

Филиал МОУ Романовской СОШ им. И.В. Серещенко в п.Алексеевский
Центр образования естественнонаучного и технологического направлений
«Точка роста»

Принята
на заседании педагогического совета
Протокол № 8 от «19.05» 2025 г.



«Утверждаю»
Директор МОУ
Романовской СОШ Романовского района
Саратовской области им. И.В. Серещенко
С.А.Семенова

Приказ № 455 от 20.05 2025 г.

**Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
«Познаем, играя»**

Направленность: социально-гуманитарная

Возраст детей: 7-12 лет

Срок реализации: 1 месяц

Автор-разработчик:
Меринова Елена Александровна,
педагог дополнительного образования

п. Алексеевский, 2025 г

1. Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы

1.1. Пояснительная записка

Краткосрочная дополнительная образовательная программа «Познаем, играя» социально-гуманитарной направленности дает возможность организовать познавательный досуг детей 7-12 лет в летний период на базе школьного лагеря дневного пребывания.

Каникулы – это и время отдыха, и период значительного расширения практического опыта ребёнка, творческого освоения новой информации, её осмысления, формирования новых умений и способностей, которые составляют основу характера, способностей общения и коммуникации, жизненного самоопределения и нравственной направленности личности.

Программный материал могут освоить дети с ОВЗ, желающие заниматься данным видом творчества и не имеющие противопоказаний согласно заключению ПМПК.

Актуальность программы заключается в том, что одной из проблем современной жизни является занятость детей в каникулярное время. Пристальное внимание к сфере досуга обусловлено стремлением наполнить свободное время ребенка видами и формами занятий, которые оказывали бы позитивное влияние на его индивидуальность.

Программа является модифицированной, поскольку в её основу положен опыт из следующих рабочих программ педагогов дополнительного образования:

1) Амирова Н.М. «Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Играя, познаем» (Муниципальное учреждение дополнительного образования Новоспасский Центр детского творчества);

2) Горбунова О.Ю. «Дополнительная образовательная программа профильного отряда «Играя, познаем»» (МБОУДОД ЦДОДД «Гуманитарный центр интеллектуального развития» городского округа г. Тольятти).

Отличительная особенность данной образовательной программы от остальных подобных программ в том, что образовательная деятельность организована в сочетании с реализацией, так называемых «открытых» уроков, мероприятий, по следующим направлениям:

- организация игровых мероприятий на свежем воздухе;
- организация игровых мероприятий в помещении;
- организация мероприятий для сверстников внутри объединения;
- существует возможность организации инклюзивного обучения.

В учебную группу могут входить дети с ОВЗ (от 1 до 3-х человек), в том числе имеющие нарушения интеллектуального развития, так как программный материал интересен, доступен и реализуется через активные формы обучения. Создание учебной группы из числа обучающихся с ОВЗ и обучающихся без ограничения в здоровье даст возможность использовать в творческой работе различные способы коммуникации детей с различной степенью потребностей.

Совместная деятельность детей с ОВЗ и обучающихся без ограничения в здоровье также позволит формировать навыки толерантности, милосердия, взаимоуважения у всех участников образовательного процесса.

Вовлечение детей с ОВЗ в досуговую деятельность позволит решать проблемы укрепления их психологического здоровья, преодоления комплекса неполноценности, улучшения психоэмоционального состояния и успешной адаптации в социуме.

Адресат программы. Программа «Познаём, играя» адресована детям от 7 до 12 лет, посещающим ДОЛ «Росинка» дневного пребывания при филиале МОУ Романовская СОШ им. И.В. Серещенко в п. Алексеевский, не имеющим отклонений в здоровье и детям с ОВЗ, имеющим нарушения интеллектуального развития.

Программа учитывает особенности психофизического развития данной категории детей, индивидуальные возможности; обеспечивает коррекцию нарушений развития и социальную адаптацию детей с ОВЗ.

Младший школьный возраст (7-10 лет) - это возраст, когда происходит активное формирование личности. Дети включаются в новые для них виды деятельности и систему межличностных отношений в ученическом коллективе, изменяется отношение к обязанностям, тем самым зарождаются характер и воля, увеличивается круг интересов, выявляются и развиваются способности. Общими характеристиками всех познавательных процессов ребенка являются их произвольность, продуктивность и устойчивость.

Средний школьный возраст (11-12 лет) - переходный возраст от детства к юности, характеризующийся глубокой перестройкой организма. Психологическая особенность данного возраста - это избирательность внимания. Дети откликаются на необычные, захватывающие дела и мероприятия, но быстрая переключаемость внимания не дает возможности сосредотачиваться долго на одном и том же деле. Средний школьный возраст — самый благоприятный для творческого развития. В этом возрасте учащимся нравится высказать свое мнение и суждение. Самому решать проблему, участвовать в дискуссии, отстаивать и доказывать свою правоту.

Дети с ОВЗ (с нарушением интеллектуального развития), в отличие от здоровых сверстников, с трудом переключаются с одной деятельности на другую. Недостатки организации внимания обуславливаются слабым развитием интеллектуальной активности детей, несовершенством навыков и умений. У детей этой нозологической группы снижена познавательная активность, отмечается замедленный темп переработки информации. При этом наглядно-действенное мышление развито в большей степени, чем наглядно-образное и тем более словесно-логическое. Возникают трудности формирования учебных умений: планирование предстоящей работы, определение путей и средств достижения учебной цели (контролирование деятельности, умение работать в определенном темпе).

Количество учащихся: 12-13 человек, при этом количество детей с ОВЗ – не более 3 человек.

Срок реализации программы: 1 месяц

Объём программы: 18 часов.

Режим работы: 3 занятия в неделю по 2 часа по 45 минут.

Учитывая особенности психофизического развития обучающихся с ОВЗ, в течение занятия 35 минут отводится на обучающий процесс, 10 минут – на динамическую паузу и рефлекссию.

Форма обучения: очная.

1.2. Цель и задачи программы

Цель программы: обеспечить содержательный и полезный досуг детей в летний период.

Задачи программы:

Образовательные:

- обучить детей новым играм, в высокой степени способствующим развитию в досуговой деятельности;

- обеспечить эмоциональный комфорт и интерес детей, занимающихся по программе.

Развивающие:

- развить ценные качества личности детей, коммуникативный уровень;

- повысить общий интеллектуальный уровень.

Воспитательные:

- получить навыки взаимодействия с социальной средой, современным окружением;

- сформировать способность брать на себя ответственность.

Планируемые результаты освоения программы

Предметные:

- дети обучены новым играм, в высокой степени способствующим развитию досуговой деятельности;

- обеспечен эмоциональный комфорт и интерес детей.

Личностные:

- опыт работы в команде, позволяющий устанавливать рабочие отношения и эффективно сотрудничать;

- сформирована уверенность в себе и своих возможностях.

Метапредметные:

- умеют планировать свои действия в соответствии с поставленной задачей;

- научатся работать с информацией, находить, собирать информацию по заданной теме;

- взаимодействуют со сверстниками в ходе решения конкретной задачи.

Результатом освоения программы детьми с ОВЗ будет демонстрация их творческих достижений в ходе реализации массовых мероприятий. Переживание ситуации успеха, принятие ближайшим окружением творческого опыта отразится на психологическом состоянии особых детей и повысит уровень их коммуникативного общения и самооценки. Это создаст предпосылки для начала успешной социализации и более комфортного

вхождения детей с ОВЗ во взаимодействие с миром здоровых сверстников и взрослых.

1.3. Содержание программы

Учебный план

№	Название раздела	Количество часов			Форма контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	ВВОДНОЕ ЗАНЯТИЕ				
1.1	Игровая программа «Будем знакомы».	2	1	1	Собеседование, опрос, наблюдение
2	ЕЁ ВЕЛИЧЕСТВО ИГРА	14	4	8	
2.1	Подвижные игры	6	3	3	
2.1.1	Народные подвижные игры.	2	1	1	Практикум
2.1.2	Подвижные игры с мячом	2	1	1	Практикум
2.1.3	Малоподвижные игры.	2	1	1	Практикум
2.2	Интеллектуальные игры	6	2	4	
2.2.1	Викторина.	2	1	1	Творческое задание
2.2.2	Кроссворды, чайнворды.	2	1	1	Творческое задание
2.2.3	Шифры, ребусы и кодирование.	2	1	1	Творческое задание
2.3	Музыкальные игры	2	0	2	
2.3.1	Музыкальные игры.	1	0	1	Практикум
2.3.2	Музыкальные игры на ускорение.	1	0	1	Практикум
3	ИТОГОВОЕ ЗАНЯТИЕ	2	0	2	Квест-игра
	Итого	18	6	12	

Содержание учебного плана

1. ВВОДНОЕ ЗАНЯТИЕ «БУДЕМ ЗНАКОМЫ» (2 ЧАСА)

1.1. Вводное занятие. Знакомство

Теория. Правила техники безопасности на занятиях и правила поведения в коллективе.

Практика. Игры на знакомство «Оп-паньки», «Путаница», «Ритм», «Дети по лесу гуляли» запоминание имени, изучение друг друга. Подвижная игра на сплоченность, знакомство, формирование группы «А я еду, а я тоже, а я Заяц».

Контроль. Наблюдение. Самостоятельное проведение игры «А я еду, а я тоже, а я Заяц».

2. ЕЁ ВЕЛИЧЕСТВО ИГРА (14 ЧАСОВ)

2.1. Подвижные игры (6 часов)

2.1.1 Народные подвижные игры (2 часа)

Теория. История народной подвижной игры. Знакомство с содержанием игры. Объяснение содержания игры. Объяснение правил игры. Обсуждение игр. Сходство и отличие игр разных народов. Правила безопасности в играх.

Практика. Разучивание и проведение игр. «Займи место», «Краски», «Ручеек» - русские народные игры. «Продаем горшки», «Серый волк», «Ловишки» - татарская народная игра. «Стой, олень» - игра народов коми. «Сокол и лиса» - якутская народная игра.

Контроль. Самостоятельное проведение изученной игры «Горелки».

2.1.2. Подвижные игры с мячом. (2 часа)

Теория. Основные знания о подвижной игре с мячом. Знакомство с содержанием игр. Объяснение содержания игры. Объяснение правил игры. Правила безопасности в играх. Обсуждение игры. *Практика.* Разучивание и проведение подвижных игр с мячом - «Мяч среднему», «Мяч соседу», «Перестрелка», «Охотники и утки», «Быстро по местам», «Не урони мяч», «Круговая эстафета», «Штандер».

Контроль. Самостоятельное проведение игры «Штандер».

2.1.3 Малоподвижные игры (2 часа)

Теория. Знакомство с содержанием игр. Различие подвижных игр от малоподвижных игр. Объяснение содержания игры. Объяснение правил игры. Правила безопасности в играх. Обсуждение игры.

Практика. Разучивание и проведение малоподвижных игр. «Испорченный телефон», «Колечко», «Огонь, вода, воздух, земля», «Колокольчик», «Да - Нет», «Ассоциации», «Брысьпод лавку».

Контроль. Самостоятельное проведение игры «Испорченный телефон».

2.2. Интеллектуальные игры (6 часов)

2.2.1 Викторина (2 часа)

Теория. Классификация и виды интеллектуальных игр. История возникновения интеллектуальных игр. Викторина как вид интеллектуальных игр. Командная игра по формату телепередачи «Своя игра», «Умники и умницы». Правила составления заданий.

Практика. Правила составления вопросов и заданий для интеллектуальных игр. Составление и проведение викторины «Все обо всем». Выполнение заданий, самостоятельное составление заданий (с использованием справочной литературы) по различным темам: русский язык, литературные произведения и герои, правила этикета, математика. Придумываем и инсценируем ситуации. Решаем современные и старинные задачи. Презентация и «обыгрывание» арифметических действий.

Контроль. Творческое задание: викторина «Все обо всем».

2.2.2. Кроссворды, чайнворды.(2 часа)

Теория. Правила составления кроссвордов, чайнвордов. Правила составления ребусов.

Практика. Кроссворд «Красная книга»: составление и презентация

кроссворда о животном мире нашей области.

Контроль. Творческое задание составить кроссворд «Красная книга».

2.2.3. Шифры, ребусы и кодирование.(2 часа)

Теория. Шифрование, ребусы и кодирование.

Практика. Игра «Сундук сокровищ»: составление и разгадывание шифров и карт. Поиск сокровищ.

Контроль. Творческое задание: составить зашифрованную карту «Карта пирата».

2.3. Музыкальные игры (2 часа)

2.3.1. Музыкальные игры.

Теория. Знакомство с содержанием музыкальных игр. Объяснение правил игр. Правила безопасности в играх. Обсуждение игры

Практика. Проигрывание игр: «Стулья», «Волшебная шляпа», «Необычные танцы».

Контроль. Самостоятельное проведение игры «Необычные танцы».

2.3.2. Музыкальные игры с движениями на ускорения

Теория. Объяснение правил игр. Правила безопасности в играх. Обсуждение игры

Практика. Разучивание игр: «Я повар», «Чуча, чача», «Я ракета».

Контроль. Самостоятельное проведение игры «Я повар».

3. ИТОГОВОЕ ЗАНЯТИЕ (2 ЧАСА)

Квест - игра «Остров сокровищ»

Практика. Проведение Квест - игры «Остров сокровищ».

На каждой станции квест – игры «Остров сокровищ» задания и упражнения на припоминание – чему мы научились, что мы делали. Написание друг другу зашифрованных писем с пожеланиями.

Контроль. Прохождение игры.

1.4. Формы контроля

Оценка результатов освоения программы производится в форме собеседования, педагогического наблюдения, опроса, творческого задания, практикума, квест-игры.

1.5. Календарный учебник графика (Приложение № 1)

Количество учебных недель – 3.

Количество учебных дней – 9.

Учебный период - июнь.

2. Комплекс организационно-педагогических условий

2.1. Методическое обеспечение

Содержание программы включает разнообразные формы организации деятельности по формированию коммуникативных навыков, навыков здорового образа жизни, навыков практической художественной деятельности, развитию познавательной активности, игровой деятельности. Игра - одно из универсальных средств в деле становления личности. Одна и та же игра может выполнять несколько функций:

Развлекательная - создание благоприятной атмосферы душевной радости, определённого комфорта.

Коммуникативная - объединение детей в коллектив и установление эмоциональных контактов.

Релаксационная - снятие эмоционального напряжения, вызванного нагрузкой на нервную систему при интенсивном обучении.

Развивающая - гармоничное развитие индивидуальных качеств для активизации резервных возможностей личности.

Воспитательная - психотренинг и психокоррекция проявлений личности в игровых моделях жизненных ситуаций. Игра – сфера активного обогащения личности, поскольку представляет собой выбор разнообразных, общественно значимых ролей и положений, обеспечивает деятельностью, развивающей неограниченные возможности детей, их таланты.

Учитывая психологические особенности детей младшего школьного возраста, программа ориентирована на чередование различных форм обучения: занятия-игры, занятия-конкурсы, занятия-развлечения, изучение нового материала.

В реализации программы используются различные формы: игра, тренинг, соревнование, викторина, самостоятельная работа, творческая работа и др.

Используются различные методы, которые могут быть условно сгруппированы по источнику познания:

- словесные (устное изложение, беседа, рассказ, сказка);
- наглядные (примеры, образцы, иллюстрации и демонстрации);
- практические (игры, упражнения, этюды, творческие работы, рисование и др.).

Организационные формы работы: фронтальная в группах, в подгруппах.

2.2. Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение

Требования к помещению:

- 1) кабинет, оборудованный столами, стульями, шкафами.
- 2) Оборудование и материалы, необходимые для реализации программы:
 1. ксерокс;
 2. ноутбук;

3. часы или секундомер.

3) Игровой реквизит для организации игр: настольные игры, прищепки, мячи разные для игр, клубок ниток и т.д.

4) Материалы для творчества детей: акварель, гуашь, белая и цветная бумага, картон, клей, ватманы, набор карандашей, скотч бумажный, ножницы.

5) Канцелярские принадлежности: ручки, карандаши, маркеры, корректоры; бумага разных видов и формата (А1, А2, А3, А4, ватман, ксероксная); клей, ножницы, степлеры; кнопки, мелки, магниты и др.

Кадровое обеспечение:

- программу осуществляет педагог дополнительного образования с высшим образованием.

2.3. Оценочные материалы (Приложение № 2)

№	Наименование разделов и тем	Форма контроля	Оценочные материалы
1	Вводное занятие		
1.1.	Игровая программа «Будем знакомы»	Творческое задание	Игра «А я еду, а я тоже, а я заяц»
2	Её величество игра		
2.1.	Подвижные игры		
2.1.1.	Народные подвижные игры	Практикум	Игра «Горелки»
2.1.2.	Подвижные игры с мячом	Практикум	Игра «Штандер»
2.1.3.	Малоподвижные игры	Практикум	Игра «Испорченный телефон»
2.2	Интеллектуальные игры		
2.2.1.	Викторина	Творческое задание	Викторина «Все обо всем»
2.2.2.	Кроссворды, чайнворды	Творческое задание	Разработать кроссворд «Красная книга»
2.2.3.	Шифры, ребусы и кодирование	Творческое задание	Составить зашифрованную карту «Карта пирата»

2.3.	Музыкальные игры		
2.3.1	Музыкальные игры	Практикум	Музыкальная игры «Необычные танцы»
2.3.2	Музыкальные игры на ускорение	Практикум	Игра на ускорение «Я повар»
3.0	Итоговое занятие	Квест-игра	Квест-игра «Остров сокровищ»

Список литературы для педагогов:

1. Афанасьев, С.П. Триста творческих конкурсов. / С.П. Афанасьев, С.В. Коморин. – М. :Методический центр «Вариант», 1997. – 112 с.
2. Коваленко, В.И. Младшие школьники после уроков: 750 развивающих игр, упражнений, физкультминуток. / В.И. Коваленко. – М. : Эксмо, 2007. – 336 с.
3. Куприянов, Б.В. Организация и методика проведения игр с подростками / Б.В. Куприянов, М.И. Рожков, И.И. Фришман. - М. : Владос, 2001. – 215 с.
4. Майерс, Б. Интеллектуальные игры. Логические игры для детей / Бернар Майерс. – М. :Эксмо-Пресс, 2013. – 80 с. – (Логические игры).
5. Никитин, Б.П. Ступеньки творчества, или Развивающие игры / Б.П. Никитин – М. : Просвещение, 1990. – 160 с.
6. Попова, Е.Н. Вообрази себе: Поиграем – помечтаем: книга для развития воображения. / Е.Н. Попова, И.Ю. Матюгин, Е.И. Чакаберия. – Волгоград : Учитель, 2001. – 76 с. – (Школа развития памяти и воображения).
7. Шарыгин, И.Ф. Уроки дедушки Гаврилы, или Развивающие каникулы /И. Ф. Шарыгин -М. : Дрофа, 2009. - 156 с.
8. Шаульская, Н.А. Поиграем в эрудитов? Идеи для школьных викторин и олимпиад. /Н.А.Шаульская. - Ростов-на-Дону : Феникс, 2008. – 224 с. – (Серия «Здравствуй, школа!»).
9. Шаульская, Н.А. Вопросы умникам и умницам для начальной школы. / Н.А. Шаульская. - Ростов-на-Дону : Феникс, 2013. - 288 с. – (Серия «Здравствуй, школа!»).
10. Шмаков, С.А. От игры к самовоспитанию: Сборник игр - коррекций./ С.А. Шмаков, Н.Я.Безбородова. – М. : Новая школа, 1995. – 80 с.
11. Подборка книг, картинок, репродукций, иллюстрирующих теоретический материал занятий.
12. Медиапрезентации по темам занятий.

Информационно — образовательные ресурсы

1. <http://summercamp.ru/index> - Метод Вики сайт для вожатых.
2. <http://tak-to-ent.net/load/121-1-0-1249> Игры в летнем лагере.

3. <http://www.trepsy.net/> психологические упражнения для тренингов.

Дидактические и наглядные материалы для обучающихся и родителей:

1. Подборка книг, картинок, репродукций, иллюстрирующих теоретический материал занятий.
2. Медиапрезентации по темам занятий.
3. Материалы для проведения викторин и игр-соревнований «Своя игра», «Кто хочет стать миллионером», «Умники и умницы».
4. Карточки с заданиями.

**Календарный учебный график
дополнительной общеобразовательной общеразвивающей
программы «Познаем, играя»**

№	Дата	Форма занятия	Количество часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1		Комбинированное	2	Вводное занятие (2ч) Правила техники безопасности на занятиях и правила поведения в коллективе. Игры на знакомство «Оп-паньки», «Путаница», «Ритм», «Дети по лесу гуляли» запоминание имени, изучение друг друга. Игровая программа «Будем знакомы». Подвижная игра на сплоченность, знакомство, формирование группы «А я еду, а я тоже, а я Заяц».	Кабинет ДОЛ «Росинка»	Собеседование, опрос, наблюдение
				Её величество игра (16ч)		
2		Игра	2	Народные подвижные игры. Игра «Горелки».	Пришкольная площадка	Практикум
3		Игра	2	Подвижные игры с мячом	Пришкольная площадка	Практикум
4		Игра	2	Малоподвижные игры. Игра «Испорченный телефон»	Пришкольная площадка	Практикум
5		Комбинированное	2	Викторина	Кабинет ДОЛ «Росинка»	Творческое задание
6		Комбинированное	2	Кроссворды, чайнворды.	Кабинет ДОЛ «Росинка»	Творческое задание

7		Комбинированное	2	Шифры, ребусы и кодирование.	Кабинет ДОЛ «Росинка»	Творческое задание
8		Комбинированное	2	Музыкальные игры. Музыкальные игры на ускорение.	Пришкольная площадка	Практикум
9		Квест	2	Итоговое занятие (2ч) Квест - игра «Остров сокровищ»	Территория школьного двора	Квест-игра
		ИТОГО	18			

Игра «А я еду, а я тоже, а я Заяц».

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

Критерии оценивания:

1. Знание и соблюдение правил игры.
2. Эмоциональный настрой участников игры.

Игра «Горелки»

Перед началом игры выбирают водящего. Все участники игры встают парами друг за другом, водящий впереди, на расстоянии двух шагов от играющих. Участники игры говорят нараспев слова:

Гори, гори ясно,
Чтобы не погасло.

Стой подоле,

Гляди на поле: Ходят грачи Да едят калачи. Птички летят, Колокольчики звенят!

Как только пропоют эти слова, водящий должен посмотреть на небо, а дети последней пары отпускают руки и тихо пробегают вдоль колонны, один слева, другой справа. Когда они поравняются с водящим, все громко кричат ему:

Раз, два, не воронь. Беги, как огонь!

Двое детей бегут вперёд, ловко увёртываясь от водящего, стараются взять друг друга за руки. Если они возьмутся за руки, то «горелка» им не страшен, они спокойно идут и становятся впереди первой пары, а водящий вновь «горит».

Если водящий и при повторении игры не поймает бегущих, тогда он «горит» во второй раз. Если он и в третий раз никого не поймал, играющие могут спеть такую песенку:

Огарушек, огарушек!

Плохо стоишь —

Стань на чёрный камушек! Совсем сгоришь!

(Огарок, огарушек — остаток недогоревшей свечи.)

Но если водящему удаётся поймать одного из убегающих, он встаёт с ним впереди всей колонны, а «горит» тот, кто остался без пары.

Игра продолжается до тех пор, пока не пробегут все пары. Правила:

1. Водящий не должен поворачиваться назад.
2. Он догоняет убегающих сразу же после слов: «Беги, как огонь!»
3. Игроки последней пары начинают бег только с последними словами: «Колокольчики звенят!»

Критерии оценивания:

1. Знание и соблюдение правил игры.
2. Эмоциональный настрой участников игры.

Приложение 4

Игра «Штандер».

С помощью считалочки выбирается водящий, остальные игроки образуют круг. Центр круга желательно обозначить мелом. Водящий берет мяч и встает в центр круга. Расстояние от центра круга до остальных игроков должно быть один-два шага. Водящий подкидывает мячик высоко вверх и называет имя любого игрока из круга. Названный игрок должен попытаться поймать мяч. Если ему это удалось, игрок становится новым водящим, а бывший водящий занимает его место в кругу. Если игрок не успел поймать мячик, и он упал, коснувшись земли, все игроки разбегаются в разные стороны до тех пор, пока игрок не поднимет мячик и не крикнет «Штандер!» или просто «Стоп!». После этого все игроки замирают, и игрок, вернувшись в центр круга, должен попасть мячом в любого игрока. Если ему это удалось, осаленный игрок становится новым водящим, если он ни в кого не попал, он водит снова.

Критерии оценивания:

1. Знание и соблюдение правил игры.
2. Эмоциональный настрой участников игры.

Игра «Испорченный телефон».

Участники встают в колонну по одному. Ведущий встает в конце колонны. Таким образом, все участники повернуты к нему спиной. Хлопком по плечу он предлагает повернуться к нему лицом впереди стоящего участника. Затем он жестами показывает какой-либо предмет (спичечный коробок, пистолет, волейбольный мяч и пр.). Первый участник поворачивается лицом ко второму и также хлопком по плечу просит его повернуться и показывает предмет,

второй передает третьему, третий - четвертому и так далее. Последний участник называет предмет. Условия: все делается, молча, только жестами, можно только попросить повторить, участники не должны поворачиваться до тех пор, пока предыдущий участник не хлопнет его по плечу.

Критерии оценивания:

1. Знание и соблюдение правил игры.
2. Эмоциональный настрой участников игры.

Творческое задание: разработать вопросы к викторине «Все обо всем».

Критерии оценивания работы:

1. Не менее 10 вопросов в викторине «Все обо всем».
2. Правильно сформулированные вопросы.
3. Эстетичное оформление работы.

Творческое задание: составить кроссворд «Красная книга».

Критерии оценивания:

1. Соблюдение тематики задания.
2. Правильно сформулированные вопросы.
3. Не менее 10 вопросов.
4. Эстетичное оформление работы.

Творческое задание: составить зашифрованную карту «Карта пирата».

Критерии оценивания:

1. Соблюдение тематики задания.
2. Правильность составления шифра.
3. Сложность шифрования.
4. Эстетическое оформление.

Игра «Необычные танцы»

Выбирается 5 коротких музыкальных композиций. Под первую из них нужно станцевать только руками, под вторую – только ногами, затем только головой, потом – только лицом, и наконец, всем вместе.

Критерии оценивания:

1. Знание и соблюдение правил игры.
2. Эмоциональный настрой участников игры.

Игра «Я повар»

Музыкальная игра на ускорение. Необходимо более точно повторять движение игры, не запутаться.

Я - повар, я - повар

А это мой колпак. А это мой колпак. Готовимся к работе. Готовимся к работе. Замешиваем тесто. Замешиваем тесто.

И в печечку вот так. И в печечку вот так. Ура! Ура! Печеньки. Ура! Ура! Печеньки. Намазываем глазурь. Намазываем глазурь. Мммм, как вкусно. Мммм, как вкусно. Хочу ещё печеньки. Хочу ещё печеньки!

Критерии оценивания:

1. Знание слов игры.
2. Повторение движений игры.
3. Эмоциональный настрой участников игры.

Квест – игра «Остров сокровищ»

Сегодня наш волшебный город превращается в «Остров сокровищ», и мы отправляемся на поиски клада.

Игра будет проходить в форме путешествия по станциям. На каждой из станций вы получите конверт с заданием, выполнив которое, узнаете, что делать дальше. Чтобы получить конверт от «дежурного по станции», вы должны отдать ему конверт с предыдущим заданием.

Во время путешествия по «Острову сокровищ» не торопитесь, – главное правильно отгадать ключевое слово-подсказку, и совсем не важно, кто придет к финишу первым. А теперь капитаны получите конверты с первым заданием, но откроете вы их только по моему сигналу, все одновременно. (Каждая команда получает конверт)

Итак, приготовились! Внимание, старт!

ПУТЕШЕСТВИЕ ПО СТАНЦИЯМ (Первая команда получает конверты красного цвета, вторая – желтого.)

СОДЕРЖАНИЕ КОНВЕРТА

1. Красный конверт №1, желтый конверт №5. Расшифруйте слово. Ключевое слово: КОРАБЛИК
2. Красный конверт №2, желтый конверт №6:

Составьте прямоугольник из кусочков порванной открытки, прочитайте слово-подсказку. Ключевое слово: ПОЛУОСТРОВ.

3. Красный конверт №3, желтый конверт №1: Решить кроссворд. Слово-подсказка – «бухта».

4. Красный конверт №4, желтый конверт №2: Вспомните подвижные игры, в названиях которых морские жители.

5. Красный конверт №5, желтый конверт №4.

Выберите одну из бутылок с письмом. Текст письма из бутылки (чтобы достать ее, кому-то из участников придется попрыгать на скакалке 10 раз, подкинуть мяч 10 раз) Ключевое слово “ЗАЛИВ”».

6. Красный конверт №6, желтый конверт №4. Под водой быстро мчится,

Над волной парит, как птица. Житель теплых он морей, Верный спутник кораблей.

Кто это? Если не знаете, составьте слово из букв, написанных на карточках. Ключевое слово: ДЕЛЬФИН.

7. Конверт №7

Из карточек с буквами необходимо составить последнее ключевое слово. В красном конверте находятся карточки с буквами «Д», «У», в желтом «Р», «Б», в зеленом «Ж», «А». После составления ключевого слова команды получают карту с кладом.

В заключении проходит дискотека.

Критерии оценивания:

1. Прохождение этапов игры.

2. Эмоциональный настрой участников игры.