллельно друг другу на расстоянии 3 м. В 8-10 м ставятся стойки. По сигналу капитаны начинают ведение мяча. Обогнув стойку, они берут мяч в руки и выполняют передачу второму игроку своей команды. Тот, поймав мяч, повторяет действия капитана, а капитан после передачи возвращается в свою команду и становится в ее конце. Игра заканчивается, когда капитан снова станет первым и поднимет руки с мячом над головой. Во время игры

передача выполняется только после того, когда игрок с мячом обогнет стойку. Если при ведении мяч упадет, его надо поймать и продолжить ведение с того места, где он упал. Выигрывает команда, первой закончившая эстафету.

### **«ЧАСОВЫЕ И РАЗВЕДЧИКИ»**

Участники делятся на 2 команды – «часовых» и «разведчиков» - и становятся на расстоянии 10-15 м одна от другой. Перед командами проводятся линии. В центре рисуется кружок, в котором находится мяч. По сигналу к мячу выходят два игрока – «разведчик» и «часовой». «Разведчик» выполняет различные движения, которые «часовой» должен повторять. Улучив момент, «разведчик» должен взять мяч и унести в свой лагерь. «Часовой», выполняя все движения за «разведчиком», внимательно следит за мячом. Как только «разведчик» схватит мяч, «часовой» старается поймать его и взять в плен. Если он поймает «разведчика», то уводит в плен в свой лагерь. Если он до линии другой команды не успеет догнать «разведчика», то сам попадает в плен. Игра продолжается до тех пор, пока все участники не примут в ней участие. Подсчитывается количество пленных. Затем команды меняются ролями, и снова подсчитываются пленные. Выигрывает команда, имеющая больше пленных.

### **«ПРЫЖОК ЗА ПРЫЖКОМ»**

Играющие делятся на две команды, каждая выстраивается в колонну по два, параллельно друг друга на расстоянии 2-3 м. Каждая пара играющих держит за концы короткие скакалки на высоте 50-60 см от пола. По

сигналу руководителя игроки первой пары кладут скакалку на пол и бегут один справа, другой слева в конец своей команды. Затем, перепрыгивая скакалки всех пар всех пар друг за другом или одновременно, возвращаются на свои места и берут скакалку в руки, поднимают ее на высоту 50-60 см. Когда они поднимут скакалку, прыгают через первую, оббегают колонну до конца и, прыгая через скакалки, возвращаются на свои места и т.д. Выигрывает команда, первая закончившая прыжки.

### **«РАЗОРВАННЫЕ ЦЕПИ»**

Команды стоят в шеренги лицом друг к другу на расстоянии 1—20 м. Игроки держатся за руки. Одна из команд посылает игрока своей команды разорвать цепь команды-соперницы. Игрок с разбега пытается разъединить руки – «разорвать цепь» игроков другой команды. Если ему это удастся, то он уводит с собой игрока, стоящего справа от него. Если цепь не разорвалась, то игрок сам остается в этой команде. После этого другая команда посылает своего игрока разорвать цепь противника. Выигрывает команда, у которой окажется больше игроков.

### **ЭСТАФЕТА В ПАРАХ**

Участники делятся на две команды. Игроки каждой команды образуют пары, встав спиной и захватив друг друга локтями. По сигналу пары бегут к поворотной стойке, находящейся в 8-10м. Обогнув ее, возвращаются назад. После того, как первая пара пересечет линию старта, бег начинается вторая пара и т.д.

Побеждает команда, первой закончившая эстафету.

### **«БОЙ ПЕТУХОВ»**

Играющие делятся на две команды и становятся в 2 шеренги одна против другой. Между ними чертится круг диаметром 2м. Капитаны посылают в круг по одному «петуху». «Петухи» становятся в круг на одной ноге, другую подгибают, руки держат за спиной. По сигналу «петухи» стараются вытолкнуть соперника плечом из круга или заставить его встать на обе ноги. Кому это удастся – получает очко для своей команды. Когда все «петухи» примут участие в игре, подсчитываются очки. Выигрывает команда, получившая больше очков.

### **«ПЕРЕТЯГИВАНИЕ В ПАРАХ»**

Играющие делятся на две команды и строятся около средней линии (одна команда лицом к другой). За каждой командой в двух метрах проводится еще одна линия. Играющие крепко берутся за правые руки, левая на поясе или за спиной. По сигналу участники стараются перетянуть игроков другой команды за линию, находящуюся за спиной. Игра продолжается до тех пор, пока все игроки не будут перетянуты в ту или иную сторону.

Выигрывает команда, которая сумела перетянуть больше игроков.

### **«ВЫТАЛКИВАНИЕ ИЗ КРУГА»**

Играющие делятся на две команды. Между ними чертится круг диаметром 3 метра. Капитан одной команды посылает первого игрока в

круг. Капитан второй, оценив силы противника, посылает своего игрока в круг. По сигналу игроки определенным способом (упором плечами, захватом, борьбой) стараются вытолкнуть соперника из круга. Тот, кто это сделает, получает очко для своей команды. Потом первым посылает в круг игрока своей команды второй капитан, и так, пока все игроки не примут участие в игре. Побеждает команда, набравшая больше очков.

### **«ТЯНИ В КРУГ» (для мальчиков)**

На полу чертятся два круга (один в другом) диаметром 1 и 2 м. Играющие становятся за большим кругом и берутся за руки. По сигналу участники двигаются по кругу вправо или влево, не разъединяя руки. После следующего сигнала они останавливаются и стараются втянуть в круг своих соседей. Можно наступить в малый круг или перешагнуть через него, но так, чтобы не разъединить руки. Тот, кто наступит даже одной ногой в большой круг, выбывает из игры. После этого играющие снова берутся за руки и продолжают игру. Если во время игры участники разъединяют руки, то они оба выбывают. Когда игроки не могут окружать большой круг, они становятся вокруг малого и стараются втянуть в него. Выигрывают участники, не втянутые в круг.

### **«СЛОН» (для мальчиков)**

Играют две команды по 6-8 участников. Одна из команд – «слон». Для этого направляющий упирается в выставленную вперед ногу и наклоняет голову, второй игрок, стоящий сзади, крепко обхватывает первого правой рукой за туловище, а левой упирается в свое левое колено. То же делают

остальные игроки команды, образуя крепко стоящий снаряд для прыжков. Участники другой команды по одному прыгают на «слона» и сидят на нем, крепко держась. Когда прыгнет последний игрок, «слон» начинает продвигаться вперед к линии, которая находится в 6-8 метрах от первого. Игрок, который не удержался на «слоне», получает штрафное очко. После этого команды меняются местами. Побеждает команда, имеющая меньше штрафных очков.

### **«ЧЕХАРДА ПОТОКОМ» (для мальчиков)**

Играющие делятся на две команды, которые становятся в колонну по одному за линией старта. Напротив каждой команды в 10-15 м ставится поворотная стойка. В 2-х метрах от стартовой линии становится первый участник команды в положение согнувшись с опорой руками о колено и наклонив голову. По сигналу следующий игрок выполняет прыжок через первого и через 2 м принимает то же положение, что и первый. Следующий выполняет прыжки через 2-х игроков и принимает такое же положение, как двое первых и т.д. Игра продолжается до тех пор, пока все игроки, обогнув стойку, не вернутся за линию старта. Выигрывает команда, все игроки которой первыми пересекут стартовую линию и станут в колонну, приняв исходное положение.

### **ЭСТАФЕТА «ГУСЕНИЦА»**

Участники делятся на 2-3 команды, которые строятся в колонну по одному. В 10-15 м ставится стойка. Игроки кладут левую руку на левое плечо впереди стоящего, а правой рукой держат его за голеностопный сустав согнутой в колене ноги. По сигналу участники прыжками на левой ноге продвигаются вперед, сохраняя равновесие. Побеждает команда,

последний участник которой быстрее пересечет линию старта, сохранив при этом положение «гусеницы».

### **«В ОБЕ СТОРОНЫ»**

Игроки строятся в шеренгу и рассчитываются на первые и вторые номера. Первые номера поворачиваются кругом, и все играющие берут друг друга под руки. Получилось две шеренги, смотрящие в противоположные стороны. В 5-6 метрах от шеренги проводятся две черты с одной и другой стороны. По сигналу обе команды устремляются вперед, каждая старается перетащить всю шеренгу к своей боковой черте. Выигрывает команда, которая перетаскила хотя бы одного игрока из другой команды за свою боковую линию.

### **«КТО ПОДХОДИЛ?»**

Игра проводится в зале или на площадке. Ребята становятся в круг, в центре которого находится водящий с завязанными глазами. По сигналу руководителя один из играющих подходит к водящему и измененным голосом произносит его имя. После этого он возвращается на свое место, причем может обойти вокруг водящего или пройти зигзагами, чтобы труднее было определить место, откуда он подходил. После слов руководителя «можно» водящий открывает глаза и старается отгадать, кто к нему подходил. Если он угадал, то игроки меняются местами, если нет, то он снова водит, но не более 3-х раз, после чего выбирается новый водящий. Во время игры водящий не снимает повязку и не открывает глаза до тех пор, пока руководитель не скажет «можно». После игры

отмечаются водящие, быстро узнававшие подходивших к ним игроков, а также отмечаются игроки, хорошо изменявшие свой голос.

### **«ВЕРЕВОЧКА ПОД НОГАМИ»**

Команды стоят в колонну по одному. Стоящие впереди держат по скакалке. Против каждой команды ставится стойка на расстоянии 10-15 м. Стоящий впереди игрок после сигнала обегает стойку и возвращается к своей команде. Один конец скакалки он подает игроку, стоящему первым в колонне, а второй держит сам. Затем они бегут вдоль своей команды и проводят скакалкой под ногами игроков, которые перепрыгивают через нее. Первый игрок остается в конце команды, а второй обегает стойку, возвращается к колонне, передает один конец скакалки следующему игроку, и снова вдвоем пробегают вдоль команды и т.д. Участник, который начинал игру, получив скакалку, поднимает руки вверх. Если игрок зацепит скакалку ногами, то получит штрафное очко. Выигрывает команда, которая раньше закончила игру и не имеет штрафных очков.

### **«УДОЧКА»**

Игра проводится в зале или на площадке. Для ее проведения необходима веревочка длиной 3-4 м с мешочком, наполненным песком. Играющие становятся в круг, в центре стоит водящий с веревочкой в руках. Водящий начинает вращать веревочку так, чтобы мешочек скользил по полу под ногами подпрыгивающих игроков. Задевший мешочек становится в круг и вращает веревочку, а бывший водящий идет на его место. Выигрывает тот, кто ни разу не задел веревочку. При вращении веревочки нельзя отходить со своего места.

### **«ГОНКА ОБРУЧЕЙ»**

Игра проводится в зале или на площадке. Для ее проведения требуется 10 обручей на одну команду. Играющие делятся на 2-3 равные команды и строятся в шеренги. На правом фланге находится капитан, на котором надето 10 обручей. По сигналу капитан снимает с себя один обруч и передает его рядом стоящему игроку. Тот продевает его через себя сверху вниз и передает дальше. Капитан снимает с себя второй обруч и снова передает его соседу. Последний игрок надевает все обручи на себя. Команда, которая первой выполнит задание, получает очко. Игра проводится три раза. Побеждает команда, получившая больше очков. Во время игры нельзя передавать обруч, предварительно не продев его через себя, а также нельзя передавать два обруча одновременно.

### **«ТОННЕЛЬ ИЗ ОБРУЧЕЙ»**

Каждая команда делится на две группы. Одна группа стоит за линией старта, а вторая стоит в шеренгу боком к игрокам первой группы, образуя «тоннель» из обручей. Расстояние между обручами 1 м. По сигналу первый участник пробегает сквозь «тоннель», обегает шеренгу с обручами, возвращается к линии старта и касанием ладонью плеча второго участника передает эстафету и т.д.

После первой попытки участники меняются местами. Те, кто держал обручи, становятся в колонну за линию старта, а кто бегал - держит обручи. Выигрывает команда, которая дважды будет первой.

Вариант этой игры – вторая группа стоит в шеренгу боком к линии старта, держит обручи между собой, и игроки пробегают сквозь обручи «змейкой».

### **«ВРАЩЕНИЕ ОБРУЧЕЙ»**

Перед играющими кладут 5-6 обручей. У каждого обруча встает игрок. По сигналу участники берут обручи и начинают вращать на поясе. Побеждает тот, кто дольше всех будет вращать обруч.

### **ЭСТАФЕТА С ОБРУЧАМИ**

Играющие делятся на 2-3 команды и становятся в колонны за линией старта. У первых игроков в руках обруч. В 15-20 м ставится стойка. По сигналу первые участники бегут вперед, прыгая через обруч (как через скакалку). Обогнув стойку, они возвращаются обратно, прыгая через обруч, передают обруч следующему участнику, а сами становятся в конец колонны. Побеждает команда, первой закончившая прыжки через обруч.

### **БЕГ В ОБРУЧАХ**

Играющие делятся на 2-3 команды, которые становятся в колонны. Перед каждой командой в 12-15 м стоит поворотная стойка. У капитанов в руках обруч. По сигналу капитаны оббегают стойки, возвращаются к своим командам и к ним в обруч становится второй игрок. Они бегут вдвоем вокруг стойки, затем возвращаются обратно. Капитан выходит из обруча и становится в конце колонны, а ко второму игроку становится в обруч третий, и они снова оббегают стойку. Третий берет четвертого и т.д. Игра заканчивается, когда капитан снова окажется первым. Выигрывает команда, первой закончившая бег в обручах.

## **ЭСТАФЕТА С ОБРУЧАМИ И СТОЙКОЙ**

Игроки, разделившись на 2-4 команды, становятся за линию старта в колонну по одному за своим капитаном. Перед каждой командой в 10-15 метрах ставится стойка. Перед капитаном лежат два обруча. По сигналу капитан встает во второй обруч, первый берет и передвигает его вперед по направлению к стойке. Сам переходит в него, а освободившийся обруч снова передвигает перед собой. Так продолжается до тех пор, пока он не пересечет линию за стойкой. Затем берет обручи в руки и бегом возвращается к своей команде, пересекает линию и передает обручи второму участнику, а сам становится в конец своей команды. Игра продолжается до тех пор, пока капитан снова не станет первым. Передвигаться вперед можно, только перешагивая из обруча в обруч. Выигрывает команда, первой закончившая эстафету. Передвигать обручи можно и другим способом. Участник, стоя внутри обруча, поднимает его вверх, переходит во второй обруч, а поднятый кладет перед собой.

## **«ДВА СТУЛА И ВЕРЕВОЧКА»**

Два стула ставятся на расстоянии 4-5 метров спинками друг к другу. Под стульями на полу лежит веревочка, концы которой чуть-чуть выглядывают. 2 участника сидят на стульях. По сигналу они встают, бегут в левую сторону, огибают стулья, возвратившись к своему столу, садятся и стараются первыми, схватив веревочку, вытянуть ее из-под стула. Выигрывает тот, кто успеет сделать это раньше. Затем играет следующая пара.

### **«ЛЕБЕДЬ, РАК ДА ЩУКА»**

Игра придумана по басне И.А. Крылова «Лебедь, рак да щука». Для ее проведения требуется три каната, связанные между собой или закрепленные на одном кольце. На площадке чертится круг диаметром 2-3 метра, в центре которого находится узел канатов. Участвовать могут и три человека и три команды, каждая за себя. В трех сторонах площадки рисуется эмблема команды: лебедь, рак и щука. По сигналу участники берут канат в руки, по второму сигналу крепко натягивают и по третьему начинают перетягивать в свою сторону. Когда узел канатов или кольцо пересечет линию круга, игра останавливается и объявляется победитель.

### **«ПЕРЕТЯГИВАНИЕ КАНАТА»**

Играющие делятся на две команды. Посередине площадки кладется канат. Середина каната отмечается ленточкой, под серединой каната проводится поперек черта. В 2-3 метрах от нее проводится параллельно еще две черты. Играющие берутся за канат и поднимают его с пола. По сигналу играющие стараются перетянуть канат в свою сторону. Канат считается перетянутым, если его середина окажется в 2-3 метрах от средней линии на стороне одной из команд. Перетягивать канат можно только после сигнала. Игру проводят несколько раз. Выигрывает команда, которая перетянет канат на свою сторону большее число раз.

### **«ЧЕЛНОЧНЫЙ БЕГ»**

Участники делятся на 3 команды, которые становятся в колонны за линию старта. Перед каждой командой лежат 3 кубика, в 10 метрах проводится линия финиша. По сигналу первые участники берут кубики,

бегут с ним к линии финиша, кладут кубик на линию, возвращаются за вторым кубиком, кладут его рядом, возвращаются за третьим и, положив его рядом с первыми двумя, поднимают правую руку вверх. За 1-е место команда получает 3 очка, за 2-е – 2, за 3-е 1 очко. Побеждает команда, получившая больше очков. Бег с кубиками можно проводить и на результат. Тогда отмечаются игроки, сумевшие показать лучший результат.

### **«ВЫЗОВ НОМЕРОВ»**

В этой игре участвуют 2-4 команды, которые выстраиваются в колонны по одному и рассчитываются по порядку номеров, каждый запоминает свой номер. Впереди каждой колонны на расстоянии 10-15 метров ставится по стойке. Перед играющими проводится стартовая черта, на расстоянии 2 метров от нее – линия финиша. Руководитель вызывает игроков в любом порядке. Вызванные игроки выбегают вперед, оббегают стойку и возвращаются обратно. Прибежавший к финишу первым получает очко для своей команды и становится на свое место. Руководитель может вызвать некоторых участников 2 раза. Задания можно разнообразить, изменяя форму передвижения: до стойки – прыжки на двух ногах, обратно – обычный бег; до стойки – прыжки на одной ноге, обратно – обычный бег и т.д. В начале игры надо сказать, что вызванные игроки выбегают с правой стороны и, финишируя, должны придерживаться правой стороны. Выигрывает команда, набравшая больше очков.

## **«КОРШУН»**

Для этой игры выбираются коршун и наседка, все остальные – цыплята, которые становятся за наседкой в колонну по одному. Цыплята держатся за пояс впереди стоящего. Коршун старается схватить последнего цыпленка в колонне. Наседка старается помешать этому. Размахивая руками-крыльями, она бросается вправо и влево, а вместе с ней вся колонна цыплят, стараясь защитить последнего цыпленка. Ведь коршун может схватить только его. Но если цыплята оторвались от колонны и не успели встать на место, то они становятся добычей коршуна. Схваченные коршуном цыплята выбывают из игры. Когда коршун поймает 5-7 цыплят, он сам становится наседкой, а прежняя превращается в последнего цыпленка, за то, что не уберегла цыплят. Выбирается новый коршун, и игра продолжается.

## **«ТРЕТИЙ ЛИШНИЙ»**

Игроки становятся по кругу парами друг за другом. Расстояние одной пары от другой – 1-1,5 м. Назначаются двое водящих. Один убегает, другой догоняет. Убегающий встает впереди любой пары, сзади стоящий игрок быстро убегает. Если догоняющий осалит убегающего, то сам теперь убегает и может встать впереди любой пары.

## **ВСТРЕЧНАЯ ЭСТАФЕТА**

Играют две команды. Каждая команда становится в колонну, одна половина команды остается на одной стороне площадки, а вторая становится в 20-30 м лицом к первой. Перед игроками проводится линия. Первые игроки, стоящие на одной стороне, получают эстафетную палочку. Если игроков нечетное количество, то эстафетную палочку получают первые игроки той половины, в которой больше на одного

человека. По сигналу руководителя первые игроки с эстафетной палочкой бегут к игрокам своей команды, стоящим на противоположной стороне, передают эстафетную палочку и становятся в конец колонны. Игроки, получившие эстафетные палочки, бегут к игрокам своей команды, стоящим напротив, и также передают эстафетную палочку и т.п.

Ожидающим нельзя наступать на линию получения эстафеты. Игра заканчивается, когда игрок, начинавший эстафету, получит эстафетную палочку. Выигрывает команда, закончившая раньше эстафету