

**УПРАВЛЕНИЕ КУЛЬТУРЫ АДМИНИСТРАЦИИ
МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ СЕВЕРСКИЙ РАЙОН**

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
КУЛЬТУРЫ МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
СЕВЕРСКИЙ РАЙОН «РАЙОННЫЙ ОРГАНИЗАЦИОННО-
МЕТОДИЧЕСКИЙ ЦЕНТР**

МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ

«Организация мероприятий на летней досуговой площадке»



ст. Северская, 2024 г.

СОДЕРЖАНИЕ

Введение	3
Сборник игр	
«В копилку педагогу-организатору»	4 - 16
«Это здорово»	5
«Кот в сапогах»	6
«Баба Яга»	7
«Повторяй-ка»	8
«Море-суша»	9
«Продолжи сказку»	10
«Нарисованная пословица»	11
«Перемани к себе»	12
«Цып-цап»	13
«Откроем сердце друг другу»	14
«Четыре стихии»	15
«Ха-ха-ха»	16

ВВЕДЕНИЕ

Организация отдыха и занятости детей и подростков в каникулярный период является одним из приоритетных направлений деятельности учреждений культуры Северского района.

Основная цель деятельности площадок – оказание социально-педагогической, психологической поддержки детей и подростков в решении актуальных проблем взросления, реализации их интересов и потребностей в сфере досуга, творческого развития, формирования основ здорового образа жизни.

Задачи:

- организовать сплоченный разновозрастный детский коллектив, способный самостоятельно организовать содержательный и полезный досуг, развить навыки общения в коллективе;

- способствовать приобщению к духовно-нравственным ценностям, усвоению принципа безопасного и здорового образа жизни, гражданско-патриотическому воспитанию;

Формы работы на площадке – спортивные, творческие, познавательные, профилактические, интеллектуальные мероприятия, викторины, квесты, концерты, мастер-классы, подвижные игры. Рекомендуется применять в работе здоровьесберегающие технологии, как можно большее количество мероприятий проводить на свежем воздухе с использованием методов двигательной активности.

СБОРНИК ИГР

«В копилку педагогу-организатору»



«Это здорово!»



Инструкция: все встают в круг. Ведущий представляется, после чего участники должны сказать – «Это здорово!» и показать большой палец руки.

Например:

Ведущий – «Меня зовут Анастасия»

Все – «Это здорово!»

Ведущий – «Я люблю слушать музыку»

Все – «Это здорово!»

Следующий участник – «Меня зовут.....»

Все – «Это здорово!»

Участник – «Я люблю.....»

Все – «Это здорово!»

И т.д.

«Кот в сапогах»



Для этой эстафеты потребуется найти сапоги очень большого размера. Сапоги устанавливаются на линии старта. Первый участник по сигналу должен быстро надеть их и так же быстро добежать до финиша. Но это ему сделать будет очень трудно, и не только потому, что сапоги очень тяжелые и неудобные. Как вы помните, Кот в сапогах обладал хорошими манерами.

Потому на пути следования надо поставить кегли. Пробегая мимо них, каждый участник должен задержаться и совершить поклон, красивый и оригинальный. Добежав до финиша, участник возвращается обратно и отдает сапоги следующему). И так бежит вся команда. Победители выражают свою радость громким и мелодичным мяуканьем.

«Баба Яга»



Непременными атрибутами Бабы Яги были ступа и метла. В эстафете в качестве ступы можно использовать пустое ведро, а в качестве метлы — швабру. Участник встает одной ногой в ведро, другая остается на земле. Одной рукой он держит швабру. А теперь в таком положении необходимо пройти всю дистанцию и передать «ступу» и «метлу» следующему.

«Повторяй-ка»

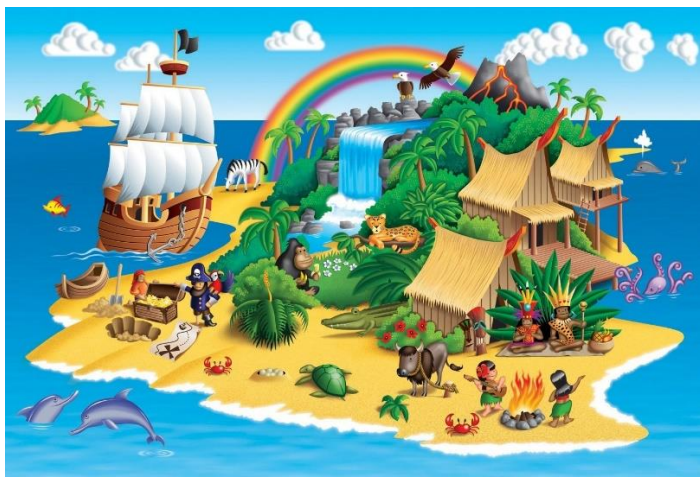


Дети становятся в одну линию. По жребью или считалке выбирают первого участника. Он становится лицом ко всем и выполняет какое-либо движение, например: хлопок в ладоши, прыжок на одной ноге, поворот головы, поднятие рук и т.д.

Затем он встает на своё место, а на его место становится следующий игрок. Он повторяет движения первого участника и добавляет своё.

Третий игрок добавляет два предыдущих и добавляет своё, и так по очереди делают остальные участники.

«Море-суша»



Для этой игры понадобятся обручи. Обручи кладут на пол. Договариваются, что внутри обруча водная стихия – море, река, океан и т.п. Снаружи обруча – суша, берег, луг, пляж и т.п.

По команде «Море!» дети должны запрыгнуть в обручи. По команде «Суша!» дети должны находиться вне обруча.

«Продолжи сказку»



Ведущий называет несколько слов из популярной сказки. Например: Красная шапочка, пирожки, бабушка, волк, дровосеки и т.д. Слов должно быть не менее пяти. И в конце добавляется совершенно постороннее слово (например: трамвай).

Участник должен рассказать сказку, но как-то изменить историю, чтобы трамвай присутствовал в сказке. Фантазия в такой игре – безгранична!

«Нарисованная пословица»

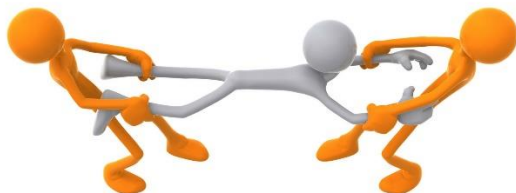


Обычно художники рисуют пейзажи, портреты, натюрморты. А вы попробуйте нарисовать пословицу. Например такую:

- на чужой каравай рот не разевай;
- за двумя зайцами погонишься — ни одного не поймаешь;
- дареному коню в зубы не смотрят;
- одна голова - хорошо, а две — лучше;
- доброе слово и кошке приятно.

И т.д.

«Перемани к себе»



Участники делятся на две команды. Каждая команда сочиняет короткое стихотворение про одного из членов противоположной команды, зазывая его к себе в команду.

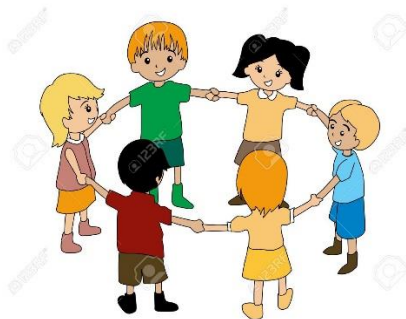
Например:

За окошком день погожий.

Приходи скорей Сержа!

Участник, про которого сочинили стихотворение, переходит в другую команду. Стихи нужно сочинять как можно быстрее, стараясь забрать к себе в команду как можно больше участников команды соперника.

«Цып-Цап»



Все участники становятся (салятся на стулья) по кругу, водящий находится внутри круга.

Водящий обращается к любому из участников. Если он говорит кому-то: «Цап», то этот человек должен быстро назвать имя своего соседа слева, «Цып» - имя соседа справа. По команде «Цып-цап» - все участники меняются местами, а водящий старается занять одно из мест. Если кто-то из участников не смог быстро ответить водящему (ответил не сразу или неправильно), то он становится водящим и игра продолжается.

Данная игра проходит очень эмоционально, требует от участников знание имен своих товарищей, внимания, умения ориентироваться при изменении ситуации.

«Откроем сердце друг другу»



Каждый игрок получает жетон в форме сердечка, на котором он пишет свое имя. Ведущий идет со шляпой по кругу. Игрок громко называет свое имя и опускает сердечко в шляпу. Задача игроков: вытащить из шляпы сердечко, прочесть имя и отдать его хозяину.

«Четыре стихии»



Участники игры становятся в круг, в середине его – ведущий. Он бросает мяч кому-нибудь из участников, произнося при этом одно из четырех слов: «Земля», «Огонь», «Вода», «Воздух». При слове «Земля», тот, кто поймал мяч, должен быстро назвать какое нибудь домашнее или дикое животное. При слове «Вода», играющий называет какую-либо рыбу. Когда звучит слово «Воздух», игрок должен назвать птицу. При слове «Огонь», всем нужно поднять руки над головой и похлопать в ладоши.

«Ха-ха-ха»



Задача игроков состоит в том, чтобы не засмеяться. Играющие становятся в круг и один из участников произносит, как можно серьезнее: «Ха!». Следующий говорит: «Ха-ха!». Третий: «Ха-ха-ха!» и так далее. Тот, кто произнесет неправильное количество «Ха!» и ли засмеется — становится зрителем. Зрители могут смешить остальных участников игры. Игра заканчивается тогда, когда засмеется последний участник игры.

**Методические рекомендации подготовила:
методист по работе с детьми и подростками
муниципального бюджетного учреждения культуры
муниципального образования Северский район
«Районный организационно-методический центр» -
Сивоха Е.В.**