

УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ
АДМИНИСТРАЦИИ ГОРОДА ХАБАРОВСКА
муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение г. Хабаровска
«НАЧАЛЬНАЯ ШКОЛА – ДЕТСКИЙ САД №14

СОГЛАСОВАНО:

Педагогическим советом

МБОУ №14

(протокол от «25» марта 2025 № 4)

УТВЕРЖДАЮ:

Директор МБОУ 14

М.И.Сырбу

«25» 03 2025

ПРОГРАММА

лагеря с дневным пребыванием для детей 6-11 лет

«Пусть всегда будет солнце» или «Детство моей бабушки»

МБОУ № 14

Автор программы Сырбу М.И.,
директор МБОУ №14 г.Хабаровск

ХАБАРОВСК – 2025г.

ПАСПОРТ
программы
«Пусть всегда будет солнце»
(или «Детство моей бабушки»)

Наименование программы	МБОУ №14 «Пусть всегда будет солнце» (или «Детство моей бабушки»)
Автор программы	Сырбу М.И.
Координатор программы	Администрация МБОУ №14
Основные исполнители программы	1.Педагоги МБОУ №14 2. Учащиеся МБОУ №14
Форма проведения программы	Реализация программы проходит с помощью организации коллективных творческих дел, рефлексии по итогам дня, разучиванию игр прошлого века, соревнований по различным видам деятельности.
Цель программы	Создание условий для полезного и содержательного отдыха учащихся в летний период, укрепление физического, психического и эмоционального здоровья детей, развитие творческих способностей детей.
Задачи программы	• создание условий для развития коллективизма, взаимовыручки, ответственности детей друг за друга; • обучение детей младшего школьного возраста безопасному поведению в чрезвычайных ситуациях, оказанию доврачебной помощи пострадавшему; • воспитание чувства патриотизма, любви к Отечеству; • разностороннее развитие личности, выработка • морально-нравственных качеств;

	• создание благоприятных условий для укрепления здоровья; • формирование экологической культуры и стремления к охране окружающей среды;
Условия реализации программы	• необходимая база игр для каждого звена; • компетентность педагогов, использование возможности сетевого взаимодействия, взаимодействие с родителями и старшим поколением, • мотивация воспитанников на реализацию программы.
Направление деятельности	Патриотическое воспитание, воспитание семейных ценностей, спортивное.
Сроки реализации программы	Июнь 2025 года 15 дней I смена
Основные разделы программы	1. Пояснительная записка. 2. Учебно-тематическое планирование. 3. Формирование знаний, умений, навыков 4. Методическая работа. 5. Условия реализации программы 6. Методическое и материально-техническое обеспечение ГОЛ. 7. Критерии эффективности программы. 8. Структура организации. 9. Календарно-тематический план 10. Работа с родителями 11. Литература. 12. Приложения.
Объем финансирования	Финансирование программы осуществляется за счет средств: • городского бюджета, • родительской платы, • доходов от оказания платных образовательных услуг МБОУ №14

Технические данные.	Спальные комнаты, игровая, туристические палатки, знаки отличия «звеньев», экраны соревнований, комплекты настольных и уличных игр.
---------------------	---

1. Пояснительная записка.

Проблема современного ребенка заключается в том, что ему предоставлена бесконтрольная свобода пользования гаджетами, и в это же время чрезмерный консультативный контроль со стороны взрослых. Если забрать у ребенка телефон, планшет или другую подобную игрушку, маленький человек впадает в растерянность, не знает, чем себя занять, как организовать свое время, он говорит, что ему скучно. Взрослый забирает право ребенка на самостоятельность, постоянно проговаривая ребенку, чем он должен заняться, что делать дальше. Повсеместно мы видим детей, замерших посреди дороги, посреди улицы с телефоном в руках: он или играет в игру, или выслушивает указания взрослых. Даже выходя погулять, дети собираются группами и обсуждают компьютерные игры. Но также этот ребенок не может перенести навыки, «полученные» в такой игре, в опыт жизни. Это подтверждают результаты неоднократных проведенных квестов с детьми. Нет у детей сплоченности, нет заинтересованности в результате, нет навыков применения самостоятельных решений, нет понимания логики игры. Ребенок демонстрирует «компьютерное игровое» поведение: хватается все подряд, не задумываясь (в игре обычно выделяется светом правильный вариант). В реальной игре это не происходит, ребенок теряется и расстраивается, у него пропадает интерес к игре, ему становится скучно.

С другой стороны, социальные сети, а именно демонстрация «нереальной, инстаграммной» жизни, способствуют желанию ребенка «стать блогером, пилить видосики и стричь баблосики». Такое влияние обесценивает необходимость добиваться чего-то в жизни, получать образование, идти вперед.

В связи с этим полезно ребенку пожить совершенно без соцсетей и гаджетов, научиться организовывать свободное время, ценить дружбу, взаимовыручку, человеческие отношения, развивать смекалку, применять логическое мышление.

«Вернув» ребенка в лагерь времен бабушек, можно дать возможность ребенку провести еще два летних месяца с пользой и интересом, используя полученные в лагере знания и умения.

Не может быть патриотического воспитания без самого патриота, без человека, без человеческих отношений и поступков. Патриот прежде всего человек, гражданин своей страны. Моральные и политические принципы патриота сводятся к любви к своей земле, к людям, семье, Родине. Отсюда вырастает и привязанность, и готовность быть полезным, и желание приносить пользу. Подавляющее большинство людей старшего поколения с

ностальгией вспоминают свое детство и говорят, что «тогда» было лучше. Лучше потому, что больше дружили, имели цель, умели договариваться, решали сообща проблемы, жили «один за всех и все за одного», приходили на помощь, не ожидая награды. Дети всему этому учатся на примере старших и в игре.

Программа предусматривает организацию каникулярного отдыха детей младшего школьного возраста. Разработка данной программы организации каникулярного отдыха, оздоровления и занятости детей вызвана необходимостью введения форм взаимодействия, способных удивить ребенка, которого уже нечем удивить.

Данная программа является комплексной, т.е. включает в себя разноплановую деятельность, объединяет различные направления оздоровления, отдыха и воспитания детей в условиях городского оздоровительного лагеря. Многофункциональность программы дает основание для создания условий самореализации детей различного возраста и особенностей характера, уровня развития и состояния здоровья, из различных социальных групп, помогает детям найти своё место в детском коллективе, развить свое творчество, укрепить здоровье.

2. Основные принципы реализации программы.

Программа ГОЛ «Пусть всегда будет солнце» опирается на следующие принципы:

- принцип гуманистического подхода: оценивать ребенка относительно самого себя;
- принцип коллективной творческой деятельности: формирование коллективистского сознания на основе взаимоуважения, поддержки, взаимовыручки;
- принцип культуросообразности: воспитание должно основываться на общечеловеческих ценностях культуры и строиться в соответствии с ценностями и нормами национальной культуры;
- принцип соответствия типа сотрудничества психологическим возрастным особенностям учащихся и типу ведущей деятельности;
- принцип игры;
- принцип сочувствия и соучастия;
- принцип комплексности оздоровления и воспитания ребёнка.

Цели и задачи программы

Цель программы:

Создание условий для организованного отдыха учащихся в летний период, укрепление физического, психического и эмоционального здоровья детей, развитие самоорганизаторских способностей детей.

Задачи:

1. Создание условий для развития коллективизма, взаимовыручки, ответственности детей друг за друга;
2. Обучение детей младшего школьного возраста безопасному поведению в чрезвычайных ситуациях, оказанию доврачебной помощи пострадавшему;
3. Воспитание чувства патриотизма, любви к Отечеству;
4. Разностороннее развитие личности, выработка морально-нравственных качеств;
5. Создание благоприятных условий для укрепления здоровья;
6. Формирование экологической культуры и стремления к охране окружающей среды;

Объективные факторы работы лагеря.

Модель лагеря имеет ряд объективных факторов, которые и определяют специфику её работы:

1. Коллектив создан на период работы ГОЛ.
2. В летнем оздоровительном лагере предлагается набор игр и развлечений 20 века, когда мир не захлестнули компьютерные развлечения и социальные сети.
3. Преимущества коллективных дел, формирующих у ребенка необходимость принимать решения, искать ответы, помогать друзьям, работать в команде, приходить на выручку.
4. Изменение позиции ребёнка – своеобразное разрушение прежнего, подчас негативного, стереотипа поведения.
5. Чёткий режим жизнедеятельности – максимальное использование природно-климатических факторов, рациональная организация всей жизнедеятельности детей.
6. Здоровьесберегающие технологии.

3.Этапы реализации программы

Этап	Что включает
Подготовительный (март – май)	• Проведение совещаний при директоре и заместителе директора по подготовке школы к летнему сезону; • Участие в семинарах по организации летнего отдыха для начальников лагерей, организованных управлением образования; • Проведение родительских собраний на тему «Летняя занятость детей»;

	• Разработка концепции Программы, определение основных целей и задач, изучение имеющихся методического материала; • Проведение инструктажей с воспитателями по ТБ и охране здоровья детей; • Издание приказов по школе о проведении летней кампании; • Разработка программы деятельности оздоровительного лагеря с дневным пребыванием детей; • Подготовка методического материала для работников лагеря; • Формирование списка воспитанников лагеря; • Составление необходимой документации для деятельности лагеря (план-сетка, положение, должностные обязанности, инструкции и т.д.)
Организационный (2-3 дня)	• Встреча детей, знакомство с правилами жизнедеятельности лагеря; • Проведение диагностики по выявлению лидерских, организаторских и творческих способностей и интересов; • Запуск программы; • Знакомство с правилами деятельности лагеря; • Праздник открытия смены.
Основной	• Собственно реализация Программы, в соответствии с заявленными целями, задачами и разработанными планами, реализация основной идеи смены; • Вовлечение детей в различные виды коллективно-творческих дел; • Укрепление здоровья детей.
Заключительный	Подведение итогов смены; Мониторинг деятельности летнего лагеря, удовлетворенности воспитанников и родителей работой лагеря;

	Педагогический анализ результатов деятельности лагеря, предложений детей, родителей, педагогов по деятельности пришкольного оздоровительного лагеря
--	---

4. Основные направления и содержание деятельности.

Направление работы	Основное содержание работы	Формы и методы работы
Образовательная деятельность		Обучение играм: домино классическое, лото, городки, шашки, «резиночки», «классики» и т.п. Конкурсы на знание ПДД, противопожарной безопасности, оказание доврачебной помощи. Учебно-практическая работа по выполнению и соблюдению правил пожарной безопасности, оказанию доврачебной медицинской помощи. Финансовая грамотность.
Здорово быть здоровым. (физкультурно-оздоровительная работа)	Забота об охране и укреплении здоровья детей, безопасности их жизни и создание условий для полноценного отдыха детей. Воспитание привычки к здоровому образу жизни. Санитарно-просветительская работа. Диагностическая работа.	Проведение гигиенических процедур, закаливающих солнечных и воздушных ванн, подвижных игр на свежем воздухе, организация бесед о здоровом образе жизни, инструктажей о правилах поведения на дорогах, т.д.

		Включение в рацион витаминов, фруктов и овощей. Мониторинг здоровья воспитанников лагеря.
Я -гражданин России. (патриотическое воспитание)	Воспитание активной гражданской позиции.	Встречи с интересными людьми. Игровые программы
Спорт. Спорт. Спорт. (спортивно-оздоровительная работа с воспитанниками)	Улучшение физической работоспособности; воспитание у детей личной физической культуры; формирование потребности в физическом совершенствовании,	Утренняя зарядка, спортивные мероприятия в рамках спартакиады. Физкультурные развлечения, подвижные и спортивные игры на свежем воздухе. Развлекательно-познавательные, спортивные игры.
Трудовое воспитание.	Привлечение к общественно полезному труду.	Самообслуживание. Дежурство по лагерю, по столовой
Творческое воспитание.	Раскрытие творческого потенциала детей, создание условий для проявления лидерских качеств, Стимулирование творческого роста, создание условий для максимальной реализации способностей каждого ребенка.	Концерты (посвященные открытию, закрытию). Декоративно-художественные конкурсы (рисунки на асфальте, рисунки по сказкам и т. д.). Развлечения и игровые программы; Ежедневная утренняя линейка – обсуждение предстоящих дел. Ежедневное подведение итогов дня (рефлексия).

Работа с родителями	Работа с родителями проходит в течение всей лагерной смены.	Встречи по мере необходимости с начальником лагеря и воспитателями. Участие в различных мероприятиях.
Индивидуальная работа с детьми.	Воспитательный процесс проходит в течение всей смены.	Беседы по правилам поведения, культуре общения с педагогами и детьми лагеря. Беседы по профилактике негативных ситуаций в лагере.

Профилактические мероприятия и мероприятия по предупреждению чрезвычайных ситуаций и охране жизни детей в летний период

Инструктажи для детей:

- Правила пожарной безопасности.
- Правила поведения детей при прогулках и походах.
- Правила при поездках в автотранспорте.
- Безопасность детей при проведении спортивных мероприятий.
- Правила дорожного движения.
- Правила безопасного поведения на водных объектах и оказания помощи пострадавшим на воде.

Реализация цели и задач смены осуществляется по программе «Пусть всегда будет солнце» в форме игры – путешествия в недалекое прошлое нашей страны. Из зачисленных в ГОЛ детей формируются звенья по 5-7 детей. Каждое звено имеет знаки отличия, звеньевой, имеет свой экран достижений, в котором фиксируется успешное выполнение заданий и записываются нарушения, допущенные в ходе выполнения заданий. Для всех звеньев работает библиотека, игровая комната, спортивная площадка.

- Дети принимают активное участие в обучающих игровых программах, концертах, спартакиадах. Участвуют в больших коллективных делах лагеря.

- Педагоги организуют тематические дни и мероприятия согласно плану работы лагеря, учебно-практические занятия.
- Подготовка и проведение игр, спартакиад и конкурсов планируется до начала работы лагеря. Вся информация об условиях участия в том или ином деле представлена на информационном стенде.

5. Условия реализации программы.

Кадровое обеспечение.

В реализации программы участвуют педагоги, родители, представители сетевых форм взаимодействия. Подбор и расстановка кадров осуществляется администрацией МБОУ №14 перед началом работы ГОЛ.

Педагогические кадры:

Начальник лагеря: несёт ответственность за соблюдение распорядка дня, организацию и содержание оздоровительно – воспитательной и досуговой деятельности, проведение досуговых мероприятий в рамках программы, ведение документации ГОЛ..

Педагоги: отвечают за содержание деятельности звеньев, результативность работы и привлечение ребят к деятельности, участвуют в подготовке общественных мероприятий, несут ответственность за жизнь и здоровье детей, выполнение плана учебно-воспитательной работы.

Дополнительные кадры (медицинский работник, руководители кружков, представители сетевых форм взаимодействия): осуществляют специализированную педагогическую деятельность в рамках функциональных обязанностей, могут быть привлечены для организации досуговых мероприятий.

К работе в ГОЛ также привлекаются специалисты для проведения экскурсий и бесед.

6. Методическое и материально-техническое обеспечение ГОЛ.

- Наличие необходимой документации, Программы лагеря, плана – сетки;
- Должностные инструкции, приказ об организации лагеря;
- Проведение инструктивно-методических сборов с педагогами до начала лагерной смены;
- Проведение установочного семинара для вожатых до начала лагерной смены;
- Подбор методического материала в соответствии с программой лагеря;
- Коллективные творческие дела;
- Индивидуальная работа.

Материально – техническое обеспечение смены.

	Применение	Ответственные
Кабинеты	Комнаты для дневного отдыха, игровые комнаты	Начальник лагеря, воспитатели, технический персонал
Спортивный зал	Занятия спортом, соревнования, спартакиады, общий сбор	Педагог
Школьный двор	Общий сбор Проведение тематических игр на воздухе, спартакиада, спортивные состязания, игры-путешествия	Спортивный руководитель Педагоги. Начальник лагеря
Медицинский кабинет	Медицинский контроль мероприятий ГОЛ	Медицинский работник школы
Школьная библиотека	Литература для педагогов и детей лагеря	Библиотекарь
Школьная столовая	Завтрак, обед, полдник	Заведующая пищеблоком
Комнаты гигиены	Туалеты, места для мытья ног, сушилki для полотенец	Начальник лагеря, педагоги, технический персонал

Финансовое обеспечение

Программа финансируется за счет средств:

- городского бюджета,
- родительской платы,
- прибыли от оказания платных образовательных услуг

7. Критерии эффективности программы

- Постановка реальных целей и планирование результата программы.
- Заинтересованность педагогов в реализации программы.
- Благоприятный психологический климат в детском и взрослом коллективах.
- Удовлетворенность детей предложенными разнообразными видами деятельности, формами работы.
- Сотрудничество педагогов, родителей и детей.

Ожидаемые результаты программы.

- Оздоровление детей;
- Пополнение личных копилки ребенка формами организации досуга;
- Проявление лидерских качеств, самостоятельности и ответственности;
- Приобретение качеств коллективизма, взаимовыручки, ответственности детей друг за друга;
- Полученные навыки безопасного поведения в чрезвычайных ситуациях, оказанию доврачебной помощи пострадавшему;
- Развитие чувства патриотизма, любви к Отечеству;
- Сформированность экологической культуры и стремления к охране окружающей среды;

8. Структура организации

(управление программой)

Общий контроль за выполнением программы осуществляет директор школы. Непосредственное руководство сменой осуществляет начальник лагеря. Организацию учебно-воспитательной работы и оздоровительно – досуговую деятельность обеспечивают педагоги.

Начальник лагеря и педагоги несут полную ответственность за жизнь, здоровье и безопасность детей в период их пребывания в лагере.

Основными формами педагогического управления являются:

- планерки, которые подразумевают анализ прошедшего дня, выявление проблемных ситуаций, решение психолого-педагогических вопросов организации временного детского коллектива, планирование следующего дня;
- индивидуальные и групповые консультации по психолого-педагогическим и методическим проблемам;

9. Календарно-тематический план.

1 день	1. Формирование звеньев. Правила лагеря. 2. Праздник. Открытие смены. 1. Урок антитеррора. Инструктаж по технике безопасности 2. Просмотр фильма «Сказка о потерянном времени» 3. Знакомство с играми из бабушкиного детства.
2 день	1. Торжественное обещание участника летней смены лагеря. 2. Конкурс рисунков «Моя семья» 3. Играем в русское лото. Финансовая грамотность. 4. Соревнование «Вышибала» 5. Разучивание детских песен 70-80гг 20в
3 день	1. Встреча с инспектором ГИБДД «Азбука безопасности», игра «Мой друг Светофорыч» 2. Городки, знакомство с игрой. 3. Домино настольное. 4. Просмотр киножурнала «Ералаш» 80-90гг. 20в 5. Сатирические мини-спектакли подготовка.
4 день	1. Классный день. Игра классики. 2. Классные правила. 3. Классная спартакиада. 4. Домино. 5. Разучивание детских песен 70-80гг 20в
5 день	1. Практическое занятие «Оказание первой помощи при травмах» 2. Резиночки. Правила. Игра. 3. Спортивные соревнования «В здоровом теле – здоровый дух!» (игра в городки по звеньям) 4. Шашки к бою! (игра в шашки между звеньями)

6 день	1. Просмотр мультфильмов на школьную тематику 70-80гг 20в 2. Игра-путешествие по страницам журнала «Хочу все знать» 3. Тихое сражение. Спартакиада. Домино. 4. Мы – ребята-эколята! Привел себя в порядок – приведи в порядок свою планету. 5. Резиночки.
7 день	1. «Я тигренок, а не киска» (беседа о безопасном общении с животными) 2. Выезд в зоосад им. В.Сысоева 3. Лепка «Кого я встретил в зоосаде» 4. Подготовка концерта ко Дню России.
8 день	1. Концерт «Моя Россия!» 2. Дартс. Скакалка. Домино. Городки. Кольцебросы. Пятиборье, посвященное Дню России. 3. Разучивание детских песен 70-80гг 20в
9 день	1. Посещение детской краевой библиотеки «Что читали наши бабушки?» 2. Финансовая грамотность. Лото. Соревнование. 3. Просмотр диафильмов.
10 день	1. Беседа о пожарной безопасности. 2. Просмотр диафильмов «Спички детям не игрушка!» 3. Разучивание детских песен 70-80гг 20в 4. Шашки к бою! (игра в шашки)
11 день	1. Автобусная экскурсия по историческим местам города 2. Конкурс рисунков «Мой город» 3. Спартакиада. Резиночки. 4. Разучивание детских песен 70-80гг 20в

12 день	1. Посещение музея им.Гродекова 2. Разучивание песен о Хабаровске. 3. Прогулка по набережной р.Амур.
13 день	1. Беседа о патриотизме, о ВОВ. 2. Просмотр фильма «Крик тишины» 3. Литературные чтения «Мои сверстники – герои войны» 4. Выставка рисунков «Мы за МИР!» 5. Беседа «Хабаровск- город воинской славы»
14 день	1. Посещение Хабаровского ТЮЗ 2. Игры. Игры. Игры. По выбору. 3. Резиночки. 4. Разучивание детских песен 70-80гг 20в
15 день День прощания	1. Концерт «Впереди все еще лето» 2. Итоговый инструктаж об охране жизни и здоровья во время каникул 3. Играй с друзьями!

10. Работа с родителями

Реализация программных мероприятий невозможна без сотрудничества с родителями. Связь с родителями воспитанников осуществляется на протяжении всей смены. Не исключается проведение совместных занятий детей с родителями.

В начале смены проводится общее родительское собрание, на котором родители могут ознакомиться с планом работы лагеря, а также сделать социальный заказ на образовательные услуги, которые могут реализоваться в рамках данной программы.

В течение смены родители могут интересоваться успехами детей, посещая мастер-классы, концерты, спектакли. Родители должны стать неотъемлемой частичкой коллектива. Обязательное приглашение на мини-спектакли и концерты в качестве зрителей. Мотивацией участия родителей в программе является сформировавшаяся у родителей потребность в развитии у своих детей творческого мышления, инициативности, формирования общей культуры личности.

11. Список литературы.

1. Интернет-ресурсы Инфо урок, дошколу, мам, <https://allforchildren.ru/>
2. Каникулы. Программы краевых профильных лагерей (смен): Сборник методических материалов №2/Сост.: Н.Г.Квардакова, А.И.Малофеева, И.В.Калинина.- Хабаровск, 2006.
3. Лобачева С.И. Организация досуговых, творческих и игровых мероприятий в летнем лагере.- Москва: ВАКО, 2011.
4. Организация каникулярного отдыха школьников. Материалы краевого конкурса программ деятельности образовательных учреждений в каникулярный период: Хабаровск, 2008.

Законы ГОЛ

« Пусть всегда будет солнце» или «Детство моей бабушки»

- Закон доброты и дружбы;
- Закон здорового образа жизни;
- Закон заботы о себе, о друге и обо всем вокруг;
- Закон охраны имущества лагеря и окружающей среды;
- Закон рука об руку (все делать вместе сообща);
- Закон ответственности. Один за всех и все за одного.
- Закон доброго отношения;
- Закон точного времени;
- Закон уважения личности человека, чужого труда, чужого мнения
- **Главный закон – не нарушать законы.**

Правила поведения детей, отдыхающих в пришкольном оздоровительном лагере (торжественное обещание).

(читает звеньевой, звено повторяет)

Я, (фамилия и имя ребенка), вступая в ряды летнего лагеря, обещаю:

Соблюдать режим дня. ОБЕЩАЮ!

Уважать взрослых и своих друзей. ОБЕЩАЮ!

Никого не обижать. ОБЕЩАЮ!

Хорошо питаться в сотовой. ОБЕЩАЮ!

Приходить на помощь нуждающимся. ОБЕЩАЮ!

Заботиться о своем здоровье и о здоровье своих друзей. ОБЕЩАЮ!

Выполнять технику безопасности. ОБЕЩАЮ!

Беречь любое имущество. ОБЕЩАЮ!

Поддерживать порядок. ОБЕЩАЮ!

Быть вежливым и доброжелательным, дружелюбным. ОБЕЩАЮ!

Участвовать во всех проводимых конкурсах, соревнованиях и обучениях. ОБЕЩАЮ!

Выполнять девиз лагеря «Один за всех и все за одного» ОБЕЩАЮ!

Игра Городки.

Городки — старинная игра, упоминания о которой можно найти в источниках, которые относятся к периоду Древней Руси. Первые документальные описания и изображения игры относятся к началу XIX века и в основном принадлежат иностранцам. Эти свидетельства подтверждают необычайную популярность игры Городки в России.

Великий русский полководец А. В. Суворов любил Городки и прививал эту любовь своим солдатам, устраивая состязания на привалах. Так он объяснял свою приверженность к этой игре: *«Битою мечусь – это глазомер, битую бью – это быстрота, битую выбиваю – это натиск»*. Все эти качества Суворов старался развить в своих солдатах. Если сначала Городки были преимущественно крестьянской игрой, то в начале XIX века Городками начали увлекаться городские жители. К игре пристрастились даже аристократы. «Городошниками» были и представители династии Романовых, в частности император Николай II.

После революции история игры продолжилась. В 1923 году Городки стали полноценным видом спорта, имеющим единые правила. В этом же году в Москве прошло Всесоюзное первенство по городошному спорту. В 1928 году Городки как вид спорта вошли во Всесоюзную Олимпиаду. В 1933 году были приняты обновленные правила игры и утверждены 15 обязательных фигур. Эти обновленные правила действуют до сих пор.

В истории Городков было время, когда интерес к игре угас. Этот процесс начался в конце 1970-х — 80-х годов и достиг своего пика в 90-е годы. Однако в наши дни Городки вновь стали обретать популярность — проводятся многочисленные соревнования, в том числе на Кубок Европы.

Правила игры

Суть игры состоит в выбивании из «города» определенного количества фигур при помощи бросания бит. Фигуры состояются из пяти «городков» (цилиндрических деревянных столбиков). Побеждает тот, кто выбивает 15 фигур, используя меньше попыток по итогам трех туров.

«Городошные» фигуры

Каждая «городошная» фигура имеет свое название:

1. Пушка.
2. Вилка.
3. Звезда.
4. Стрелка.

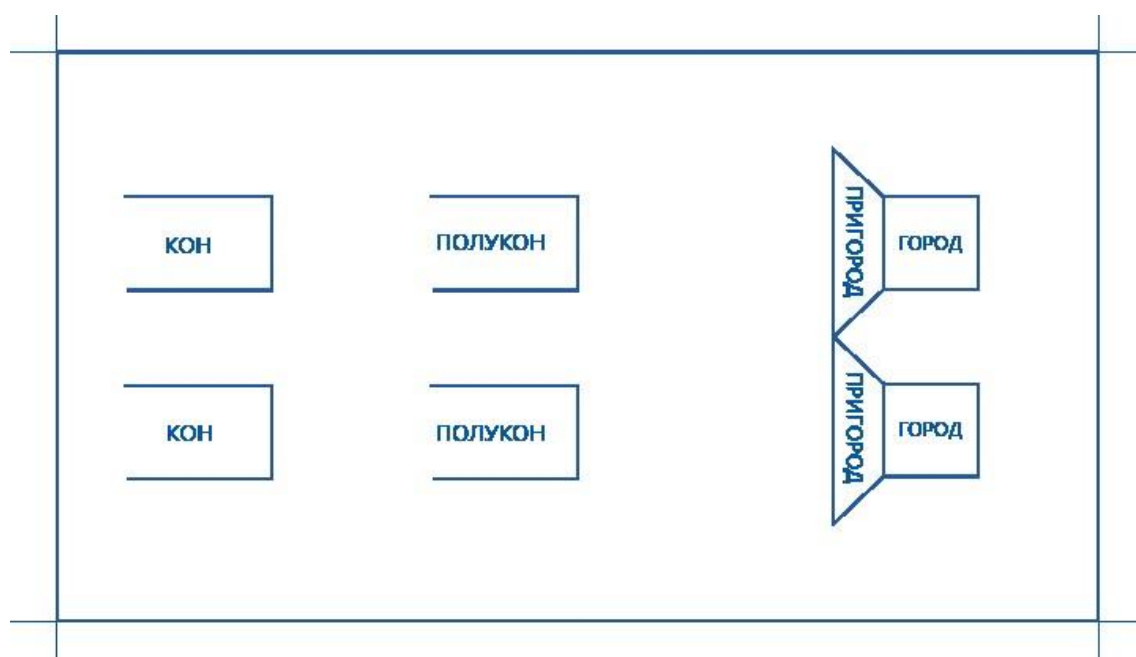
5. Колодец.
6. Коленчатый вал.
7. Артиллерия.
8. Ракетка.
9. Пулеметное гнездо.
10. Рак.
11. Часовые.
12. Серп.
13. Тир.
14. Самолет.
15. Письмо.

Размеры площадки («города») 2*2 м. Выбивают фигуры с расстояния 13 м (с «кона»).

Если из фигур выбивается хотя бы один городок, остальные выбиваются с расстояния 6,5 м (с «полукона»). Исключение составляет «Письмо», которое всегда выбивается только с «кона».

В определенных случаях бросок не засчитывается. Например, если игрок при бросании биты заступил за линию «кона» или «полукона».

Если игра любительская, строгие правила можно и упростить. Игра Городки полезна для здоровья. За время игры человек в среднем проходит около 6 км. Много раз приседает, наклоняется, поворачивается в разные стороны. При этом играющий не испытывает экстремальных нагрузок. Именно это делает игру Городки универсальной. В нее могут играть люди всех возрастов.



Игра домино.

В этой популярной настольной игре побеждает тот, кто сможет первым избавиться от всех костяшек. Родиной домино считается Китай, где оно появилось предположительно в XIII веке.

Пять столетий спустя игру завезли в Италию. Здесь она получила свое современное название, правда до сих пор достоверно неизвестно, какая из версий происхождения наименования исторически верная. По первой, победившего игрока называли «domino» — господин. Вторая отсылает нас к карнавальным черно-белым костюмам домино, похожим на игровые костяшки. Согласно третьей версии, игра была разрешена в католических монастырях, в которых любое начинание сопровождалось словами «benedicamus Domino» («благослови, Господи») или «Domino gracias» («Господи, спасибо»).

Существует огромное количество разновидностей этого развлечения. Долгое время в нем участвовали отдельные компании людей, а в 2003 году провели первый международный турнир. С тех пор он проходит каждый год и пользуется большой популярностью.

Полезная информация о настольной игре домино

Как переводится «домино»	По одной версии, название произошло от итальянского «domino» — господин, по другой — от латинского «dominus» — Господь
Количество игроков	В партии могут участвовать 2-4 человека
Что такое костяшка	Прямоугольная фишка, разделенная полосой на 2 части, на каждой из которых нанесены точки — от 0 до 6
Количество костяшек	В классической игре домино 28 костяшек

Разновидности игры

Козел; морской козел; чечевэ;
спортивное домино; осел (крест);
телефон; маггинс; генерал
(генеральский козел); семерка; детское
домино; китайское домино;
мексиканский поезд и др.

Виды игры в домино.

За время существования развлечения у него появилось множество вариантов. Некоторые из них, например, китайское домино, отражают особенности той страны, где они распространены. Играя в них, можно не просто увлекательно провести время, но и познакомиться с обычаями других народов.

Классическое (русское) домино.

В игре участвуют 2-4 человека. Основная цель — построить цепочку из фишек-костяшек. Они должны соприкасаться таким образом, чтобы совпадало нарисованное на них число точек.

Количество раздаваемых костяшек зависит от числа игроков: если играют два участника, раздают по семь фишек, если 3-4 человека, то по пять. Свои костяшки игрок никому не показывает. Оставшиеся фишки складывают в так называемый «базар», откуда их можно взять в процессе.

Начинает тот игрок, у кого есть костяшка с дублем 6:6. Если такой нет, ходят с фишек 5:5, 4:4 и т. д. Можно начинать с другой стороны — с дубля 1:1.

Остальные игроки по очереди добавляют свои костяшки. Ставить их можно как по вертикали, так и по горизонтали. Если подходящей костяшки нет, приходится брать фишки из «базара» до тех пор, пока не попадется нужная. Считается, что чем чаще вы ходите «на базар», тем меньше шансов на победу. Выигрывает тот участник, кто сможет первым избавиться от всех костяшек.

Игра РУССКОЕ ЛОТО С БОЧОНКАМИ.

Правила очень простые.

Перед началом игры устанавливается цена одной карточки. Детям выдается равное количество игровых денег. Игроки складывают игрушечные деньги в кассу (по количеству карточек - вносят оплату). Выбирается кассир.

Ведущий как следует перемешивает бочонки в мешочке. После этого достает бочонки по одному и громко называет выпавшее число. Игроки жетонами закрывают число при наличии у себя в карточке.

Если игрок закрывает верхнюю горизонталь, то в кассу добавляется повторно оплата всеми игроками. Игра продолжается.

Если игрок закрывает среднюю горизонталь, то он забирает половину денег из кассы. В кассу не вносится дополнительная оплата и игра продолжается.

Если игрок закрывает нижнюю горизонталь, то он забирает всю кассу, игра закончена.

Можно начинать сначала. Победитель определяется по количеству игровых денег.

**«Веселая Резиночка» — подвижная игра
для общего физического развития**

Игра в резиночку на ногах — замечательный способ активного времяпровождения с пользой для здоровья. Имея китайское происхождение, игра стала популярной во всем мире, изначально она называлась «пиньинь». В азиатских странах принято во время прыжков задавать себе ритм специальными считалками или песенками.

«Резиночка» — подвижная игра, при которой дети прыгают через резиновый шнур, натягиваемый на разных высотах. Цель игры — повышение физической активности детей.

Правила игры в резиночку

Для занятия необходима резинка длиной 2–3 м. Ее концы нужно соединить, сформировав кольцо. В таком виде резинку необходимо растянуть, зафиксировав на расставленных ногах двух игроков, чтобы она обрела очертания прямоугольника. Пока два игрока держат резинку, третий совершает прыжки по определенной схеме.

Из сказанного понятно, что минимальное количество игроков — 3 человека. Могут играть и двое, но в этом случае для закрепления резинки на одной стороне потребуется какой-нибудь твердый и устойчивый предмет, способный выполнить функцию опоры. Например, пень, скамейка, ограда.

При желании можно даже играть самостоятельно одному, но в этом случае нужны две опоры, расстояние между которыми должно быть оптимальным для натягивания резинки.

Игра проходит поэтапно с усложнением, то есть с постепенным поднятием резинки от щиколоток к талии. Чем выше резинка, тем сложнее прыгать. И в любом случае игрок должен придерживаться схемы прыжков, то есть выполнять ногами определенные упражнения, создавать фигуры.

Вот какие уровни прыжков через резиночку приемлемы для начальной школы:

- 1 - щиколотки;
- 2 - голень;
- 3 – колени.

Выполнив без ошибок все действия на первом уровне, игрок делает то же самое на следующем. Если он ошибется, заденет резинку, то становится держателем, а право прыгать получает другой участник игры. Ошибившемуся игроку приходится ждать, когда ход снова

вернется к нему, тогда он сможет продолжить прыжки с того уровня, на котором допустил промах.

Прыжки практикуются разные: на одной и обеих ногах, боком или прямо, с перескоками через шнур или с наскоком на него.

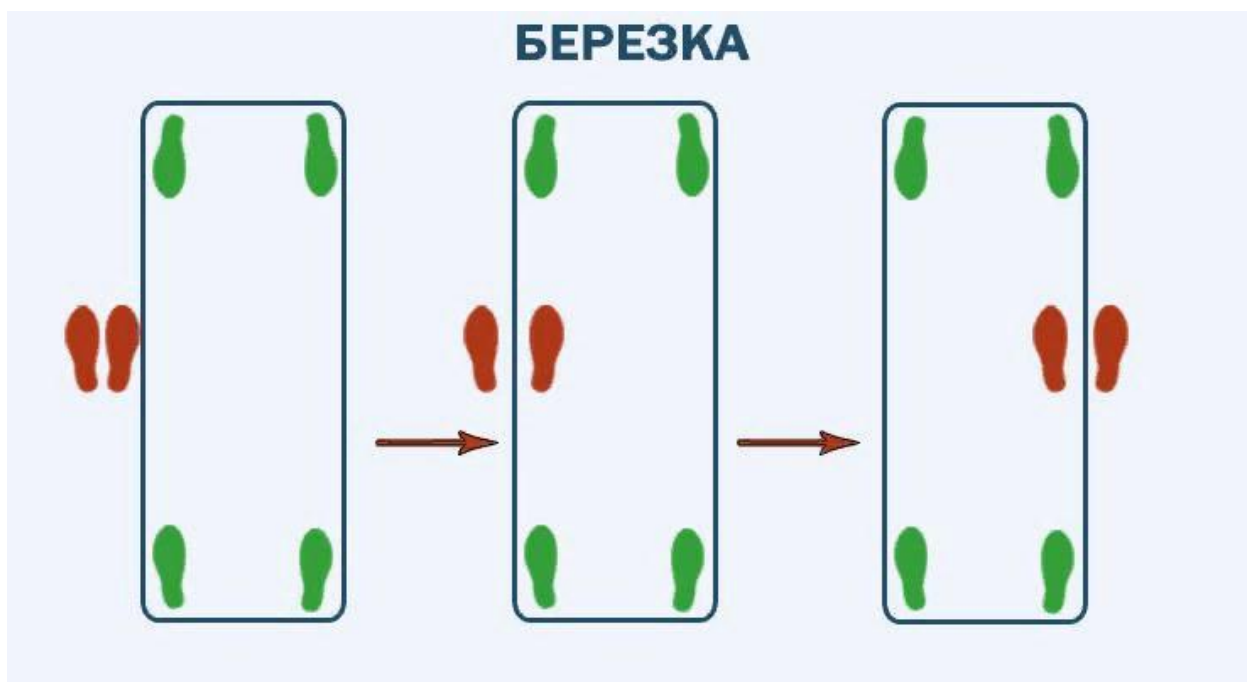
Если играют четверо ребят, двое могут держать резинку, а двое других прыгать. В этом случае важно добиться, чтобы прыжки были синхронными. Если игроков еще больше, пары держателей могут стать так, чтобы их резиновые шнуры пересеклись крестообразно или с образованием какой-либо другой фигуры. Тогда среди прыгающих ребят победителем становится тот, кто первым преодолает все уровни сложности.

Схемы игры в резиночку для детей

Схем прыжков придумано множество, одни совсем простые, другие почти невыполнимые, особенно для маленького ребенка.

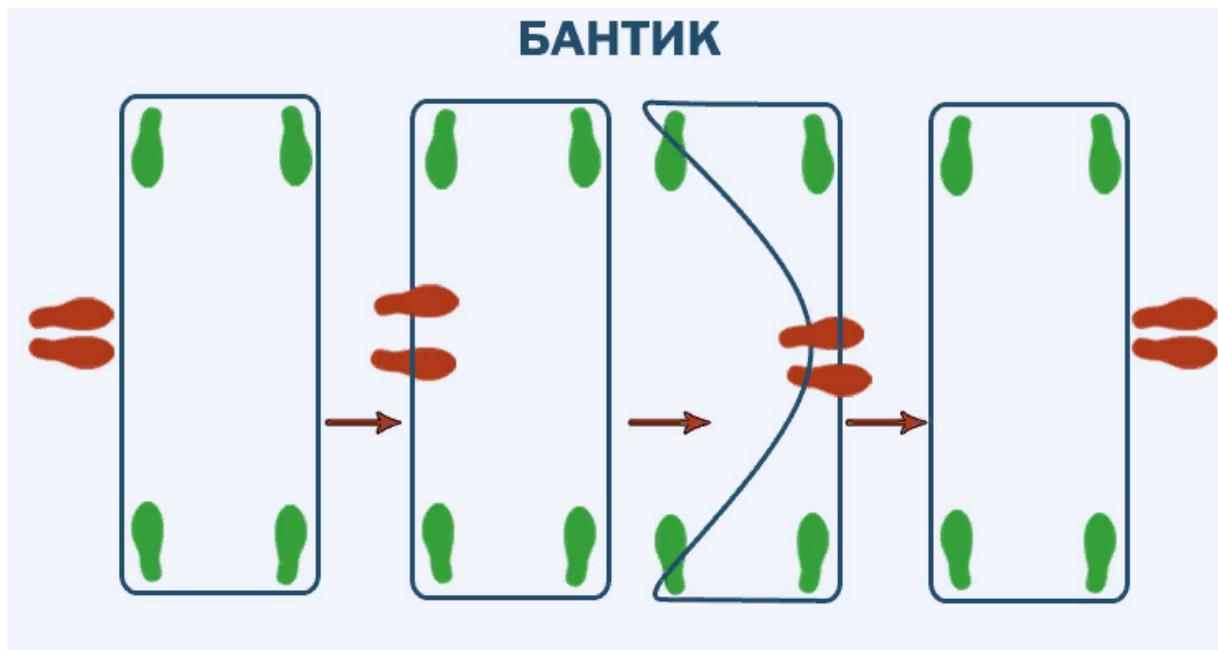
Березка

Станьте боком к резинке. Перепрыгните через одну часть, потом через вторую, при этом шнур должен остаться между ног. Обычно действия повторяют по количеству лет игрока.



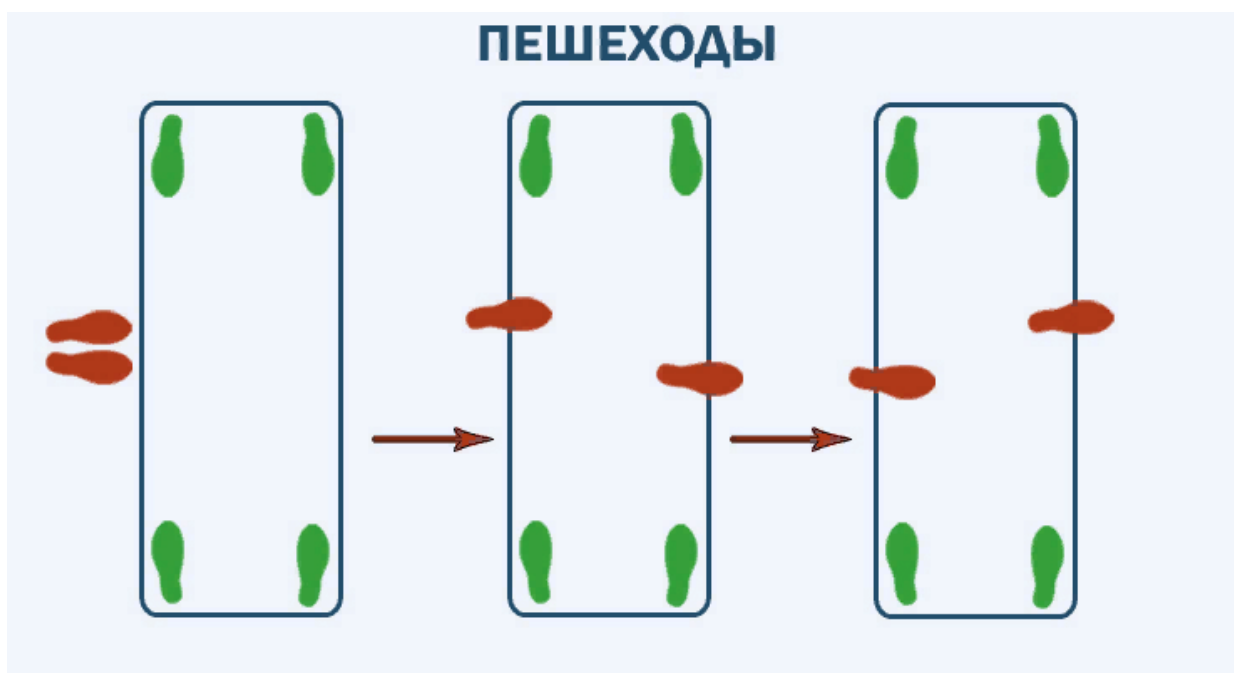
Бантик

Станьте перед резинкой. Запрыгните на одну часть шнура так, чтобы одна стопа оказалась под ним, другая над ним. В том же положении перепрыгните на другую часть так, чтобы сохранилось симметричное расположение ног.



Пешеход

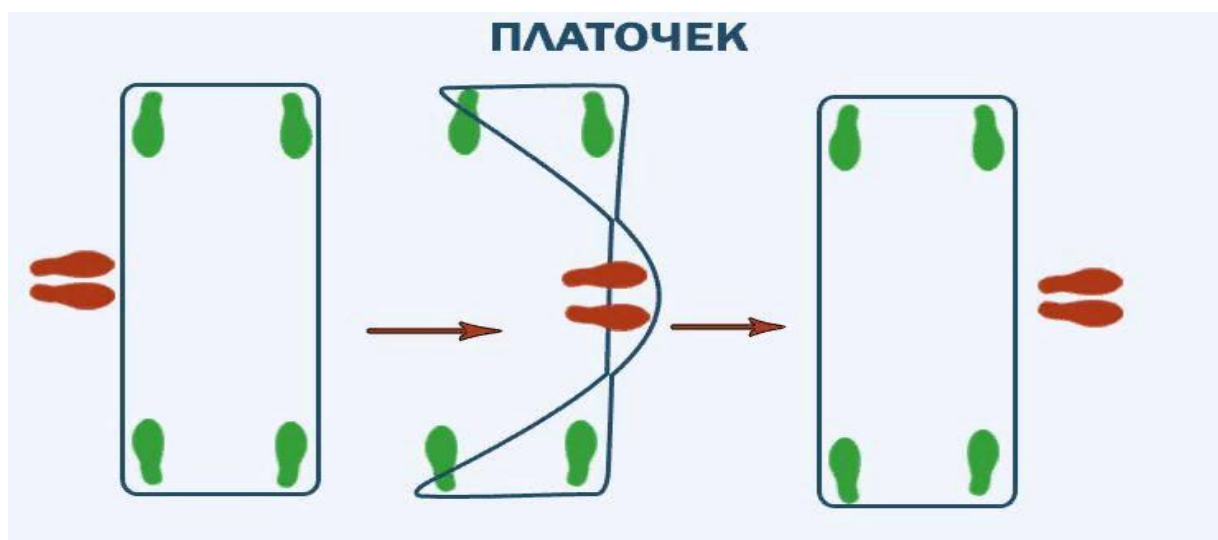
Станьте перед резинкой. Запрыгните на нее так, чтобы каждая нога прижала определенную часть к земле. Затем перепрыгните так, чтобы положение ног относительно ступней шнура поменялось.



Платочек

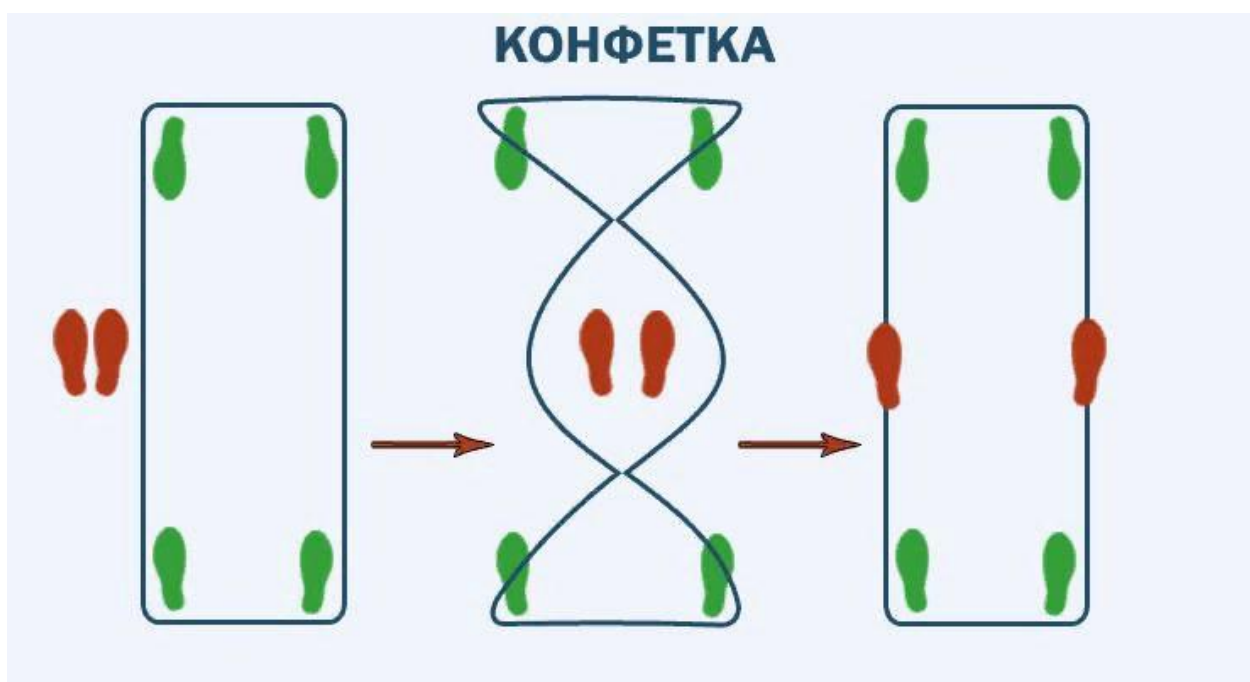
Станьте перед резинкой. Запрыгните на ее удаленную часть обеими ногами. При этом приближенную часть во время прыжка зацепите за свои ноги. Затем выпрыгните так, чтобы резиночка вернулась в исходное положение, а ноги не запутались.

Эта схема резиночек имеет другую вариацию исполнения: на удаленную часть нужно не запрыгивать, а перепрыгнуть, зацепив ногами переднюю часть.



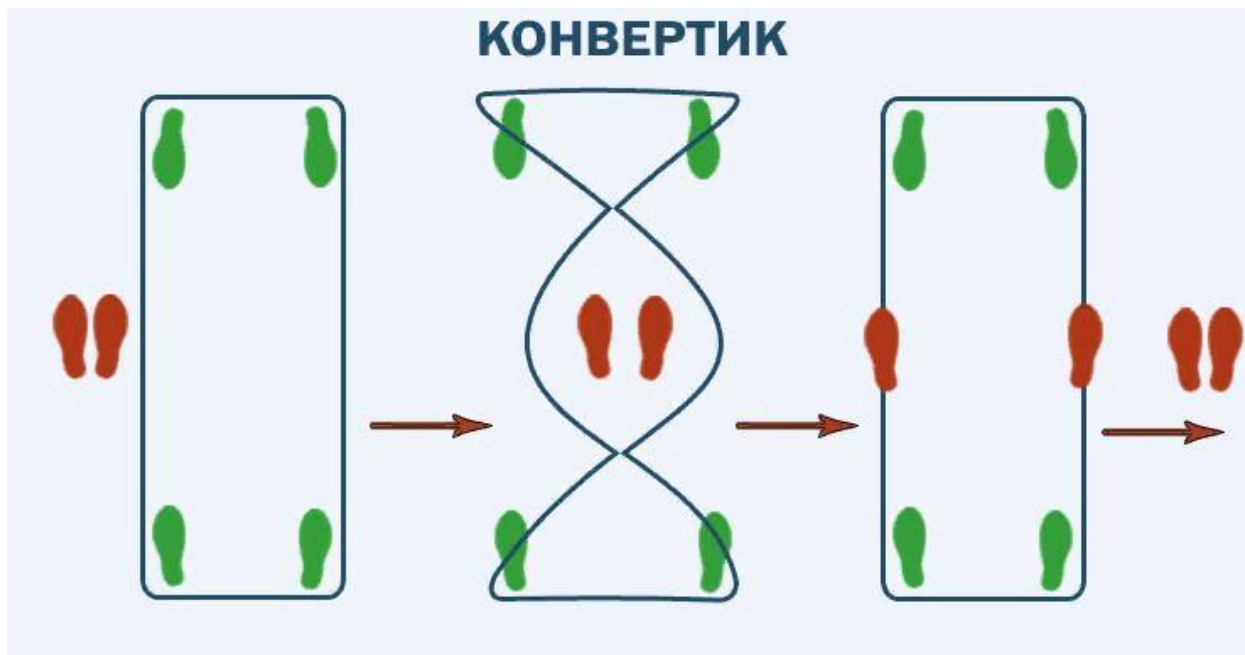
Конфетка

Станьте внутрь закрученной в виде конфеты резинки. Подпрыгните, чтобы резиночка расправилась. Завершить прыжок нужно, точно приземлившись ступнями на обе части шнура.



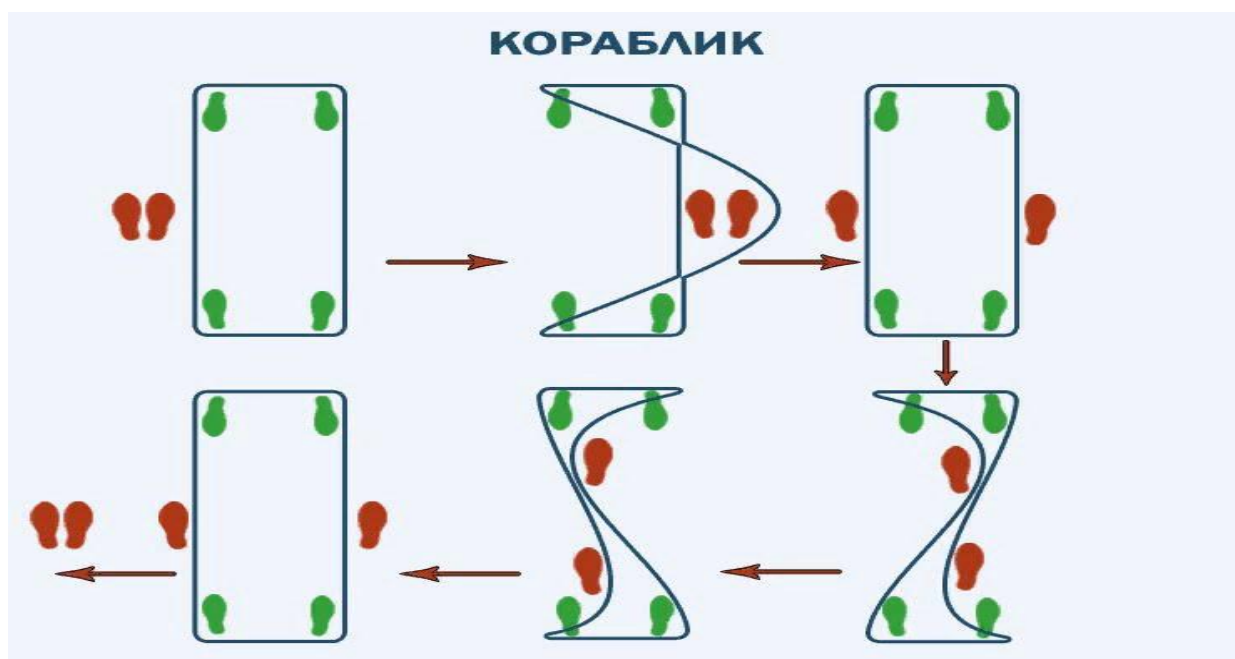
Конвертик

Станьте боком к резиночке. Запрыгните одновременно двумя ногами на удаленную часть, захватив во время прыжка приближенную. Подпрыгните, позволив частям распутаться, затем приземлитесь обеими ногами на части резинки.



Кораблик

Упражнение на старте не отличается от предыдущего. Но после прыжка не нужно приземляться на части резинки. Прыгнуть нужно так, чтобы они оказались между ног. Эти резинки перекрестите в одном направлении, затем в другом. Снова расположите между ног.

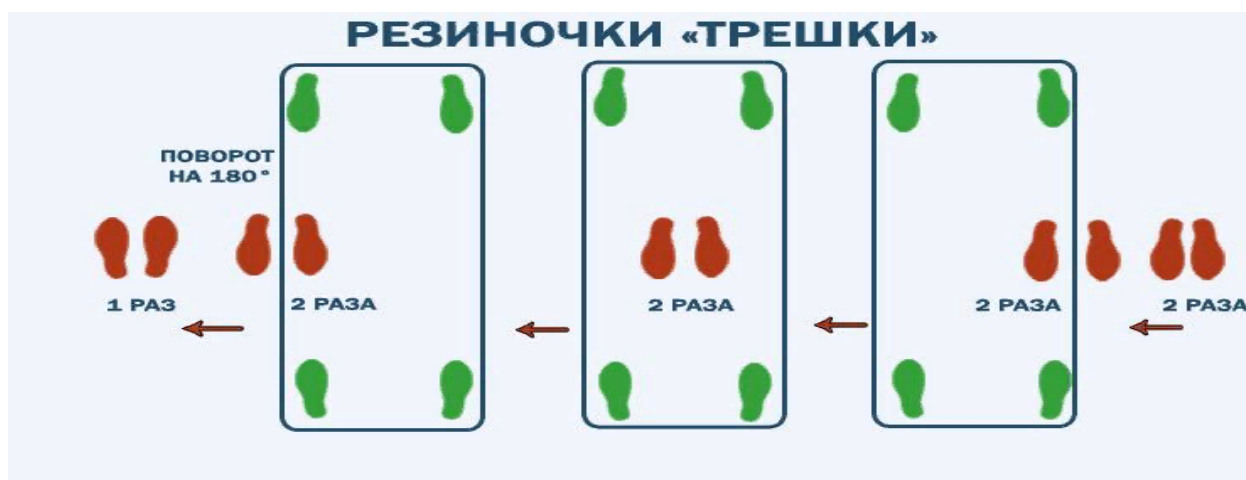


Трёшки

В этом варианте игры каждое действие производится с подпрыгиванием на одном месте: 3 раза, затем 2, в завершение 1 раз.

Станьте боком к резиночке. Подпрыгните трижды на месте. При совершении 1-го прыжка переставьте ногу за приближенную часть шнура, попрыгайте 3 раза. Переставьте

другую ногу, чтобы оказаться внутри шнуров, снова попрыгайте 3 раза. Перенесите первую ногу за удаленную резинку, опять 3 прыжка. Далее во время прыжка перевернитесь в другую сторону, совершайте аналогичные действия, только с 2-мя подпрыгиваниями. Потом опять во время прыжка перевернитесь, и сопровождайте действия уже одним прыжком.



Десятки

Этот вариант игры подразумевает многократное выполнение определенного набора действий. К примеру, нужно выполнить 10 «пешеходов», 9 «карандашей», 8 «березок», 7 «конфет», 6 «цветков», 5 «конвертов», 4 «банта», 3 «косынки», 2 «иглы» и 1 «платок». Задания могут быть и другими. Главное, чтобы отсчет начинался с 10-ти. Можно даже изобрести свои упражнения разной сложности.

Резиночка одна, а игр много.

Играть с резиночкой можно не только по вышеописанным схемам. Это простое приспособление можно использовать для организации разных других игр.

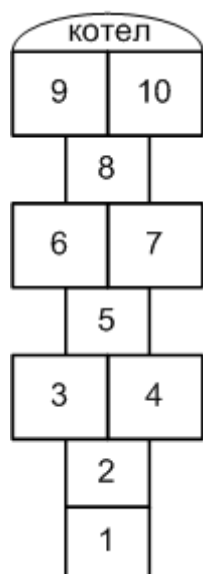
Одна из популярных игр с использованием резинки — «Съедобное и несъедобное». Игроки становятся в резинку, растягивают ее в форме круга. Ведущий называет что-нибудь съедобное. Игроки в этом случае продолжают стоять на месте. Ведущий называет несъедобный предмет. Тогда игроки должны выскочить из круга. Тот, кто замешкался, запутался в резинке, выбывает. Также выбывает тот, кто ошибся. Причем хитрить, запрыгивать обратно в круг нельзя. Игра состоит из нескольких этапов с повышением сложности, то есть с поднятием резиночки все выше.

Вторая увлекательная игра — «Олимпиада». Два игрока становятся в круг, запутывают резинку, хаотично перебрасывая ее через разные части своего тела. Должно получиться подобие паутины. Задача остальных игроков, пробраться через эту паутину, не коснувшись резинки.

Правила игры в классики.

Количество детей для игры не ограничено. Нужно расчертить игровое поле, состоящее из клеточек. Также нужно найти битку - это может быть камушек среднего размера, баночка из-под крема для обуви или конфет (в них для весу можно насыпать песок или землю).

Игроки намечают очередь (кто за кем). Далее есть несколько вариантов этой игры:

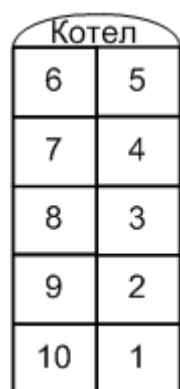


Вариант 1. Обычный.

"Простые" классики. Прыгаем на одной ноге на 1, потом 2, потом сразу двумя ногами на 3-4, одной на 5, двумя на 6-7, одной на 8, двумя на 9-10, поворачиваемся на 180%, при этом оказываясь вновь двумя ногами на 9-10, и обратно тем же ходом.

Далее кидаем на 2 квадрат (это - "второй класс") и снова прыгаем сначала. И так далее, кидая битку все дальше и дальше, но всегда начиная прыгать с первого квадрата. На "обратном пути" нужно наклониться и поднять свою битку (если в этот момент игрок стоит на одной ноге, нужно все равно наклониться - тут главное не потерять равновесие). Если не попадаем битой

в нужный квадрат, происходит переход хода - прыгает следующий игрок. Выигрывает тот, кто первый "осилит" 10 (десятку). Если битка вдруг попадает в "огонь", то сгорает один "класс" (надо будет кидать битку на 1 квадрат меньше, чем до этого "набрали").



Вариант 2. Разнообразный.

Главное отличие этого варианта в том, что битку нужно "провести" по всем классам - от 1 до 10. Пройденным класс считается после того, как игрок дошел до 10 ячейки вместе с битой.

. Первый играющий бросает битку в первую клеточку с цифрой 1, т.е. в первый класс. Затем он должен был, прыгая на одной ноге, постараться выбить битку во вторую клетку и т.д. Т.е. прогнать битку по всем клеткам и выбить ее за пределы начерченного поля. Естественно если была нарисована клетка-огонь, то в нее нельзя было битку выбивать, а то «сгоришь».

Вариант 3. Кидаем битку на квадрат с соответствующим "классом" и далее выполняем по очереди задания ("классы"):

Первый - обычный. Прыгаем или ходим как угодно, и перебрасываем битку на следующий квадрат при каждом шаге (прыжке).

Второй - кидаем битку на цифру "2" с закрытыми глазами. Далее прыгаем и ходим как угодно,

главное - дойти до 10 квадрата.

Третий - "кочерга". Прыгаем на правой ноге, "пинаем" биту всегда влево на следующий квадрат. "Переменка" (возможность отдохнуть стоя на 2х ногах) - на 5м квадрате.

Четвертый - на левой ноге. Биту "пинаем" все время вправо. "Переменка" (возможность отдохнуть стоя на 2х ногах) - на 6м квадрате.

Пятый - прыгаем (не ходим, а именно прыгаем) и пинаем битку двумя ногами одновременно.

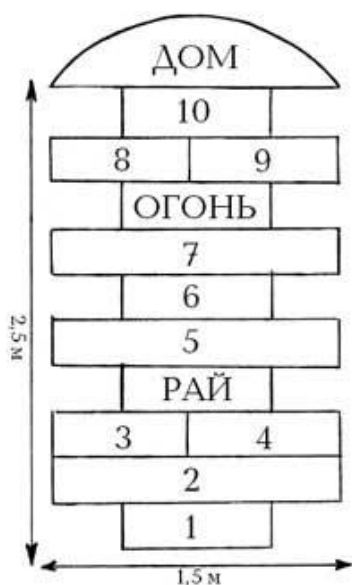
Шестой - прыгаем и перебрасываем битку через одну клетку (1-3-5-7-9).

Седьмой - нельзя смеяться. Все вокруг в это время пытаются насмешить.

Восьмой - можно кидать битку из пятого класса (квадрата).

Девятый - кидаем битку на "9" и прыгаем с закрытыми глазами.
и **Десятый** - ручеек (т.е. десять раз на одной ноге из первого - в десятый), битку при этом можно не трогать.

Вариант 4.



- Бросает шайбу в первый класс. Если он попал в отделение с цифрой 1 (т.е. в первый класс) и шайба не задела ни одной линии, то можно продолжать.
- Игрок впрыгивает в **первый класс**, стараясь не задеть ни одной линии этой фигуры. Если задел линию – то придется передать ход другому игроку. Если не задел линий – можно продолжать дальше.
- Далее нужно носком ноги выбить камешек наружу из первого класса и выпрыгнуть самому из этого класса. Главное – снова не задеть ни одной линии ни шайбой, ни ногой. Вот и пройден первый класс. Если была ошибка – то придется начать сначала (если играешь один) или передать ход другому игроку.
- Далее игрок проходит **второй класс**. Он бросает камешек (шайбу) во второй класс так, чтобы камешек не задел ни одной линии. Прыгает сам на одной ноге сначала в первый класс, а потом во второй класс, не задевая линий фигуры.
- Выбивает шайбу носком ноги и выпрыгивает сам. Наш игрок прошел уже два класса.
- Также проходится **третий класс**.
- А далее задания изменяются. Проходим **четвертый, пятый, шестой и седьмой классы**. Игрок берет шайбу в руки и прыгает в **четвертый класс**. Ребенок встает так, чтобы одна его нога была в четвертом классе, а другая в седьмом (проверьте, когда будете рисовать классики, чтобы это было удобно выполнять ребенку). Далее перепрыгивает так, чтобы одна нога была в шестом классе, а другая в пятом классе.

- В разных вариантах игры бывает, что требуется повторить предыдущие движения три раза, держа в руке шайбу. Иногда сбоку от классиков рисуют полукруг – место для отдыха. Туда можно впрыгнуть один раз за игру и чуть –чуть отдохнуть.
- **Возвращаемся обратно.** Игрок бросает камешек в седьмой класс и запрыгивает в него. Носком ноги ребенок пытается толкнуть шайбу и передвинуть ее в шестой класс. Если это удалось, шайба попала в нужный класс, и ни шайба, ни ноги не задели линий, то ребенок прыгает сам в шестой класс. Далее он передвигает шайбу в пятый класс, и вслед за ней прыгает в пятый класс. И так доходит до первого класса, выбивает шайбу из него и выпрыгивает сам из классиков. Все классы пройдены!
- Теперь нашего игрока ждет «экзамен» — так же как и в школе. «Экзамен» может проходить по-разному. Например, можно положить шайбу на носок обуви и пройти через все классы, не уронив шайбу и не заступив на линии или за линии. Если это удалось, то игра в классики закончена. Игрок может оставить игру (другие игроки в это время проходят разные классы) или начать играть снова.

Правила игры в классики.

- В следующий раз игра начинается с того класса, в котором ошибся игрок.
- Ошибкой считается: 1) попадание шайбы не в тот класс, 2) заступ ногой на любую линию фигуры классиков, 3) попадание шайбы на любую линию фигуры классиков. Игроки не выбивают шайбу за пределы классиков, а ведут ее последовательно от класса к классу (как это делается в классиках «улитка»).
- В классиках после последнего класса есть полукруглый «дом». В нем можно отдохнуть, постояв на двух ногах перед обратным путем к первому классу. В дом можно попасть, перепрыгнув через огонь.
- Если игрок случайно попал ногой или шайбой в «огонь», то ему придется пройти дополнительный экзамен. Какой будет этот «экзамен» в игре – решают сами игроки. Варианты экзамена – пропрыгать (без камешка) на одной ноге все классы без ошибок, при этом другие игроки смешат – корчат рожицы, поют смешные песенки. Или зажав вещь (кепку, коробочку) под коленом согнутой ноги, пропрыгать все классы (без шайбы) на другой ноге туда и обратно. Если это удалось, то дается еще одна попытка забросить шайбу в дом. Если этот не удалось, то игрок уступает ход следующему игроку.

Играя нельзя допускать:

- чтобы бита попала на края клетки,
- чтобы играющий попал на края клетки,
- вставать в клетку двумя ногами,
- переставлять ноги (менять ноги),

- передвигать биту внутри одной клетки.

Если играющий попадает битой на черту или сам вставал на нее, то считается, что он не прошел этот класс и он передает битку следующему игроку, а сам встает последним в кольцо играющих для продолжения игры (в следующий раз для него игра начиналась опять тем же классом, из которого он выбыл). Когда играющий проходит успешно первый класс-все 10 клеток, то он переходит во второй класс. Т.е. не заходя на расчерченное поле нужно бросать битку в клетку с цифрой 2 и уже оттуда прогонять битку по всем клеткам. И так далее. Сложно продолжать играть с 9 и 10 классов. Мало того, что битку нужно добросить до этих клеток так, чтобы не попасть на черту, так еще и прыгнуть потом в эти клетки. *Побеждает тот, кто первым проходит все 10 классов.*

3.Классики «Улитка»

Классики «Улитка» состоят из обычных клеточек и заштрихованных клеточек.



Правила игры в классики «Улитка»

- В заштрихованные клеточки нельзя наступать.
- В заштрихованные клеточки нельзя попадать камешком.
- Если попадешь на заштрихованную клетку ногой или камешком (шайбой), то придется начинать всё сначала.
- Если попадешь ногой на любую нарисованную черту улитки, то придется начать сначала.

Если ребенок играет один, то при ошибке он возвращается и начинает всё сначала. Можно ставить задачу на время – за сколько минут удастся пройти улитку без ошибок?

Если играет группа игроков, то при любой ошибке право игры переходит следующему по очереди игроку.

Улитка может быть как очень короткой – счет до 10 (для дошкольников), так и очень длинной с большим количеством клеточек – до 30 клеточек (для школьников).

Несомненный плюс классиков «Улитка» — это то, что для них не требуется большой площади.

Играть в классики «Улитка» очень просто. Собираемся во дворе и устанавливаем очередность по считалке или по жребию.

Тот, кто будет играть первым, начинает.

- Он *бросает камушек (шайбу) в первую клеточку* и прыгает на одной ножке в эту клеточку так, чтобы не задеть ни одной линии.
- *Затем носком ноги он старается передвинуть шайбу* так, чтобы она передвинулась в следующую клеточку. Если камушек при передвижении попал на одну из линий, то придется начать все сначала. И уступить ход другому игроку.
- Когда дойдешь до «огня» — заштрихованной клеточки, надо *огонь перепрыгнуть*. Для этого носком ноги нужно подтолкнуть шайбу и передвинуть ее вперед, пропуская заштрихованную клетку огня. Вслед за шайбой нужно самому перепрыгнуть в эту клеточку. Если шайба или нога задела заштрихованную клеточку или любую линию улитки, то придется уступить ход и начать все сначала.

Задача игрока – провести камушек без ошибок и заступов до середины улитки и вернуться обратно. В середине улитки можно поменять ногу.

Приложение 8.

Тексты песен для разучивания.

Веселый ветер.

1

А ну-ка песню нам пропой, веселый ветер,

Веселый ветер, веселый ветер!

Моря и горы ты обшарил все на свете

И все на свете песенки слышал.

Спой нам, ветер, про дикие горы,

Про глубокие тайны морей,

Про птичьи разговоры, про синие просторы,

Про смелых и больших людей!

Припев:

Кто привык за победу бороться,

С нами вместе пускай запоет!

Кто весел, тот смеётся,

Кто хочет, тот добьётся,

Кто ищет, тот всегда найдёт!

2

А ну-ка песню нам пропой, веселый ветер,

Веселый ветер, веселый ветер!

Моря и горы ты обшарил все на свете

И все на свете песенки слышал.

Спой нам, ветер, про чащи лесные,

Про звериный запутанный след,

Про шорохи ночные, про мускулы стальные,

Про радость боевых побед!

Припев.

3

А ну-ка песню нам пропой, веселый ветер,

Веселый ветер, веселый ветер!

Моря и горы ты обшарил все на свете

И все на свете песенки слышал.

Спой нам, ветер, про славу и смелость,

Про учёных, героев, бойцов,

Чтоб сердце загорелось, чтоб каждому хотелось

Догнать и перегнать отцов!

Припев.

4

А ну-ка песню нам пропой, весёлый ветер,

Весёлый ветер, весёлый ветер,
Моря и горы ты обшарил все на свете
И все на свете песенки слышал.
Спой нам песню, чтоб в ней прозвучали
Все весенние песни земли,
Чтоб трубы заиграли,
Чтоб губы подпевали,
Чтоб ноги веселей пошли!

Припев:

ВМЕСТЕ ВЕСЕЛО ШАГАТЬ

Вместе весело шагать по просторам,
По просторам, по просторам!
И, конечно, припевать лучше хором,
Лучше хором, лучше хором!

1

Спой-ка с нами, перепёлка-перепёлочка.
Раз иголка, два иголка - будет ёлочка,
Раз дощечка, два дощечка - будет лесенка,
Раз словечко, два словечко - будет песенка.

Припев.

2

В небесах зари полоска запылится.
Раз берёзка, два берёзка - будет рощица,
Раз дощечка, два дощечка - будет лесенка,
Раз словечко, два словечко - будет песенка.

Припев.

3

Нам счастливую тропинку выбрать надобно.

Раз дождинка, два дождинка - будет радуга,

Раз дощечка, два дощечка - будет лесенка,

Раз словечко, два словечко - будет песенка.

Припев.

Если рядом с тобой друг.

Текст песни

1

Ветер зовёт

За собой облака

Вдаль, вдаль, вдаль.

Если ты друга

Не встретил пока,

Жаль, жаль, жаль!

Припев:

Мир похож на цветной луг,

Если рядом с тобой друг.

Друга взять не забудь в путь,

Другу верен всегда будь!

Мир похож на цветной луг,

Если рядом с тобой друг.

Друга взять не забудь в путь,

Другу верен всегда будь!

2

Песня не зря

Собирает друзей

В круг, в круг, в круг.

Сделает хмурый денёк

Веселей

Друг, друг, друг!

Припев.

3

Друг за тебя

Одолеть сто преград

Рад, рад, рад.

С другом любая беда -

Не беда,

Да, да, да!

Припев.

Текст песни "Песенка друзей"

1

Жить в своем доме всегда одному

Скучно и мне, и тебе и ему!

Ведь сколько на свете хороших друзей,

Хороших друзей, хороших друзей!

Сколько на свете веселых затей,

Веселых затей, веселых затей.

Воздушные змеи, жмурки и салки,

Прятки, мячи, чехарда, и скакалки,

И просто, и просто, и просто скакалки!

Ну просто, просто, просто скакалки!

2

Всегда есть мороженое одному,

Невкусно ни мне, ни тебе, никому.

Ведь сколько на свете хороших друзей,

Хороших друзей, хороших друзей

Ведь столько на свете вкусных вещей,

Вкусных вещей, вкусных вещей.

Манная каша, ситро и ириски,
Компот, молоко, леденцы и сосиски
И просто, и просто, и просто сосиски!
Ну просто, просто, просто сосиски!

3

Сыграть во все игры нельзя одному
Ни мне, ни тебе, никому-никому.
Ведь столько на свете веселых друзей,
Веселых друзей, веселых друзей
И столько на свете веселых зверей,
Веселых зверей, веселых зверей!

Слоны, бегемоты, кроты и котята,
Мартышки, щенки и просто тигрята!
И просто, и просто, и просто тигрята,
Ну просто, просто, просто тигрята!

Какого цвета лето.
Скажи, скажи, художник, какого цвета дождик
И утреннего солнца апельсин.
Возьмём из доброй сказки все солнечные краски
И нарисуем тысячи картин.

А лето - это праздник, пусть ветерок-проказник
Нам песенку весёлую споёт.
И в звонкой птичьей трели, как в яркой акварели,
Волшебный мир мелодий оживёт.

Припев:

Красное, зелёное, оранжевое лето,
Голубое небо, алые рассветы,
Жёлтый одуванчик, синяя река,
Белые пушинки - облака.

2.

Какого цвета лета, расскажут нам рассветы

И разные душистые луга,

Цветочные поляны и белые туманы

А в синем небе - радуга-дуга.

Припев.

3

А лето - это праздник, пусть ветерок-проказник

Нам песенку весёлую споёт.

И в звонкой птичей трели, как в яркой акварели,

Волшебный мир мелодий оживёт.

Припев.

Приложение 9.

Экран достижений звена _____

показатель	1 день								
Завтрак									
Мероприятие									
Обед									
.....									
Нарушения									
Итого за день									

Завтрак, обед: общие баллы за чистую посуду.

Участие в мероприятии: баллы каждого суммируются.

Нарушения уменьшают количество заработанных баллов.

У каждого звеньевоего имеется журнал учета, в котором он ведет записи в течение дня.