

Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа № 9»

Летний оздоровительный лагерь дневного пребывания
«Берёзовая роща»

УТВЕРЖДАЮ:
Директор МАОУ СОШ № 9
_____ Т.В. Певзнер
Приказ от 09.04.2018г. № 216-од

Рассмотрена и утверждена
на заседании методического совета.
Протокол от 29.03.2018г. № 5

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая
программа организации отдыха и оздоровления детей
«Мамино детство»

(17.05.2018г. – 25.06.2018г.)

Разработчики: Жданова Г.В., начальник лагеря,
Либгард Е.А., педагог-организатор лагеря.

Фельдшер лагеря

О.Ю. Стасевич

Начальник лагеря

Г.В. Жданова

г. Усть-Илимск

1. Пояснительная записка

В век цифровых технологий становится всё труднее увлечь современного ребёнка какой-либо активной деятельностью, приходится конкурировать с виртуальным компьютерным миром, при этом психологический аспект проблемы выходит на первый план. Как сделать так, чтобы отдых для несовершеннолетних был интересным, безопасным и, что на наш взгляд, является самым важным, - мог перерасти впоследствии из организованного отдыха в самоорганизацию?

Из опыта работы в детских летних оздоровительных лагерях при школах, родилась идея организовать детское волонтерское движение для пропаганды, популяризации здорового образа жизни, забытых дворовых игр.

Программа летнего оздоровительного лагеря «Мамино детство» позволит не только вспомнить любимые дворовые игры пап и мам, бабушек и дедушек, но и через организацию летнего досуга ребёнка по-новому взаимодействовать с семьёй.

Актуальность программы состоит в том, что летний оздоровительный лагерь дневного пребывания на базе общеобразовательного учреждения для школьников и их родителей является самой востребованной и наиболее доступной формой организации отдыха и оздоровления детей в период продолжительных каникул.

Летний период благоприятен для творческого развития детей, приобщения к ценностям культуры, удовлетворения индивидуальных интересов в лично значимых сферах деятельности. Лагерь, с одной стороны, обеспечивает охват занятостью детей разного возраста, пола и уровня развития, с другой стороны, предлагает условия для оздоровления и творческого развития личности ребёнка через систему мероприятий, подчинённых общей идее.

Идея лагеря представляет собой изобретение детьми машины времени: участники лагеря попадают в то время, когда их папы и мамы были такими же школьниками, как они - в детство своих родителей. Здесь нет компьютеров, сотовых телефонов и прочих новинок техники. Всё приходится делать своими руками, играть на улице в дворовые игры, мастерить и придумывать.

Направленность программы:

- по содержанию – социально-педагогическая;
- по функциональному предназначению – учебно-познавательная;
- по форме организации – общелагерная;
- по времени реализации – краткосрочная.

Новизна программы заключается в оригинальной игровой концепции деятельности лагеря.

Цель программы заключается в следующем: создать оптимальные условия для полноценного отдыха, оздоровления детей, их творческого развития, совершенствования опыта социального взаимодействия через систему мероприятий разной направленности.

Задачи программы:

- организовать участие воспитанников лагеря в мероприятиях разной направленности (культурно-развивающей, учебно-познавательной, художественно-творческой, гражданско-патриотической, спортивной, здоровьесберегающей);
- прививать опыт взаимоотношения сотрудничества, дружества и сотворчества;
- развивать самостоятельность и ответственность за свою деятельность;
- способствовать повышению интереса несовершеннолетних к изучению истории и природы родного края;
- популяризировать значимость здорового образа жизни;
- совершенствовать знания, умения, навыки по безопасности жизнедеятельности;
- расширять кругозор посредством погружения в историю и культуру своего края;
- формировать умения и навыки прикладного творчества;
- содействовать формированию информационной, экологической культуры;

- выявить на базе летнего оздоровительного лагеря детей-лидеров, обладающих талантами в различных областях, способных к быстрому восприятию, творческому развитию и командообразованию;
- обучение детей-лидеров (волонтеров) в процессе совместной работы игровым методам и приемам;
- изучение, организация и проведение с детьми забытых дворовых игр;
- привлечь родителей-кураторов для проведения мастер-классов или в качестве зрителей;
- обеспечивать взаимодействие со специалистами Центра социальной поддержки населения города, Центра занятости населения города, Центра дополнительного образования детей и медицинскими работниками ОГБУЗ УИ «Городская детская поликлиника», Управления культуры и спорта, отдела молодежи, ГИБДД, МЧС России в городе Усть-Илимске и Усть-Илимском районе.

Ожидаемые результаты:

- Организация досуга детей интересными социокультурными событиями разной направленности (культурно-развивающей, учебно-познавательной, художественно-творческой, гражданско-патриотической, здоровьесберегающей).
- Развитие инициативы, навыков социальной активности, коммуникативных способностей детей.
- Укрепление здоровья детей через соблюдение режима питания, витаминизацию организма, организацию игр и проведение мероприятий на свежем воздухе.
- Развитие навыков самообслуживания у детей, самостоятельности и ответственности за свою деятельность.
- Расширение кругозора через погружение в историю и культуру созданного поселения.
- Формирование умений и навыков прикладного творчества.
- Развитие у детей способности к самоорганизации (предполагается, что по закрытии лагеря дети продолжают играть в дворовые игры самостоятельно, в своих микрорайонах).

Критерии оценки эффективности программы

- Увеличение степени охвата детей целенаправленной культурно-оздоровительной деятельностью.
- Уровень качества и объем выполнения мероприятий Программы.
- Уровень сформированности культуры здорового образа жизни, здоровых увлечений и интересов.

Формы подведения итогов программы

Подведение итогов проводится в форме творческих конкурсов, ярмарки идей, исследовательско-поисковой игры, игры-квеста, выставки рисунков, аукциона поделок.

2. Механизмы реализации программы

Летний оздоровительный лагерь дневного пребывания МАОУ СОШ № 9 «Берёзовая роща» работает одну смену в течение 15 рабочих дней (с 1 по 22 июня 2018 года). Деятельность воспитанников организована в разновозрастных отрядах, комплектование которых осуществлялось на основании личных заявлений родителей школьников и с учетом социального положения детей. Прежде всего, осуществлялся охват занятостью детей, находящихся в трудной жизненной ситуации, «группы риска», детей из неполных, многодетных, малообеспеченных семей. В целом количество воспитанников в лагере составляет 150 человек, всего 5 разновозрастных отрядов по 30 человек 7-15 лет.

За период смены лагеря воспитанники совершенствуют опыт социального взаимодействия и, вместе с тем, расширяют кругозор, погружаясь в историю и культуру прошлого – мамино детства.

В ходе реализации программы «Мамино детство» дети знакомятся с особенностями жизни и досуга своих родителей: играют в забытые дворовые игры, формируют «Экологические патрули», облагораживают свою территорию, помогают младшим,

создают своими руками тематические поделки, игрушки и выставляют их на аукцион - завершающее мероприятие.

Программа реализуется в форме длительной ролевой игры, сюжетную основу которой представляет сочинённая ситуация (изобретённая юными механиками машина времени, которая переносит детей в детство их родителей), что является её отличительной особенностью.

В основу деятельности лагеря положено событие: ученики 4 «В» класса на уроке технологии изобрели машину времени. Первоклассники решают попробовать, как она работает, нажимают на кнопки... и весь лагерь перемещается в 80-е годы. Красные галстуки, торжественная музыка, звуки горна. Ребятам становится весело – встретить родителей в школьной форме, с бантиками. Но как вернуться обратно и вернуть своих взрослых родителей? Для этого всему лагерю необходимо прожить смену по-иному: так, как было в детстве их мам и пап.

Программа включает три блока:

- 1. Интеллектуально-обучающий.** Мероприятия, как правило, проходят в утреннее время в виде теоретических и практических занятий.
- 2. Творческий.** Мероприятия проходят во второй половине дня в виде конкурсов, театрализованных представлений, спортивных состязаний. Задания, которые получают команды, связаны со знаниями, навыками и умениями, полученными в первую половину дня.
- 3. Трудовой, декоративно-прикладной.** Мероприятия включают в себя конкретные (частичные) работы на добровольной основе по экологической очистке территории, побелке деревьев, высадке растений (цветов) и т.д.

Все блоки программы базируются на следующих составляющих элементах:

- деятельность на свежем воздухе;
- игра (интеллектуальная, психологическая, подвижная, спортивная);
- церемонии и традиции;
- практический труд;
- самовыражение;
- поощрения.

Организация деятельности воспитанников лагеря осуществляется на трех уровнях:

- общелагерные мероприятия;
- отрядные мероприятия;
- мероприятия в малых группах (работа в подгруппах, кружковые занятия).

Содержание программных мероприятий, а также используемые **формы и методы** работы соответствуют возрастным особенностям детей и направлены на достижение личностных, метапредметных и предметных результатов деятельности детей.

Возраст детей	Задачи реализуемой деятельности
7- 9 лет	- приобретение навыков социального взаимодействия; - развитие навыков самоконтроля и саморегуляции; - усвоение моральных норм, ценностей, правил поведения; - поиск ресурсов в трудной ситуации.
10 лет	- развитие навыков сотрудничества, сотворчества, содружества; - формирование умения правильно относиться к успехам и неудачам; - формирование уверенности в себе.
11-12 лет	- формирование интереса к другому человеку как к личности; - формирование навыков самоанализа; - развитие навыков личностного общения в группе сверстников.
13-14 лет	- формирование у детей умения ставить перед собой цели и достигать их; - формирование умения строить равноправные отношения со сверстниками; - формирования умения понимать причины собственного и чужого поведения;

- развитие гибкости как способности человека применять большое количество разнообразных способов поведения;

3. Сроки и этапы реализации программы

Программа является краткосрочной и реализуется в период с 17 мая 2017 года по 25 июня 2018 года.

Этапы реализации программы:

1 этап (подготовительный) - с 17 мая до 1 июня 2018г.

2 этап (основной) – с 1 по 22 июня 2018г.

3 этап (аналитический) - с 23 по 24 июня 2018г.

1 этап (подготовительный) включает мероприятия по формированию условий для работы лагеря (нормативно-правовые, материально-технические, кадровые и др.) и подготовку данных условий к основной деятельности лагеря (издание локальных актов по открытию и деятельности лагеря; формирование отрядов; подготовку территории и помещений; подготовку оборудования, принадлежностей и средств для реализации работы с воспитанниками лагеря; приобретение поощрительных материалов; взаимодействие со сторонними организациями по планированию мероприятий с детьми; проведение мероприятий по вопросам безопасности).

2 этап (основной) включает непосредственно деятельность лагеря в полноценном режиме, реализацию запланированных мероприятий для воспитанников, участие в конкурсах, создание творческих работ воспитанниками лагеря и др.

3 этап (аналитический) включает мероприятия по подведению итогов работы лагеря, по проведению анализа организационной деятельности с детьми, по подготовке отчетов.

4. План основных мероприятий

Дата и тема дня	Основные мероприятия	Примечания
1 июня День Знакомства. Всемирный День защиты детей. Всемирный день родителей. Всемирный День молока	- Открытие лагеря. - Торжественная линейка. - Знакомство внутри отрядов. - Мастерская (кружок) «Сказки о природе». - Выставка продукции агрофирмы «Ангара». Конкурсно-игровая программа. - Игра «Горячая картошка»	На торжественной линейке происходит театрализация: машина времени переносит участников лагеря в 80-е годы. Перед нами вожатые в галстуках, которые поведают о новых правилах игры. Каждый отряд придумывает своё название, свод правил, девиз (кричалку), оформляет уголок. Готовится агитбригада - выступление отряда: песни, стихи, инсценирование и т.п. Всемирный день родителей был провозглашен на 66-й сессии Генеральной Ассамблеи ООН в сентябре 2012 года. Начиная с 2013 года, он отмечается ежегодно «в честь родителей во всем мире» в первый день лета. Цель праздника - напомнить жителям планеты об общечеловеческих ценностях, защитить и утвердить эти ценности как основу прочной и нравственной семьи. Ведь именно семья (в первую очередь - родители) несет ответственность за воспитание и защиту детей.

<p>4 июня День песен</p>	<p>- Песенный конкурс. -Мастерим кормушки для птиц Берёзовой рощи. -Игра «Фанты»</p>	
<p>5 июня Всемирный день окружающей среды.</p>	<p>- Экскурсия в Илимское лесничество. Беседа «Как защитить дерево, лес, природу?» - Конкурс кормушек. -Игра «Жмурки»</p>	<p>Практикум с Илимским лесничеством на территории школы/Берёзовой рощи. День эколога, установленный ООН, является для всех экологов и природоохранных организаций одним из основных способов привлечь внимание мировой общественности к проблемам окружающей среды, а также стимулировать политический интерес и соответствующие действия, направленные на охрану окружающей среды. Праздник был учрежден согласно резолюции, принятой в июне 1972 года на Стокгольмской конференции по проблемам окружающей среды. Празднование этого Дня рассчитано на то, чтобы пробудить в каждом человеке желание способствовать охране окружающей среды.</p>
<p>6 июня Пушкинский День – День сказок</p>	<p>-Просмотр сказок Пушкина. -Пижамные чтения (по сказкам Пушкина). -Игра-путешествие по произведениям А.С. Пушкина (актовый зал) -Конкурс «Сказка на новый лад»</p>	
<p>7 июня Создана первая в мире советская орбитальная пилотируемая научная станция «Салют» (1971). Полет станции</p>	<p>- Большая космическая игра. -Игра «Казачи-разбойники»</p>	<p>Педагоги готовят беседы и игровые задания для семейного часа: «Дорога к дому», «Друг Светофор». Каждая семья готовит плакат на тему «Безопасность» (на дороге, дома, в школе) в технике аппликация, защиту плаката к празднику в любой форме (песни, речёвки, инсценирования, загадки и т.п.)</p>
<p>8 июня День рождения И.Н. Крамского (1837-1887), выдающегося русского живописца. День петербургских котов и кошек. Родился отечественный авиаконструктор Н.Н. Поликарпов</p>	<p>- Мы идём в картинную галерею. -Игры «Квадрат», «Вышибалы», «Кошки-мышки». -Мастер-класс по изготовлению мягкой игрушки «Кот» (девочки). - Мастер-класс по изготовлению моделей самолётов (мальчики)</p>	

11 июня День игры Выходной		
12 июня День России Выходной		
13 июня День рождения булавки	-Мастер-класс «Брошь» -Игра «Классики»	
14 июня Всемирный день донора	-Познавательная встреча с медицинскими работниками «Человек, который дарит жизнь». -Акция «Пеликан».	Педагоги готовят семейный час на тему «Пеликан – первый в мире донор». Как рассказывает легенда, пеликан разорвал себе грудь, чтобы вскормить своей кровью детёнышей.
15 июня Всемирный день ветра. День создания юннатского движения.	-Конкурс воздушных змеев. - Встреча с руководителем конного клуба «БИКО». -Просмотр советских мультфильмов. -Игра-викторина по мотивам м/ф.	День создания юннатского движения в России. 15 июня 1918 года сотрудники возникшей в этом же году Станции юных любителей природы в Сокольниках (Москва) провели первую организованную экскурсию. Этот день стал официальной датой создания первого внешкольного учреждения - Станции юных любителей природы (Биостанции юных натуралистов - БЮН). Через год при станции было сформировано четыре кружка: "Огородники" (ботаники), "Птичники" (орнитологи), "Насекомники" (энтомологи), "Водолюбы" (гидробиологи). Потом она стала называться Центральной биостанцией юных натуралистов имени К. А. Тимирязева. Здесь и зародилось юннатское движение страны. Одним из организаторов и первым руководителем Биостанции юных натуралистов был Борис Васильевич Всесвятский
16 июня 55 лет назад (16– 19 июня 1963 г.) первая в мире женщина– космонавт В. В. Терешкова совершила на корабле «Восток– б» космический полет	-Отрядный конкурс «Смастерим ракету сами». -Конкурс агитбригад среди отрядов «Космический полёт» -Игра «Гуси-лебеди»	
18 июня Всемирный день гармонии. День рождение детской коляски.	- Игра «Дочки-матери» - Мастер-класс по изготовлению бумажных моделей одежды для кукол	Девочки приходят с куклами и колясками.

<p>19 июня Всемирный день детского футбола</p>	<p>-Спортивные соревнования на кубок лагеря по футболу.</p>	
<p>20 июня День КВН. Всемирный день защиты слонов</p>	<p>-КВН «В зоопарке» -Экологическая викторина. -Игра «Горячая картока»</p>	<p>-Педагоги к семейному часу готовят информацию о самых больших сухопутных млекопитающих, о защите животных.</p>
<p>21 июня Международный день цветка. День йоги. День кинолога</p>	<p>-Встречи с интересными людьми. Профессия «кинолог». -Мастер-класс «Рисуем цветы» -Концерт «Ромашки» - Игра «Я садовником родился»</p>	
<p>22 июня День памяти и скорби. 115 лет со дня рождения М.П. Прилежаевой (1903–1989), детской писательницы; 95 лет со дня рождения Г.А. Юрмина (1923–2007), детского писателя.</p>	<p>-Линейка, посвящённая Дню памяти и скорби. -Выход на памятный знак «Три звезды», возложение цветов. -Уроки памяти -Громкие чтения стихов (коротких детских рассказов) о войне на природе. - Выход в библиотеку «Первоцвет». - Закрытие лагеря</p>	<p>Педагоги к семейному часу готовят «Урок памяти»</p>

5. Ресурсное обеспечение программы

Деятельность лагеря осуществляют педагогические работники общеобразовательного учреждения.

Кадровое обеспечение программы:

Начальник лагеря – 1

Заведующая хозяйством – 1

Фельдшер – 1

Педагог-организатор – 2

Инструктор по физической культуре - 1

Воспитатель – 17

Уборщик служебных помещений – 4

Заведующая производством – 1

Повара – 3

Кухонный работник - 2

Методическое обеспечение

- программа лагеря, план основных мероприятий;
- должностные инструкции работников лагеря;
- деятельность организационно-методического семинара для всех работающих в течение смены;
- методические разработки в соответствии с планом работы.

Материально-техническое обеспечение

- Объекты инфраструктуры школы: отрядные помещения, игровая аудитория, столовая, медицинский кабинет, открытые игровые площадки на территории общеобразовательного учреждения.
- Канцелярские, игровые материалы, оборудование для творчества детей.
- Наградные материалы для поощрения творческой активности воспитанников.

Финансовое обеспечение

Программа реализуется за счет средств муниципального бюджета и родительские средств.

Список литературы

1. Артамонова Л.Е. Летний лагерь. Организация, работа вожатого, сценарии мероприятий. - М.: ВАКО, 2006. - 288 с.
2. Афанасьев С.П., Коморин С.В. Что делать с детьми в загородном лагере. - М. 1998.
3. Гончарова Е.И., Савченко Е.В., Жиренко О.Е. Школьный летний лагерь - М. ВАКО, 2004. - 192с.
4. Кувватов С.А. Активный отдых детей на свежем воздухе. Ростов н/Д. Феникс, 2005. - 311с.
5. Лобачёва С.И. Великородная В.А. Загородный летний лагерь. - М.. ВАКУ, 2006. - 208с.
6. Лобачёва С.И. Организация досуговых, творческих и игровых мероприятий в летнем лагере 1-11 классы. - М.: ВАКО, 2007. - 208с.
7. Лобачёва С.И. Жиренко О.Е. Справочник вожатого. - М.: ВАКУ, 2007. - 192с.
8. Матвеева Е.М. Азбука здоровья: профилактика вредных привычек. - м.. глобус, 2007.-206с.
9. Обухова Л.А., Лемяскина Н.А., Жиренко О.Е. Новые 135 уроков здоровья, ' или Школа докторов природы (1-4 классы). - М.: ВАКО, 2008. - 288с.
10. Ю.Руденко В.И. Игры, экскурсии и походы в летнем лагере: Сценарии и советы для вожатых. - Ростов н/Д: Феникс, 2005. - 224с
11. Сысоева М.Е. Организация летнего отдыха детей. - М.: ВЛАДИИ, 1976с
12. Титов С.В. Здравствуй, лето! Волгоград, Учитель, 2001.
13. Чурина Л. Игры, конкурсы, задания. -М., АСТ; СПб.: Сова, 2007. - 62с.
14. Шаульская Н.А. Летний лагерь: день за днем. День приятных сюрпризов. - Ярославль: Академия развития; Владимир: ВКТ, 2008. - 224 с.
15. Шмаков С.А. Игры-шутки, игры-минутки. М., 1993.
16. Шободоева А.В. «Байкальский скаут», сборник методических материалов. Иркутск, 2001.
17. Комитет по молодёжной политике Администрации Иркутской области «Твоё свободное время», выпуск I. Иркутск, 2000.

Игры

1. Хали-хало

Для начала считалочкой выбирают водящего. Водящий берет в руки мяч и загадывает остальным ребятам слово. Обычно говорят к какой категории принадлежит придуманное слово и его первую и последнюю букву. Например, водящий загадал слово кровать. Он говорит это предмет из мебели, он начинается на букву К и заканчивается мягким знаком. Дети начинают отгадывать слово. Как только водящий услышит правильный ответ, он кричит "Хали-хало", подкидывает мяч как можно выше вверх, а сам убегает.

Ребенок, правильно отгадавший слово, ловит мяч и кричит "Стоп". Водящий останавливается. Игрок должен отгадать сколько до водящего шагов. Но шагов непростых. В каждой компании можно придумывать свои шаги.

Виды шагов в игре хали-хало:

- Гигантские - самые большие шаги, на всю ширину.
- Нормальные - обычный детский шаг.
- Лилипутские - очень маленькие шажочки.
- Лягушачьи - в прыжках на корточках.
- Зонтики - ребенок кружиться в сторону водящего.
- Кирпичи - шаг пятку к носку.
- Верблюжья - шаг и плевок (главное в водящего не попасть).

Ребенок с мячом делает названное количество шагов и бросает мяч в кольцо, которое делает руками водящий. Если мяч попадает в кольцо - то игрок становится водящим и игра продолжается.

2. Жмурки

Играют в Жмурки несколько человек. С помощью считалки или по жребию выбирается водящий. Игроки завязывают воде плотной повязкой глаза (подсматривать в этой игре нельзя), раскручивают его на месте и "рассыпаются" в стороны. Жмурка должен поймать и опознать какого-либо игрока. Если угадал - пойманный игрок становится водящим.

3. Казаки-разбойники

Играющие делятся на две команды (чем больше участников, тем игра интереснее). У каждой команды свои отличительные знаки (нарукавные повязки, ленточки или значки).

Обозначается площадка (границы территории, на которой можно прятаться и убегать).

По жребию определяется, какая команда будет «казаками», а какая «разбойниками». По сигналу «разбойники» разбегаются прятаться. «Казаки» в это время выбирают место для «темницы», куда будут приводить пойманных «разбойников». «Темница» должна быть не очень большой, чтобы её было удобно охранять. Её границы чётко обозначаются (мелом, камешками и т. п.).

Через оговоренный промежуток времени «казаки» идут искать «разбойников», спрятавшихся на оговоренной территории. Тех, кого увидели, они должны догнать и «запятнать» (коснуться рукой). «Запятнанный» разбойник считается пойманным, он должен покорно идти с «казак», пока тот его держит. Но если «казак» случайно разжал руки, «разбойник» может убежать.

Пойманных «разбойников» уводят в «темницу».

«Разбойники» могут выручать попавшихся товарищей. Для этого необходимо незаметно подбежать к «казак», ведущему «разбойника», и «запятнать» его. Тогда «казак» обязан «разбойника» отпустить, и оба «разбойника» убегают прятаться снова. Но если «казак» оказывается проворнее и успевает «запятнать» второго

«разбойника» раньше, он берёт в плен обоих.

«Разбойники» могут освободить своих товарищей из «темницы». Для этого необходимо дотронуться до пленного раньше, чем охраняющий «темницу» «казак» дотронется до освобождающего.

Цель игры: переловить всех «разбойников».

4. Лапта

На ровной лужайке на расстоянии 15—20 м друг от друга проводят две линии: одна называлась городом, другая — коном, или домом. Потом, используя считалку или жребий, определяется бьющий, он становится за чертой города, остальные располагались в поле за коном. Бьющий подбрасывает мяч и сам же сильно ударяет по нему битой. Полевые игроки, наблюдая за мечём, ждут, когда он пересечет кон, чтобы не дать ему опуститься на землю, поймать. Если это им удаётся, бьющий идет в поле, а его место занимает игрок, завладевший мячом. Если же полевые игроки, зазевавшись, не успевали поймать мяч, удар повторяется. Бывает, что бьющий промахивается по мячу. Правила разрешают ему повторить удар. После третьего промаха бьющий уступает свое место другому игроку.

5. Вышибалы

Для игры в вышибалы нужно как минимум 3 человека. Из них 2 вышибающие (вышибалы) и один водящий. Играющие разбиваются на две команды. Двое игроков из одной становятся на расстоянии примерно семь – восемь метров друг напротив друга. У них мяч. Между ними передвигаются два игрока другой команды. Задача первых – перебрасываясь мячом друг с другом, попадать в соперников и выбивать их из игры. При этом нужно бросать так, чтобы мяч, не попав в цель, мог быть пойман партнёром, а не улетал каждый раз в никуда. Задача вторых – не дать себя выбить. Если ловишь летящий мяч, тебе добавляется одна жизнь. Наберёшь, к примеру, пять жизней и чтобы выбить из игры, нужно попасть в тебя шесть раз. Если мяч отскакивал от земли и попадал в игрока, это не считалось. Место выбитых игроков занимали другие члены команды. Когда выбивали всех – команды менялись местами.

6. Квадрат

Для этой игры нужна компания из четырех человек и мяч. Для начала нужно создать игровое поле. На земле чертится квадрат произвольного размера, разделенный на четыре меньших квадрата, по одному на каждого участника. В центре поля рисуется круг, предназначенный для подачи. Игра начинается с подачи мяча игроком, которого выбирают с помощью жребия (считалки). Мяч бросается одной или двумя руками в центральный круг, так, чтобы он отскочил к игроку, находящемуся по диагонали. Игрок, находящийся по диагонали, должен отбить мяч после одного касания о землю в его четверти. Отбивать мяч нужно ногами, коленом, головой, руками трогать нельзя.

7. Фанты

Старая добрая детская игра. Вариантов её множество. Расскажу про ту в которую играли мы. Ведущий собирает у всех игроков по одному личному предмету, а затем каждый пишет на бумажке какое-нибудь задание. Затем бумажки собираются, перемешиваются, и ведущий не глядя вытягивает сначала чей-либо предмет, а потом записку. Человек, которому принадлежит вытянутый предмет должен выполнить задание написанное на бумажке. Игра замечательная, но только игрокам следует помнить, что им самим может попасться их собственное задание. Это обстоятельство несколько ограничивает садистские замашки.

8. Я знаю пять имён

Ребята договариваются об очередности перехода мяча и о последовательности тем. Первый игрок начинает чеканить одной рукой мячик об землю, приговаривая: — Я знаю пять имен девочек. Аня -раз, Катя — два, Поля — три, Маша — четыре, Настя — пять.

Игрок должен соблюдать ритм ударов, произнося при одном ударе по мячу одно слово. Если игрок справился с задачей он переходит к следующей теме, заранее определенной, например:

- Я знаю пять имен мальчиков (названий городов, животных, насекомых, птиц, стран, городов и т.д). Если игрок сбился, упустил мяч или задумался надолго, то мяч переходит к следующему участнику. Тот начинает сначала: — Я знаю пять имен девочек. Для усложнения игры можно ввести условия, что имена не должны повторяться. Когда мяч, сделав круг, вернется к первому игроку, он начинает с той темы, на которой он остановился. Игра длится до тех пор, пока всем не надоест. Победителем считается тот, кто успел охватить максимальное количество тем.

9. Салки. Колдунчики.

По жребью или по считалке выбирают одного водящего. Затем устанавливаются границы площади игры. Все разбегаются в пределах этой площади. Водящий начинает ловить играющих в установленных пределах площадки. Кого догонит и осалит, тот становится «салкой» и объявляет, подняв руку вверх: «Я - осален!» Он начинает ловить играющих, а бывший «салка» убегает со всеми. Игра не имеет определенного конца.

Колдунчики (эта игра — разновидность салок).

Участники убегают от водящего. Водящий догоняет игрока и дотрагивается до него — осаливает. Осаленный расставляет руки, а любой другой участник может подбежать, дотронуться до него и «выручить». Задача водящего — не отходить далеко от осаленного и не подпускать к нему никого ни на шаг. Летний вариант колдунчиков — бегать с «брызгалками» и поливать друг друга водой из дырявых бутылок. Обычно через пять минут после начала игры все мокрые, зато очень веселые.

10. Испорченный телефон

Старая проверенная временем детская игра в испорченный телефон.

Играть в неё можно одной или двумя командами.

Выбирается водящий, который на ухо шёпотом говорит одному из игроков слово или фразу, а тот старается точно также передает другому игроку и так по цепочке. Последний игрок говорит в слух то, что у него получилось и сравнивают с оригиналом.

Зачастую получается очень неожиданный и смешной результат!

Если играет две команды, то ведущий передает слово двоим игрокам из обеих команд. Побеждает та команда, чей результат будет наиболее похож на оригинальный.

11. Море волнуется раз... Есть несколько вариантов игры.

1) Ведущий отворачивается от игроков и произносит известную считалочку:

Море волнуется раз,
Море волнуется два,
Море волнуется три,
Морская фигура на месте замри!

Пока он говорит, участники хаотично двигаются в любом порядке, изображая руками движения волн. Как только водящий замолкает, нужно замереть в какой-нибудь фигуре. Водящий подходит к одному из игроков и дотрагивается до него. Игрок изображает свою фигуру в движении, а водящий угадывает, что это такое. Игрок, чью фигуру не удалось угадать, сам становится водой.

2) После произнесения считалочки игроки должны замереть в той позе, в которой оказались. Водящий поворачивается, обходит всех играющих и осматривает получившиеся фигуры. Кто первый из них пошевелится, тот становится на место ведущего, либо выбывает из игры (в этом случае победителем становится наиболее дольше продержавшийся игрок).

3) Можно использовать другой вариант игры, когда ведущий осматривает все фигуры и выбирает наиболее ему понравившуюся. В этом случае победителем становится игрок, наиболее ярко проявивший свою фантазию.

12. Тихе едешь-дальше будешь - стоп!

На земле отчерчиваются мелом две полосы на расстоянии примерно 20 метров.

Все игроки становятся с одной стороны водящий - с другой стороны, и поворачивается ко всем спиной. Водящий произносит:

"Тихе едешь - дальше будешь. Стоп."

Фразу можно произносить как угодно - намеренно затягивая слова, всё предложение, или например начинать медленно и затем резко и быстро заканчивать ее - в общем, привносить элемент неожиданности в игру.

В это время все игроки пытаются как можно дальше пробежать-пройти к финишу, на слове "стоп" замирают. После слова "стоп" водящий оборачивается. Если он увидел движение какого-то игрока (кто не успел замереть, или остановиться из-за скорости разгона) - тот выбывает из игры.

Побеждает тот, кто первым доберется к финишу и дотронется до водящего - он занимает его место, и игра начинается сначала.

13. Резиночки

Главный атрибут этой игры— бельевая резинка. Идеальное количество играющих — 3–4 человека. Каждая участница выполняет прыжковые фигуры и комбинации на разной высоте: от уровня щиколоток (прыгают «первые») до уровня шеи (прыгают «шестые»). Прыжки через резиночку, натянутую на уровне бедра, носили таинственное название «пожэпэ». Как только прыгунья ошибается, на ее место встает другая участница, а допустившая ошибку девочка надевает на себя резинку. Если игроков четверо, пары меняются местами, когда оба игрока из одной пары поочередно допускают ошибки.

14. Съедобное-несъедобное.

Все игроки садятся или встают в ряд. Водящий кидает мяч одному из участников и одновременно называет какой-нибудь предмет. Если предмет «съедобный», игрок ловит мяч. Если нет — отбивает. Задача водящего — запутать игрока, например, в цепочке «яблоко-дыня-морковь-картошка» неожиданно произнести: «утюг». Если игрок ошибается и «съедает» «несъедобное», то сам становится водящим. Чем

быстрее водящий кидает мяч и называет предметы, тем азартнее и интереснее играть.

15. Колечко

Игроки садятся в ряд и складывают ладони лодочкой. Водящий держит в кулаке или сложенных ладонях мелкий предмет, например, монетку, пуговицу, колечко. По очереди обходит каждого игрока, вкладывая в его «лодочку» свою и произнося считалку: «Я ношу-ношу колечко и кому-то подарю». Задача водящего — незаметно вложить «колечко» одному из игроков и произнести «Колечко-колечко, выйди на крылечко!» После этого игрок, которому достался предмет, вскакивает и пытается убежать. Задача остальных участников — задержать убегающего.

16. Я садовником родился

Каждый игрок выбирает себе имя — название цветка и сообщает его «садовнику»-водящему и другим игрокам. Водящий произносит считалочку: «Я садовником родился, не на шутку рассердился, все цветы мне надоели, кроме...» И называет «имя» (название цветка) одного из игроков. Происходит диалог между водящим и игроком. Игрок произносит название одного цветка из тех, что есть в команде. Участник, чье имя прозвучало, должен откликнуться. Диалог продолжается. Тот, кто ошибся: например, не отреагировал на свое имя, перепутал название цветов, — отдает фант (любую свою вещь). В конце игры фанты разыгрываются. «Садовник» отворачивается, вещь достают и спрашивают водящего: «Что делать этому игроку?» «Садовник» назначает задание (попрыгать на одной ноге, поприседать, спеть, рассказать стихотворение и т.д.) — игрок «отрабатывает» фант и забирает свою вещь.

17. Дочки-матери

Игра считалась девчачьей, но в определенных случаях в нее допускались и мальчишки, которые могли еще до вступления в половозрелый возраст понять, что такое брак и чем он грозит. У игры было одно правило – играть, используя максимум фантазии и жизненного опыта, подсмотренного у родителей или в мильных операх. На протяжении игры роли могли меняться («а давай теперь ты – мама, а я как-будто твоя дочка?»), в игру периодически вступали случайно найденные дети, внезапно объявившиеся мачехи, нагулянные необъяснимым образом любовники. И ожившие куклы, пупсики, плюшевое зверье. Разыгрывались сценки «а давай как будто мы в магазине», свадьбы и т.п.! Все, как в жизни.

18. Пятнашки

Число участников до 10 человек разбегаются по площадке, а водящий догоняет их, чтобы запятнать (осалить) в пределах обусловленных границ. Осаленный становится водящим. В игру можно внести дополнительные правила. Вот некоторые из них. Все играющие, кроме пятнашки, имеют за поясом по ленточке. Пятнашка, догоняя убегающего, выдергивает у него ленту, тогда убежавший поднимает руку и говорит: «Я - Пятнашка!» Играющий может спастись от пятнашки, если возьмется за руки с другим товарищем, встанет на одну ногу, примет позу «ласточки» и т.д. Если Пятнашка гонится за кем-либо, а ему пересек путь другой игрок, то он обязан погнаться за тем, кто преградил ему путь. Водящий, преследуя убегающих, должен

держаться одной рукой за то место своего тела, по которому он был осален. Играющие продвигаются по площадке, прыгая через скакалку. Пятнашка догоняет их, прыгая на одной ноге. На площадке очерчивают 1-2 круга диаметром 2 шага – «дома», где убегающие могут спастись от преследования. Однако больше 5 секунд в таком домике находится нельзя.

19. Кошки-мышки

Эта старинная русская игра была настолько известной, что даже название ее вошло в поговорку «Играть в кошки-мышки», что значит: хитрить друг с другом, притворно поддаваться, лукавить. Когда соберется человек десять мальчиков и девочек, уже можно начинать игру в кошки-мышки. Перво-наперво выберем главных героев нашей игры — кошку и мышку. Для этого посчитаемся. Когда останутся двое последних, они считаются между собой, и тот, кто выйдет, будет мышкой, а кто останется — кошкой. Все вышедшие ранее игроки становятся в кружок, на расстоянии примерно шага друг от друга, и берутся за руки, образуя между собою ворота. Обычно эти ворота закрыты, то есть руки игроков опущены. Мышка залезает внутрь круга, а кошка остается снаружи. Теперь кошка должна поймать мышку. Но прежде, чем поймать, ей надо каким-то образом проникнуть в круг. А это совсем непросто, потому, что задача игроков, образующих круг, в том и состоит, чтобы оберегать мышку от кошки. Поэтому кошка и ходит, жалобно мяукая, вокруг круга, выискивая, где бы ей проскочить внутрь. При этом кошке разрешается прорывать цепь игроков, подныривать под сцепленные руки или даже перепрыгивать через них. Когда кошка попадает внутрь круга, она бросается к мышке, но... ее уже и след простыл! Игроки, в том месте, где только что была мышка, успели отворить ей ворота, то есть подняли руки, выпустили мышку наружу и тут же опять опустили руки. Ворота перед кошкой закрылись.

20. Третий – лишний

Все играющие становятся по два, в затылок друг другу, по кругу, лицом к центру. За кругом двое водящих: один — убегает, другой — догоняет. Убегающий, спасаясь от преследования, становится впереди какой-либо пары. Игрок, стоящий в паре сзади, убегает, и догоняющий устремляется уже за ним. Если водящий осалил убежавшего, то убежавший будет водящим.

21. Гуси-лебеди

Для игры нужны четыре — шесть гимнастических скамеек и два — четыре гимнастических мата. На одной стороне зала проводится черта. Она отделяет гусятник, куда становятся все играющие, кроме двух, которые отходят в сторону. Это волки. Посередине зала ставят четыре скамейки, образуя коридор (дорога между гор), а на другом конце зала кладут маты. Это — гора. За ней логово волков. Руководитель произносит: «Гуси-лебеди, в поле!» Гуси проходят по горной дороге в поле (место между матами и скамейкой), где и гуляют. Затем руководитель говорит: «Гуси-лебеди, домой, волк за дальней горой!» Гуси бегут сначала к концам скамеек, пробегают по горной дороге (между скамейками), а затем разбегаются в разные стороны, стараясь быстрее оказаться в гусятнике. Из-за дальней горы выбегают волки и догоняют гусей. Остальные останавливаются. Волки преследуют гусей до гусятника, затем возвращаются в логово. Пойманные подсчитываются и

возвращаются в свое стадо гусей. Выбираются новые волки — и игра повторяется. Отмечаются ни разу не пойманные игроки и волки, сумевшие поймать больше гусей. Правила разрешают ловить гусей только после слов «за дальней горой» и преследовать только до гусятника. Нельзя прыгать через скамейки.

22. Классики

Требуются мелки, асфальтовая площадка и камушек (или шайба). Рисуешь мелком клеточки с цифрами в определенной последовательности, и можно прыгать хоть в одиночку. Главное — попасть камнем в клетку, допрыгать до нее на одной или двух ногах и вернуться обратно тем же путем. Самым удачливым игроком считается тот, кому удастся пройти весь путь от единички до десятки. Количество игроков в «классики» может быть любое.

23. Бояре

Участники этой старинной русско-народной игры делятся на две равные команды и становятся друг напротив друга шеренгами, взявшись за руки, на расстоянии 10–15 м. Команды двигаются навстречу, произнося по очереди длинную речовку: «Бояре, а мы к вам пришли, дорогие, а мы к вам пришли...» Диалог заканчивается словами: «Бояре, отворяйте ворота, отдавайте нам невесту навсегда». Тот, кого выбирают невестой, должен после этого разбежаться и прорвать цепь противника. Если попытка оказывается удачной, игрок возвращается в свою команду, если нет — остается в другой. Следующий кон начинает проигравшая команда. Цель игры — собрать в команде как можно больше участников.

24. Вы поедете на бал?

Водящий произносит считалку:

Вам барыня прислала кусочек одеяла

Велела не смеяться,

Губки бантиком не делать,

«Да» и «нет» не говорить,

Черно с белым не носить.

Вы поедете на бал?

После считалки водящий задает игроку самые разные уточняющие вопросы: в чем поедет, на чем поедет, какого цвета будет платье или брюки, как зовут жениха и т.д. Задача игрока — ответить на вопросы, не используя слова «да», «нет», «черный», «белый». Интереснее всего перемешивать простые и сложные вопросы, менять темп речи и интонацию.

25. Горячая картошка

Все игроки становятся в круг и перебрасывают друг другу мяч, отбивая его. Если кто-то из игроков мяч не отбил, он садится на корточки в центр круга ("котел"). Игра продолжается.

Любой игрок по желанию может выручить «провинившихся». Для этого он, отбивая мяч, старается попасть им по сидящим в центре круга. «Освобожденный» (тот, кого коснулись мячом) вновь принимает участие в игре.

Сидящие внутри круга стараются поймать летящий мимо мяч. Важно - при этом нельзя вставать с корточек в полный рост, можно только пытаться подпрыгнуть, не вставая в полный рост. Если кому-то из игроков это удалось, то все «наказанные» возвращаются в игру, а игрок, бросивший мяч, занимает их место.

Для игроков помладше - то же самое, но мяч можно не отбивать, а ловить в две руки и быстро (!!! - картошка же горячая, обожжемся !!!) перекидывать следующему игроку. Если кто-то замешкался - тоже идет в круг "провинившихся".