

Муниципальное казенное общеобразовательное учреждение
«Сибирякская средняя общеобразовательная школа»

Утверждаю: _____ С.Н. Амин
Директор МКОУ «Сибирякская СОШ»



ПРОГРАММА
летнего оздоровительного лагеря с дневным
пребыванием детей
НАРОДНАЯ МОЗАИКА

Категория участников: обучающиеся от 6,5 до 17 лет

Срок реализации – продолжительность смены 15 дней
количество смен – 1



Составитель програм
Родионова
учитель начальных кл

Содержание

1. Паспорт программы.....	3
2. Пояснительная записка	4
3. Целевой блок.....	5
4. Содержание программы.....	7
5. Кадровое обеспечение.....	14
6. Информационно - методическое обеспечение программы	14
7. Особенности материально-технического обеспечения программы	14
8. Список использованной литературы.....	15

Приложение 16

ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ

Название блока	Краткое описание
Полное название общеобразовательной организации	Муниципальное казённое общеобразовательное учреждение «Сибирякская средняя общеобразовательная школа»
Автор	Родионова Ирина Владимировна. Учитель начальных классов
Полное название программы	Комплексная программа школьного летнего оздоровительного лагеря с дневным пребыванием детей «Народная мозайка»
Целевая группа	обучающиеся от 6,5 до 15 лет
Год разработки программы	2022 год
Контактная информация	Курганская область, Сафакулевский район С. Сарт-Абдрашево ул. Гагарина – 14 Тел. 835243 Электронный адрес: sibiryak-school@mail.ru
Цель программы	Создание условий для формирования и развития национального самосознания через знакомство с особенностями национальной культуры в рамках летнего лагеря с дневным пребыванием детей.
Задачи	<p>1. Организовать работу с детьми по стимулированию познавательной деятельности к изучению национальной культуры коренных народов Курганской области</p> <p>2. Организовать работу по привлечению родителей к совместному изучению с детьми национальных традиций и культуры.</p> <p>4. Сформировать учебно-познавательные способности воспитанников на материале национальной культуры башкирского и русского народов</p> <p>5. Увлечь детей в активную спортивно-оздоровительную деятельность через национальные виды спорта, игры.</p>
Направленность программы	Социально-педагогическая
Ожидаемые результаты	<p>1. Укрепление здоровья учащихся;</p> <p>2. Улучшение социально-психологического климата в коллективе;</p> <p>3. Укрепление дружбы и сотрудничества между учащимися разных возрастов и национальностей;</p> <p>4. Повышение мотивации к изучению культурно-исторического наследия родного края, уважения традиций, обычаев, обрядов;</p> <p>5. Расширение социального и коммуникативного опыта школьников;</p> <p>6. Формирование у детей навыков общения и толерантности;</p> <p>7. Получение детьми дополнительных знаний о национальном языке, традициях, обычаях, обрядов;</p> <p>8. Получение детьми дополнительных знаний о природе, жизни и окружающем мире Курганской области.</p> <p>9. Развитие творческих способностей у детей;</p> <p>По окончании смены ребенок знает: Правила поведения на воде, в лесу, во время экскурсии, в общественных местах. Исторические и культурные места малой Родины, информацию о знаменитых земляках, традиции и обряды народов населяющих Курганскую область. Правила самообслуживания Значение сохранения национальной культуры Значение природного окружения в жизни человека.</p> <p>Каждый ребенок владеет: Основными принципами формирования здорового образа жизни Основными правилами оказания первой помощи при несчастных случаях. Основными знаниями о культуре, быте, языке своего народа..</p>

Пояснительная записка

2022 год объявлен в России – годом Национальной культуры.

Актуальность данной программы заключается в том, что в последние годы в Российском обществе наметилась тенденция к обращению педагогической мысли к нравственному опыту многих поколений, к разнообразию и богатству этнокультурных традиций, к традиционным ценностям, без которых на сегодняшний день нравственное воспитание подрастающих поколений представляется весьма затруднительным. Несомненным фактом является то, что этническая культура любого народа действительно содержит в себе огромный нравственный потенциал и выступает гарантом сохранения стабильности и прогрессивного развития общества.

На сегодняшний день вопросы поликультурного воспитания интересуют всю педагогическую общественность в каждом регионе России, в том числе и в Курганской области. И именно детский лагерь выполняет значительную часть работы в этнокультурном воспитании подрастающего поколения в летний период.

Очень важной является задача формирования положительной мотивации у ребят. С самых первых дней пребывания в смене лагеря важно помочь детям как можно более зримо представить себя в роли гражданина своей малой Родины, вызвать у них осознанную потребность с максимальной пользой провести каждый из 15 дней.

В ходе проведения различных мероприятий и занятий у ребят будут развиваться такие качества, как дисциплинированность, смелость, решительность, честность, взаимовыручка, сообразительность, инициативность, самостоятельность, будут формироваться этнокультурные представления, воспитываться национальное самосознание, толерантное отношение к представителям других национальностей, что и является конечной целью этнокультурного воспитания.

Новизна и отличительная особенность

Новизна и отличительная особенность программы заключается в организации образовательной деятельности в рамках летнего отдыха через различные направления работы:

1. Патриотическое
2. Этнокультурное
3. Спортивно – оздоровительное
4. Профилактическое (блок безопасности)

Так же одной из особенностей работы лагеря является совместная работа с Досуговым центром села Сарт-Абдрашево, привлечение жителей пожилого возраста для передачи истоков национальной культуры.

Программа Летнего оздоровительного лагеря с дневным пребыванием детей «Народная мозаика» по содержанию является комплексной, так как включает в себя разноплановую деятельность, объединяет различные направления оздоровления, отдыха, занятости и воспитания детей и подростков в сельских условиях летних каникул; по продолжительности является краткосрочной, т.е. реализуется в течение 15 дней. Программа позволяет удовлетворить широкий диапазон интересов ее участников.

Еще одна отличительная особенность программы в том, что дети и подростки все время находятся в режиме игры и не замечают, как получают новые знания, умения, творчески развиваются и спортивно реализуются, то есть процесс воспитания и образования происходит естественным, ненавязчивым способом.

3. Цели и задачи программы

Цель –Создание условий для формирования и развития национального самосознания через знакомство с особенностями национальной культуры в рамках летнего лагеря с дневным пребыванием детей.

Задачи:

- 1.Организовать работу с детьми по стимулированию познавательной деятельности к изучению национальной культуры коренных народов Курганской области
- 2.Организовать работу по привлечению родителей к совместному изучению с детьми национальных традиций и культуры.
- 4.Сформировать учебно-познавательные способности воспитанников на материале национальной культуры башкирского и русского народов
- 5.Увлечь детей в активную спортивно-оздоровительную деятельность через национальные виды спорта, игры.

Ожидаемые результаты:

- 1.Укрепление здоровья учащихся;
- 2.Улучшение социально-психологического климата в коллективе;
- 3.Укрепление дружбы и сотрудничества между учащимися разных возрастов и национальностей;
- 4.Повышение мотивации к изучению культурно-исторического наследия родного края, уважения традиций, обычаев, обрядов;
- 5.Расширение социального и коммуникативного опыта школьников;
- 6.Формирование у детей навыков общения и толерантности;
- 7.Получение детьми дополнительных знаний о национальном языке, традициях, обычаях, обрядов;
- 8.Получение детьми дополнительных знаний о природе, жизни и окружающем мире Курганской области.
- 9.Развитие творческих способностей у детей;

По окончании смены ребенок знает:

Правила поведения на воде, в лесу, во время экскурсии, в общественных местах.

Исторические и культурные места малой Родины, информацию о знаменитых земляках, традиции и обряды народов населяющих Курганскую область.

Правила самообслуживания

Значение сохранения национальной культуры

Значение природного окружения в жизни человека.

Каждый ребенок владеет:

Основными принципами формирования здорового образа жизни

Основными правилами оказания первой помощи при несчастных случаях.

Основными знаниями о культуре, быте, языке своего народа.

Критерии и способы оценки качества реализации программы.

С целью определения эффективности реализации программы разработаны следующие критерии:

- ✓ Постановка реальной цели и планирование результатов программы.
- ✓ Соответствие содержания мероприятий уровню подготовки и развития детей и подростков.
- ✓ Заинтересованность педагогов и детей в реализации программы.
- ✓ Эмоциональное состояние детей, благоприятный психологический климат.
- ✓ Удовлетворенность детей и взрослых предложенными формами работы.
- ✓ Творческое сотрудничество взрослых и детей.
- ✓ Личностный рост детей и подростков, степень их самореализации в творческой и познавательной деятельности.
- ✓ Сохранность физического и психологического здоровья детей и подростков.

Способы оценки эффективности реализации программы: наблюдение (поведение ребенка, умение взаимодействовать с другими членами временного детского коллектива, отношение ребенка

к себе и окружающим, эмоциональное состояние ребенка), анкетирование, диагностика, блиц-опрос, отзывы детей и родителей Приложение № 1, № 2, № 3, № 4, № 5.

Для эффективного анализа реализации программы использованы методики отслеживания:

1. В начале смены проводится анкетирование детей с целью выявления их интересов, мотивов пребывания в лагере. А также с детьми и подростками проводится диагностика психоэмоциональной комфортности на начало смены Приложение №1, №2.
2. Один раз в неделю проводится диагностика эмоционального состояния ребенка Приложение № 3.
3. Диагностика антропометрических данных (измерение роста, веса на начало и конец смены).
4. Ежедневно проводится рефлексия мероприятий.
5. В конце смены проводится анкетирование родителей (законных представителей) с целью выявления степени удовлетворенности работой лагеря, а также блиц-опрос детей и подростков с целью изучения результативности образовательно-воспитательного процесса в лагере и выявление оправданных ожиданий. **Приложение № 4**

Для наибольшей эффективности оценки качества реализации программы, необходимо учитывать факторы риска и возможность их предупреждения.

Возможные факторы риска	Меры профилактики
Неблагоприятные климатические условия	Разработка «запасных» вариантов мероприятий, проводимых в помещениях близких по содержанию и смыслу к тем, которые рассчитаны на благоприятные погодные условия
Несоответствие основной направленности смены интересам участников смены	<ul style="list-style-type: none"> - Проведение индивидуальной разъяснительной беседы, изучение интересов ребенка; - корректировка программы в процессе реализации; - адаптация программы запросам детей; <ul style="list-style-type: none"> - использование методик интенсивного вовлечения в сюжет, мотивация детей; - вовлечение детей в деятельность; - изучение интересов и потребностей детей.
Снижение активности участников смены	<ul style="list-style-type: none"> Активизация через интересные внутриотрядные мероприятия; <ul style="list-style-type: none"> - постоянный настрой на активную деятельность; - мотивация детей
Травмы и ушибы	<ul style="list-style-type: none"> Предупреждение и профилактика. Иметь средство для дезинфекции садин и ран, порезов. Помощь медицинского работника
Кишечные инфекции	<ul style="list-style-type: none"> Постоянное мытьё рук перед едой и после посещения туалета. Беседы медицинского работника по теме

4. Содержание и средства реализации программы

Модель игрового взаимодействия

Программа лагеря реализуется через организацию и проведение квест-игры. Погружение в игру осуществляется с момента начала смены. В первый день ребят встречают воспитатели в национальных костюмах, в руках находятся маршрутные листы с планом смены. Каждый день знакомит детей с сокровищами национальной культуры (природное богатство, культурное наследие, люди, традиции). Задача отрядов активно участвовать в мероприятиях смены и получать элементы карты. Итогом смены станет заключительное мероприятие, на котором все отряды должны соединить все элементы и получить карту нашей области.

Ведущие предлагает ребятам оправиться в путешествие на поиски элементов карты в первый же день. В путешествии все строго соблюдают закон: Не согласен - возражай, возражаешь — предлагай, предлагаешь - делай, борись за дело смело!

Основные технологии, методы и формы работы в рамках деятельности летнего оздоровительного лагеря с дневным пребыванием детей и подростков

- **Коллективное творческое дело (КТД)** - форма, основанная на определенной направленности деятельности, ориентированной на пользу, радость людям; характеризуется стремлением к общению, к познавательной деятельности. Результатом грамотного осуществления КТД является позитивная активность детей, причем не зрительская, а деятельностная, сопровождающаяся чувством коллективного авторства. КТД дает возможность ребенку проявить организаторские умения, закрепить коммуникативные навыки, формировать способности к рефлексии.
- **Квест (приключенческая игра)** - один из современных жанров сюжетно-ролевых игр, представляющий собой интерактивную историю. Важнейшими элементами игры в жанре квеста являются собственно повествование и исследование мира, а ключевую роль в игровом процессе играет решение головоломок и задач, требующих от игроков умственных и физически активных усилий.
- **Тренинг общения** - это прием воспитания через общение. Слова «деятельность», «общение» относятся здесь не к педагогу, а к предмету его усилий. Тренинги общения - технология педагогической деятельности, направленная на создание у ребят средствами групповой практической психологии различных аспектов позитивного коммуникативного опыта, опыта общения (опыта взаимопонимания, поведения и т.д.). Здесь ориентировка дана не на личностные изменения, а на получение в модельной форме определенного социального опыта.
- **Шоу-технологии** - технологии, проникшие к нам из средств массовой информации. Основные предметы проектирования: задания командам, работа с залом, способ оценивания, сценарий для ведущего, оформление зала и сцены. Можно говорить о трех основных психологических механизмах шоу: эмоциональном заражении, соревновательности и импровизации.
- **Информационное зеркало** - педагогическая работа осуществляется опосредованно, не через прямые действия педагога, а через информацию, поданную в графическо-настенной форме.
- **Игра** - форма педагогической деятельности в условных ситуациях. Игра направлена на воссоздание и усвоение социального и жизненного опыта. В игре как особом исторически возникшем виде гуманитарной практики воспроизводятся нормы человеческой жизни и деятельности, подчинение которым обеспечивает познание предметной и социальной действительности, самопознание подростка, интеллектуальное, эмоциональное и нравственное развитие его личности.
- **Технология сотрудничества** - реализует демократизм, равенство, партнёрство в субъектных отношениях педагога и ребёнка. Педагог и воспитанник совместно вырабатывают цели, содержание занятия, дают оценки, находясь в состоянии сотрудничества, сотворчества.

- **Здоровьесберегающие технологии** - формирует культуру здорового образа жизни, личностные качества, способствующие сохранению и укрепления здоровья.
- **Личностно-ориентированная технология** - ставит в центр личность ребенка, обеспечение комфортных условий в процессе обучения, бесконфликтных и безопасных условий ее развития, реализация имеющихся природных потенциалов. Личность ребенка в данной технологии не только субъект, но и субъект приоритетный: она является целью образовательной системы, а не средством достижения какой-либо цели.

Система мотивации и стимулирования участников программы

В течение всей смены стимулируется личностное развитие и рост каждого ребёнка, посещающего летний оздоровительный лагерь дневного пребывания «Народная мозаика» Ребята получают бонусы за активное участие в каждом виде деятельности, предложенном педагогами. У всех есть выбор - проявлять себя в чём-то одном, или участвовать в нескольких направлениях. В зависимости от этого каждый может достигнуть определённого звания по результатам окончания смены.

За активное проявление себя в различной деятельности (конкурсы, соревнованиях, викторинах, акциях) участник смены получает стикер определённого цвета. Таким образом, каждый в течение смены собирает своюцветограмму достижений.

Красный - активность в общелагерных мероприятиях;

Желтый - активность в художественно-творческой деятельности;

Синий- активность в спорте;

Зелёный - дисциплинированность.

Личные результаты каждого ребенка отмечаются ежедневно и заносятся в цветограмму достижений. Ежедневно каждый участник может получать стикеры разных цветов. Самые успешные и активные получают грамоты и дипломы при подведении итогов лагерной смены. Награды вручает начальник лагеря.

Учёт стикеров ведётся педагогами, которые ежедневно осуществляют мониторинг достижений.

Реализация Программы летнего оздоровительного лагеря с дневным пребыванием детей «Народная мозаика» подразумевает наличие определенных этапов, каждый из которых несет на себе логическую, содержательную и организационную нагрузку:

I этап. Подготовительный – март – май. Этот этап характеризуется тем, что за 3 месяца до открытия пришкольного летнего оздоровительного лагеря начинается подготовка к летнему сезону. Деятельностью этого этапа является:

- Проведение совещаний с педагогическим коллективом при директоре и заместителе директора по воспитательной работе по подготовке школы к летнему сезону;
- Издание приказа по школе об открытии оздоровительного лагеря;
- Разработка программы деятельности летнего оздоровительного лагеря дневного пребывания детей «Народная мозаика»;
- Подготовка методического материала для работников лагеря;
- Отбор кадров для работы в летнем оздоровительном лагере;
- Составление необходимой документации для деятельности лагеря (план-сетка, положение, должностные обязанности, инструкции т.д.)

II этап. Организационный – июнь. Этот период короткий по количеству дней, всего лишь 2-3 дня. Основной деятельностью этого этапа является:

- Встреча детей, проведение диагностики по выявлению лидерских, организаторских и творческих способностей;
- Запуск программы «Народная мозаика»;
- Знакомство с правилами жизнедеятельности лагеря;
- Выявление и постановка целей развития коллектива и личности;
- Сплочение отрядов;

- Формирование законов и условий совместной деятельности;
- Подготовка к дальнейшей работе по программе.

III. Основной этап включает реализацию основных положений программы – июнь.

Дети, педагоги, общественные организации – организаторы программы:

- Познают, отдыхают, трудятся;
- Делают открытия в себе, в окружающем мире;
- Помогают в проведении мероприятий;
- Учатся справляться с отрицательными эмоциями, преодолевать трудные жизненные ситуации;
- Развивают способность доверять себе и другим;
- Укрепляют свое здоровье.
- Реализация основной идеи смены;
- Вовлечение детей и подростков в различные виды коллективно- творческих дел.

IV. Заключительный этап – июль . Основной идеей этого этапа является:

- Подведение итогов смены;
- Анализ предложений детьми, родителями, педагогами, внесенными по деятельности летнего оздоровительного лагеря в будущем.

Условия реализации программы

1. Нормативно-правовые условия:

- Закон «Об образовании РФ»;
- Конвенция о правах ребенка, ООН, 1991 г.;
 - Всемирная Декларация об обеспечении выживания, защиты и развития детей 30.09.1990 г.;
- Положение о лагере дневного пребывания;
- Правила внутреннего распорядка лагеря дневного пребывания;
- Правила по технике безопасности, пожарной безопасности;
 - Рекомендации по профилактике детского травматизма, предупреждению несчастных случаев с детьми в школьном оздоровительном лагере;
 - Инструкции по организации и проведению туристических походов и экскурсий;
- Должностные инструкции работников;
- Санитарные правила о прохождении медицинского осмотра;
- Заявления от родителей;
- Правила регистрации детей при поступлении и выбытии;
- Акт приемки лагеря;
- Планы работы.

Принципы

Программа лагеря «Народная мозайка» опирается на следующие принципы:

1. Принцип гуманизации отношений: построение всех отношений на основе уважения и доверия к ребенку, на стремлении привести его к успеху.

2. Принцип демократичности: участие всех детей в программе развития творческих способностей.

3. Принцип дифференциации воспитания: дифференциация в рамках летнего оздоровительного лагеря предполагает:

- отбор содержания, форм и методов воспитания в соотношении с индивидуально-психологическими особенностями детей;

- создание возможности переключения с одного вида деятельности на другой в рамках дня;
- взаимосвязь всех мероприятий в рамках тематики дня;
- активное участие детей во всех видах деятельности.

4. Принцип творческой индивидуальности: творческая индивидуальность – это характеристика личности, которая в самой полной мере реализует, развивает свой творческий потенциал.

Летний оздоровительный лагерь с дневным пребыванием детей «Народная мозайка» - это педагогическая система, способствующая развитию ребенка как творческой личности, его духовного и физического саморазвития, активности, целеустремленности, здорового образа жизни. В основу реализации программы заложены разнообразные направления и виды деятельности.

Программа летнего пришкольного оздоровительного лагеря с дневным пребыванием детей «Народная мозайка» включает в себя 4 направления:

1. Патриотическое
2. Этнокультурное
3. Спортивно – оздоровительное
4. Профилактическое (блок безопасности)

Приоритетным мы считаем «**Этнокультурное направление**», которое играет важную роль. Основная цель погружение детей в национальную среду через проведение мероприятий на родном языке, изучение башкирского и русского фольклора.

Немаловажную роль составляет «**Патриотическое направление**». Патриотическое воспитание – это систематическая и целенаправленная деятельность органов государственной власти и организаций по формированию у граждан высокого патриотического сознания, чувства верности своему Отечеству, готовности выполнения гражданского долга.

Основной задачей «**Спортивно – оздоровительного направления**» является пропаганда здорового образа жизни, где главной задачей воспитателей создать условия для укрепления и сохранения физического здоровья учащихся

Блок безопасности включает мероприятия по ПДД, пожарной безопасности, безопасности на воде. Проведение инструкций по охране труда.

Педагогические условия:

- Отбор педагогических приемов и средств с учетом возрастных особенностей детей;
- Обеспечение единства и взаимосвязи управления и самоуправления;
- Единство педагогических требований во взаимоотношениях с детьми;
- Систематическое информирование о результатах прожитого дня.

Режим работы

- 8.30 - 9.00 - Прием детей;
- 9.00 - 9.15 - Зарядка. Утренняя линейка;
- 9.30 - 9.45- Завтрак;
- 10.00 - 12.00 - Работа по плану отрядов;
- 10.45 - 10.55 - Второй завтрак;
- 12.00 - 12.30 - Оздоровительные процедуры. Спортивный час;
- 12.30 - 13.00 - Обед;
- 13.00 - 14.00 - Работа по плану отрядов (игры, конкурсы, творческие мероприятия);
- 14.00 - 14.20 - Свободное время;
- 14.20 - 14.30 - Рефлексия. Уход домой.

Механизм реализации программы

Программа рассчитана на детей от 6,5 до 15 лет. Продолжительность смены 15 дней.
Количество смен – 1.

Календарный план работы смены:

Дни	Мероприятие
1 день - Открытие	<p>"Здравствуй, солнце! Здравствуй, лето" Встреча детей, создание отрядов, распределение обязанностей. "Ярмарка идей"(обсуждение плана работы лагерной смены, предложения и пожелания). Знакомство с техникой безопасности (дорога, лес, водоем, территория лагеря). Праздник «День защиты детей»</p> <p>Входное анкетирование (Приложение 1) Линейка.</p>
2 день -	<p>Линейка. Народный календарь Весёлая зарядка. 2022 год – год народного искусства. Игра-викторина «Россия – Родина моя» Игротека. Разучивание русской народных игр «У медведя во бору», «Чурилки» Арт-мастерская Оформление стенда лагеря Создание календаря настроения лагеря (коллективная работа) Линейка</p>
3 день	<p>Линейка. Народный календарь Зарядка. Знакомство с башкирскими народными традициями Заочная экскурсия в Башкирию (видео) Арт-мастерская Башкирские узоры Игротека. Разучивание башкирской игры «Юрта» Линейка</p>
4 день -	<p>Линейка. Народный календарь Зарядка. Бабушкин сундук (Костюмы народов России. (Русский и башкирский костюмы) Арт-мастерская Рисуем (раскрашиваем) костюмы Игротека. Разучивание русские игры «Сова», «Солнце», «Гори, гори ясно» Киноклуб Виртуальная экскурсия в музей Народного искусства Линейка.</p>
5 день - «Пушкинский день России»	<p>Линейка. Народный календарь Зарядка. Игра-путешествие «Там на неведомых дорожках...»</p>

	<p>Арт-мастерская (рисуем героев сказок А.С. Пушкина) Киноклуб мультфильм по сказкам А.С. Пушкина Сказочные эстафеты Линейка</p>
6 день	<p>Линейка. Народный календарь Зарядка. Предметы народного быта Арт-мастерская Мега-раскраска. Игротека. Разучивание татарской игры «Тюбетейка» Киноклуб Виртуальная экскурсия в музей Деревянной ложки Линейка</p>
7 день -	<p>Линейка. Народный календарь Зарядка. Народная игрушка Арт-мастерская Обрядовые куклы (мастер-класс) Игротека. Городки Киноклуб Виртуальная экскурсия в музей Забавушки (народной игрушки) Линейка</p>
8 день - День Петра первого	<p>Линейка. Народный календарь Зарядка. Пётр первый – русский царь (квест-игра) Арт-мастерская Стенгазета Пётр 1. Игротека. Петровские потехи Киноклуб Виртуальная экскурсия в Снкт-Петербург Линейка</p>
9 день	<p>Линейка. Народный календарь Зарядка. Чайный день Арт-мастерская Мега-раскраска. Игротека. Весёлые чайные старты Киноклуб Виртуальная экскурсия в музей Самовара</p>
10 день - «День России»	<p>Линейка. Народный календарь Зарядка. Квест «Мы разные, но мы вместе» Киноклуб Просмотр видеосюжетов «Россия-родина моя». Арт-мастерская «Родные просторы» - рисование на природе, сочинение стихотворных строк. Оформление выставки рисунков Игротека. Народные игры Линейка</p>

11 день -	<p>Линейка. Народный календарь Зарядка. Народные праздники - Троица Арт-мастерская Люблю берёзку русскую Игротека. Народные игры Киноклуб Мультфильм Линейка</p>
12 день	<p>Линейка. Народный календарь Зарядка. Защитники родной земли Арт-мастерская Раскраски Игротека. Богатырские забавы Киноклуб Мультфильмы (фильмы) о богатырях Линейка</p>
13 день	<p>Линейка. Народный календарь Зарядка. Забытые ремёсла Арт-мастерская Мастер-классы Игротека. Народные игры Киноклуб Виртуальная экскурсия в музей Баклуши Линейка</p>
14 день	<p>Линейка. Народный календарь Зарядка. Народные промыслы Арт-мастерская Лепим, рисуем, клеим Игротека. Народные игры Киноклуб Мультфильмы Хохлома, Народные промыслы Линейка</p>
15 день	<p>Линейка. Народный календарь Зарядка Подготовка к заключительному концерту Праздничное закрытие лагеря. Просмотр фото и видеосюжетов. Подведение итогов работы лагеря Диагностика - анкета «Как мы жили» (выходная диагностика) Закрытие лагеря</p>

5. Кадровое обеспечение программы

В лагере с дневным пребыванием работают педагоги МКОУ «Сибирякская СОШ», имеющие педагогическое образование, квалификацию и опыт работы с детьми, знающие их возрастные и психологические особенности.

Начальник лагеря: обеспечивает общее руководство деятельностью лагеря, издает приказы и распоряжения по лагерю, создает условия для проведения воспитательной и оздоровительной работы, управляет персоналом; планирует и организует деятельность лагеря, составляет программу деятельности, осуществляет методическое и информационное обеспечение лагеря, проводит планерки, консультации, руководит педагогами, осуществляет контроль, за соблюдением режимных моментов в лагере, работает с родителями (законными представителями) по необходимости, ведет документацию лагеря.

Педагоги -воспитатели: работают с детьми. Осуществляют воспитательную и оздоровительную работу. Создают условия для творческого, интеллектуального, спортивного содержательного досуга детей и комфортного пребывания детей в лагере. Планируют отрядные дела, ведут необходимую документацию, привлекают детей к участию в отрядных и обще лагерных делах, несут ответственность за жизнь и здоровье детей доверенного им отряда.

Партнёры в реализации программы: Досуговый центр с. Сарт-Абдрашево, библиотека, Совет ветеранов села.

6. Информационно-методическое обеспечение

Основными методами организации деятельности являются:

- метод игры (игры отбираются педагогами в соответствии с поставленной целью);
- методы театрализации (реализуется через костюмирование, обряды);
- соревновательный метод (распространяется на все сферы творческой деятельности);
- метод коллективной творческой деятельности (КТД).

Принципы:

- ✓ доступности;
- ✓ мотивации;
- ✓ принцип актуальности;
- ✓ принцип творчества и успеха.

Материально-техническое обеспечение

- Спортивный зал;
- Школьная, сельская библиотека;
- Столовая;
- Спортивная площадка;
- Кабинеты;
- Медицинский кабинет;
- Художественные средства, игры настольные и др.;
- Хозяйственный инвентарь;
- Аудиотека, фонограммы;
- Канцелярские принадлежности;
- Компьютер, принтер, ксерокс, мультимедийный проектор;
- Спортивный инвентарь.

7. Список литературы:

1. Белянина О. В., Галкина О. М., Рог В. Е. Программа, Научно-методический журнал заместителя директора школы по воспитательной работе, № 7/2010;
2. Журнал «Справочник педагога-психолога. Школа» №5 2019 «Как организовать психологическую смену в летнем лагере, чтобы сплотить школьников» Анна Белобородова педагог-психолог, ГБУ ДПО «Региональный социо-психологический центр», г. Самара;
3. Куватов С. А. Активный отдых детей на свежем воздухе. Ростов н/Д: Феникс. 2005. - 311с.;
4. Обухова Л. А., Лемяскина Н. А., Жиренко О.Е. Новые 135 уроков здоровья, или Школа докторов природы (1 – 4 классы). – М.: ВАКО, 2008. – 288с.;
5. Руденко В. И. Лучшие сценарии для летнего лагеря. – М., 2006 г.;
6. Сысоева М. Е. Организация летнего отдыха детей. – М.: ВЛАДОС, 1999. – 176с.;
7. Тартышная М. А. Все лучшее – впереди/ социально ориентированные формы работы со школьниками/ М. А. Тартышная. – Ростов н/Д.: феникс, 2006. – 285 с..
8. Группа «2202 – Год культурного наследия народов России» - <https://vk.com/club208431764>
9. Группа ВК «Конкурсы «Надежды России» для детей и педагогов» - <https://vk.com/konkursped>

Приложение 1

Диагностика работы по программе:

- Входное анкетирование с целью изучения потребностей и интересов детей;
- Диагностика комфортности пребывания в ЛДП «Цветопись» (М. Люшер);
- Диагностика личностного роста (организатор, участник, слушатель);
 - Диагностика уровня развития отряда (по методике А.Н. Лутошкина «Какой у нас коллектив»);
- Диагностика степени интереса к мероприятиям;
- Выходное анкетирование;
 - Методика диагностики уровня творческой активности детей (М.И. Рожков, Ю.С. Тюнников, Б.С. Алишев, Л.А. Волович);
- Методика для изучения экологической культуры младшего школьника.

Мониторинг реализации программы

<i>Индикатор</i>		<i>Мониторинг</i>	<i>Период смены</i>
Спортивно-оздоровительное направление	Оценка эффективности оздоровления детей	Измерение роста, веса,	Организационный, итоговый
	Оценка включения детей в спортивно-оздоровительную деятельность лагеря дневного пребывания (далее - ЛДП)	Участие воспитанников в лагерной спартакиаде, результат соревнований (командное и индивидуальное первенство)	Основной
	Оценка положительного эмоционального заряда и хорошего физического тонуса	Диагностика эмоционального состояния и взаимоотношений в детском коллективе через проведение ежедневной рефлексии посредством сбора детских мнений через «Экран настроения» (цветопись) и ежедневное определение «Лучшего по зарядке».	Основной, итоговый
Художественно-эстетическое направление	Оценка уровня развития временных детских коллективов	Методика «Какой у нас коллектив?» А.Н.Лутошкин	Организационный, итоговый

	Оценка включения детей в художественно-эстетическую деятельность ЛДП, степени интереса к мероприятиям.	Ежедневное заполнение мониторинг-карт в отрядах, анализ участия детей в мероприятиях, конкурсах, мониторинг общего рейтинга по результатам лагерных мероприятий.	Основной
	Оценка деятельностных потребностей детей	Входная анкета, анкета «Мой отдых в лагере»	Организационный, итоговый
Самореализация	Оценка уровня самостоятельной организации своей деятельности воспитанниками ДОЛ	Методика диагностики уровня творческой активности детей (М.И. Рожков, Ю.С Тюнников, Б.С Алишев, Л.А. Волович). Методика для изучения социализированности личности ребёнка (М.И. Рожков)	Основной
	Выявление формальных и неформальных лидеров	Методика «Социометрия	Основной

АНКЕТА (в начале лагерной смены)

Для того чтобы сделать жизнь в нашем лагере более интересной, мы просим тебя ответить на некоторые вопросы:

- Твои первые впечатления от лагеря?
- Что ты ждешь от лагеря?
- Есть ли у тебя идеи, как сделать жизнь в нашем лагере интересной и радостной для всех?
- В каких делах ты хочешь участвовать?
- Что тебе нравится делать?
- Хочешь ли ты чему-нибудь научиться или научить других? - Пожалуйста, закончи

предложения (фразы):

Я пришел в лагерь, потому что.....

Я не хочу, чтобы

Я хочу, чтобы

Я боюсь, что

Пожалуйста, напиши также:

Имя Фамилия

Диагностика психоэмоциональной комфортности на начало смены

Дорогой друг! Просим ответить на предложенные вопросы:

1. Хотел ли ты посещать лагерь?
2. Ты когда-нибудь отдыхал в лагере?
3. Легко ли ты находишь друзей?
4. Ты общительный человек?
5. Легко ли ты переносишь суету, шум, детский гам?
6. Ты человек организованный?
7. Можешь ли ты попросить о помощи в сложной ситуации?
8. Умеешь ли ты подчиниться решению коллектива, педагогов?
9. Можешь ли ты сам, без посторонней помощи найти себе дело по душе?
10. У тебя чаще бывает хорошее настроение?
11. Любишь ли ты придумывать дела, праздники, принимать в них участие?
12. Любишь ли ты спорт?
13. Уверен ли ты, что твоя жизнь в лагере пройдет весело и интересно?

Диагностика эмоционального состояния ребёнка

Пожалуйста, не спеши, остановись, подумай, ответь, как прожит день.

Что повлияло на твоё настроение сегодня (отметь галочкой выбранный ответ или допиши свой вариант):

- состояние здоровья,
- отношения с вожатым,
- отношение с ребятами в отряде,
- погода,
- скука в отряде,
- усталость,
- слухи, конфликты, сплетни в отряде,
- тоска по дому,
- очень личное.

Дорогой друг!

Просим тебя ответить на предложенные вопросы. Помни о том, что здесь нет хороших и плохих, правильных и неправильных вопросов. Выбранный ответ подчеркни.

1. Как ты считаешь, создаётся ли в отряде:

- условия для эмоционального, психологического комфорта, творческой атмосферы,
- атмосферы понимания, добра, взаимопомощи.

2. Как часто тебе хотелось бы участвовать в общелагерных мероприятиях?

- часто,
- иногда,
- никогда.

3. Как часто тебе это удавалось?

- часто,
- иногда,
- никогда.

4. Как часто педагог ругает тебя?

- часто,
- иногда,
- никогда.

5. Что ты при этом чувствуешь?

- Страх,
- обиду,
- неловкость,
- желание исправить ошибку,
- злость, раздражение,
- разочарование,
- ненависть,
- сожаление о сделанном.

6. Интересно ли тебе общаться со своими педагогами?

- Чаще да,
- иногда,
- чаще нет.

7. Уважает ли тебя твой педагог?

- Да - -не знаю, - -нет.

8. Какие качества твоего педагога наиболее тебе нравятся (чему бы ты хотел научиться у него)?

Спасибо!

Анкета для родителей (заполняется анонимно)

«Удовлетворённость жизнедеятельностью Летнего оздоровительного лагеря с дневным пребыванием детей

Уважаемые родители (законные представители)! С целью улучшения работы Летнего оздоровительного лагеря с дневным пребыванием детей «Народная мозаика» в конце смены проводится анкетирование среди родителей детей лагеря по нескольким утверждениям. Выбранный ответ подчеркните.

1. Сколько лет вашему ребёнку?

- 6 - 8
- 8 - 10
- 10 - 12
- 12 - 15
- 15 - 17

2. Частота пребывания Вашего ребенка в лагере:

- впервые в лагере
- второй или третий раз
- более трёх раз

3. Нравится ли ребенку в нашем лагере?

- нравится
- не очень
- не нравится
- затрудняюсь ответить

4. Удовлетворены ли вы организацией безопасного пребывания детей в лагере?

- да
- нет
- частично

5. Удовлетворены ли вы организацией питания в лагере?

- да
- нет
- частично

6. Считаете ли вы, что в лагере дети:

- получают много нового и интересного
- получают, но недостаточно
- не получают ничего нового

7. Информацию о жизнедеятельности лагеря вы получаете:

- с сайта Дворца
- от педагогов
- со слов других родителей
- от своего ребенка
- не получаю информацию

8. Ваши предложения по улучшению деятельности лагеря с дневным пребыванием детей в будущем году:

Блиц - опрос для детей (итоговая диагностика)

Дорогой друг! Лагерная смена подходит к концу. Кратко ответь на вопросы о ней.

1. Сколько тебе лет? _____
2. Ты впервые отдыхаешь в нашем лагере? _____
1. Что ты ожидал (а) от лагеря? _____
2. Что тебе особенно понравилось в лагере? _____
3. Самое важное событие в лагере? _____
4. Что тебе не понравилось? _____
5. В чем лагерь не оправдал твоих ожиданий? _____
6. Было ли скучно в лагере? _____
7. Ты пойдёшь на следующий год в лагерь? Если нет, то почему?
8. Что из того, чему ты научился в лагере, ты сможешь использовать в своей повседневной жизни уже сейчас? _____
9. Какую оценку ты бы поставил за организацию досуга в лагере? _____
10. Какие занятия ты посещал с интересом? _____
11. Появились ли у тебя друзья среди ребят? _____
12. Что нового узнал? _____
13. Хотел бы ты записаться в объединение по интересам Досугового центра? Если да, то, в какие? _____
14. Твои пожелания нашему лагерю

Игры башкирского народа:

ИГРА «ЮРТА»

В игре участвуют четыре подгруппы детей, каждая из которых образует круг по углам площадки. В центре каждого круга стоит стул, на котором повешен платок с национальным узором. Взявшись за руки, все идут четырьмя кругами переменным шагом и поют:

Мы весёлые ребята,
Соберёмся все в кружок.

Поиграем, и попляшем,
И помчимся на лужок.

На мелодию без слов ребята переменным шагом перемещаются в общий круг. По окончании музыки они быстро бегут к своим стульям, берут платок и натягивают его над головой в виде шатра (*крыши*); получается юрта.

ПРАВИЛА ИГРЫ. С окончанием музыки надо быстро подбежать к своему стулу и образовать юрту. Выигрывает группа детей, первая построившая юрту.

ИГРА «МЕДНЫЙ ПЕНЬ»

Играющие парами располагаются по кругу. Дети, изображающие медные пни, сидят на стульях. Дети – хозяева становятся за стульями.

На **башкирскую народную** мелодию водящий – покупатель двигается по кругу переменным шагом, смотрит внимательно на детей, сидящих на стульях, как бы выбирая себе пень. с окончанием музыки останавливается около пары и говорит хозяину: Можно ль мне ваш пень купить?

хозяин отвечает: Коль джигит ты удалой,
Медный пень тот будет твой.

После этих слов хозяин и покупатель выходят за круг; встают за выбранным пнём друг к другу спиной и на слова «*Раз, два, три – беги!*» разбегаются в разные стороны. Добежавший первым встаёт за медным пнём.

ПРАВИЛА ИГРЫ. Бежать только по сигналу. Победитель становится хозяином.

ИГОЛКА И НИТКА

Организация игры: Дети делятся на две команды, выстраиваются в колонны друг за другом на одной стороне площадки. Перед каждой командой на расстоянии 5 метров ставится ориентир (*куб, башня, флажок*). По сигналу первые игроки («*иголки*») обегают ориентиры, возвращаются к команде. К ним зацепляется следующий игрок («*нитка*»), они обегают ориентир вдвоем. Таким образом, все игроки команды («*нитки*»), по очереди зацепляясь, друг за дружкой, обегают ориентиры. Побеждает та команда («*иголка с ниткой*»), все игроки которой зацепились и обежали ориентиры первыми.

Правила: **играющим** во время бега не разрешается расцеплять руки. Если это случилось, то нарушившая правила команда начинает игру заново.

КУРАЙ.

Ведущий: Да, правильно – это курай. Курай – **башкирский** национальный музыкальный инструмент. Его изготавливают из тростника, выбирают гладкий, пустой и чистый тростник и вырезают 5 отверстий. *(фоном звучит мелодия курая)*

«Курай (Дудочка)»

Игра проводится под любую **башкирскую народную мелодию**. Дети, взявшись за руки, образуют круг и двигаются в одну сторону. В центре круга один ребенок, он кураист, в руках у него курай (длинная дудочка, он ходит в противоположную сторону. Дети по кругу ходят, бегут, выполняют притопы на слова:

«Услышали наш курай,
Собрались мы все сюда.

Наигравшись с кураистом,

Разбежались кто куда.

Хай, хай, хай, хай

На зеленом, на лугу

Мы попляшем под курай,

Дети разбегаются врассыпную по площадке, выполняют движения **башкирского танца под слова :**

«Ты, курай задорный, веселей **играй.**

Тех, кто лучше пляшет, выбирай»

Ребенок-кураист выбирает лучшего исполнителя движений, тот становится водящим.

Правила: разбегаться только после окончание слов.

Русские народные игры:

КАПУСТА — забавный вариант салок. Играющих может быть от трех человек и более. Лучше играть большой компанией. Если проводить такую игру на фольклорных праздниках или народных гуляниях и участников игры становится очень много, то можно выбрать двух и даже трех водящих.

Игра большой подвижности, поэтому поводить ее лучше на улице, на большой открытой площадке. При необходимости, если игроков до 10 человек, то можно провести ее в достаточно просторном помещении.

Считалкой выбирают водящего – «хозяина». Он садится в центре нарисованного круга. Чем больше игроков, тем шире круг. В круг складывается «капуста». Это могут быть вещи самих игроков: платки, шапочки, варежки и т.д. В современном варианте можно назначить «капустой» и какие-либо предметы, заранее приготовленные для игры. Это может быть все, что угодно: кегли, мячики в корзинке, разноцветные ленточки, шишки – все, что подскажет вам фантазия, или что окажется доступным и под рукой.

Все игроки встают за кругом, кроме «хозяина», который сидит в кругу. Все хором произносят или пропевают слова, а «хозяин» показывает действиями все, о чем говорится в стихе:

*Я на камушке сижу, мелки колышки тешу,
Мелки колышки тешу, огород свой горожу.
Чтоб капусту не украли, в огород не прибежали!*

После этих слов, все участники игры стараются забежать в огород, похитить «капусту» и убежать. А «хозяин» старается поймать игроков. Тот, кого поймали, выбывает из игры, сохраняя при себе украденную «капусту». Игра продолжается до тех пор, пока в огороде есть «капуста». Победителем считается тот, кто натаскал больше всех «капусты». Он и становится новым «хозяином».

ХРОМАЯ ЛИСА Это игра высокой подвижности, поэтому проводить ее лучше на улице или в очень просторном помещении. В игре может участвовать любое количество детей. Поскольку эта русская народная игра предполагает довольно длительное прыганье на одной ноге, а также имеет относительно сложные правила, ее можно рекомендовать для детей от 5 лет. Как и все салки, игра «Хромая лиса» предполагает, что водящему надо осалить одного из играющих. В этом случае, пойманный игрок становится водящим.

Правила русской народной подвижной игры «Хромая лиса»

На площадке, предназначенной для игры, чертят большой круг с таким расчетом, чтоб в нем свободно поместились все играющие и могли в нем свободно двигаться.

Выбирается водящий – он будет хромой лисой.

Все дети встают внутрь круга, а лиса остается снаружи. Водящий-лиса может прыгать вокруг круга только на одной ноге. Ведь лиса у нас – хромая.

Все дети бегают в кругу, лиса прыгает на одной ногу снаружи и старается кого-нибудь осалить. Как только ей это удастся, игроки меняются ролями.

Вариант этой игры. Он подойдет, если у вас ограниченное пространство. Водящий-лиса не меняется на протяжении всей игры. Круг довольно маленький, двигаться детям внутри него тесно. Так что на первых этапах осалить кого-нибудь будет для лисы легко. Осаленный выбывает из игры, выходит из круга. Так, постепенно, места для движения становится все больше и больше. Последний оставшийся в кругу и будет новой лисой.

Если играющих очень много, то можно назначить две или даже три лисы.

КОРШУН И ЦЫПЛЯТА

Такая подвижная народная игра подойдет для детей 6-9 лет. Игра шумная и веселая. Участников в игре должно быть не менее 5-6 человек. Максимальное количество игроков – двадцать человек. Проводить игру лучше на улице. Ведь для нее нужно много пространства. Игра «Коршун и цыплята» можно провести не только на прогулке в детском саду или школе, но и сделать частью любого фольклорного праздника.

Перед началом игры выбирают двух водящих – коршуна и матку-наседку. Остальные игроки – цыплята. Все цыплята встают в затылок друг другу за наседкой. При этом дети держат друг за друга за пояс, плечи или одежду.

Коршун отходит в сторону, присаживается на корточки и делает вид, что роет ямку.

Наседка и цыплята ходят вокруг коршуна и говорят или поют хором:

*«Вокруг коршуна хожу,
Ожерелье нижу.
По три ниточки, бисериночки.
Я снизала вороток
Вокруг шеи короток.»*

После этого наседка и цыплята останавливаются. Наседка ведет диалог с коршуном.

*Наседка: «Коршун, что ты делаешь?»
Коршун: «Ямку рою.»
Наседка: «Зачем тебе ямка?»
Коршун: «Денежку ищу.»
Наседка: «Зачем тебе денежка?»
Коршун: «Иголку купить.»
Наседка: «Зачем тебе иголка?»
Коршун: «Мешочек шить.»
Наседка: «Зачем тебе мешочек?»
Коршун: «Камешки класть.»
Наседка: «Зачем камушки?»
Коршун: «В твоих детей бросать.»
Наседка: «За что?»
Коршун: «Они ко мне в огород лезят.»
Наседка: «А ты бы делал забор повыше. А если не умеешь – так лови их.»*

После этого коршун начинает размахивать руками, как крыльями и пытается поймать цыпленка, последнего в цепочке. Наседка старается увести весь выводок от коршуна, цыпленок тоже пытается уклониться. Вся вереница цыплят движется одновременно, что обычно вызывает веселый переполох. Пойманный цыпленок отходит в сторону, в заранее оговоренное место. А коршун опять отправляется на охоту, пока не переловит всех цыплят.

ДУДАРЬ

проводится в кругу. Поэтому ее можно отнести к хороводным играм. Игра средней подвижности, не требуется много места для ее проведения. Поэтому, она подойдет и для улицы, и для помещения.

Русская народная игра «Дударь» веселая и динамичная, нравится детям. Проводить подвижную игру можно с детьми от 5 лет. Правила достаточно простые, даже игровое присловье простое и быстро запоминается детьми.

Ход русской хороводной игры «Дударь»:

Считалкой или по желанию выбирают ведущего – Дударя. Он садится или встает в центр круга. Остальные встают вокруг него в хоровод. Идут по кругу и произносят слова:

*«Дударь, дударь, дударнице,
Старый, старый старичище,
Дударь, дударь – что болит?»*

Водящий отвечает, называя любую часть тела: голова, нога, рука, колено...

После этого, все игроки берутся руками за названную часть тела своего соседа. Дети опять начинают движение по кругу, стараясь не разорвать хоровод. Произносятся те же слова. Водящий называет другую часть тела. Игра продолжается до тех пор, пока не водящему не надоест быть Дударем. Тогда на вопрос «Что болит?» отвечает: «Ничего не болит!». Тогда все хором отвечают «Вылечили!». После чего игра прекращается или выбирают нового водящего.

Как вариант выбора нового водящего, можно договориться, что «выздоровевший» дударь ловит одного из игроков, который и становится новым водящим.

Татарские национальные игры

ТЮБЕТЕЙКА

Дети становятся в круг. Под **национальную** музыку они по очереди надевают тюбетейку на голову рядом стоящего ребёнка. Музыка прекращается, на ком останется тюбетейка, тот выполняет задание.

«Продаём горшки» (Чулмак уены)

Цель игры : развитие ловкости, быстроты двигательной реакции, укрепление мышц опорно-двигательного аппарата.

Играющие разделяются на две группы: дети-горшки и игроки—хозяева горшков. Дети-горшки образуют круг, встав на колени или усевшись на траву. За каждым горшком стоит игрок—хозяин горшка, руки у него за спиной. Водящий стоит за кругом.

Водящий подходит к одному из хозяев горшка и начинает разговор:

- *«Эй, дружок, продай горшок!»*
- Покупай!
- Сколько дать тебе рублей?
- Три отдай.

Водящий три раза (или столько, за сколько согласился продать горшок его хозяин, но не более трех рублей) касается рукой хозяина, и они начинают бег по кругу навстречу друг другу (*круг обегают три раза*). Кто быстрее добежит до свободного места в кругу, тот занимает это место, а отставший становится водящим.

Правила игры :

- бегать разрешается только по кругу, не пересекая его;
- бегущие не имеют права задевать других игроков;
- водящий может начинать бег в любом направлении. Если он начал бег влево, запятнанный должен бежать вправо.

СПУТАННЫЕ КОНИ (*Тышаулы атлар*)

Цель игры : развитие силовой выносливости, укрепление костно-мышечного аппарата ног.

На игровой площадке чертится линия. На расстоянии от нее (*не более 20 м*) устанавливаются флажки, стойки.

Играющие делятся на три-четыре команды и выстраиваются за линией. По сигналу первые игроки команд начинают прыжки, оббегают флажки и возвращаются обратно бегом. Затем бегут вторые и т. д.

Правила игры :

- **выигрывает команда**, закончившая эстафету первой;
- прыгать следует правильно, отталкиваясь обеими ногами одновременно, помогая руками.

ХРОМАЯ ЛИСА («Аксак тольке»)

Перед началом **игры** на земле рисуются два круга: диаметром 5-10 м (*курятник*) и диаметром 1-2 м (*дом хозяина*). Играющие (*их может быть от пяти до двадцати человек*) выбирают хозяина и лису. Один из ребят – «*хромая лиса*», другой – «*хозяин дома*» - медведь, все остальные ребята - куры. «*Хозяин дома*» - в кругу, рядом с которым - большой круг- «*курятник*». «*Лиса*» - за чертой, в «*норе*».

От своей норы лиса на одной ноге допрыгивает к «*хозяину дома*». Лиса и медведь заводят разговор.

- Ты куда, лиса хромая,
Темной ночью ковыляешь?
- Бабка ждет меня родная,
Разве ты о том не знаешь?
- А зачем к ней торопиться?
- Шубка сушится на печке.
- А если шубка загорится?
- Окуну я шубу в речку.
- Вдруг умчит ее вода?
- Трудно будет мне тогда.
- Ну, а как, лиса хромая,
Ты без шубы проживешь?
- Не тревожься, спи, хозяин,
Как проснешься, ты поймешь!

«*Хозяин дома*» укладывается спать, а лиса припрыгивает в курятник. Куры просыпаются и разбегаются в разные стороны, а лиса, прыгая на одной ноге, старается кого-нибудь запятнать. Кого запятнают, тот становится лисой.

СЕРЫЙ ВОЛК («Аю-буре»)

Один из играющих - «*Серый волк*». Дети идут «*в лес*» собирать ягоды. Один из игроков спрашивает:

- Вы, друзья, куда спешите?
- Дети хором:
- В лес дремучий мы идем.
 - Что вы делать там хотите?
 - Там малины наберем.
 - Вам, зачем малина, дети?
 - Мы варенье приготовим.
 - Если волк в лесу вас встретит?
 - Серый волк нас не догонит.

Дети подходят к тому месту, где прячется, серый волк и поют:

Соберу я ягоды и сварю варенье.

Для любимой бабушки будет угощенье.

Здесь малины много, всю и не собирать!

А волков, медведей вовсе не видать.

Тут серый волк поднимается, а дети бегут за черту. Кого волк запятнает, того уводит к себе.

В УЗЕЛОК (*Тоенчек уены*)

В игре принимают участие дети младшего и среднего возраста, 20-30 человек. Для нее нужен платок, завязанный узлом.

Описание. Один из игроков - водящий. Остальные участники, образовав круг, садятся на землю (или становятся на колени) на расстоянии не более 2 м друг от друга. Водящий стоит за кругом с платком, завязанным в узелок. По сигналу руководителя водящий бросает узелок одному из игроков, сидящих в кругу, и отходит на три шага назад. Сидящие начинают передавать узелок от одного игрока другому так быстро, как будто он летит по кругу. Водящий бежит за узелком, чтобы перехватить его. Если это ему удается, он меняется ролью с игроком, у которого был перехвачен узелок.

Правила.

1. Сидящие игроки могут передавать узелок только своему соседу справа или слева.
2. Водящий должен перехватить узелок из рук. Узелок не считается пойманным водящим, если поднят им с земли (*если кто-то уронит*) или схвачен на лету. Однако в игре младших ребят водящему разрешается брать узелок с пола (с земли, если его уронили).
3. Во время передачи узелка можно менять направление.

ТИМЕРБАЙ

Играющие, взявшись за руки, делают круг. Выбирают водящего – Тимербая. Он становится в центре круга. Водящий говорит:

Пять детей у Тимербая,
Дружно, весело играют.
В речке быстрой искупались,
Нашаились, наплескались,
Хорошенечко отмылись
И красиво нарядились.
И ни есть, ни пить не стали,
В лес под вечер прибежали,
Друг на друга поглядели,
Сделали вот так!

С последними словами вот так водящий делает какое-нибудь движение. Все должны повторить его. Затем водящий выбирает кого-нибудь вместо себя.

Правила **игры**. Движения, которые уже показывали, повторять нельзя. Показанные движения надо выполнять точно. Можно использовать в игре различные предметы (*мячи, косички, ленточки и т. д.*)

УГАДАЙ И ДОГОНИ (*Читанме, бузме*)

Цель **игры** : развитие внимательности, ловкости.

Играющие садятся на скамейку или на траву в один ряд. Впереди садится водящий. Ему завязывают глаза.

Один из игроков подходит к водящему, кладет руку на плечо и называет его по имени. Водящий должен угадать, кто это. Если водящий назвал имя игрока правильно, то быстро снимает повязку и догоняет убегающего. Если водящий не угадал имя игрока, тогда подходит другой игрок.

Правила **игры** :

- если имя названо правильно, игрок задевает водящего по плечу, давая понять, что нужно бежать;
- как только водящий поймает игрока, он садится в конец колонны, а пойманный игрок становится водящим.

СКОК-ПЕРЕСКОК (*Кучтем-куч*)

Цель **игры** : развитие внимательности, умения ориентироваться, укрепление мускулатуры ног.

На игровой площадке чертят круг диаметром 15— 25 м, внутри него — маленькие кружки диаметром 30— 35 см для каждого участника **игры**. В центре большого круга стоит водящий.

Водящий говорит: «Перескок!». После этого слова игроки быстро меняются местами (кружками, прыгая на одной ноге. Водящий старается занять место одного из играющих, прыгая тоже на одной ноге. Тот, кто останется без места, становится водящим.

Правила игры :

- нельзя выталкивать друг друга из кружков;
- двое играющих не должны находиться в одном кружке;
- при смене мест кружок считается за тем, кто раньше вступил в него.

ХЛОПУШКИ (Абакле)

На противоположных сторонах комнаты или площадки отмечаются двумя параллельными линиями два города. Расстояние между ними 20—30 м. Все дети выстраиваются у одного из городов в одну шеренгу: левая рука на поясе, правая рука вытянута вперед ладонью вверх.

Выбирается водящий. Он подходит к стоящим игрокам у города и произносит слова:

Хлоп да хлоп - сигнал такой

Я бегу, а ты за мной!

С этими словами водящий легко хлопает кого-нибудь по ладони. Водящий и запятнанный бегут к противоположному городу. Кто быстрее добегит, тот останется в новом городе, а отставший становится водящим.

Правила игры. Пока водящий не коснулся чьей-либо ладони, бежать нельзя. Во время бега игроки не должны задевать друг друга.

ЗАЙМИ МЕСТО (Буш урын)

Одного из участников **игры выбирают водящим**, а остальные играющие, образуя круг, ходят взявшись за руки. Водящий идет за кругом в противоположную сторону и говорит:

Как сорока стрекочу

Никого в дом не пущу.

Как гусыня гогочу,

Тебя хлопну по плечу-

Беги!

Сказав, беги, водящий слегка ударяет по спине одного из игроков, круг останавливается, а тот, кого ударили, устремляется со своего места по кругу навстречу водящему. Обезавший круг раньше занимает свободное место, а отставший становится водящим.

Правила игры. Круг должен сразу остановиться при слове беги. Бежать разрешается только по кругу, не пересекая его. Во время бега нельзя касаться стоящих в кругу.

ЛОВИШКИ (Тотыш уены)

По сигналу все играющие разбегаются по площадке. Водящий старается запятнать любого из игроков. Каждый, кого он поймает, становится его помощником. Взявшись за руки, вдвоем, затем втроем, вчетвером и т. д. они ловят бегающих, пока не поймают всех.

Правила игры. Пойманным считается тот, кого водящий коснулся рукой. Пойманные ловят всех остальных, только взявшись за руки.

ЖМУРКИ (Кузбайлау уены)

Чертят большой круг, внутри него на одинаковом расстоянии друг от друга делают ямки-норки по числу участников **игры**. Определяют водящего, завязывают ему глаза и ставят в центре круга. Остальные занимают места в ямках-норках. Водящий приближается к игроку, чтобы поймать его. Тот, не выходя из своей норки, старается увернуться от него, то наклоняясь, то приседая. Водящий должен не только поймать, но и назвать игрока по имени. Если он правильно назовет имя, участники **игры говорят** : «Открой глаза!»— и

водящим становится пойманный. Если же имя будет названо неправильно, игроки, не произнося ни слова, делают несколько хлопков, давая этим понять, что водящий ошибся, и игра продолжается дальше. Игроки меняются норками, прыгая на одной ноге.

Правила игры. Водящий не имеет права подсматривать. Во время **игры** никому нельзя выходить за пределы круга. Обмениваться норками разрешается только тогда, когда водящий находится на противоположной стороне круга.

