



Министерство
образования и
науки Пермского
края

Краевой ресурсный центр по
родительскому просвещению
Автономная некоммерческая организация
«Институт поддержки семейного
воспитания»



Пермский государственный гуманитарно-педагогический университет

resurs_family@mail.ru, <https://anoipsv.ru/>

В.В. Коробкова

Игре все возрасты покорны

Методическая разработка фестиваля дворовых игр
для учителей и равнодушных родителей



Пермь
2019

УДК 37.018.262

ББК Ч420.5

К 68

Рецензенты:

доктор педагогических наук, профессор, заведующий кафедрой педагогики Пермского государственного научно-исследовательского университета *Л.А. Косолапова*;
доктор социологических наук, профессор, заведующий кафедрой социальной работы и конфликтологии Пермского государственного научно-исследовательского университета *З.П. Замараева*

Автор:

кандидат педагогических наук, доцент, декан факультета правового и социально-педагогического образования ПГГПУ *В.В. Коробкова*

Коробкова, В.В.

К 68 Игре все возрасты покорны. Методическая разработка фестиваля дворовых игр для учителей и равнодушных родителей / В.В. Коробкова; Перм. гос. гуманит.-пед. ун-т. – Пермь, 2019. – 30 с.

Представлены современные теоретические подходы к решению проблемы развития воспитательного потенциала семьи в процессе взаимодействия педагогов и родителей. Даны практические советы по организации детско-родительского сообщества, содержатся методические материалы по решению задачи формирования педагогической компетентности родителей.

Адресовано учителям, классным руководителям, социальным педагогам, психологам образовательных организаций и центров психолого-медико-социального сопровождения, педагогам дополнительного образования, руководителям семейных клубов и другим специалистам, осуществляющим взаимодействие с семьей. Пособие может использоваться также в процессе подготовки бакалавров, магистров и аспирантов педагогических вузов к работе с семьей.

УДК 37.018.262

ББК Ч420.5

Издается по решению совета факультета правового и социально-педагогического образования Пермского государственного гуманитарно-педагогического университета

© Коробкова В.В., 2019

© ФГБОУ ВО «Пермский государственный гуманитарно-педагогический университет», 2019

ПРЕДИСЛОВИЕ

В современной ситуации образовательной практики все актуальнее становится задача поиска эффективных механизмов социального партнерства между школой и семьей для успешной социализации и воспитания детей, совершенствования социально-педагогических связей между этими воспитательными институтами с целью уменьшения риска социальных конфликтов и напряженности в обществе.

Сегодня родители и обучающиеся нуждаются в мобильном, педагогически грамотном педагоге, ориентированном на ребенка как ценность, способном вступить во взаимодействие с семьей, а не работающем в традиционной системе «воспитания родителей».

Современные технологии общения в группах социальных сетей облегчают общение родительских сообществ возможностью договариваться о досуговых и познавательных мероприятиях, готовиться к проведению массовых праздников, таких как День здоровья, Новый год, Масленица и др. Такие мероприятия становятся незабываемыми событиями в жизни семьи, если каждый участник внес свой вклад в общее дело.

К сожалению, опыт показывает, что учителя, воспитатели, классные руководители в массовой практике не готовы работать в таком формате и проводить мероприятия с многочисленной аудиторией взрослых и детей (детско-родительское сообщество одного класса представляет собой около 100 человек: детей, мам и пап, бабушек и дедушек, братьев и сестер), в связи с чем актуален вопрос поддержки педагогов и специалистов, осуществляющих работу с семьей.

Данное пособие является частью такой поддержки, так как в нем представлена методическая разработка, посвященная проблеме поддержки игровой самоорганизации семьи и создания благоприятного неформального общения между детьми, родителями и специалистами образовательной организации.

Совместные игры сближают родителей с детьми. А еще они помогают почувствовать себя счастливым и отдохнуть от забот. Каждой третьей семье не хватает времени на качественный совместный досуг. Об этом говорится в Глобальном отчете LEGO® Play Well, основанном на опросе 13 000 семей из 9 стран, включая Россию.

Чем чаще дети и родители проводят свободное время вместе, тем они счастливее. Девять из десяти семей (88 %), играющих больше пяти часов в неделю, заявляют, что они счастливы. Те, кто играют меньше, отвечали так реже – в 75 % случаев. В России эта зависимость ярче, чем в других странах-участницах опроса. Среди россиян, уделяющих совместному досугу больше пяти часов в неделю, доля счастливых людей достигает 85 %. В семьях, где на совместную игру отводится меньше времени, этот показатель гораздо ниже и составляет всего 66 %.

При этом практически все родители в России осознают, как игры влияют на детей: 98 % опрошенных сказали, что развлечения необходимы, чтобы

ребенок чувствовал себя счастливым, и 94 % – что они положительно влияют на навыки социализации.

Но при этом меньше пяти часов в неделю играет почти каждая третья семья, а каждая десятая – меньше двух. Шестьдесят один процент родителей по всему миру признались, что даже когда они собираются провести время с детьми, их постоянно что-то отвлекает: домашние дела, рабочие вопросы, вездесущие смартфоны...

В России почти половина семей (44 %) выделяют меньше пяти часов в неделю на совместные игры.

Сорок шесть процентов родителей из нашей страны говорят, что уделять играм больше времени им не позволяет плотный график. А вот их дети реже всего жаловались на недостаток времени. Девять из десяти (88 %) российских детей выразили желание чаще проводить время с родителями. И это неудивительно: мальчики и девочки из нашей страны играют одни в среднем 6 часов в неделю.

Джессика Джоел Александер, семейный эксперт и автор бестселлеров о родительстве, говорит: «Совместная игра лежит в основе жизни семьи – это в равной мере касается и детей, и родителей. Но сейчас многие сконцентрированы на школьном образовании, и поэтому часто игры не удается вписать в загруженный график. Но если учесть, как качественный досуг влияет на ощущение счастья всех членов семьи, именно он должен стать самым важным “домашним заданием” из всех».

Судя по ответам самих детей из разных стран, компьютерные игры и другие цифровые активности не заменяют им живого общения. Большинство маленьких респондентов (81 %) предпочитают играть с родителями, а не в одиночестве. Трое из четырех (72 %) больше любят играть с друзьями в одной комнате, чем с ними же – в социальной сети.

Дети часто просят родителей: «Поиграй, со мной!». На что большинство занятых родителей реагируют либо отказом, либо предлагают альтернативу в виде мультфильмов или компьютерных игр. А это впоследствии прорастает отсутствием близких доверительных отношений между родителями и детьми, обостренными проблемами подросткового периода с бунтарством и вызывающим поведением.

Родителям важно понимать, что игра влияет на развитие детей:

- **Через игру ребенок готовится ко взрослому миру**, не в плане точной передачи умений (научить стирать и гладить), а в более глубоком смысле – он познает свою психику, раскрывает внутренние силы, учится справляться с поставленными задачами.
- Совместные игры с ребенком дарят нам бесценные минуты общения, смеха, через игру можно быстрее узнать, **о чем думает ваш ребенок** и чего боится.
- Для развития **ребенок должен двигаться**, а не сидеть, глядя в меняющуюся картинку планшета. Речь не обязательно идет о подвижных

играх – мы говорим и про развитие **мелкой моторики, что напрямую связано с мозгом.**

- В игре ребенок приобретает **стрессоустойчивость** к проигрышам, **навыки организаторской** деятельности, умение **работать в команде** и способность **подчиняться установленным правилам.**

Предлагаемая разработка позволяет родителям наслаждаться общением с детьми и пережить счастливые минуты детства заново в совместной игровой деятельности.

Предложенный методический материал имеет **ряд преимуществ** в организации родительского образования, так как представленные здесь технологии:

- создают доброжелательные, творческие, *неформальные взаимоотношения* и благоприятный психологический климат в коллективе класса и триаде взаимодействия «родитель – учитель – ребенок»;

- позволяют *избежать назидательного, авторитетного тона* при взаимодействии с родителями и сделать мам, пап, бабушек и дедушек активными субъектами, «сотворцами» организации воспитательного процесса в образовательной организации;

- учитывают понимание того, что семья ***это самоорганизуемая система***, а включенность семьи в подготовку и проведение мероприятий позволяет поддержать и создать условия для эффективной социально-педагогической самоорганизации семьи;

- способствуют организации способов семейного общения *в условиях «of-line»* и выхода семей из замкнутого круга зависимости от Интернета, телевизора и гаджетов, что имеет в современных условиях важный воспитательный эффект;

- в практическом режиме знакомят родителей *с педагогически целесообразными формами общения с ребенком*, тем самым повышая их родительскую компетентность;

- отвечают базовым потребностям членов коллектива, так как создают условия для *творческой самореализации родителей* и возможность стать примером неравнодушного отношения к жизни для собственных детей;

- позволяют использовать материальные, профессиональные, временные *ресурсы гражданского общества* (коллектива родителей) для решения проблем воспитания детей в условиях образовательной организации.

Очень надеюсь, что данная разработка поможет вам сформировать команду родителей, с которой будет комфортно и продуктивно решать общие проблемы воспитания наших детей.

Будем рады, если вы поделитесь впечатлениями о проведении данного мероприятия, ответив на несколько вопросов по ссылке:

https://docs.google.com/forms/d/1qfhtMUTshuYmt6ePYxtl_ni8g_7hgHsRAH3ZmrGUWCw/e/dit

Методическая разработка проведения коллективного творческого дела «Игре все возрасты покорны»

1.1. Подготовка к мероприятию

Данное мероприятие целесообразно проводить в благоприятное для игры на улице время года (ранняя осень, поздняя весна). От данной встречи может зависеть эмоциональный настрой детей и родителей на новый учебный год или наоборот отличный настрой на летние каникулы и подведение итогов уходящего года. Основными целями встречи являются создание эмоционально-благоприятного климата в детском коллективе и выстраивание партнерских отношений в треугольнике «родитель – учитель – ребенок». В представленной методической разработке дан вариант мероприятия в самом начале учебного года, когда дети и родители возвращаются с летних каникул. Здесь приведены игры с инструкцией к их реализации. Разработка позволяет распечатать или копировать тексты по организации игр и раздать их родителям-ведущим игровые станции.

Задачи мероприятия:

1. Подготовиться эмоционально и организационно к занятиям в школе (либо настроиться на летние каникулы).
2. Познакомить детей с играми из детства родителей («12 палочек», «Колечко-колечко, выйди на крылечко», «Классики», «Резиночки», «Ножички» и др.), рассказать им о том, чем занимались дети во дворе летом, когда не было компьютера и гаджетов.
3. Поделиться впечатлениями о лете (или о прошедшем учебном году).
4. Поздравить летних именинников (если мероприятие проходит после летних каникул).

Основным механизмом решения этих задач будет калейдоскоп игр из детства родителей, с которыми они познакомят детей.

Как обычно, подготовка к мероприятию начинается с обсуждения его программы с инициативной группой мам и пап.

Предварительно организаторам праздника необходимо распределить обязанности между родителями для подготовки к празднику. Должны быть назначены:

- кураторы групп (8 человек: по 2 человека на 4 команды),
- ведущие игровых площадок (8 человек: по 2 человека на 4 площадки),
- ответственные за накрывание стола (все остальные родители, бабушки и дедушки).

Инструктаж родителям, ответственным за площадки, и кураторам высылается заранее в родительских чатах, организационные моменты обговариваются непосредственно перед мероприятием.

Инструкция кураторам

- перед линейкой собрать свою команду и подготовить название и девиз
- на интеллектуальной игре помогать организовывать команду для выполнения задания в качестве ее лидера
- обеспечить команду цветными карандашами, фломастерами, красками для «урока рисования», когда вся команда будет рисовать одну картину
- на игровых площадках вместе с детьми активно участвовать в играх
- после обеда собрать команду и готовить поздравления именинникам (домашние заготовки приветствуются: стишки, песни, сценки и т. п.)
- на концерте организовать выступление команды

Следует обратить внимание на то, что команды по составу детско-взрослые, поэтому родители тоже должны активно во всем участвовать.

Инструкция ведущим игровых площадок

- заранее изучите правила игр, которые будут на ваших площадках
- Станция 1:** «12 палочек», «Картошка», «Море волнуется раз...»
- Станция 2:** «Колечко-колечко, выйди на крылечко», «Я знаю пять имен», «Глухие телефоны»
- Станция 3:** «Ножички», «Классики», «Резиночки»
- Станция 4:** «Тише едешь – дальше будешь. Стоп!», «Три-пятнадцать», «Третий лишний»
- игры по времени нужно рассчитать на 15–20 минут
 - не забудьте подготовить инвентарь, необходимый для игр
 - на площадку четыре раза придут разные команды, игры для них могут повторяться, а могут быть использованы и новые (на ваше усмотрение)

Инструкция ответственным за организацию питания

- приготовить и накрыть фуршетный вариант стола перед началом линейки в 13.30, чтобы дети подкрепились перед игровой программой (бутерброды (пицца) и сок)
- приготовить и накрыть столы к обеду для детей и взрослых (по заранее согласованному меню) в 16.00
- приготовить и накрыть стол к чаепитию в 17.40
- прибрать столы и вывезти мусор

После детальной проработки организационных моментов мероприятия все члены детско-родительского сообщества знакомятся с информационным письмом. Его содержание может быть следующим.

Информационное письмо

Дорогие родители!

2-го сентября (воскресенье) в традиционном месте состоится очередное мероприятие нашего семейного клуба, посвященное встрече нового учебного года, возможности встретиться после летних каникул, обменяться впечатлениями и настроиться на новый учебный год. Мероприятие мы назвали «Игре все возрасты покорны» или игры нашего детства.

Программа:

13.00 – 13.30 – Сбор и встреча участников праздника (проверяем, как выросли, кто стал сильнее – в шуточной форме)

13.30 – 13.40 – Подготовка команд к торжественной линейке открытия (выбор названия и девиза команды)

13.40 – 14.00 – Торжественное открытие праздника (приветствие команд, исполнение гимна, знакомство с программой мероприятия)

14.00 – 14.40 – Игра «Здравствуй, школа, мы скучали!»

15.00 – 16.00 – Фестиваль дворовых игр «Игре все возрасты покорны»

16.00 – 16.30 – Праздничный обед

16.30 – 17.00 – Подготовка к концерту

17.00 – 17.30 – Концерт «Поздравляем именинников!»

17.30 – 17.40 – «Каравай» и танцевальный флешмоб

17.40 – 18.00 – Праздничное чаепитие с тортом

18.00 – 19.00 – Неформальное общение

19.00 – Отъезд домой

Форма одежды:

во-первых, яркая, чтобы получилась красивая картинка на фото и чтобы одежда соответствовала названию мероприятия – «Праздничный калейдоскоп». Приветствуется использование ярких шарфов, бантов, галстуков, кепок, подтяжек, длинных гольф, ярких резинок в косичках и т. д.

во-вторых, удобная для участия в мероприятии и соответствующая погоде.

Традиционно мы поделили наше дружное сообщество на четыре команды.

Распределение по группам:

Номер группы	Участники группы	Цвет настроения и одежды	Куратор группы (из родителей)
1		Бело-оранжевый	
2		Бело-голубой	
3		Бело-красный	
4		Бело-зеленый	

Для праздничного стола:

1) шашлык, овощные нарезки, соленья, пицца, одноразовая посуда и т. д. – скидываемся все вместе,

2) торты, фрукты, конфеты, сок – именинники.

Напоминаем: все родители вместе с детьми становятся участниками детско-родительских команд и принимают участие в играх.

1. В ближайшее время оргкомитет распределит обязанности между родителями и при личном общении или в чате обговорит их функции (кураторы команд, ведущие игр и интеллектуальных конкурсов, дежурные по столовой и др.).

2. Приветствуется творческий номер любого жанра для концерта (можно от семьи, можно от детей).

Желаем содержательного, творческого и веселого праздника!

С уважением, оргкомитет

1.2. *Сценарий линейки открытия и игры «Здравствуй, школа, мы скучали!»*

Ведущий: Добрый день, дорогие друзья! Вот и пролетело солнечное лето, и мы с вами вновь собрались вместе, чтобы поделиться впечатлениями от каникул и подготовиться к началу нового учебного года. Ура!

Сегодня нас ждет удивительная программа, полная неожиданных испытаний, игровых приключений, творческих поздравлений наших летних именинников и вкусных угощений.

(Если у класса (семейного клуба) есть гимн (клубная песня), то можно исполнить его для создания праздничного настроения).

А сейчас давайте поприветствуем друг друга. Для этого вам необходимо назвать свою команду и девиз...

(Команды по порядку выступают с приветствием).

Для приветствия мы приглашаем нашего любимого классного руководителя **Иванову Марию Семеновну**.

(Классный руководитель приветствует ребят и вместе с ведущим начинает организовывать шуточные испытания, чтобы дети вспомнили школу после летних каникул. Перед каждым конкурсом ребята вспоминают, как зовут учителя и какие у него требования на уроках).

Если мероприятие проходит в конце года, то испытания можно провести в качестве шуточного экзамена, чтобы дети и родители продемонстрировали как отлично они занимались в школе и могут справиться с любым испытанием.

1-е испытание: «Урок физкультуры»

Все вместе делаем зарядку под веселую, заводную музыку.

2-е испытание – «Урок рисования»

Команды за 5 минут рисуют на листе ватмана общий рисунок на тему «Что я видел этим летом». Два человека представляют всем результаты командной работы.



3-е испытание: «Урок экономики»

Командам выдаются карточки с заданием для детей и для родителей. За пять минут надо выполнить как можно больше заданий.

Карточка для детей

Вы можете скопировать таблички с заданиями, а ответ отрезать для ведущего и проверяющих.

Задание	Ваш ответ	Ответы
<i>А. Вы должны разгадать шифр, в котором спрятаны слова, имеющие отношение к экономике:</i>		
СИПЕНЯ		<i>пенсия</i>
ЛАКМЕРА		<i>реклама</i>
ПАРТАЛАЗ		<i>зарплата</i>
ОВОДРОГ		<i>договор</i>
КАНОЭКОМИ		<i>экономика</i>
АВОТЫР		<i>товары</i>
<i>В. Отгадайте загадки и напишите ответы</i>		
1) На товаре быть должна обязательно ...		<i>цена</i>
2) Журчат ручьи, промокли ноги – весной пора платить ...		<i>налоги</i>
3) Сколько купили вы колбасы, стрелкой покажут вам точно ...		<i>весы</i>
4) Дела у нас пойдут на лад: мы в лучший банк внесли свой ...		<i>вклад</i>
5) Мебель купили, одежду, посуду – брали для этого в банке мы ...		<i>ссуду</i>
6) Коль трудиться круглый год, будет кругленьким ...		<i>доход</i>
7) Как ребенка нет без мамы, сбыта нету без ...		<i>рекламы</i>
8) Будут целыми, как в танке, сбереженья ваши в ...		<i>банке</i>
9) И врачу, и акробату выдают за труд ...		<i>зарплату</i>
10) На рубль – копейки, на доллары – центы: бегут-набегают в банке ...		<i>проценты</i>

Карточка для взрослых

Вы можете скопировать таблички с заданиями, а ответ отрезать для ведущего и проверяющих.

Задание	Ваш ответ	Ответы
1) Какое животное всегда при деньгах?		<i>поросенок: у него пятак</i>
2) Как назывались на Руси купцы, изгнанные из гильдии за систематические обманы и обвесы покупателей?		<i>разгильдяи</i>
3) Назовите мероприятие, где цену набивают молотком.		<i>аукцион</i>
4) Кто считает миллионы тысячами?		<i>миллиардер</i>
5) Какую страну называют «банкиром всего мира»?		<i>Швейцарию</i>
6) Чем является «Кока-кола» по отношению к «Пепси-кола»?		<i>конкурентом</i>
7) Назовите любимую монету попугая капитана Флинта.		<i>пиастр</i>
8) Как называется лицевая сторона монеты?		<i>аверс</i>
9) Как называется оборотная сторона монеты?		<i>реверс</i>
10) Лицо торговой точки – что это?		<i>витрина</i>
11) Какое сказочное животное умело изготавливать монеты ударом копыт?		<i>антилопа</i>
12) Какая русская народная сказка демонстрирует эффективность коллективного труда?		<i>«Репка»</i>

4-е испытание – «Урок русского языка»

Командам раздаются листочки (для детей и родителей), на которых написаны слова. Детям необходимо поменять в слове одну букву, чтобы получилось животное. Родителям к слову ЕЛЬ нужно добавить буквы (хоть в начале, хоть в конце), чтобы получилось новое слово.

<i>Карточка для детей</i>	<i>Карточка для родителей</i>
<p><i>Измените одну букву в слове, чтобы получилось животное:</i></p> <p>1) Сода – <u>сова</u></p> <p>2) Воск – _____</p> <p>3) Мот – _____</p> <p>4) Лес – _____</p> <p>5) Гол – _____</p> <p>6) Щит – _____</p> <p>7) Лист – _____</p> <p>8) Роза – _____</p> <p>9) Корона – _____</p> <p>10) Горка – _____</p>	<p><i>Добавьте буквы к слову ЕЛЬ, чтобы получилось новое слово:</i></p> <p>1) <u>П</u> <u>ЕЛЬ</u> <u>МЕНИ</u> _____</p> <p>2) _____ <u>ЕЛЬ</u> _____</p> <p>3) _____ <u>ЕЛЬ</u> _____</p> <p>4) _____ <u>ЕЛЬ</u> _____</p> <p>5) _____ <u>ЕЛЬ</u> _____</p> <p>6) _____ <u>ЕЛЬ</u> _____</p> <p>7) _____ <u>ЕЛЬ</u> _____</p> <p>8) _____ <u>ЕЛЬ</u> _____</p> <p>9) _____ <u>ЕЛЬ</u> _____</p> <p>10) _____ <u>ЕЛЬ</u> _____</p>

5-е испытание: «Урок музыки»

Команды по очереди поют отрывки из песен о лете. Если команда не может вовремя вспомнить песню, то выбывает из игры. Побеждает команда, последней оставшаяся в данном испытании.

Ведущий: Ну что, мы видим, что к школе готовы и дети, и родители: все умны, креативны, дружны, а самое главное, не боятся никаких трудностей. Все это поможет вам на «хорошо» и «отлично» закончить следующий учебный год.

Как говорится, делу время – потехе час. Раз уж вы справились со всеми уроками, самое время нам вместе поиграть. Сегодня родители расскажут и покажут вам, дорогие дети, в какие игры они играли во дворе, когда были такими же детьми, как вы.

Мы просим кураторов групп получить маршрутные листы и всем желаем отличного времяпрепровождения.

Кураторы согласно маршрутным листам (приложение) вместе с командами расходятся по станциям, где их уже ждут организаторы игр.

1.3. Технология проведения игровых станций

Организаторам нужно продумать места для игровых станций, так как содержание игр требует определенных условий. Предложенный в данном сценарии набор игр может быть изменен в зависимости от интересов и возможностей родителей. Важно, чтобы мамы и папы вспомнили себя детьми и передали свое настроение и свои ощущения детям. Подробное описание игр, если вдруг забыты правила, можно найти в Интернете.

Мы предлагаем по три игры на каждой станции. Время работы станций – 20 минут. Могут быть использованы только две игры, а третья игра в нашем арсенале – на всякий случай.

Станция 1

ИГРЫ: «12 палочек», «Картошка», «Море волнуется раз...».

Условие: для игры необходимо большое пространство, на котором участники могут прятаться и бегать.

«12 палочек»

Инвентарь: длинная дощечка и двенадцать палочек. Палочки должны быть заметны, чтобы их нельзя было перепутать с теми палками или сучками, которые могут попадаться на игровой площадке. Постарайтесь найти достаточно большую площадку, чтобы палочки не потерялись в кустах или траве. Можно даже покрасить их в яркие цвета для игры «по-серьезному».

Правила игры. Перед началом игры выбирается водящий – он будет искать игроков. В начале игры дощечка кладется на камень или кирпич таким образом, чтобы получилась своеобразная «катапульта», на один конец которой укладываются все палочки. Один из игроков топает по противоположному концу дощечки, палочки разлетаются, а игроки разбегаются в разные стороны и прячутся. Водящий как можно быстрее собирает разлетевшиеся палочки, укладывает их на дощечку и после этого начинает поиск спрятавшихся игроков.

Как только он находит какого-нибудь игрока, они бегут наперегонки к дощечке – как в прятках, чтобы «застукаться». Но здесь задача другая: если найденный игрок первым успевает «запустить» палочки в воздух, игра повторяется с тем же водящим. Если же «запустить» палочки успеет водящий, то водящим становится найденный игрок.

Водящий принимается собирать палочки на дощечку, а все остальные игроки перепрыгивают.

В другом варианте игры число палочек – по количеству участников (минус водящий). Тогда, найдя очередного игрока, водящий кладет палочку на дощечку, ведя своеобразный счет найденным.

Видеоролик игры: <https://bosichkom.com/node?page=1>



1. «Картошка»

Инвентарь: мяч. Если играют школьники, можно использовать волейбольный, для дошкольников понадобится мячик полегче.

Правила игры. Все встают в круг и начинают по очереди перекидывать мяч друг другу, можно при этом кричать: «Горячо!»

Один игрок кидает, другой должен поймать мяч. Тот, кто не поймал, считается наказанным и садится на четвереньки в центр круга – «котел».

Игроки могут выручать сидящих в котле и возвращать их в игру. Для этого нужно кинуть мяч в центр и попасть в наказанных игроков.

Все, кого коснулся мячик, возвращаются в игру.

Наказанные игроки могут сами себя спасти. Для этого им нужно, не вставая с четверенек, поймать летящий над ними мяч. При этом нельзя вставать в полный рост, можно только поднимать руки или пытаться подпрыгнуть на четвереньках.

Если кому-то это удалось, все игроки из центра встают в круг, а игрок, кидавший мяч, садится в центр.

Если играют школьники, игру можно усложнить: мячик не ловится, а просто отбивается, как в волейболе. Все остальные правила при этом не изменяются.

Видеоролик игры: <https://youtu.be/НlUJbFZ20tI>



2. «Море волнуется раз...»

Правила игры. Вариант 1. С помощью считалочки выбирается водящий. Он отворачивается и говорит: *«Море волнуется раз, море волнуется два, море волнуется три, морская фигура, на месте замри!»* Игроки в это время раскачиваются и кружатся, расставив руки в стороны. При слове «замри» все замирают в позе, изображая любой предмет или животное, имеющее отношение к морской тематике. Это могут быть корабль, краб, дельфин, пират, чайка и т. д.

Вместо морской фигуры может быть любая другая – птичья, звериная, транспортная, космическая и т. д.

Затем ведущий подходит к кому-то из игроков и дотрагивается до него, «оживляя» фигуру. Игрок начинает двигаться, показывать свое «представление» так, чтобы ведущий узнал, что за фигуру изображает игрок. Тот, кто изобразит наименее похоже, становится водящим, и игра начинается сначала.

Правила игры. Вариант 2. Начало, как в первом варианте, только на этот раз фигура задается ведущим. Он произносит, например: *«Море волнуется раз, море волнуется два, море волнуется три, фигура КРАБА, на месте замри!»* Затем ведущий обходит всех игроков, по очереди «оживляя» их. Каждый показывает свой вариант краба. Ведущий выбирает самую лучшую фигуру, и игрок, показавший ее, становится водящим.

Станция 2

ИГРЫ: «Колечко-колечко, выйди на крылечко», «Я знаю пять имен», «Глухие телефоны».

Условие: для станции необходимы лавочки, на которых разместятся все участники команд.

1. «Колечко-колечко, выйди на крылечко»

Инвентарь: любой мелкий предмет (настоящее колечко, камешек или очень маленькая игрушка).

Правила игры. Выбирается водящий, остальные игроки садятся в ряд на скамейку и складывают ладошки лодочкой. Водящий прячет мелкий предмет у себя в ладошках, также складывая их лодочкой. Затем он подходит по очереди к каждому игроку, приговаривая: *«Я ношу, ношу колечко и кому-то подарю»*. Водящий, вкладывая свои руки в руки участников, должен передать колечко любому из игроков так, чтобы остальные не догадались, кому именно. Игрок, получивший колечко, должен не подавать виду, что он его получил, и сидеть с максимально невозмутимым лицом.

После того как водящий прошел всех игроков, он отходит от скамейки на несколько шагов и говорит: *«Колечко, колечко, выйди на крылечко»*. Игрок,

у которого в руках оказалось колечко, должен вскочить со скамейки и подбежать к водящему. Задача остальных игроков – не дать ему убежать, постараться удержать его. Если у игрока, получившего колечко, получилось выбежать, водящим становится он. Если его удержали, водящий остается прежним.

Видеоролик игры: <https://bosichkom.com/node?page=7>

2. «Я знаю пять имен»

Инвентарь: хорошо отскакивающий от земли мяч среднего размера, чтобы удобно было попадать по нему ладошкой.

Правила игры: Вариант 1. Игроки встают в круг на достаточном расстоянии друг от друга. Первый игрок отбивает мяч от земли так, чтобы он перешел к следующему игроку, и произносит: «Я». Второй игрок говорит: «Знаю» и передает мяч третьему игроку. Третий игрок говорит: «Пять» и передает мяч следующему. Четвертый игрок говорит: «Имен» (или: *названий*). Пятый игрок, на которого пришлось слово, обозначающее тему игры, быстро выбирает ее и произносит: «Девочек» (или: *мальчиков, стран, городов, рек, птиц, насекомых, книг...*). Каждый игрок называет одно соответствующее теме имя или название (всего пять), затем фраза «Я знаю пять имен (названий)» произносится снова – игра продолжается.

Запнувшийся или потерявший мяч игрок выходит из игры до следующего раунда. Игра длится до тех пор, пока всем не надоест.

Правила игры: Вариант 2:

1. Игроки заранее договариваются, в какой очереди следуют темы и передается мяч.
2. Первый игрок берет мяч и начинает отбивать его от земли одной рукой. При этом он говорит: «Я знаю пять имен девочек. Оля – раз, Катя – два, Маша – три, Света – четыре, Полина – пять». Делать это нужно ритмично, говоря в такт отпрыгивающему от земли мячу. Один удар – одно слово.
3. Если игрок справился с задачей, то он продолжает отбивать мяч, переходя к другой теме (имена мальчиков, названия стран, городов, рек, птиц, насекомых, книг...).
4. Если игрок сбился, потерял мяч или слишком долго думает, он передает мяч следующему за ним игроку. Тот начинает сначала: «Я знаю пять имен девочек...»
5. Для усложнения игры можно договориться, что имена и названия не должны повторяться.
6. Когда первый игрок снова получит мяч, он должен начать с той темы, на которой остановился.
7. Продолжать можно, пока не наскучит. Победителем становится тот, кто успел «поговорить» на большее количество тем.

3. «Глухие телефоны»

Все игроки садятся в ряд на скамейку или бревно так, чтобы удобно было шептаться на ухо друг другу. Если играете дома, подойдет любой диван. Это игра, развивающая внимательность, слух и чувство юмора.

Правила игры. Ведущий загадывает слово и шепчет его первому игроку так, чтобы не услышали остальные. Первый шепчет на ухо второму игроку то, что удалось услышать. Второй передает слово шепотом третьему, и так далее по цепочке. Последний игрок громко вслух называет то, что услышал. Обычно это сильно отличается от слова, загаданного ведущим, и вызывает всеобщее веселье. Ведущим становится последний игрок, а все остальные сдвигаются по скамейке. Бывший ведущий садится на место первого игрока.

Для того чтобы результат получился смешнее, игроки стараются говорить очень быстро и очень тихо. Для усложнения игры можно говорить не слово, а целую фразу.

При очень большой компании можно разделить на две команды и устроить соревнование. В этом случае ведущий шепчет одинаковое слово каждой команде. Побеждает та команда, у которой результат получился наиболее похожим на заданное слово.

Видеоролик игры: <https://bosichkom.com/node?page=8>



Станция 3

ИГРЫ: «Ножички», «Классики», «Резиночки».

Условия:

- 1) песочница или кусок голой земли для игры «Ножички»,
- 2) асфальтированная площадка для «Классиков» и «Резинок».

На этой станции мальчики играют в «Ножички». Как правило, игра, которую проводит чей-то папа, увлекает мальчишек на все 20 минут и не требуется новой игры. Девочки знакомятся с правилами игр в «Классики» и «Резиночки», которые проводит чья-то мама.

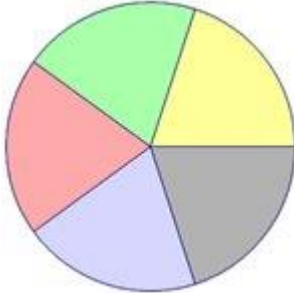
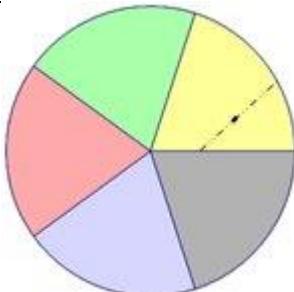
1. «Ножички»

Инвентарь: перочинный нож.

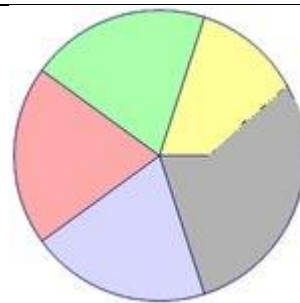
Цель игры – «отвоевать» у противника как можно больше земли. Игроки по очереди кидают ножи в землю, стоя на своем участке, и «отрезают» землю у своих противников.



Правила игры:

<p>1. На земле рисуется круг (примерно два метра диаметром) и делится на равные части по количеству участников. Каждый участник встает в свой сектор круга.</p> <p>2. Считалкой выбирается водящий – он начинает первым. Остальные игроки на время выходят из круга и становятся каждый рядом со своим сектором.</p>	
<p>3. Игрок кидает перочинный нож в сектор любого соперника. Если нож попал (воткнулся в землю), игрок-завоеватель должен прочертить линию в том направлении, в котором оказалось лезвие ножа.</p> <p>4. Самое важное: во время проведения линии нельзя выходить из своего сектора. Если вышел или заступил на черту, попытка не засчитывается. Также она не засчитывается в случае, если игрок не может довести прямую линию до границы сектора или круга. В этих случаях, а также тогда, когда нож не воткнулся в землю, происходит переход хода.</p>	

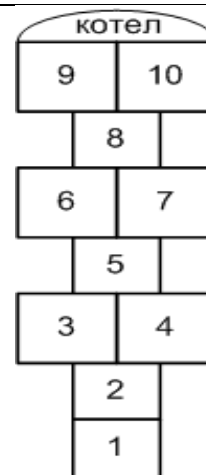
5. Когда граница очерчена, игрок, у которого поделили землю, выбирает себе любую часть и становится на нее. Остальная часть переходит к завоевателю: предыдущая граница стирается, завоеватель увеличивает свои владения.



6. Если у игрока забрали столько земли, что он не помещается на своем участке одной ногой, он выбывает из игры. Остаток его земли передается последнему завоевателю. Играть можно почти до бесконечности. Победившим считается тот, у кого на момент окончания игры имеется наибольший кусок земли, или тот, кто отвоевал всю землю.

2. «Классики»

Для игры необходимо выбрать асфальтированную площадку, примерно 1,5 на 2,5 метра. На ней мелом рисуется прямоугольник и разделяется на классы. Каждый класс – это квадрат 40 на 40 или 50 на 50 сантиметров. Всего классов должно быть 10.



Инвентарь: бита – коробочка от леденцов или гуталина.

Правила игры «Классики обыкновенные». Игроки распределяют очередность прыжков. Первый игрок кидает битку на 1 (первый класс) и начинает его «пропрыгивать»: прыгает на одной ноге на 1, потом на 2, потом сразу двумя ногами на 3–4, потом одной на 5, двумя на 6–7, одной на 8, двумя на 9–10, затем необходимо развернуться в прыжке на 180 градусов и при этом оказаться опять двумя ногами на 9–10. Обратно – по тому же принципу.

Если первый класс удалось пройти без ошибок, игрок переходит во второй класс, передвигая битку ногой на цифру 2, и так далее до 10-го класса.

Прыгать всегда необходимо, начиная с цифры 1, независимо от того, в каком классе ты находишься.

На обратном пути от 10 к 1 игрок останавливается и поднимает свою битку, даже если он стоит на одной ноге. Если битка улетела за пределы нужного квадрата, очередь переходит к следующему игроку. Если игрок или битка попали в огонь, сгорает один класс (битка передвигается на один уровень назад).

Если игрок случайно заступил за линию нужного квадрата или не удержал равновесие на одной ноге, ход переходит к другому игроку.

Побеждает тот, кто первым дойдет до 10-го класса.

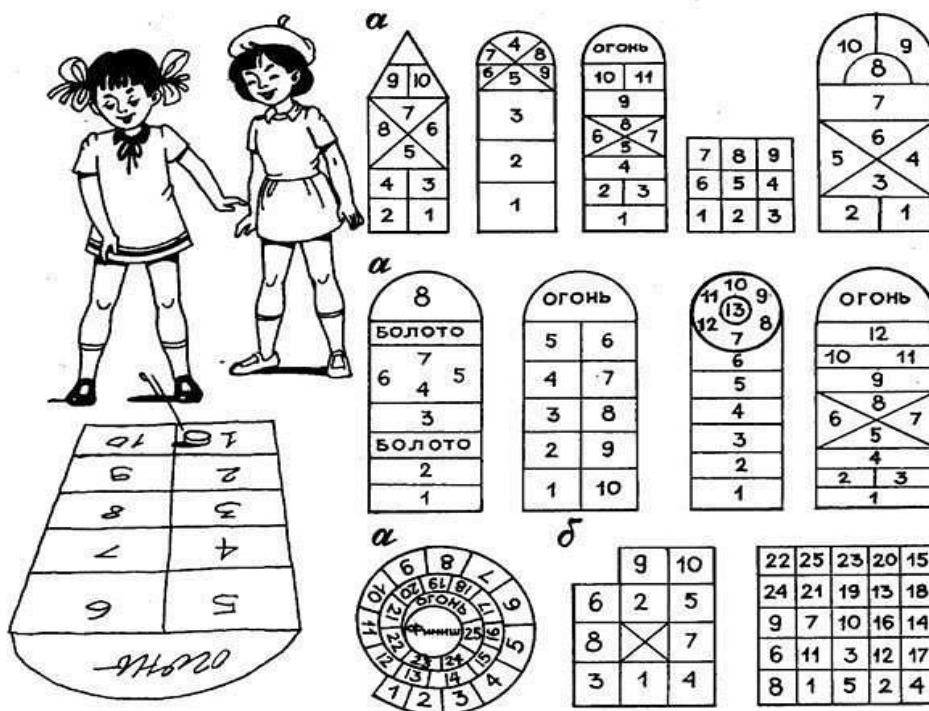
Вариантов игры в «Классики» очень много, и схемы на асфальте чертят по-разному, но принцип игры один и тот же.

Общие правила (обо всех тонкостях могут договориться играющие):

1. Игрок бросает битую в каждую клетку «классов» поочередно.
2. Прыгая на одной ноге, он носком обуви подталкивает битую по номерам из одной клетки в другую.
3. Нельзя наступать на линии классов, так же как и попадать битой на них. Если бита перескакивает сразу через клетку, это считается ошибкой, в таком случае игрок уступает место другому. Хуже всего, когда бита попадает в клетку «огонь» – все успехи тогда сводятся к нулю, а игру приходится начинать сначала.
4. Когда все классы успешно пройдены, наступает время экзаменов. Игра усложняется. Игроку с закрытыми глазами необходимо пройти по всем клеткам, не наступив при этом на линии. Играют с экзаменами в том случае, если в классах клеток не больше десяти.

Можно играть по-разному, например, не подталкивать ногой битую, а бросать ее рукой. Сначала игрок бросает битую в первую клетку, прыгает в нее на одной ноге. Затем берет в руки битую и продолжают на одной ноге прыгать из клетки в клетку. Далее бросают во вторую, в третью клетку и т. д. Экзамены также бывают разные. Например, прыгать по всем клеткам, держа на вытянутой руке битую, пройти по всем клеткам, держа ее на плече, на голове, на носке ботинка и т. п.

Видеоролик игры: <https://ok.ru/razvito/topic/66850231328906>



3. «Резиночки»

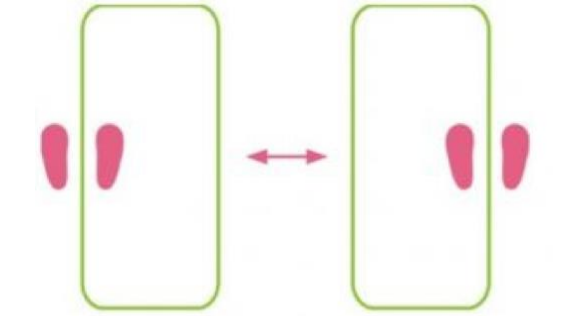
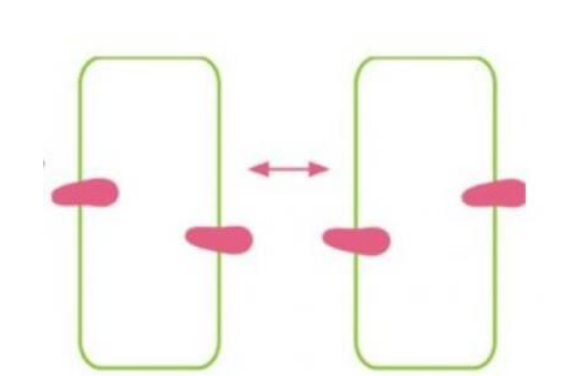
Инвентарь: бельевая (или иная) резинка длиной 4 метра.

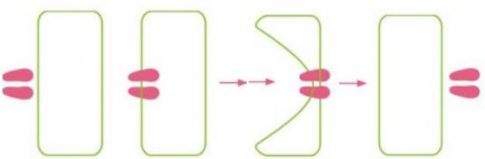
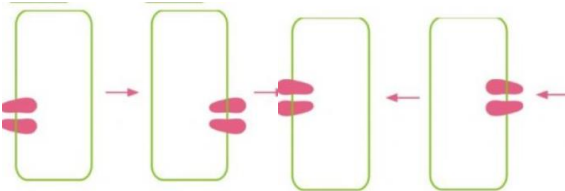
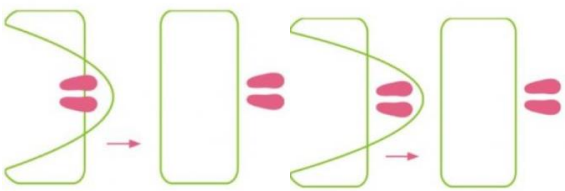
Правила игры. Играть в «Резиночки» могут три-четыре человека. Прыгать может и один человек, и двое, но в таком случае резинка цепляется за столб или дерево.

Два игрока «натягивают» на ноги резинку. Третий игрок прыгает (делает специальные упражнения на резиночке) по очереди на всех уровнях. Начинать нужно с первого уровня, затем переходить на второй, третий уровень и т. д. Когда упражнение будет сделано на последнем уровне, нужно приниматься за следующее.

Выполняя упражнения на резиночке, нужно учитывать, что на нее нельзя наступать, нельзя цепляться за резинку или путаться в упражнении. Если человек ошибся, то он становится в резиночку и очередь прыгать переходит к следующему игроку. Все эти правила действуют, если в игре участвуют три человека. При участии же четырех человек (то есть игра идет пара на пару), если игрок допускает ошибку, его партнер может «пропрыгать» уровень за него. Но если и партнер ошибается, то пары меняются местами, и сбившаяся пара становится в резиночку.

Базовые упражнения в игре «Резиночки» (их может быть достаточно много, поскольку существуют разные варианты этой игры, да и самими игроками постоянно добавляется что-то новое; мы остановимся на нескольких из упражнений):

<p>«Березка»</p> <p>Исходное положение: стоя к резиночке боком. Перепрыгиваем сначала через одну половинку резиночки, а затем через вторую таким образом, чтобы резинка оставалась между ногами. Повторяем это действие столько раз, сколько лет прыгающему игроку. Выпрыгиваем за резиночку.</p>	
<p>«Пешеходы»</p> <p>Для начала нужно встать лицом к резинке. Затем прыгаем на резинку таким образом, чтобы каждая половинка резиночки была прижата ногой, далее нужно поменять ноги.</p>	

<p style="text-align: center;">«Бантик»</p> <p>Как и в «пешеходах», снова становимся лицом к резинке. Прыгаем на первую половину резинки таким образом, чтобы одна нога прижимала ее к земле, а вторая находилась под резинкой. Далее, зажав резинку ногами, прыгаем на вторую половину. В конце упражнения выпрыгиваем за пределы резинки.</p>	
<p style="text-align: center;">«Ступеньки»</p> <p>Исходное положение – как в упражнениях «Бантик» и «Пешеходы», то есть лицом к резинке. Теперь прыгаем на ближайшую половину резинки таким же образом, как и в «Бантике»: одна нога должна прижимать резинку к земле, а другая – находиться под ней.</p>	 <p>Затем перепрыгиваем на вторую половину резинки, меняя при этом ноги: теперь первая нога, прижимавшая резинку, должна находиться под ней, а вторая, наоборот, на резинке. Затем выпрыгиваем из резинки. Все упражнение повторяем в обратную сторону.</p>
<p style="text-align: center;">«Платочек»</p> <p>Для начала упражнения становимся лицом к резинке. Затем прыгаем на вторую половину резинки двумя ногами (резинка при этом должна быть прижата ногами к земле). Проконтролируйте, чтобы при прыжке первая половина резинки была зацеплена за ноги. Конец упражнения: прыжок за пределы резинки.</p>	 <p>Видеоролик игры: https://youtu.be/dZm-vlhj7oo</p>

Станция 4

ИГРЫ: «Тише едешь – дальше будешь. Стоп!», «Три-пятнадцать», «Третий лишний».

Условие: большое пространство, на котором участники могут свободно бегать.

1. «Тише едешь – дальше будешь. Стоп!»

Основная цель игры – как можно быстрее добраться от старта до финиша, но незаметно для водящего. Ведь чем быстрее бежишь, тем сложнее сразу остановиться.

Правила игры. Для игры понадобится площадка, очерченная с двух сторон линиями. Расстояние между линиями может быть разным: от 20 до 50 метров, в зависимости от размеров площадки или двора.

Выбирается водящий, он встает за одной из линий и поворачивается спиной, все остальные игроки занимают место за другой линией. Водящий начинает говорить: «*Тише едешь – дальше будешь. Стоп!* (или: *Замри!*)». Пока водящий произносит свои слова, игроки бегут в его сторону, стараясь как можно быстрее достичь полосы, за которой он стоит.

Как только водящий произнес слово «Стоп!», все бегущие должны замереть, водящий быстро поворачивается и смотрит, все ли успели остановиться. Если он замечает чье-то движение, то этот игрок выбывает из игры (в другом варианте игры – отправляется обратно на старт).

Побеждает в игре тот, кто быстрее всех пересечет линию, за которой стоит водящий, и дотронется до него. Этот игрок и становится новым водящим.

Задача водящего – запутать игроков для того, чтобы их подловить и застать врасплох бегущими. Для этого произносить слова «*Тише едешь – дальше будешь*» можно по-разному: много раз подряд, с разным темпом, намеренно затягивая, например, первую половину и быстро проговаривая окончание.

2. «Три-пятнадцать»

Правила игры. Игроки становятся в круг, выставив правые ноги в середину так, чтобы они соприкасались. Во избежание споров центр круга можно пометить мелком или положить туда камень.

Затем все хором кричат: «*Три-пятнадцать-десять-двадцать!*» и отпрыгивают как можно дальше от центра круга.

Тот, кто отпрыгнул дальше всех, становится водящим и командует: «*Три-пятнадцать-десять-двадцать!*» и прыгает, пытаясь наступить на ногу соседу справа. Тот в свою очередь пытается отпрыгнуть и спастись. Остальные игроки стоят неподвижно в тех местах, куда они прыгнули в самом начале игры.

Если игроку удалось отпрыгнуть и ему не успели наступить на ногу, он командует: «*Три-пятнадцать-десять-двадцать!*» и прыгает, пытаясь наступить на ногу своему соседу справа... Игра идет по кругу.

Проигрывает тот, кто прыгнул раньше окончания считалочки или кому наступили на ногу. Он становится водящим, и игра начинается сначала.

Известен вариант игры «на выбывание», где игроки, которым наступили на ногу, выходят из игры, круг уменьшается, и так до тех пор, пока не останется один игрок – победитель!

3. «Третий лишний»

Для игры необходимо четное количество участников. Если в процессе кто-то хочет покинуть игру или присоединиться к ней, то сделать это можно только вдвоем или заменив кого-то. Лучше, если игроков будет восемь и больше.

Правила игры. Вначале выбирают водящего («догонялу»), который будет догонять, и игрока, который будет убегать («третий лишний»). Все играющие разбиваются по двое и становятся парами в круг один за другим лицом внутрь круга. Таким образом, получается как бы двойной круг игроков.

Перед началом игры «догоняла» становится в центр круга, «третий лишний» – за кругом. По сигналу водящий начинает погоню. Убегающий должен бегать только за кругом, нельзя пробегать сквозь круг или, наоборот, убегать далеко от него. Оба бегущих игрока не должны дотрагиваться до стоящих пар.

В любой момент убегающий игрок может пристроиться к любой паре спереди. Об этом он может предупредить криком «Беги!» или «Лишний!». Есть вариант игры, когда он кричит целую фразу: «Много троих, хватит двоих!» В этом случае ставший «третьим лишним» игрок сзади продолжает убегать вместо него. Таким образом, все игроки должны быть в готовности убегать, потому что ситуация на игровой площадке может поменяться в любой момент. Одновременно могут бежать только два игрока (водящий и убегающий).

Когда все участники достаточно натренируются, смена убегающего игрока происходит очень быстро и игра приобретает напряжение и интерес.

Если «третий лишний» забегают в круг, то он обязан быстро пристроиться к какой-нибудь паре. А «догоняла» не может даже забежать между парами. Зато он может салить нового «третьего лишнего», даже если тот ещё не сдвинулся с места, как только прежний убегающий пристроился к паре и крикнул: «Беги!»

Погоня заканчивается, когда водящий настигает убегающего. Тогда они меняются местами, и игра начинается сначала. Игра идёт до полной усталости всех игроков.

Маленькие хитрости: 1) Чтобы круг не сжимался при смене убегающих, парам следует не забывать сдвигаться на шаг назад. 2) Новому убегающему не запрещено сразу же выходить из игры, занимая место у соседней, а то и у своей собственной пары. Главное при этом – не попасться «догоняле»! 3) Поскольку бывший «догоняла» после того, как догнал убегающего, уже изрядно устал, ему лучше сразу же пристроиться к какой-нибудь паре и отдохнуть.

Видеоролик игры: <https://bosichkom.com/node?page=2>

После прохождения всех четырех станций детям нужно дать время для свободного общения и игр, пока взрослые готовятся к обеду. Опыт показывает, что дети возвращаются на те станции и играют в те игры, которые им особенно понравились.

После обеда идет подготовка групп к концерту для именинников. Удобнее, когда кураторы групп заранее подготовят тексты частушек, стихов, сценок, которые с легкостью можно прорепетировать перед концертом.

1.4. Сценарий «Концерт для именинников»



Особого сценария в данном случае не требуется, так как день и так уже был насыщенным.

Важно поздравить ребят, которые родились летом, и праздничными номерами поприветствовать их на концертном «капустнике». Опыт показывает, что если коллектив детей и взрослых достаточно дружный и творческий, то, как правило, находятся желающие продемонстрировать свои таланты индивидуально. Это хороший показатель педагогически грамотно выстроенных отношений в коллективе. Важно дать возможность ребятам себя реализовать и дружными аплодисментами, теплой атмосферой поддержать их творческие начинания, тем самым формируя у них навыки творческой активности и публичных выступлений.

В качестве примера приведем текст песни из выступления мам после летних каникул.

«Вот и лето прошло...»

(автор стихов: Наталья Чиж, муз. Владимира Матецкого)

Вот и лето прошло, словно и не бывало!
Нам с погодой везло – только этого мало!
Был портфель далеко, и дневник не искала.
И дышалось легко – только этого мало!

Припев: Только, только, только, только этого мало! (3 раза)

1. Не кричала давно, в «Вайбер» редко писала,
Побывала в кино – только этого мало!

Не учила слова, даты не проверяла.

Не болит голова – только этого мало!

Припев: Только, только, только, только этого мало! (3 раза)

2. Вот и лето ушло. Только нас не сломало!

Вместе быть повезло – значит, это немало!

Припев: Только, только, только, только это немало! (3 раза)

Концерт заканчивается традиционными «Караваем» и чаепитием.



После свободного, неформального общения и уборки помещений все разъезжаются по домам.

Макеты маршрутных листов

Маршрутный лист команды № 1

Что?	Где?	Когда?
<i>Станция 1</i>	<i>На баскетбольн. площадке</i>	<i>14.00 – 14.15</i>
<i>Станция 2</i>	<i>У качелей</i>	<i>14.15 – 14.30</i>
<i>Станция 3</i>	<i>На полянке</i>	<i>14.30 – 14.45</i>
<i>Станция 4</i>	<i>У столовой</i>	<i>14.45 – 15.00</i>
Обед	В столовой	15.00

Маршрутный лист команды № 2

Что?	Где?	Когда?
<i>Станция 2</i>	<i>У качелей</i>	<i>14.00 – 14.15</i>
<i>Станция 3</i>	<i>На полянке</i>	<i>14.15 – 14.30</i>
<i>Станция 4</i>	<i>У столовой</i>	<i>14.30 – 14.45</i>
<i>Станция 1</i>	<i>На баскетбольн. площадке</i>	<i>14.45 – 15.00</i>
Обед	В столовой	15.00

Маршрутный лист команды № 3

Что?	Где?	Когда?
<i>Станция 3</i>	<i>На полянке</i>	<i>14.00 – 14.15</i>
<i>Станция 4</i>	<i>У столовой</i>	<i>14.15 – 14.30</i>
<i>Станция 1</i>	<i>На баскетбольн. площадке</i>	<i>14.30 – 14.45</i>
<i>Станция 2</i>	<i>У качелей</i>	<i>14.45 – 15.00</i>
Обед	В столовой	15.00

Маршрутный лист команды № 4

Что?	Где?	Когда?
<i>Станция 4</i>	<i>У столовой</i>	<i>14.00 – 14.15</i>
<i>Станция 1</i>	<i>На баскетбольн. площадке</i>	<i>14.15 – 14.30</i>
<i>Станция 2</i>	<i>У качелей</i>	<i>14.30 – 14.45</i>
<i>Станция 3</i>	<i>На полянке</i>	<i>14.45 – 15.00</i>
Обед	В столовой	15.00

Оглавление

Предисловие	3
«Игры нашего детства»	6
1.1. Подготовка к мероприятию	6
1.2. Сценарий линейки открытия и игры «Здравствуй, школа, мы скучали!»	9
1.3. Технология проведения игровых станций	12
<i>Станция 1: «12 палочек», «Картошка», «Море волнуется раз...»</i>	13
<i>Станция 2: «Колечко-колечко, выйди на крылечко», «Я знаю пять имен», «Глухие телефоны»</i>	15
<i>Станция 3: «Ножички», «Классики», «Резиночки»</i>	17
<i>Станция 4: «Тише едешь – дальше будешь. Стоп!», «Три-пятнадцать», «Третий лишний»</i>	22
1.4. Сценарий «Концерт для именинников»	25
Приложение. Макеты маршрутных листов	27

Методическое пособие

Коробкова Венера Викторовна

Игре все возрасты покорны

Методическая разработка для учителей
и равнодушных родителей

Редактор *М.Г. Коровушкина*

Корректор *О.В. Вязова*

Подписано в печать 28.10.2019. Формат 60×90 1/8
Бумага ВХИ. Набор компьютерный. Печать на ризографе
Усл. печ. л. 1,8. Уч.-изд. л. 1,1
Тираж 1000 экз. Заказ № _____

Редакционно-издательский отдел
Пермского государственного гуманитарно-педагогического университета
614990, г. Пермь, ул. Сибирская, 24, корп. 2, оф. 71
Тел. +7(342) 238-63-12
e-mail: rio@pspsu.ru

Отпечатано с готового оригинал-макета
ИП Большаковой Ольгой Игоревной
(ИП зарегистрирован 14 октября 2008 года
в Инспекция Федеральной налоговой службы
по Дзержинскому району г. Перми.
ОГРН 308590328800044, ИНН 590306467918)
614000, г. Пермь, ул. Крисанова, 69–84