


Бюджетное учреждение
Ханты-Мансийского автономного округа – Югры «Советский районный
социально-реабилитационный центр для несовершеннолетних»

УТВЕРЖДАЮ:

Директор БУ «Советский центр для
несовершеннолетних»


Т.А.Емелина

«24» января 2019 год

Рассмотрено на Методическом совете
от «24» января 2019 г, протокол № 2

Программа по организации дворового досуга
для детей и подростков, в возрасте от 3 до 18 лет
«Капитаны двора»

Автор: Кочеткова Наталья Валерьевна,
заведующий отделением
дневного пребывания

г.п. Пионерский, 2019

Паспорт программы

№ п/п	Критерии	Описание
1	Полное наименование	Программа по организации дворового досуга для детей и подростков, в возрасте от 3 до 18 лет «Капитаны двора»
2	Направленность	Малозатратная форма организации отдыха, занятости и оздоровления несовершеннолетних в летнее время: дворовые площадки
3	Ф.И.О. автора (авторского коллектива) с указанием должностей	Кочеткова Наталья Валерьевна, заведующий отделением дневного пребывания БУ «Советский районный центр для несовершеннолетних»
4	Руководитель программы	Емелина Татьяна Анатольевна, директор БУ «Советский районный центр для несовершеннолетних»
5	Наименование учреждения с указанием территориальной принадлежности, адреса, телефона	бюджетное учреждение Ханты-Мансийского автономного округа – Югры «Советский районный социально-реабилитационный центр для несовершеннолетних», 628250, Тюменская область, ХМАО-Югры, Советский район, г.п. Пионерский, ул. Заводская, д.2, 8 (34675)40515
6	Ф.И.О. должность лица, утвердившего программу Дата утверждения	Емелина Татьяна Анатольевна, директор БУ «Советский районный центр для несовершеннолетних» Дата утверждения: 24.01.2019
7	Практическая значимость	Специалистам, работающим с несовершеннолетними, программа дает возможность воплотить новые идеи по организации работы с детьми и подростками по месту жительства. Вовлечение в реализацию программы «дворовых» волонтеров из числа несовершеннолетних, позволяет в муниципалитете образовать кадровый резерв волонтеров, которые принимают активное участие в реализации программы. Реализация данной программы может с успехом заменить летний лагерь тем несовершеннолетним, которые не смогли поехать туда летом. Программа будет полезна и другим социозащитным учреждениям автономного округа, которые занимаются организацией летнего отдыха несовершеннолетним, признанным нуждающимися в социальном обслуживании.

8	Цель, задачи программы	<p>Цель: профилактика безнадзорности и правонарушений несовершеннолетних, посредством организации содержательного и позитивного досуга детей по месту жительства, в каникулярный период силами «дворовых» волонтеров, на территориях дворовых площадок.</p> <p>Задачи:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Сформировать банк данных о несовершеннолетних, признанных нуждающимися в социальном обслуживании, которым необходимы услуги по организации их летнего отдыха. 2. Провести информационную встречу с представителями субъектов профилактики безнадзорности и правонарушений несовершеннолетних по организации летнего отдыха несовершеннолетних. 3. Изучить занятость несовершеннолетних в летний период на территории городских поселений Советского района 4. Провести диагностику социально важных навыков несовершеннолетних - «дворовых волонтеров». 5. Вовлечь несовершеннолетних в социально - значимую практику «дворового» волонтерства. 6. Развить личностные ресурсы несовершеннолетних способствующих формированию здорового образа жизни. 7. Реализовать комплекс мероприятий по профилактике безнадзорности и правонарушений несовершеннолетних на дворовых площадках. 8. Осуществлять координацию и поддержку деятельности «дворовых» волонтеров и руководителей дворовых площадок. 9. Проанализировать эффективность реализации программы.
9	Целевая группа, в том числе количественный и возрастной составы	<ol style="list-style-type: none"> 1. Несовершеннолетние, в возрасте от 14 до 18 лет, признанные нуждающимися в социальном обслуживании - «дворовые» волонтеры, 40 человек; 2. Несовершеннолетние, в возрасте от 3 до 16 лет, признанные нуждающимися в социальном обслуживании, не охваченные летним отдыхом в каникулярное время, проживающие на территории Советского района, 59 человека.

		3. Несовершеннолетние, в возрасте от 3 до 18 лет, обслуживаемые в рамках профилактики обстоятельств, обуславливающих нуждаемость в социальном обслуживании, 229 человек
10	Кадровые ресурсы (указать количественный состав и должности специалистов, задействованных в реализации программы)	Директор - 1 Заместитель директора - 1 Заведующий отделением дневного пребывания - 1 Психолог - 1 Специалист по социальной работе - 1 Инструктор по спорту - 1
11	Краткое содержание программы	Обученные «дворовые» волонтеры ежедневно на игровых, спортивных площадках и придомовых дворах на территории городских поселений Советского района проводят интерактивно-игровые программы для неорганизованного летнего отдыха несовершеннолетних, признанных нуждающимися в социальном обслуживании, в возрасте от 3 до 16 лет, под руководством специалиста-куратора
12	Этапы и сроки реализации	1 этап: организационный (март, апрель 60 дней); 2 этап: практический (май – август, 20 дней); 3 этап: заключительный этап (сентябрь, 30 дней);
13	Ожидаемый результат	Организация 8 малых рабочих групп «дворовых» волонтеров Полный охват дворовым досугом - 328 несовершеннолетних Снижение уровня социально-бесполезного досуга несовершеннолетних
14	Партнеры	АНО «Центр развития мотивации детей к познанию и творчеству «Грин-Ландия» г.Тюмень; Администрация г.п. Таежный; Администрация г.п. Малиновский; Администрация г.п. Пионерский; Администрация с.п. Алябьевский.
15	Особая информация, в том числе о наличии рецензии, с указанием Ф.И.О., должности, ученой степени рецензента, участия в конкурсах и т.д., примечания	Рецензия: кандидат педагогических наук Ишалин Анатолий Сергеевич, диплом кандидата наук КТ №118335, Москва, 19 марта 2004 г.), член – корреспондент Петровской академии наук и искусств, диплом РК №1487 (Санкт – Петербург, 24 марта 2005г.) Все мероприятия соответствуют нашему социально-педагогическому кредо, и главной установке - надо не развлекать

	детей, не создавать им зрелища, а давать им действовать, реализовывать себя
--	---

I. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

1.1. Актуальность программы

Забота о детях является важнейшим приоритетом государственной социальной политики в сфере защиты детства. Бюджетное учреждение Ханты-Мансийского автономного – округа-Югры «Советский районный социально-реабилитационный центр для несовершеннолетних» во исполнение Плана основных мероприятий на 2018 – 2020 годы, посвященных проведению в Ханты-Мансийском автономном округе – Югре Десятилетия детства в Российской Федерации, осуществляет последовательные шаги по увеличению охвата детей услугами отдыха и оздоровления, а также обеспечению качества и безопасности указанных услуг. Для учреждений системы профилактики безнадзорности и правонарушений, организация летнего отдыха несовершеннолетних – одна из самых актуальных и болезненных проблем, так как неорганизованные отдыхом подростки оказываются предоставлены сами себе, образуют криминогенные компании, совершают правонарушения.

Проведенный анализ занятости несовершеннолетних в Советском районе, в летний период 2017-2018 г.г, показал, что 65% детей в возрасте от 3 до 7 лет, 48% возрасте от 8 до 11 лет, 42% возрасте от 12 до 16 лет не охвачены летним отдыхом или охвачены частично (организован один месяц из трех). Причинами являются: организация только одной смены летней пришкольной площадки, отсутствие возможности родителям организовать самостоятельно организовать летний отдых детей в регионах с благоприятным климатом из-за высокой стоимости проезда и путевок, наличие медицинских противопоказаний для выезда в оздоровительные лагеря. В тоже время данные статистики по Советскому району («Анализ состояния детской и подростковой преступности на территории Советского района за 2018 год»), показали, что 87% несовершеннолетних, совершивших правонарушение в летний период были не организованны летним оздоровительным отдыхом и

только 29 % из них- имеют противопоказания. Данные статистики МВД по ХМАО-Югре за 2018 год показали, что 37% правонарушений совершены несовершеннолетними именно в летний период, и данный факт требует более пристального внимания субъектов профилактики безнадзорности и правонарушений, которым является и БУ «Советский реабилитационный центр для несовершеннолетних», к решению проблемы организации летнего оздоровительного отдыха для несовершеннолетних, так как бесконтрольное и бесцельное времяпровождение в конечном итоге может способствовать совершению несовершеннолетними или в отношении них правонарушений.

Опыт прошлых лет (2017 - 2018 г.г.) работы учреждения с малозатратными формами организации досуга несовершеннолетних в летний период дал положительный результат по решению проблемы детской безнадзорности и правонарушений на территории городских поселений Советского района.

Через включение подростка в активную социально значимую деятельность у несовершеннолетнего появляется мотивация к изменению своего поведения на более продуктивное и социально одобряемое. Приобретенные детьми и подростками в ходе реализации программы социально важные навыки, такие как, навыки разрешения конфликтных ситуаций, конструктивного общения с окружающими и друг с другом, помогут повысить их уровень адаптации в обществе и качество их жизни.

Уникальность программы, с нашей точки зрения, заключается в организации разнообразной и полезной деятельности в сочетании с инновационными и уже апробированными методиками по социально - педагогической реабилитации детей данной категории: элементов психологического тренинга, коллективно-творческих игр, практических занятий, спортивных эстафет, игротренингов, квестов, учитывающих возрастные особенности несовершеннолетних. При этом все мероприятия соответствовали нашему педагогическому кредо, и в данном случае главной

установке - надо не развлекать детей, не создавать им зрелища, а давать им действовать, реализовывать себя.

Особенность программы состоит в том, что подросток, являясь «дворовым» волонтером», имеет большие возможности стать организатором, активным участником некой социально-значимой деятельности. В качестве субъекта деятельности он ставит задачи, избирает пути и средства их решения, что естественно приводит к развитию самостоятельной личности, её взрослению и социальной ориентации, что является основой профилактики безнадзорности и правонарушений среди несовершеннолетних.

Специалистам, работающим с несовершеннолетними, программа дает возможность воплотить новые идеи по организации работы с детьми и подростками по месту жительства. Вовлечение в реализацию программы «дворовых» волонтеров из числа несовершеннолетних, позволяет в муниципалитете образовать кадровый резерв волонтеров, которые принимают активное участие в реализации программы, складывается система проведения районных (междворовых) мероприятий («Летний чемпионат по дворовым играм - 2019», «День двора»). Для реализации программы в учреждении имеются необходимые материально-бытовые, кадровые и иные условия, обеспечивающие эффективную деятельность «дворового» волонтерства.

Новизна программы состоит в становлении и развитии системы работы с несовершеннолетними по месту жительства через создание отряда «дворовых» волонтеров (добровольцев) на основе развития и поддержки неорганизованных детей и подростков, их социального творчества и инициатив, концентрации деятельности, направленной на улучшение отношений детей, родителей и общественности, в решении проблем безнадзорности и правонарушений. Реализация данной программы может с успехом заменить летний лагерь тем несовершеннолетним, которые не смогли поехать туда летом. Программа будет полезна и другим социозащитным учреждениям автономного округа, которые занимаются организацией летнего

отдыха несовершеннолетним, признанным нуждающимися в социальном обслуживании.

В 2019 году услуга «Организация содержательного досуга детей на дворовых площадках путем привлечения волонтеров и добровольцев, в рамках проекта «Капитаны двора» награждена Знаком Качества «ЛУЧШЕЕ – ДЕТЯМ».

Программа имеет рецензию кандидата педагогических наук Ишалина Анатолия Сергеевича, диплом кандидата наук КТ №118335, Москва, 19 марта 2004 г.), член – корреспондент Петровской академии наук и искусств, диплом РК №1487 (Санкт – Петербург, 24 марта 2005г.)

1.2. Целевая группа

1. Несовершеннолетние, в возрасте от 14 до 18 лет, признанные нуждающимися в социальном обслуживании- «дворовые» волонтеры, 40 человек.

2. Несовершеннолетние, в возрасте от 3 до 16 лет, признанные нуждающимися в социальном обслуживании, не охваченные летним отдыхом в каникулярное время, проживающие на территории Советского района, 59 человек.

3. Несовершеннолетние, в возрасте от 3 до 18 лет, обслуживаемые в рамках профилактики обстоятельств, обуславливающих нуждаемость в социальном обслуживании, 229 человек.

1.3. Цель программы

Профилактика безнадзорности и правонарушений несовершеннолетних, посредством организации содержательного и позитивного досуга детей по месту жительства, в каникулярный период силами «дворовых» волонтеров, на территориях дворовых площадок.

1.4. Задачи

1.Формировать банк данных о несовершеннолетних, признанных нуждающимися в социальном обслуживании, которым необходимы услуги по организации их летнего отдыха.

2. Провести информационную встречу с представителями субъектов профилактики безнадзорности и правонарушений несовершеннолетних по организации летнего отдыха несовершеннолетних.
3. Изучить занятость несовершеннолетних в летний период на территории городских поселений Советского района.
4. Провести диагностику социально важных навыков несовершеннолетних - «дворовых волонтеров»
5. Вовлечь несовершеннолетних в социально - значимую практику «дворового» волонтерства.
6. Развить личностные ресурсы несовершеннолетних способствующих формированию здорового образа жизни.
7. Реализовать комплекс мероприятий по профилактике безнадзорности и правонарушений несовершеннолетних на дворовых площадках.
8. Осуществлять координацию и поддержку деятельности «дворовых» волонтеров и руководителей дворовых площадок.
9. Проанализировать эффективность реализации программы.

1.5. Направленность программы

Программа «Капитаны двора» включает в себя два направления: обучающее и развивающее. Обучающее направление: в течении двух месяцев (апрель-май) проводится обучающий курс для подростков в возрасте от 14 до 18 лет, желающих заниматься волонтерской деятельностью в сфере дворового досуга, с использованием разных форм и методов, как очно, так и в дистанционной форме.

В процессе проведения коммуникативных тренингов применяется инновационная технология развития у подростков универсальных умений, гибких навыков SOFTSKILLS и технологии критического мышления «РЕСНА-КУСНА». Особый акцент направлен на формирование одного из видов универсальных умений SOFTSKILLS - социальных компетенций (умение работать в команде, лидерство, креативность, коммуникабельность, организаторские способности, позитивность, любознательность).

Занятия проходят 2 раза в неделю (вторник, пятница) в очной форме и 3 раза в дистанционной форме (понедельник, среда, суббота) через официальную группу в социальной сети Вконтакте. Продолжительность занятий в очной форме - 90 минут, в дистанционной форме – 40 минут. В результате будет подготовлена группа «дворовых» волонтеров для организации спортивно - интерактивных площадок в социуме двора в количестве 40 человек. По окончании обучения каждый волонтер будет зарегистрирован на сайте «Добровольцы России.РФ».

Развивающее направление: обученные «дворовые» волонтеры ежедневно на игровых, спортивных площадках и придомовых дворах на территории городских поселений Советского района проводят интерактивно-игровые программы для неорганизованного летнего отдыха несовершеннолетних, признанных нуждающимися в социальном обслуживании, в возрасте от 3 до 16 лет, под руководством специалиста-куратора.

Из общего числа «дворовых» волонтеров формируются малые рабочие группы. Для каждой группы назначается куратор из числа специалистов учреждения, который проводит инструктажи по безопасности с несовершеннолетними, контролирует проведение мероприятий, оказывает методическую и иную помощь «дворовым» волонтерам, отвечает за жизнь и здоровье несовершеннолетних. Ежедневно, в заранее определённое время, волонтеры совместно со специалистами (инструктор по спорту, психолог, специалист по социальной работе) в течение 1,5 - 4 часов организуют досуг несовершеннолетних во дворах с учётом возрастных особенностей. Интерактивно - игровая программа включает в себя организацию следующих площадок: «Дворовые игры» - обучение детей правилам подвижных дворовых игр, «Танцевальная» - организация танцев-повторялок, флешмобов для детей, «Малышковая» - организация сюжетных игр для детей дошкольного возраста, «Творческая» - рисование на асфальте, шоу мыльных пузырей, аквагим.

В конце каждого летнего месяца проводятся общерайонные игровые программы в парках отдыха, где «дворовые» волонтеры делятся приобретёнными знаниями, умениями и навыками, обмениваются новыми идеями и показывают своё мастерство. Завершающим мероприятием летнего сезона является «Летний чемпионат по дворовым играм - 2019».

В ходе реализации программы «Капитаны двора», в летний период, проходят мероприятия и для самих дворовых волонтеров – оказание консультационной, информационной и методической помощи. По средствам онлайн - трансляции осуществляется демонстрация и обучение различным досуговым формам работы социальными партнёрами - специалистами АНО «Центр развития мотивации детей к познанию и творчеству «Грин-Ландия» г.Тюмень. В ходе итогового этапа проводится оценка эффективности программы с целью выявления её сильных и слабых сторон, перспектив дальнейшего развития.

1.6. Формы работы

Организационные формы: планерки рабочей группы, оперативные совещания, презентации, собеседования.

Исследовательские формы: анкетирование, опросы, диагностика, сбор информации, изучение документации, анализ данных.

Практические формы: практикумы, организация интерактивно - игровых площадок.

Аналитические формы: анализ, контроль, мониторинг, экспертиза, оценка эффективности программы.

1.7. Методы работы: дискуссия, мозговой штурм, тренинг по развитию универсальных умений гибких навыков SOFTSKILLS, тимбилдинг, интерактивно – интеллектуальные игры, веб-квесты, челлендж, технология критического мышления «РЕСНА-КУСНА»/ «Печа-куча», подвижные игры, игры – забавы, игры – развлечения, танцы – повторялки, аквагим, флешмоб, рисование, шоу.

2. Этапы реализации

Таблица 1 «Этапы реализации»

№ п/п	Вид деятельности	Сроки	Ответственные
1 этап: организационный (60 дней, 2 месяца)			
1.1	Формирование банка данных о несовершеннолетних, признанных нуждающимися в социальном обслуживании, которым необходимы услуги по организации их летнего отдыха: -прием заявлений от родителей (законных представителей) для формирования реестра нуждающихся в организации летней каникулярной занятости	Март	Специалист по социальной работе
1.2	Проведение информационной встречи с представителями субъектов профилактики безнадзорности и правонарушений несовершеннолетних по организации летнего отдыха несовершеннолетних: -утверждение реестра дворовых площадок, на которых в летний период будет организована работа с несовершеннолетними; -осуществление планирования работы на летних дворовой площадках по месту жительства, утверждение работы с главами администраций городских поселений Советского района	Апрель	Заведующий отделением
1.3	Изучить занятость несовершеннолетних в летний период на территории городских поселений Советского района	Апрель	Заведующий отделением, специалист по социальной работе
1.4	Проведение диагностики социально важных навыков несовершеннолетних –«дворовых волонтеров»	Апрель	Психолог
2 этап: практический (май – август (120 дней)			
2.1	Вовлечение несовершеннолетних в социально - значимую практику «дворового» волонтерства: -рекламная акция через социальные сети, выступления на классных часах и родительских собраниях в школе	Май	Специалист по социальной работе
2.2	Развитие личностных ресурсов несовершеннолетних, способствующих формированию здорового образа жизни	Июнь - август	Специалист по социальной работе, психолог, инструктор по спорту
2.3	Реализация комплекса мероприятий по профилактике безнадзорности и правонарушений несовершеннолетних на дворовых площадках	Июнь – август	Специалист по социальной работе, психолог, инструктор по спорту
2.4	Осуществление координации и поддержки деятельности «дворовых» волонтеров и руководителей дворовых площадок	Июнь – август	Заведующий отделением
3 этап: заключительный этап (сентябрь, 30 дней)			

3.1	Анализ эффективности реализации программы с целью выявления её сильных и слабых сторон, перспектив дальнейшего развития	Август	Заведующий отделением, специалист по социальной работе
-----	---	--------	--

3. Учебно – тематический план

Таблица 2 «Учебно – тематический план»

Тема	Цель и задачи	Кол-во часов	Формы и методы	Материалы и оборудование	Содержание	Результат
Станция «Дворовые игры»	Развитие скорости, ловкости, внимательности, координации движения	2,5 ч.	Подвижные игры: «Белые медведи», «Волк во рву», «Змейка», «Невод», «Рыбаки и рыбки», «Третий лишний», «Удочка» и др.	Карточки – задания, методическое пособие «Парашют», скакалка, обручи, конусы, резиночки, волейбольный мяч	Обучение детей правилам подвижных дворовых игр	Активное участие детей в мероприятии; хорошее психологическое и физическое самочувствие участников игровой программы; позитивные межличностные коммуникации
Станция «Танцевальная»	Учить детей ориентироваться на ритм и мелодию, воспитание положительных эмоций и желания двигаться под музыку	30 мин	Танцы-повторялки, флешмобы	Музыкальная колонка, флешка с музыкой	Обучение детей танцевальным движениям через танцы – повторялки, флешмобы	Активное участие детей в мероприятии; хорошее психологическое

						кое и физическое самочувствие участников игровой программы; позитивные межличностные коммуникации
Станция «Малышко вая»	Развитие внимательности, координации движения	30 мин	Игротренинг	Пособие «Волшебный парашют»	Проведение игротренинга с использованием инновационного игрового пособия «Волшебный парашют»	Активное участие детей в мероприятии; хорошее психологическое и физическое самочувствие участников игровой программы
Станция «Творческая»	Формирование интереса к творческой деятельности	30 мин	Рисование, шоу	Мыльные пузыри, мелки, аквагрим, стаканчики под воду, кисточки	Проведение шоу мыльных пузырей, мастер – класс по аквагриму, рисование на асфальте	Активное участие детей в мероприятии; хорошее психологическое

					цветными мелками	кое и физическое самочувствие участников игровой программы
--	--	--	--	--	------------------	--

4. Ресурсы, необходимые для реализации программы

4.1. Кадровые ресурсы

Таблица 3 «Кадровые ресурсы»

Должность	Количество единиц	Функции
Директор	1	Утверждение программы
Заместитель директора	1	Контроль и управление за реализацией программы
Заведующий отделением	1	Планирует, организует и контролирует реабилитационный процесс, отвечает за качество и эффективность работы; Оформляет необходимые документы на открытие и функционирование дворовых площадок; Несет ответственность за жизнь и здоровье несовершеннолетних и работников во время работы на дворовых площадках, соблюдение норма охраны труда и техники безопасности; Осуществляет расстановку кадров, распределение должностных обязанностей; Несет ответственность за свою деятельность перед администрацией; Разрабатывает и обеспечивает реализацию программы; Пополняет сценарно-методическую базу; Ведет необходимую документацию
Специалист по социальной работе	2	Несет ответственность за жизнь и здоровье несовершеннолетних во время работы на дворовых площадках, соблюдение норма охраны труда и техники безопасности; Обеспечивает реализацию программы; Пополняет сценарно-методическую базу; Ведет необходимую документацию
Инструктор по спорту	1	Принимает активное участие в организации спортивно - оздоровительных мероприятиях; Несет ответственность за жизнь и здоровье несовершеннолетних во время работы на

		дворовых площадках, соблюдение норма охраны труда и техники безопасности;
Психолог	1	Проведение тренингов; Диагностика несовершеннолетних; Несет ответственность за жизнь и здоровье несовершеннолетних во время работы, соблюдение норма охраны труда и техники безопасности

Схема управления программой

Схема 1 «Управление программой»



4.2. Материально – технические ресурсы

Таблица 4 «Кадровые ресурсы»

№	Инвентарь	Количество (шт.)
1	Помещение отделения дневного пребывания	1
2	Стол	6
3	Стулья	20
4	Компьютер	2
5.	Принтер	1

6.	Фотоаппарат	1
7.	Музыкальная колонка	1
8.	Футболки с логотипом «Капитаны двора»	10
9.	Мяч волейбольный	2
10.	Игровое пособие «Парашют»	1
11.	Резинки для прыжков	2
12.	Мел	10 упаковок
13.	Аквагрим	5
14.	Конусы	6
15.	Колшеброс	2
16.	Скакалки	5
17.	Канат	1
18.	Обручи	6
19.	Мыльные пузыри	20 штук
20.	Воздушные шары	50 штук
21.	Маркеры	3 упаковки
22.	Гуашь	3 пачки
23.	Скотч	3
24.	Бумага офисная	1 пачка
25.	Ножницы	2

Финансово- экономическое обоснование программы

Малозатратная форма организации отдыха, занятости и оздоровления несовершеннолетних в летнее время (дворовые площадки) содержится за счет:

- заработная плата специалистов - за счет бюджетных ассигнований;
- культурно – массовые мероприятия – за счет субсидий на выполнение государственного задания (бюджетные средства).

4.3. Информационные ресурсы

Таблица 5 «Кадровые ресурсы»

№	Наименование мероприятий	Исполнители
1.	Разработка рекламных буклетов, памяток	Команда специалистов
2.	Подготовка и распространение информационных материалов (взаимодействие со СМИ, буклеты, памятки и др.)	Команда специалистов

4.4. Информационные ресурсы

Таблица 6 «Методические ресурсы»

№	Наименование мероприятий	Исполнители
1.	Подбор и систематизация методической литературы, аудио-видео материалов	Команда специалистов
2.	Разработка программно-методических материалов (сценарии мероприятий в рамках реализации Программы, разработанные специалистами, участвующими в реализации Программы)	Ответственные специалисты

5. Фонд оценочных средств

Таблица 7 «Фонд оценочных средств»

№	Инструментарий	Форма
1.	Подвижные игры нашего двора	Методическое пособие
2.	Забывшие дворовые игры наших мам и пап	Сборник дворовых игр
3	Методика выявления коммуникативных и организаторских склонностей подростков (методика Р.В. Овчаровой)	Анкета
4	Тест «Я – Лидер» (А.Н. Лутошкин)	Тест
5.	Перечень игр, необходимых при проведении коммуникативных игротренингов «Ты мой друг и я твой друг!»	Перечень игр с содержанием
6	Инновационные методы и технологии, применяемые при проведении тренингов обучающего курса «Школа подготовки дворовых волонтеров»	Методы, технологии
7	Игротренинг для несовершеннолетних с использованием инновационного игрового пособия «Волшебный парашют»	Игротренинг

6. Эффективность реализации программы

6.1. Ожидаемые результаты

Таблица 8 «Ожидаемые результаты»

Задача	Ожидаемый результат		Социальный эффект	Критерии оценки эффективности
	Качественные	Количественные		
1. Формировать			Обеспечение основных	Разнообразие источников

банк данных о несовершеннолетних, признанных нуждающимися в социальном обслуживании, которым необходимы услуги по организации их летнего отдыха	Наличие информации о потребности учреждений социального обслуживания округа и территориальных Комиссий по делам несовершеннолетних и защите их прав ХМАО-Югры в профилактике безнадзорности и правонарушений среди несовершеннолетних в летний период	Включение в реестр не менее 60% несовершеннолетних, состоящих на различных видах учета; 10% несовершеннолетних, нуждающихся в социальном обслуживании	гарантий и прав несовершеннолетних на отдых и оздоровление	получения информации Количество учреждений, направивших заявки на организацию летнего отдыха несовершеннолетних Количество несовершеннолетних направленных на летнюю смену
2.Провести информационную встречу с представителями субъектов профилактики безнадзорности и правонарушений несовершеннолетних по организации летнего отдыха несовершеннолетних	Наличие информации субъектов профилактики безнадзорности и правонарушений о потребности в Советском районе в организации дворовых площадок для организации досуга несовершеннолетних в летний период	Организация 4 (в каждом поселении Советского района) дворовых площадок. Заключение 3 соглашений с главами городских поселений Советского района	Удовлетворение потребности поселений Советского района в организации досуга несовершеннолетних в летний период	Наличие соглашений о взаимном сотрудничестве Количество проведенных совещаний, по вопросам совместной деятельности специалистов учреждения и социальных партнеров
3.Изучить занятость несовершеннолетних в летний период на территории городских поселений Советского района	Анализ занятости в летний период несовершеннолетних на территории городских поселений Советского района	Организация 8 малых рабочих групп «дворовых» волонтеров; полный охват дворовым досугом-229 несовершеннолетних	Удовлетворение потребности поселений Советского района в организации досуга несовершеннолетних в летний период	Наличие исследовательских статистических материалов по данной проблеме

	<p>несовершеннолетних, позволяющей эффективно действовать в жизненных ситуациях разного типа, продуктивно разрешать трудности</p>	<p>мероприятий 100%</p>		<p>Результаты анкетирования, анализа мероприятий</p>
<p>У 100 % несовершеннолетних-«дворовых» волонтеров-приобретение новых знаний и навыков, необходимых для лучшей адаптации в обществе и интеграции в современном обществе</p>				
<p>У 89% несовершеннолетних повышение отмечается повышение коммуникативности, у 92% повышение самооценки, повышение степени социальной ориентации у 95%</p>			<p>Результаты диагностики</p>	
<p>6.Развить личностные ресурсы несовершеннолетних способствующих формированию здорового образа жизни</p>	<p>Формирование и закрепление здорового образа жизни</p>	<p>Снижение на 90% употребления психоактивных веществ, в т.ч. алкогольных напитков</p>	<p>Профилактика здорового образа жизни</p>	<p>Отсутствие фактов злоупотребления несовершеннолетними психоактивных веществ Количество оздоровительных мероприятий</p>
<p>7.Реализовать комплекс мероприятий по профилактике</p>	<p>Удовлетворение социокультурных потребностей несовершеннолетних, расширение кругозора, сферы</p>	<p>Повышение на 60 % уровня досуговой культуры у несовершеннолетних</p>	<p>Снижение уровня безнадзорности и правонарушений</p>	<p>Результаты диагностики, отсутствие агрессивных тенденций,</p>

безнадзорности и правонарушений несовершеннолетних на дворовых площадках	общения, повышение творческой активности	олетних, проводящих свободное время во дворе Снижение на 90% уровня социально-бесполезного досуга несовершеннолетних	несовершеннолетних	конфликтных ситуаций
	Установление полезных контактов среди сверстников, взаимообогащение опытом, налаживание дружеских связей	Повышение уровня взаимопомощи и взаимоподдержки на 95%, снижение конфликтных ситуаций на 98%		
	Формирование положительной мотивации на активные занятия спортом, интеллектуальной, творческой деятельностью	Увлеченность несовершеннолетних занятием спортом у 95%, интеллектуальной, творческой у 68%		
8. Осуществлять координацию и поддержку деятельности «дворовых» волонтеров и руководителей дворовых площадок	Создание благоприятных условий для формирования социально-творческой деятельности несовершеннолетних Повышение качества и эффективности досуга несовершеннолетних на дворовых площадках	Отсутствие травм у несовершеннолетних 100% исполнение календарно-тематического плана; 100% занятость несовершеннолетних, находящихся на дворовых площадках	Создание благоприятных условий для формирования социально-активного, законопослушного несовершеннолетнего	Объективность, комплексный характер проведенных мероприятий. Ежедневный анализ проведенных мероприятий. Опрос и анкетирование несовершеннолетних
9. Проанализировать эффективность специалистов и	Оценка эффективности деятельности специалистов и	Эффективность реализации мероприятий календарно-	Профилактика безнадзорности и	Наличие аналитических и

ь реализации программы	волонтеров, участвовавших в реализации программы по вопросам профилактики безнадзорности и правонарушений среди несовершеннолетних	тематическог о плана 100%	правонаруше ний несовершенно летних	отчетных материалов
		Удовлетворен ность несовершенно летних и их законных представител ей результатами 100%		Степень удовлетворен ности участников результатами программы
		Отсутствие правонаруше ний среди «дворовых» волонтеров 100 %		Степень удовлетворен ности законных представителе й несовершенно летних результатами проводимых мероприятий
		Положительн ых отзывов о работе дворовых площадок 100%		Отсутствие рецидивов и правонарушен ий у несовершенно летних, участвовавши х в реализации программы;

6.2. Список литературы

1. Дополнительное образование в летнем лагере: авторские программы, занятия кружков \ авт.-сост. И.В. Куц. - Волгоград: Учитель, 2007.
2. Лето звонкое, громче пой! Сценарии праздников, конкурсов, спортивных мероприятий для школ и детских оздоровительных центров. / Елжова Н.В. - Ростов-на-Дону: Феникс, 2015.
3. Пакилева Н.П., Кузнецова Л.В., Коржова Н.Б., Павлова Л.Н. Решаем и планируем вместе: Методическое пособие в помощь организаторам летнего отдыха. – М.: НИИ семья, 2009.

4. Организация и проведение мастер-классов. Методические рекомендации. Составитель А.В. Машуков. – Челябинск: Челябинский институт переподготовки и повышения квалификации работников образования, 2007. –
5. Ступина С.Б. Технологии интерактивного обучения в высшей школе: Учебно-методическое пособие. – Саратов: Издательский центр «Наука», 2009. – 52 с.

БУ ХМАО-Югры «Советский районный центр для несовершеннолетних»

ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ НАШЕГО ДВОРА

Методическое пособие



Составитель: заведующий отделением дневного пребывания Кочеткова Наталья Валерьевна

2019 год

ВВЕДЕНИЕ

Игровая деятельность обладают уникальными свойствами для формирования жизненно важных навыков и умений несовершеннолетних, всестороннего развития их физических, нравственных и психических качеств.

Подвижная игра – естественный спутник жизни ребёнка, источник радостных эмоций, обладающий великой воспитательной силой.

Подвижные игры являются одним из традиционных средств педагогики. Испокон веков в играх ярко отражается образ жизни людей, их быт, труд, представление о чести, смелости, мужестве, желание обладать силой, ловкостью, выносливостью, быстротой и красотой движений. Проявлять смекалку, выдержку, творческую выдумку, находчивость, волю, стремление к победе.

По содержанию все подвижные игры классически лаконичны, выразительны и доступны детям.

1. Карточка-задание по подвижной игре

Карточка-задание представляет собой источник информации о двигательной деятельности, выполняемой в соревновательно-игровой обстановке. В каждой из них указаны конкретные задачи, способствующие развитию различных физических качеств. В карточках указывается необходимый инвентарь для проведения игры. Все карточки-задания построены по единой системе. Они состоят из четырех разделов: построения, содержание двигательных действий, правила их выполнения и организационно-методические указания (ОМУ).

Первый раздел – схема построения. На схеме указывается место организатора игры (наиболее удобное для обозрения и руководства игрой). Условными обозначениями (символами) указываются расположения игроков одной и другой команд, направление движения и последовательность действий.

Второй раздел – содержание. Он начинается с описания исходной организации играющих и их действий. Этот раздел может быть дополнен вариантами игры. Количество вариантов может быть гораздо больше, чем представлено в игровых заданиях.

Третий раздел – правила, которые сводятся к ясным и четким действиям, не допускающим разночтения и свободного толкования по своему усмотрению, за исключением тех случаев, где разумная и творческая инициатива поощряется, а способ выполнения целиком зависит от самого играющего.

2. Подвижные игры во дворе для детей от 6 до 10 лет

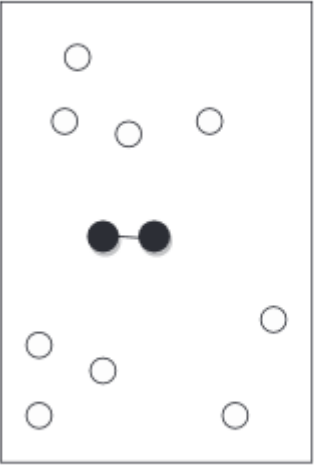
Для детей от 6 до 10 лет подвижные игры удовлетворяют большую потребность в движениях, свойственную данному возрасту. Широко привлекаются дети этого возраста к соревнованиям типа «Веселые старты». Далее переходят к коллективным формам подвижных игр – команда против команды (особенно к 10 годам).

Объяснять игры надо кратко, так как они стремятся быстрее воспроизвести в действии все вышеизложенное руководителем, часто недослушав объяснения. Общая длительность игры должна быть небольшой (не более 15 минут). В играх с бегом, прыжками следует устраивать короткие перерывы. Препятствия в играх должны быть посильными, иначе пропадет интерес к игре, и дети начнут вести себя не организованно.

Карточка – задание по игре «Белые медведи»

Задача: развитие скорости, ловкости, внимательности


Инвентарь: не требуется

Схема	Содержание	Правила
	Играет любое количество человек, желательно более 15. Два человека берутся за руки – это «медведи». Их задача осалить других участников-«пингвинов». Пойманные «пингвины», становятся медведями. В начале игры, водящие становятся в центре площадки. По команде «медведи» начинают ловить «пингвинов». Осаленный «пингвин» выходит за пределы площадки и ждет второго осаленного «пингина». Эта пара присоединяется к «медведям» и начинает догонять «пингвинов».	Водящие передвигаются в пределах площадки, не расцепляя рук. Осаленный игрок не может находиться на площадке без партнера. Если «пингвин» заходит за пределы площадки, то автоматически становится осаленным. Игра заканчивается, когда все «пингвины» станут «медведями».

Карточка – задание по игре «Волк во рву»

Задача: развитие внимания, ловкости, скоростных качеств


Инвентарь: не требуется

Схема	Содержание	Правила
	<p>Двое водящих: «волки» – становятся во рву; остальные играющие «козлята» – размещаются на разных сторонах площадки за линией дома. По сигналу руководителя «козлята» бегут на противоположную сторону площадки и по дороге перепрыгивают через ров. «Волки», не выходя изо рва, стараются осалить как можно больше «козлят», за что волкам начисляются очки. После 3-4 перебежек (по договоренности) выбираются новые «волки» и игра повторяется</p>	<p>Во время перебежки нельзя задевать других, нельзя попадать в ров. Выигрывают «козлята», не пойманные ни разу, и те «волки» которые набрали большее количество очков. Перепрыгивание через ров обязательно. Пойманные «козлята» выбывают из игры</p>

Карточка – задание по игре «Змейка»

Задача: развитие координации движения и ловкости


Инвентарь: не требуется

Схема	Содержание	Правила
	<p>Все участники игры (10 – 20 чел.) выстраиваются в колонну по одному. Каждый игрок берется руками за пояс предыдущего. Первый игрок – это «голова», а последний – «хвост». По сигналу преподавателя «голова» старается догнать «хвост». Через определенное время команды меняются ролями</p>	<p>Если «голове» удастся за условленное время догнать «хвост», то оба игрока переходят в середину цепочки, если же нет - то переходит только «голова»</p>

Карточка – задание по игре «Невод»

Задача: развитие координации движения и ловкости

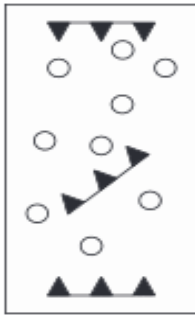
Инвентарь: не требуется

Схема	Содержание	Правила
	<p>Игроки делятся на две команды: «невод» («ловцы») и «рыбок» (убегающих). Все «ловцы» берутся за руки, образуя цепочку, и преследуют остальных игроков, которые разбегаются по одиночке в пределах площадки. Пятнадцать имеют право только два крайних игрока в цепочке, при этом, сохраняя цепь, стараются окружить любую «рыбу» или несколько «рыб». Когда руки двух крайних игроков в цепи «невода» сомкнутся, образуя кольцо, все «рыбы», оказавшие в нем, считаются пойманными и выходят из игры. Так играют до тех пор, пока не останется 2 – 3 «рыбы».</p> <p><i>Варианты игры:</i> игроки команды «рыб» могут не выбывать из игры, а увеличивать размер «невода»; игра может начинаться с двух игроков, образовавших «невод», тогда «рыбы», пойманные в «невод», встают в его середину и игра продолжается</p>	<p>Преследуемые игроки могут прорываться через цепочку или проскальзывать под руками игроков, которые стараются взять убегающего в кольцо.</p> <p>Разрывать цепь игрокам, изображающим «невод», не разрешается. В противном случае пойманные «рыбы» отпускаются на волю.</p> <p>«Рыбам» выбегать за пределы площадки запрещается.</p> <p>По истечении указанного времени команды меняются ролями.</p> <p>Побеждает команда, сумевшая запятнать больше игроков за указанное время</p>

Карточка – задание по игре «Рыбаки и рыбки»

Задача: развитие выносливости и ловкости


Инвентарь: не требуется

Схема	Содержание	Правила
	<p>Играющие делятся на две равные команды – «рыбаки» и «рыбки». «Рыбаки» делятся на тройки и берутся за руки. По сигналу руководителя «рыбаки» ловят «рыбок», свободно перемещающихся по площадке. Отмечается время, за которое «рыбаки» поймали всех «рыбок», после чего команды меняются ролями</p>	<p>Игра начинается по сигналу руководителя.</p> <p>«Рыбка» считается пойманной, если трое «рыбаков» сомкнут вокруг нее руки.</p> <p>Преследуемые игроки могут прорываться через цепочку или проскальзывать под руками игроков, которые стараются взять убегающего в кольцо.</p> <p>Побеждает команда, которой понадобилось меньше времени, чтобы вывести из игры всех «рыбок»</p>

Карточка – задание по игре «Третий лишний»

Задача: развитие внимательности и ловкости


Инвентарь: не требуется

Схема	Содержание	Правила
	<p>Игроки команд располагаются парами внутри площадки. Водящий и один из игроков (убегающий) располагаются за линией. Водящий стремится запятнать убегающего, а убегающий может встать перед одной из пар. Тогда последний игрок пары становится «третьим лишним» и убегает от водящего. Если же водящему удастся запятнать свободного игрока, то они меняются ролями.</p> <p><i>Варианты игры:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> по свистку убегающий и догоняющий меняются ролями; можно использовать различные исходные положения, из которых будут стартовать игроки; если количество участников малое, то можно эту игру проводить как второй лишний: игроки встают в круг не парами, а по одному 	<p>Убегающий может занять место в любой из пар игроков, только если он пробежал полный круг. Пересекать линию круга запрещается. Побеждают те игроки, которые меньше раз были водящими</p>

Карточка – задание по игре «Удочка»

Задача: развитие прыгучести и ловкости

Инвентарь: скакалка или веревка длиной 2- 3 метра

Схема	Содержание	Правила
	<p>Участники встают в круг на расстояние вытянутой руки. Водящий («рыбак») встает в середину круга со скакалкой. По сигналу руководителя начинает раскручивать скакалку по кругу. Все играющий («рыбки») должны подпрыгивать и стараться, чтобы скакалка не задела их ног.</p> <p><i>Варианты игры:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> игроки могут принимать различные исходные положения (бок, спиной, на одной ноге); можно прыгать через скакалку, стоя на месте или продвигаясь по кругу 	<p>Игра начинается только по сигналу руководителя. Салить скакалкой можно только по ногам. Игрок, ноги которого задела скакалка, выходит из игры или становится водящим. Через каждые три круга водящий поднимает скакалку выше. Побеждают три последних участника, которые будут не задеты скакалкой</p>

3. Подвижные игры во дворе для подростков

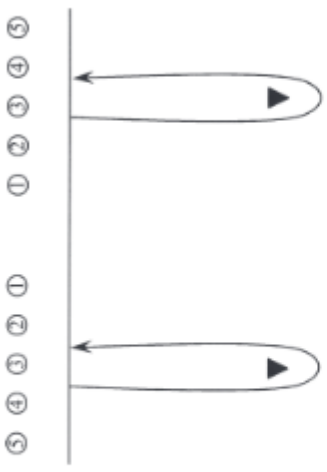
Количество игр меньше, но требования по сложности выполнения двигательных действий существенно изменяются. Во всех командных играх надо стараться количество мальчиков и девочек уравнивать по числу, так как их силы в быстром беге и прыжках разные.

Эмоциональный тон игровой обстановки стимулирует двигательную активность, способствует максимальному совершенствованию функциональных возможностей, а также повышение интереса детей к подвижным играм.

Карточка – задание по игре «Вызов номеров»

Задача: развитие ловкости и внимания

Инвентарь: конусы

Схема	Содержание	Правила
	<p>Играющие рассчитываются по порядку номеров в каждой команде. Руководитель громко вызывает игроков по номерам, чередуя их по своему усмотрению. Игроки обеих команд, чьи номера были названы, бегут до своего ориентира и назад как можно быстрее.</p> <p><i>Варианты игры:</i></p> <ul style="list-style-type: none">различные исходные положения (упор присев, сидя, спиной вперед);различные способы передвижения (лицом, спиной, приставными шагами, прыжками, на одной ноге);различные исходные построения игроков (в шеренгу или колонну);выполнение дополнительных заданий во время пробегания дистанции (перенос мячей, броски в цель, пролезания в «ворота»)	<p>Очко команде приносит тот, кто прибегает к финишу первым.</p> <p>Если игрок нарушает правила, то у его команды вычитается очко</p>

Карточка – задание по игре «День и ночь»

Задача: развитие ловкости и внимательности

Инвентарь: не требуется

Схема	Содержание	Правила
	<p>В игре участвует две команды «День» и «Ночь», равные по количеству игроков. Посередине площадки проводят линию. По обе стороны на определенном расстоянии параллельно чертят линию домов. Преподаватель громко называет одну из команд. Она убегает домой, другая – преследует их в пределах площадки, стараясь коснуться рукой плеча игрока.</p> <p><i>Варианты игры:</i> введение различных исходных положений (сидя, стоя, лежа, в упоре); отвлечение играющих до подачи команды выполнением общеразвивающих упражнений; смена способов передвижения (прыжками на двух ногах, на одной ноге, приставными шагами)</p>	<p>Игроков разрешается догонять только до черты дома.</p> <p>Игроки, которых догнали в процессе перебежки, продолжают участие в игре.</p> <p>Каждый игрок может быть пойман несколькими «ловцами».</p> <p>После каждой перебежки необходимо объявлять количество игроков, которых догнали.</p> <p>Побеждает та команда, которая больше догонит игроков во время игры</p>

Карточка – задание по игре «Охотники и утки»

Задача: развитие быстроты, ловкости и внимательности


Инвентарь: волейбольный мяч

Схема	Содержание	Правила
	<p>Участники делятся на две равные команды и разыгрывают, кому начинать играть в роли «охотников», а кому в роли «уток». По сигналу охотники начинают выбивать уток из круга. Каждый игрок может сам кидать в игрока «утку» мячом или передать мяч для броска партнеру по команде. Утки, бегая внутри круга, спасаются от мяча, уворачиваясь и подпрыгивая. Подбитая утка покидает круг. Игра заканчивается, когда в круге не остается ни одной утки, после чего игроки меняются ролями.</p> <p><i>Варианты игры:</i> «утки» не выбывают из игры после попадания в них мячом, а команде «охотников» начисляются очки. Игра проводится по оговоренному времени для периода</p>	<p>Во время броска мяча запрещается заступать за линию.</p> <p>Находящиеся в кругу не имеют права ловить мяч руками.</p> <p>Игроки не считаются выбитыми, если мяч попал в них после отскока от пола.</p> <p>Побеждает команда, сумевшая подстрелить уток за меньшее время.</p> <p>Руководитель может установить время игры для метания мяча в уток. Тогда итог подводится по количеству уток, выбитых за это время</p>

Карточка – задание по игре «Падающий мяч»

Задача: развитие быстроты, ловкости, точности и внимательности


Инвентарь: волейбольный мяч

Схема	Содержание	Правила
	<p>Игроки становятся в круг и рассчитываются по порядку номеров, запомнив свои номера. Водящий в центре, держа мяч, громко называет какой-нибудь номер, отпускает мяч и бежит из круга. Игрок, чей номер был назван, должен выбежать и успеть поймать мяч, пока он не коснулся земли. Если ему удастся поймать мяч, он возвращается на свое место. Если же он не успеет поймать мяч, то становится водящим, а бывший водящий идет в круг.</p> <p><i>Варианты игры:</i> во время подбрасывания мяча все игроки бегут из круга. Игрок, чей номер был назван, и не успевший поймать мяч, громко подает всем команду «Стой». Игроки останавливаются, и задача игрока с мячом попасть в любого из игроков. Если ему это удалось, то не он становится водящим, а тот, в которого он попал мячом; вместо выбивания одного из разбежавшихся игроков, можно использовать умение водящего игрока рассчитать количество шагов до определенного им игрока, чтобы, выполнив их, он смог ему передать мяч из рук в руки</p>	<p>Водящий не имеет права отпускать мяч до того, как назовет чей-либо номер. Если он допустит эту ошибку, то обязан перенграть.</p> <p>Играющие не должны мешать друг другу.</p> <p>Выигрывает тот, кто ни разу не был водящим (за исключением первого водящего)</p>

Карточка – задание по игре «Перестрелка»

Задача: развитие ловкости, внимания

Инвентарь: волейбольный мяч

Схема	Содержание	Правила
	<p>Играющие делятся на две равные команды, каждая из которых располагается на одной половине площадки. Капитаны сразу уходят в плен на противоположную сторону. В ходе игры нельзя заходить на половину противника. Руководитель подбрасывает волейбольный мяч в центре между двумя любыми игроками из разных команд и те стараются отбить его своим игрокам. Задача каждой команды – получив мяч, попасть им в противника. Противник увертывается от мяча и, в свою очередь, пытается осалить мячом игрока соперников. Осаленные игроки должны быстро покинуть площадку и уйти за линию плена, на противоположную сторону. Игрок, находящийся в плену, может вернуться на площадку, если попадет мячом в игрока противоположной команды</p>	<p>Осаленным считается игрок, в которого мяч попал с лету. Целиться мячом в голову запрещено. Ловить мяч можно, но если игрок выронил его, то он считается осаленным. После отскока от пола мяч можно ловить. Мяч, пойманный слета, «свечой» не является.</p> <p>За допущенные нарушения мяч передается противнику.</p> <p>Капитан может вернуться в поле два раза в любое время.</p> <p>Игра длится: 2 периода по 5 мин.</p> <p>Побеждает команда, у которой после окончания игры в зоне пленных окажется меньше выбитых игроков. Игра заканчивается досрочно, если все игроки одной из команд оказались в плену</p>

Список литературы

1. Былеева Л.В. Подвижные игры. – М.: Физкультура и спорт, 2015. – 208 с.
2. Гуревич И.А. 300 соревновательно-игровых заданий по физическому воспитанию. – М.: Высшая школа, 2017. – 319 с.
3. Жуков, М.Н. Подвижные игры: учеб. для студ. пед. вузов. – М.: Академия, 2002. – 160 с.
4. Кузьмичева, Е.В. Подвижные игры для детей среднего и старшего школьного возраста: учебное пособие. – М.: Физическая культура, 2011. – 112 с.11.
5. Подвижные игры: учеб. пособие для студентов вузов и ссузов физ. культуры. – М.: СпортАкадемПресс, 2002. – 230 с.

ЗАБЫТЫЕ ДВОРОВЫЕ ИГРЫ НАШИХ МАМ И ПАП

Сборник дворовых игр



Составитель: заведующий отделением дневного пребывания Кочеткова Наталья Валерьевна

2019 год

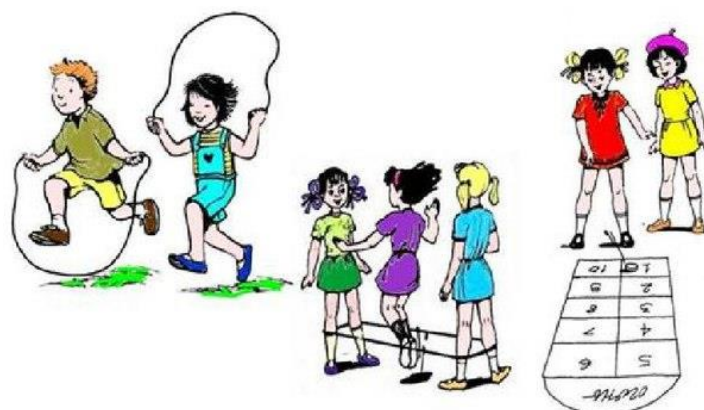
Здравствуйте, дорогие друзья!

В наши дни компьютерные игры, телевизоры, телефоны заменили радость живого общения. Обидно, когда игра «умирает» потому что её забыли, что в неё стало некому играть. А именно так произошло в 90-х годах, когда детей было просто мало для тех игр, которые требуют большого числа участников. Многолетний возрастной разрыв между поколениями из-за рождаемости в 90-х и 2000 годах привело к тому, что во дворах исчезли дети.

Обычно дети учатся дворовым играм от более старших детей, играющих в том же дворе. И когда дети подрастают, не успев передать свою игру не рождённым младшим товарищам, эта игра уходит в прошлое. Но как бы - то ни было, у нас, педагогов и современных родителей, есть ещё шанс эту ситуацию изменить. Стоит ли это делать? Конечно, стоит!... Чтобы возродить любимые игры, вернуть детей во дворы, оторвать их от компьютеров и игровых залов нужно научить их играть. Когда они подрастут, выйдут во двор, встретятся там с другими детьми обязательно восстановится та «ниточка», когда игра передается от старших ребят к младшим, от городских к деревенским, из поколения в поколение.

Дворовые игры не просто развлечение. Дворовые игры ещё и обучение. В этих играх дети учатся общению, умению создавать команду и преданно играть в ней, учатся быстро соображать, прыгать и бегать, соревноваться, да и веселиться тоже.

Давайте вспомним, в какие игры любили играть наши мамы и папы. Вот некоторые из них: «Резиночка», «Казачки – разбойники», «Классики», «Вышибалы», «Цепи кованые», «Съедобное - не съедобное», «Колечко – колечко», «Городки», «Жмурки», «Лягушки», «Краски», «Двенадцать палочек», «Чехарда», «Лапта», «Десяты» и др.



1. «СВЕТОФОР»

У этой простой игры есть множество вариаций. Вместо цветов можно загадывать песни, города, названия мультфильмов, да все что угодно – выбор ограничен только фантазией.

Как играть?

Участники (от четырех человек) выбирают одного водящего. Он встает в центре площадки, спиной к остальным, и называет любой цвет. Игроки ищут, есть ли этот цвет на них (в предметах одежды, обуви, заколках, игрушках, чаще всего «считается» даже цвет глаз и волос). Если цвет успешно найден, нужно, держась за вещь, на которой обнаружили нужный цвет, перейти на другую сторону.



Исход некоторых игр определяется лишь тем, одежда какого цвета на тебе. Если же вы тщательно осмотрели себя и убедились, что нужного цвета на вас нет, усыпите бдительность водящего и перебегайте. Тот, в свою очередь, должен успеть перехватить и осалить перебегающего. В случае успеха горе-перебежчик становится водящим.

У этой игры, как и у других, существуют свои хитрости. Например, участники могут помогать друг другу. Так, если у одного есть несколько вещей подходящего цвета, одну он может использовать сам, а взяться за вторую позволит товарищу.

2. «САДЖО»

Спокойная игра с мячом, тайну названия которой никто не может разгадать до сих пор. Развивает реакцию и внимательность.

Как играть?

Для «саджо» не требуется много участников, можно играть и вдвоем, но, как это обычно бывает в дворовых играх, чем больше игроков, тем веселее.

Каждый молча придумывает себе биографию – здесь фантазия не ограничена. Определяется с именем, возрастом, городом, любимым блюдом и так далее. Конечно, и здесь есть простор для воображения – категории могут меняться и дополняться.

Первый вопрос, который задает водящий, - «как тебя зовут?». Он бросает игроку мяч, называя при каждом броске один вариант ответа. Если вариант неверный – игрок отбивает мяч, если правильный – ловит. Если водящий говорит непонятное слово «саджо», мяч также нужно поймать. Если



же игрок в это время случайно отбил мяч, ответом считается слово, прозвучавшее во время предыдущего броска.

Как известно, не все задуманное осуществляется, поэтому игроки часто ловят мяч и на слове, которое не было ими загадано, лишь бы не оказаться Пафнутием из Урюпинска. Водящий же, тем временем, старается бросать мячи как можно резче и быстрее. Чем больше пропущенных мячей, тем невероятнее биография придуманных персонажей и интереснее игра.

3. «РЕЗИНОЧКА»

Девичья дворовая игра, которая обладает таким количеством вариаций и усложнений, которыми не могут похвастаться многие современные компьютерные «бродилки» и «стрелялки».

Самой большой сложностью этой игры было найти «ту самую», «правильную» резиночку. В ход могли пойти даже, к примеру, резинки от старой одежды, иногда - даже связанные-переплетенные короткие резиночки.



Как играть?

Участвуют от двух человек (конечно, можно и больше, иногда из желающих прыгать могла образоваться нешуточная очередь!)

Резинку либо держат два человека - по-одному с каждой стороны, либо привязывают к столбу, дереву или любому другому статичному предмету на нескольких разных уровнях: чем сложнее уровень, тем выше поднимается резиночка.

Участники по очереди выполняют разные прыжки-упражнения на всех уровнях. Тот, кто ошибается задевает резиночку, передаёт эстафету следующему игроку. Затем, когда снова подойдёт его очередь, начинает игру с того места, где ошибся.

Можно играть и парами, тогда сбившегося игрока может выручить второй участник.

Уровни игры:

- 1). Резиночка находится на уровне щиколоток держащих.
- 2). На уровне колен
- 3). На уровне бёдер
- 4). На уровне талии
- 5). На уровне груди
- 6). На уровне шеи.

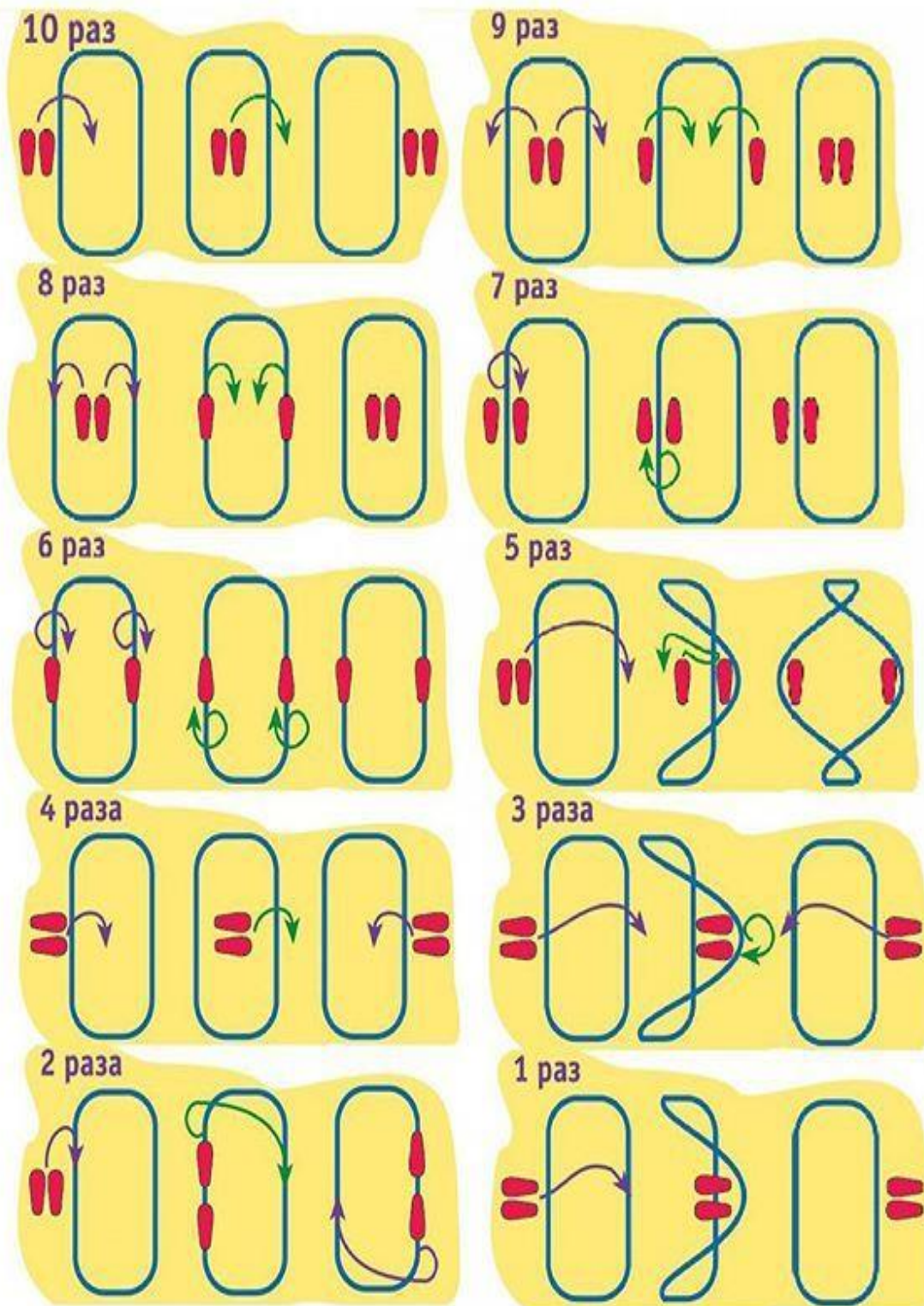
Можно и выше, тут снова все зависит от фантазии, готовности играть и акробатических способностей прыгающих.

Упражнений, которые могут выполняться играющими - бесчисленное множество: от простых прыжков, до изощренных «ступенек», «конвертиков»

и «бантиков». В каких-то задевать резиночку категорически запрещается, а в других главное-наступить на правильную область.

Игра остается примером того, как, используя минимум реквизита, обеспечить досуг детской компании на несколько часов!

Вот схема заданий:



4. «КЛАССИКИ»

Еще одна известная почти всем игра – «прыгалка». Говорят, что игра появилась в европейских странах еще в Средние века, а возможно, ее корни идут еще от древнеримских развлечений. Тогда в классики играли, в основном, мальчики.

Как играть?

На асфальте расчерчивается поле из нескольких равных по площади квадратов (традиционным считают прямоугольное поле 5x2). В конце поля обычно рисуют полукруг (в разных вариантах его называют «котел», «огонь», «вода» и т.д.).

Игроки поочередно бросают битку/биту (ей может быть все, что можно бросить – камень, жестяная коробочка, игральный кубик) в первый квадрат поля. После этого игрок перепрыгивает по разным квадратам, толкая битку за собой.

По классическим правилам, в первом и втором квадратах прыгают на одной ноге, в третьем и четвертом – левая на 3-м, правая на 4-м, в пятом – двумя ногами, в шестом и седьмом – как и в третьем и четвертом, в восьмом – на одной, в девятом и десятом – левая на девятом, правая – на десятом.

После этого игрок разворачивается и по тому же пути движется обратно. Если игрок или его битка задела черту, ход переходит к следующему участнику.

Возможно, корни игры «классики» идут еще от древнеримских развлечений



5. «ВЫШИБАЛЫ»

Эта преимущественно мальчишеская командная игра с мячом направлена на «выбивание» соперников.

Как играть?

Участвуют от четырех человек. Как минимум двое – вышибалы – стоят по разные стороны поля. Их задача – перекидываться мячом, сбивая при этом соперников, стоящих между ними. Также важно, чтобы мяч, брошенный одним из вышибал, был пойман другим, а не упал на землю или не улетел куда-то за пределы игровой зоны.

В свою очередь, те, кого вышибают, должны не позволить себя выбить. Им следует изворачиваться от мяча или ловить его. Последнее может также дать игроку «бонус», сделать его практически «не убиваемым». Когда



вышибалы выбили остальных участников, команды меняются местами. Участникам важно не позволить «выбить» себя из игры.

6. «МОРЕ ВОЛНУЕТСЯ, РАЗ ...»

Еще одна игра со считалочкой и без всякого дополнительного реквизита.

Как играть?

Есть несколько вариантов этой игры, каждый из которых начинается с известной считалочки:

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

После произнесения ведущим этих слов игроки замирают в позе какой-либо фигуры.



В первом варианте игры водящий должен угадать, какую именно фигуру изобразил игрок.

Во втором – выигрывает тот, кто дольше всего продержался в заданной позе, в третьем - побеждает участник, изобразивший фигуру, которая больше всего понравилась водящему.

Конечно, «морской» тематикой ограничиваться не обязательно. Все зависит только от воображения водящего.

7. «КОЛЕЧКО-КОЛЕЧКО»

Присказку «колечко-колечко, выйди на крылечко», наверняка кто-то знает, но уже не все понимают, откуда она пошла. «Колечком» в игре может служить любой мелкий предмет, главное, чтобы он без труда помещался в руку.

Как играть?

Игроки садятся в один ряд и складывают ладони «лодочкой». Тем временем, водящий по очереди подходит к каждому участнику, приговаривая «Я ношу, ношу колечко и кому-то подарю», и делает вид, что собирается передать колечко. Задача водящего, отдать предмет так, чтобы другие участники не поняли, кто именно стал его обладателем.



В свою очередь, игрок, который получил колечко, должен сделать вид, что ничего не произошло.

Когда водящий подошел к каждому из игроков, он отходит на несколько шагов со словами «Колечко-колечко, выйди на крылечко».

В этот момент игрок, получивший кольцо, должен очень быстро подбежать к водящему, а остальным нужно удержать его. Если миссия человека с кольцом выполнена, он становится водящим. Самое главное - незаметно передать "колечко".

8. «КВАДРАТ»

Как играть?

Игровое поле очерчивают квадратом, разделенным, в свою очередь, на четыре равных квадрата меньшей площади. В центре поля рисуют круг, куда подают мяч.

В каждом из квадратов стоит по игроку.

Сначала один из игроков бросает мяч в центр. Тому, в сторону чьего квадрата укатился снаряд, следует начинать игру.



После того, как мяч касается о четверть квадрата игрока, он должен отбить его (важно помнить, что руками отбивать нельзя).

В этой игре чем больше очков, тем хуже. Очки засчитываются, когда:

- 1). Подающий не попал в поле противника
- 2). Соперник не сумел вовремя отбить мяч на чужое поле.

Если хотя бы один игрок набирал пять очков, игроки менялись «квадратами».

Если один из игроков набрал 20 очков, игра заканчивается.

Победителем объявляют участника, завершившего игру с наименьшим счетом.

9. «ГОРЯЧАЯ КАРТОШКА»

Еще одна простая детская игра с мячом, в которую могут играть даже самые маленькие.

Как играть?

Участники встают в круг и начинают очень быстро перекидывать друг другу мяч. Тот, кто не поймал, садится в центр круга на четвереньки.

Другие игроки могут спасти «наказанных», кинув мяч в центр круга и попав в нужного им игрока.

«Спасти» самостоятельно тоже можно. Если сидящий в круге, не вставая, поймал летящий над ним мяч, все «наказанные» могут снова войти в игру, а в круг садится тот, кто до этого бросал мячик.

Для того, чтобы игра стала более динамичной, мяч часто не ловят, а отбивают.



10. «ЗОЛУШКА»

Название этой игры с переодеванием, точнее, переобуванием, конечно, возникло неслучайно.

Ведь при достаточном количестве фантазии можно было почувствовать себя той самой Золушкой из сказки, помечтать о принце и верить в то, что выдуманная карета не станет тыквой.

Как играть?

Участники, чаще всего это были девочки, садились на скамейку и снимали по одной туфле. Вся обувь складывалась в одно общее место.

Водящий отворачивается, вытаскивает туфлю и называет имя игрока, который должен переобуться, до того момента, пока туфли не закончатся.

Чем больше участников, разнообразнее фасоны обуви и размеры ноги, тем интереснее. Что и говорить о том, когда в игру вступают ещё и мальчики...



**Методика выявления коммуникативных
и организаторских склонностей подростков
(методика Р.В. Овчаровой)**

Цель: выявить коммуникативные склонности подростка.

Подростку предлагается следующая инструкция: "Вам необходимо ответить на 20 вопросов. Свободно выражайте свое мнение по каждому из них и отвечайте на них только "да" или "нет". Если Ваш ответ на вопрос положителен, то в соответствующей клетке листа поставьте знак "+", если отрицательный, - знак "-". Представьте себе типичные ситуации и не задумывайтесь над деталями, не затрачивайте много времени на обдумывание, отвечайте быстро".

Вопросы:

1. Часто ли Вам удается склонить большинство своих товарищей к принятию ими Вашего решения?
2. Всегда ли Вам трудно ориентироваться в создавшейся критической ситуации?
3. Нравится ли Вам заниматься общественной работой?
4. Если возникли некоторые помехи в осуществлении Ваших намерений, то легко ли Вы отступаете от задуманного?
5. Любите ли Вы придумывать или организовывать со своими товарищами различные игры и развлечения?
6. Часто ли Вы откладываете на другие дни те дела, которые нужно было выполнять сегодня?
7. Стремитесь ли Вы к тому, чтобы ваши товарищи действовали в соответствии с Вашим мнением?

8. Верно ли, что у Вас не бывает конфликтов с товарищами из-за невыполнения ими своих обещаний, обязательств, обязанностей?
9. Часто ли Вы в решении важных дел принимаете инициативу на себя?
10. Правда ли, что Вы обычно плохо ориентируетесь в незнакомой для Вас обстановке?
11. Возникает ли у Вас раздражение, если Вам не удастся закончить начатое дело?
12. Правда ли, что Вы утомляетесь от частого общения с товарищами?
13. Часто ли Вы проявляете инициативу при решении вопросов, затрагивающих интересы Ваших товарищей?
14. Верно ли, что Вы резко стремитесь к доказательству своей правоты?
15. Принимаете ли Вы участие в общественной работе?
16. Верно ли, что Вы не стремитесь отстаивать свое мнение или решение, если оно не было сразу принято Вашими товарищами?
17. Охотно ли Вы приступаете к организации различных мероприятий для своих товарищей?
18. Часто ли Вы опаздываете на деловые встречи, свидания?
19. Часто ли Вы оказываетесь в центре внимания своих товарищей?
20. Правда ли, что Вы не очень уверенно чувствуете себя в окружении большой группы своих товарищей?

Лист ответов

1 6 11 16

2 7 12 17

3 8 13 18

4 9 14 19

5 10 15 20

Обработка полученных результатов

Показатель выраженности коммуникативных склонностей определяется по сумме положительных ответов на все нечетные вопросы и отрицательных ответов на все четные вопросы, разделенной на 20.

По полученному таким образом показателю можно судить об уровне развития коммуникативных способностей подростка:

- Низкий уровень 0,1-0,45;
- Ниже среднего 0,46-0,55;
- Средний уровень 0,56-0,65;
- Выше среднего 0,66-0,75;
- Высокий уровень 0,76-1.

Тест «Я – Лидер»

(А.Н. Лутошкин)

С помощью этого теста подросток может оценить свои лидерские способности.

Инструкция:

"Если ты полностью согласен с приведённым утверждением, то в клеточку с соответствующим номером поставь цифру "4"; если скорее согласен, чем не согласен - цифру "3"; если трудно сказать - "2"; скорее не согласен, чем согласен - "1"; полностью не согласен - "0".

Образец карточки ответов расположен ниже.

Вопросы:

1. Не теряюсь и не сдаюсь в трудных ситуациях.
2. Мои действия направлены на достижения понятной мне цели.
3. Я знаю, как преодолевать трудности.
4. Люблю искать и пробовать новое.
5. Я легко могу убедить в чём-то моих товарищей.
6. Я знаю, как вовлечь моих товарищей в общее дело.
7. Мне нетрудно добиться того, чтобы все хорошо работали.
8. Все знакомые относятся ко мне хорошо.
9. Я умею распределять свои силы в учёбе и труде.
10. Я могу чётко ответить на вопрос, чего хочу от жизни.
11. Я хорошо планирую своё время и работу.
12. Я легко увлекаюсь новым делом.
13. Мне легко установить нормальные отношения с товарищами.
14. Организуя товарищей, стараюсь заинтересовать их.
15. Ни один человек не является для меня загадкой.
16. Считаю важным, чтобы те, кого я организую, были дружными.

17. Если у меня плохое настроение, я могу не показывать это окружающим.
18. Для меня важно достижение цели.
19. Я регулярно оцениваю свою работу и свои успехи.
20. Я готов рисковать, чтобы испытать новое.
21. Первое впечатление, которое я произвожу, обычно хорошее.
22. У меня всегда всё получается.
23. Хорошо чувствую настроение своих товарищей.
24. Я умею поднимать настроение в труппе своих товарищей.
25. Я могу заставить себя утром делать зарядку, даже если мне этого не хочется.
26. Я обычно достигаю того, к чему стремлюсь.
27. Не существует проблемы, которую я не могу решить.
28. Принимая решение, перебираю различные варианты.
29. Я умею заставить любого человека делать то, что считаю нужным.
30. Я умею правильно подобрать людей для организации какого-либо дела.
31. В отношении с людьми я достигаю взаимопонимания.
32. Стремлюсь к тому, чтобы меня понимали.
33. Если в работе у меня встречаются трудности, то я не опускаю руки.
34. Я никогда не поступал так, как другие.
35. Я стремлюсь решить все проблемы поэтапно, не сразу.
36. Я никогда не поступал так, как другие.
37. Нет человека, который устоял бы перед моим обаянием.
38. При организации дел я учитываю мнение товарищей.
39. Я нахожу выход в сложных ситуациях.
40. Считаю, что товарищи, делая общее дело, должны доверять друг другу.
41. Никто и никогда не испортит мне настроение.
42. Я представляю, как завоевать авторитет среди людей.
43. Решая проблемы, использую опыт других.
44. Мне неинтересно заниматься однообразным, рутинным делом.
45. Мои идеи охотно воспринимаются моими товарищами.

46. Я умею контролировать работу моих товарищей.

47. Умею находить общий язык с людьми.

48. Мне легко удаётся сплотить моих товарищей вокруг какого-либо дела.

После заполнения карточки ответов необходимо подсчитать количество очков в каждом столбце (не учитывая баллы, поставленные за вопросы 8, 15, 22, 29, 34, 36, 41).

Эта сумма определяет развитость лидерских качеств:

А - умение управлять собой; Б - осознание цели (знаю, чего хочу); В - умение решать проблемы; Г - наличие творческого подхода; Д - влияние на окружающих; Е - знание правил организаторской работы; Ж - Организаторские способности; З - умение работать с группой.

Карточка для ответов теста "Я - лидер"

А	Б	В	Г	Д	Е	Ж	З
1	2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31	32
33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48
Сумма:	Сумма:	Сумма:	Сумма:	Сумма:	Сумма:	Сумма:	Сумма:

**Перечень игр, необходимых при проведении коммуникативных
игротренингов «Ты мой друг и я твой друг!»**

ИГРЫ НА ЗНАКОМСТВО	
ПОСМОТРИ-КА НА МЕНЯ	Эта игра позволяет подросткам детям быстро запомнить друг друга внешне. Все становятся в круг, и вожатый дает задание: через одну минуту построиться в линию по цвету глаз. Справа налево, от темных к светлым. Как только ребята выполнили первое задание, они снова становятся в круг, чтобы лучше видеть друг друга, и им дается второе задание: построиться в линию по преобладающим цветам в одежде, слева направо, от более светлых цветов — к более темным. Далее конкурсы переходят к шуточным - по величине ушей, длине носков, шнурков, длине волос и ресниц. Проявляйте фантазию!
ИСТОРИЯ	Дети делятся на две команды, используя любой вариант разбивки. Определяется время для выполнения первого задания (например, 5 минут). За это время каждая команда сочиняет о себе историю, используя реальные данные. Например: "Мы живем в Туле, Казани и Москве. Дома у нас 9 собак, 14 кошек, 2 попугая и 1 черепаха. Трех наших мам зовут Ольгами, а еще у нас два папы по имени Саша" и т.д. По истечении назначенного времени каждая команда выбирает рассказчика, и он команды как бы меняются местами, то есть команда "А" рассказывает про команду "Б" и наоборот. Побеждает та команда, которая допустит меньшее количество ошибок.
БЕЛКА	В комнате ставится две скамьи — друг напротив друга. Дети рассаживается на них произвольно. Затем ведущий говорит: "Прошу сесть на правую скамью тех, кто любит эстрадную музыку, а на левую — тех, кто любит классику." Ребята переходят на ту скамью, которая им подходит. Затем ведущий снова дает какое-либо задание, и дети снова пересаживаются. Таким образом, ведущий может выяснить интересы детей, задавая интересующие его вопросы.
ВЕСЕЛЫЕ НОЖКИ	Все участники становятся в круг, ведущий включает музыку, и показывает ребятам определенную композицию движений, выполняемых ногами. Дети повторяют движения. Затем музыка выключается, и все начинают выполнять движения чуть быстрее, чем раньше. Тот, кто запутался, вытягивает карточку с заданием и выполняет его. Затем игра продолжается еще быстрее до тех пор, пока не останется 1 человек, выполняющий упражнения быстрее всех. Запутавшиеся игроки после выполнения заданий выбывают из игры.

БИНГО	Играющие образуют два круга. Один в другом, с равным количеством человек. Круги вращаются в разные стороны под слова: «Мой лохматый серый песик у окна сидит Мой лохматый серый песик на меня глядит. Бинго, Бинго, - да, Бинго звать его. Слово Бинго произносится отдельно по буквам, причем на каждую букву, стоящую во внешнем кругу, ударяют в ладоши стоящих во внутреннем. На каждую букву нового человека. Последняя буква О говорится протяжно, и последние слова «Да, Бинго звать его!», пара произносит вместе, держась за руки. После чего представляются друг другу по именам. Так до тех пор, пока все не перезнакомятся.
ДРУЖБА	Играющие встают по тройкам в затылок друг другу, образуя круг. За кругом находятся два ведущих (если круг большой – две пары ведущих). Ведущие, обходя круг, выбирают одного из любой тройки, знакомятся с ним, встают новой тройкой в круг. Освободившиеся два человека становятся ведущими. Игра продолжается.
СУЕТА СУЕТ	Всем участникам раздаются карточки, которые разделены на 9-16 клеточек. В каждой клеточке записано свое задание. Суть одна: записать на клеточку имя человека, который (тут простор для вашей фантазии): любит рыбу; держит дома собаку; любит звезды. Чем неожиданней будет задание, тем лучше. Можно заложить в эту карточку то, что нужно вам. Например: выявить любителей рисования, пения, игры на гитаре. Побеждает тот, кто быстрее и точнее соберет имена. Снежный ком. Играющие сидят в кругу. Первый называет свое имя. Второй называет имя первого и свое имя. Третий называет два предыдущих и свое. И так далее, пока первый не назовет имена всех сидящих в круге. Игру можно усложнить, называя имена с середины, с конца.
БИЛЕТКИ	Играющие образуют два круга. Девушки – внутренний, юноши – внешний, и встают лицом друг к другу, образуя пары. Внутренний круг – это билетики, внешний – пассажиры. В центре стоит безбилетник – «заяц». По команде ведущего: «Поехали!» круги начинают вращаться в разные стороны. Ведущий кричит: «Контролер!» Билетики остаются на местах, а пассажиры должны найти свою пару. «Заяц» хватается тот билетик, который ему понравился. Пассажир, оставшийся без билета, становится водящим – «зайцем. При встрече «билетик» и пассажир» знакомятся. Через некоторое время пассажир может ловить не только свой, но и любой понравившийся ему билетик. Игру можно сопровождать музыкой.
ФИГУРЫ	Играющие становятся в круг. Внутри круга натягивается веревка, за которую все держатся двумя руками. Ведущий объясняет, что необходимо, закрыв глаза, не размыкать, построить квадрат (равносторонний треугольник), используя только устные переговоры. Сообщается также, что игра – на пространственное воображение и внимательность. Во время игры, когда идет перестроение, ведущий наблюдает, кто из

	ребят выступает в роли организатора перемещений. Из наблюдений можно сделать вывод о сплоченности группы, ее организованности, выявить организаторов.
ПАЛЬЧИКИ	Играющие сидят на стульях. Ведущий показывает несколько пальцев на руки, и ровно столько человек должны подняться. Ведущий проигрывает несколько комбинаций (2, 6, 1, 5...), наблюдая при этом, кто чаще всех встает. Эти люди (их обычно по 3-4), так называемая «совесть» этой группы, т.е. которым в оргпериод можно что-нибудь поручить, найти у них поддержку.
ДЕЛАЙ РАЗ, ДЕЛАЙ ДВА	Играющие стоят за стульями. По команде ведущего «Делай раз!» они должны поднять стулья и опустить их, но одновременно (без дополнительной команды ведущего). Важно заметить того человека, который самый первый скомандует «3-4» или «опустили». Это – лидер-организатор.
ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ	
ЗМЕЙКА	Дети выстраиваются в колонну, каждый держит за пояс впереди стоящего. Последний человек в колонне — это хвост, а первый — голова. Задача головы — поймать хвост. При этом тело змеи не должно распадаться, то есть, руки нельзя расцеплять. Когда голова поймает хвост, можно выбрать новый хвост и новую голову.
МОЛЕКУЛА	Определяется площадка без опасных препятствий. Выбирается водящий - "молекула". Все играющие - "атомы". Они рассеиваются по площадке в произвольном порядке, и водящий начинает догонять игроков. Тот, кого осалили, берет за руку водящего, и они вдвоем догоняют остальных. Игра заканчивается тогда, когда все играющие и водящий держатся за руки, то есть, все пойманы.
ЭСТАФЕТА-ПАРОВОЗИК	Несколько команд из 4 человек. Минимум 2 черты (старт и финиш), расположенные в 10 метрах на свободной площадке. Цель: сформировать первый поезд, прибывающий на вокзал. Правила: Игроки размещены на линии отправления. Первый игрок каждой команды - "локомотив", его партнеры - "вагончики". По сигналу "локомотив" бежит до вокзала (линия финиша прибытия), потом возвращается, пятясь задом к линии старта, где к нему цепляется первый "вагончик". Затем двое игроков направляются к вокзалу бегом или шагом, потом, пятясь, возвращаются, цепляют второй "вагон" и так далее. Выигрывает команда, первой сформировавшая весь состав и прибывшая затем на вокзал.
СМЕНА ЗОНЫ	Площадка, разделенная на три зоны. По две пары защитников, нападающие в каждой зоне (или 2 команды по 6 игроков), 4 или 5 мячей. Цель: набрать максимальное количество очков за определенное время (1-3 минуты), делая передачи. Правила: Обмен сделан в той же зоне - 1 очко; обмен сделан между соседними зонами - 2 очка; обмен сделан между 1 и 3 зонами - 3 очка. Если игрок вывел из своей зоны или за пределы площадки, мяч передается сопернику. Когда мяч выходит за пределы площадки, вбрасывается новый мяч,

	чтобы избежать потери времени. По истечении назначенного времени считают очки, и команды меняются ролями.
РАЗРУШЕННЫЙ ЛАГЕРЬ	2 команды, размещенные по одну и по другую сторону нейтральной зоны. 1 мяч. Цель: поменять лагерь. Правила: игрок, выделенный каждой командой, занимает место в лагере противника, откуда он старается послать мяч игрокам своей команды. Если игрок поймал мяч, он присоединяется к своему посланцу в чужом лагере с мячом. Команда, первая поменявшая лагерь, выигрывает.
ТРИ ПОДСКОКА	2 команды. Площадка, разделенная на 2 части и перегороженная нейтральной зоной. 1 мяч. Цель: заставить подскокнуть не менее 3 раз мяч в лагере противника. Правила: Игроки должны бросать мяч только из своего лагеря, не заходя в нейтральную зону, команда противника должна стараться перехватить мяч прежде, чем он сделает 3 подскока. Если мячу это удалось, команда получает очко. Мяч бросается в другой лагерь с того места, где он был пойман или сделал третий подскок.
ИГРЫ ДЛЯ ПОДНЯТИЯ НАСТРОЕНИЯ, СНЯТИЯ ПСИХОЛОГИЧЕСКОГО БАРЬЕРА, ЗНАКОМСТВА	
ГУСЕНИЦА	Группа становится в линию. Каждый из группы подает свою руку заднему. Для этого играющие расставляют ноги на ширину плеч и подают руку назад между своих ног. При этом каждый также берет руку стоящего впереди. Группа начинает двигаться назад. При этом задний начинает ложиться на пол. Группа двигается назад до тех пор, пока все не лягут на пол. Затем группе предлагается вернуться в исходное положение в обратном порядке.
ОБУВНАЯ ФАБРИКА	Все снимают обувь и кладут ее в центр круга, каждый участник надевает два разных ботинка и пытается поставить ногу рядом с ногой обутую в парную обувь.
ЭТО МОЙ НОС	Что вы ответите человеку, который указывает на свой локоть и говорит: «Это мой нос?» Ну, вы можете показать на свою голову и сказать «Это мой локоть?» тогда он, возможно, покажет мне свою ступню и скажет «Это моя голова!» Это новая игра и тест на координацию рук и глаз, который показывает, насколько долго вы можете продержаться, называя части тела, которые только что показал ваш партнер, и в то же время, указывает на другую часть своего тела.
ТЕНЕВОЙ ВОЖДЬ	Один из играющих выходит из комнаты. Остальные члены команды выбирают «вождя», который задает группе любые движения и меняет их через некоторое время. Задача вошедшего определить «вождя». В случае удачи «вождь» сам выходит за дверь и игра повторяется с новым «вождем».
НИКОГДА	Члены группы открывают ладони и по очереди говорят: «Я никогда не...(делал чего-либо)». Тот, кто делал предложенное действие – загибает палец. Игра хорошо помогает при знакомстве.
ЗООПАРК	Члены группы встают в круг и держат друг друга под руки. Ведущий каждому говорит название животного. После этого

	ведущий громко называет одно из имен. Ребята с эти именем должны поджать ноги. Остальные должны удерживать их. Лучший эффект достигается при большом количестве одного из них.
УЗЕЛКИ	Группа встает в круг и вытягивает руки в центр. После случайного сцепления рук, группе предлагается развернуться в круг так, чтобы рядом стояли люди со сцепленными руками.
ФРУКТЫ	Группа встает в круг. Каждый выбирает себе название фрукта на первую букву своего имени. Предлагается обмен фразами типа «Яблоко любит апельсин». После этого «апельсин» должен назвать новую пару. Если этого не происходит и ведущий успеваает коснуться «апельсина», то они меняются местами.
ТУТТИ-ФРУТТИ	Команда делится на два или более фронтов и выбирает себе имя – фрукт. Один человек стоит в центре и рассказывает какую-либо историю. Как только он использует одно из названий фронтов, члены этого фронта должны поменяться друг с другом. Если произносится «Тутти-фрутти», то все члены всех фронтов должны поменяться местами.
ИГРЫ НА ПОНИМАНИЕ И СПЛОЧЕНИЕ	
ПАРЫ	Каждая пара берет по одному листку бумаги, встает лицом друг к другу и, прижимая лист лбами с двух сторон, руки заводит за спину, в таком положении пары должны произвольно передвигаться по помещению (можно под музыку). Разговаривать нельзя. Главная задача участников – найти каналы интуитивного понимания партнера, которое всем нам необходимо в жизни среди людей.
МУХА	Все участники воображают перед собой квадрат, разделенный на 9 клеток. В центре находится муха, движением которой мы будем по очереди управлять. Своим приказом ее можно перемещать либо по оси «вверх-вниз», либо по оси «вправо-влево» на одну клетку. Ходы делаем по очереди, и проигрывает тот, после чьего хода муха окажется выведенной за пределы игрового поля. Нельзя делать «обратные ходы».
ОСТРОВА	У каждого есть свой «остров» – газета. Периодически наступает «выходной», и все гуляют по своей территории. Ведущий «отбирает» по несколько островов, жители должны искать себе другой остров. В заключение идет обсуждение: как вас приняли на другом острове, не оттолкнули ли, пригласили ли сами и т.п. Обязательно стоит обратить внимание на тех, кому не предлагали присоединиться на другом острове. Сумейте корректно перейти к подобным ситуациям в жизни: не чаще ли мы готовы оказывать помощь, поддержку тем, кто нам нравится, кто нам симпатичен, и не способны ли мы «не замечать» проблем тех, кого относится к «гадким утятам» и т.п.
ПРИСОЕДИНИСЬ К ДРУГОМУ	Работа в паре. У одного – установка «присоединиться», у другого – «не принять». «Присоединяющийся» через улыбку,

	<p>прикосновение, взгляд и т.п. Все как в жизни, это понимает каждый участник, и логичным будет перейти после упражнения к разговору о том, что именно дает нам возможность найти путь к «сердцу», «душе» другого, порой совсем чужого, человека: умение улыбаться? А может, умение понять состояние, внутреннее настроение этого «другого»?</p>
<p>РУКОПОЖАТИЕ</p>	<p>Выбирается водящий, который выходит за дверь. В это время каждому дается задание приготовиться через рукопожатие передать какое-либо чувство к водящему (любовь, злость, ненависть, боязнь и т.п.) По пожатию руки водящий должен догадаться о чувствах к нему. Данное упражнение вызывает интерес ребят к различным формам выражения чувств, в том числе через рукопожатие.</p>

**Инновационные методы и технологии, применяемые при проведении
тренингов обучающего курса
«Школа подготовки дворовых волонтеров»**

1. В процессе проведения тренингов обучающего курса для подростков в Школе подготовки дворовых волонтеров впервые применена инновационная технология развития у подростков группы **универсальных умений гибких навыков SOFTSKILLS.**

Гибкие навыки (англ. Softskills) – комплекс неспециализированных, важных навыков, которые отвечают за успешное участие в учебном, творческом процессе, высокую производительность и являются сквозными, не связанными с конкретной предметной областью.

К softskills относят следующие 4 группы универсальных умений: социальные, интеллектуальные, волевые и лидерские компетенции. В процессе проведения обучающего курса для подростков в Школе подготовки дворовых волонтеров будет сделан особый акцент на формирование одного из видов универсальных умений softskills – социальных компетенций.

К основным социальным компетенциям относятся:

- Коммуникабельность - способность к общению, к установке связей, контактов, общительность; совместимость (способность к совместной работе) разнотипных систем передачи информации.
- Умение выступать на публике – это возможность правильно подать себя. Умение выступать публично, умение привлечь к себе и своему выступлению внимание аудитории – это великое искусство.

О необходимости развивать «личностные» навыки призывал даже президент РФ Путин В.В. на Всемирном фестивале молодежи и студентов в Сочи.

2. Интеллектуальные игры - коллективное выполнение заданий, требующих применения продуктивного мышления в условиях ограниченного

времени и соревнования. В настоящее время особо популярны **интерактивно – интеллектуальные игры** из серии «Мозгобойня», «Битва умов», «Прокачай извилины» и т.п. Интеллектуальные игры являются серьезным инструментом воспитания личности подростков и умения сотрудничать.

3. Квест (от англ. quest – поиск) - командная игра, в которой задействованы не только выносливость и эрудиция, но и сообразительность, креативность и нестандартное мышление. Идея игры проста – команды, перемещаясь по точкам, выполняют различные задания. Но изюминка в заданиях! Они подбираются таким образом, что бы быть максимально оригинальными, интересными, подходящими под ситуацию и не требующие специальных знаний или умений от игроков.

Одной из наиболее эффективных инновационных методик являются **Веб-квесты**. Это сочетание задания, содержащего проблему, и своеобразной игры. Для решения этой задачи участникам необходимо самостоятельно искать нужную информацию во всемирной паутине.

• **Челлендж** - инновационное направление деятельности в популярных социальных сетях и хостингах привлекает все большее количество людей. Совсем недавно слово «челлендж» было незнакомо для большинства людей, но все хорошее быстро распространяется по всему миру. Что значит челлендж? В переводе с английского challenge – это вызов или сложная задача. В разговорном варианте это может звучать как: «А тебе, слабо?».

Челлендж – это призыв к действиям и выполнение этих действий. Люди, прошедшие разные челленджи, отмечают, что стали более уверенными в себе, другие начали писать, рисовать, фотографировать. В этом есть огромная польза.

Технология критического мышления «РЕСНА-КУСНА»/ «Печа-куча» (в переводе с японского «болтовня» или «звуки беседы») – это способ представления кратких докладов, специально ограниченных по форме и продолжительности. «Печа-куча» помогает научиться делать выступления краткими и динамичными – презентация из 20 слайдов, на каждый из которых

отводится 20 секунд. На всё выступление уходит 6 минут 40 секунд. Придуманый живущими в Токио австрийцами Марком Дитхамом и Астрид Кляйн в 2003 году, формат разлетелся по всему миру. Данная технология используется для коммуникативных тренингов.

**Игротренинг для несовершеннолетних с использованием
инновационного игрового пособия «Волшебный парашют»**

«Чудо – парашют» (еще его называют волшебный парашют, игровой парашют или парашют здоровья, привлекает детей (да и взрослых тоже) своей яркостью и новизной. Игры с ним вызывают у участников бурю положительных эмоций, вносят радость, оживление, способствуют развитию творчества и фантазии.



Игры с «Парашютом» способствуют:

- развитию внимания, мышления и памяти;
- развитию творческих способностей и вызов положительных эмоций.

Игры с парашютом – это веселые командные игры. Игры могут быть очень активными, подвижными, а могут быть тихими и спокойными.

Во время участия детей в коллективных играх и игровых упражнениях с использованием парашюта, создается особая обстановка, требующая от детей умения согласованно решать задачи двигательного характера, подчиняться определенным правилам, использовать хорошо знакомые движения в соответствии с игровыми ситуациями, а также самостоятельно находить разные способы выполнения задания, придумывать новые игры, варианты игр и правила к ним.

Почему же с парашютом так здорово играть? Потому что в игре с ним отсутствует соперничество, она воспитывает дух сотрудничества, учит последовательным действиям и распределению усилий.

Одна из самых важных особенностей игр с парашютом состоит в том, что для участия в них не требуется каких-то особых навыков и координации движений.

Методика проведения игротренинга с использованием игрового пособия «Волшебный парашют»

Ведущий: В каждом из нас живет внутренний ребенок и соединиться с ним можно через игру. Сейчас я хочу предложить вам поиграть с чудо-парашютом так, как с ним играют дети, предлагаю вам обратиться к своему внутреннему ребенку, разбудить его, расслабиться и повеселиться.

Игра "Карусель".

Расстелить парашют на полу, растянуть по всей окружности. Взяться одной рукой (сначала левой, потом правой) за край парашюта и вместе двигаться по кругу произнося слова:

Еле-еле, еле-еле

Завертелись карусели. - дети идут на носочках медленно.

А потом, потом, потом

Все бегом, бегом, бегом. - затем темп нарастает и переходит в бег.

Тише, тише, не спешите

Карусель остановите. - дети постепенно останавливаются.

Раз, два, раз, два -

Повернулась детвора.

Делают поворот и берутся другой рукой за парашют; направление движения меняется.

Раз, два, раз, два -

Вот и кончилась игра.

Повтор 2-4 раза и игра заканчивается.

Ведущий: Вот мы и добрались до страны детства. Здесь нет места унынию и скуке. И даже дождик здесь теплый, ласковый и такой озорной.

Помните? А если не помните, то сейчас обязательно вспомните, ведь наша следующая игра – «Озорной дождик».

Игра «Озорной дождик»

В центр парашюта я помещаю большой разноцветный мяч. Ваша задача согласованными, плавными, но уверенными рывками раскачивать парашют и набивать мяч как можно больше раз, следя за тем, чтобы он не свалился с парашюта. А заодно мы все хором и посчитаем – сколько раз вам удастся набить мяч. Готовы? Тогда на счет раз-два-три... Поехали!

Ведущий: Молодцы! Конечно же, наш дождик был не простой, а грибной! И после него выросло много много грибов. Смотрите, а наш парашют тоже превратился в грибок! Поиграем?

Игра «Грибочек»

Нам нужно с вами запомнить волшебные слова -

Скок - скок - скок,

Спрячемся все под грибок!

Все держатся за ручки парашюта, и плавно поднимают его три раза, и на третий раз все, не отпуская ручки, заходят внутрь парашюта, и он плавно опускается сверху на всех.

Скок - скок - скок,

Спрячемся все под грибок!

Ведущий: Смотрите, после дождика над нашей страной детства возшла радуга. Радуга здесь необыкновенная, сияющая и заводная! Смотрите, наш парашют тоже переливается всеми цветами радуги. И каждому из вас принадлежит частичка этого цвета.

Игра «Радуга»

Все стоят по кругу, лицом к парашюту, руки хватом за цветовой край. Произносят слова:

Скучно, скучно, нам стоять,

Не пора ли пробежаться,

Нам местами поменяться.

Раз, два, три.

КРАСНЫЕ БЕГИ!

Участники, стоящие под этим цветом пробегают под парашютом и меняются местами с другими участниками.

Ведущий: Какая же ярмарка без ароматного, тёплого, душистого, карамельного попкорна!!! Сейчас мы с вами попробуем приготовить настоящий попкорн!

Игра «Попкорн» (с 4 мягкими мячами)

Разложив парашют на земле, положите на него 4 маленьких мяча. Затем по сигналу ведущего все участники должны встать у парашюта, поднять его и «хлопнуть» парашютом (сделать быстрое движение вверх и вниз), так чтобы мячики поднялись в воздух. С помощью парашюта взлетевшие в воздух мячики нужно поймать.

Продолжайте «готовить попкорн» до тех пор, пока не вылетят все шарики.

Ведущий: В детстве мы ничего не боимся! Нет, ну, конечно, чудища под кроватью не считаются! Беззаботные, сорвиголова, я предлагаю вам прокатиться на американских горках на нашей необыкновенной ярмарке и вновь ощутить необыкновенное чувство полета, погрузившись в головокружительный вихрь эмоций!

Игра «Американские горки»

Держа правой рукой парашют, начинаем движение по кругу в правую сторону. Делаем взмах парашютов вверх набираем купол воздуха и пока купол не успел опуститься - выполняем разворот на 360 градусов вокруг себя.

Повторяем в противоположную сторону.

Ведущий: А сейчас мы с вами будем запускать воздушного змея! Ведь воздушный змей несет в себе определенную символику и доброе пожелание. Так, например, воздушные змеи в виде дракона, феникса, мифологической птицы шоудай символизируют счастье; в виде пары голубей и золотой лягушки - любовь; в виде мальчика верхом на драконе и журавля - долголетие. Я хочу, чтобы вы сегодня почувствовали себя по-детски счастливыми,

поэтому наш воздушный змей сегодня будет символизировать дракона.

Приглашаю вас присоединиться к игре

Игра «Дракон кусает свой хвост»

Паращют сворачивают в жгут. Все встают друг за другом.

Первый участник – «голова», последний – «хвост». Все держатся за парашют-жгут правой рукой, первый участник пытается дотронуться до последнего, а последний старается увернуться.

Ведущий: Кто же из нас в детстве не играл в разведчиков?! Сейчас каждый из вас вспомнит себя в этой роли!

Игра «Разведчики»

Под парашют прячется предмет. Выбирается 1 разведчик. Он ползает сверху на парашюте пока остальные держась за край парашюта создают волны и мешают разведчику выполнить задание.

Ведущий: И, конечно же, в конце нашей необыкновенной ярмарки нас ожидает прекрасный красочный салют, который я предлагаю нам запустить всем вместе.

Игра «САЛЮТ»

Дети набирают как можно больше шариков из бассейна и кладут их на парашют. Затем берут парашют за края и медленно поднимают и опускают на счет «раз, два, три». После слова «три» бросают шарики вверх и разбегаются. Затем собирают шарики, снова кладут их на парашют, и игра повторяется.

Ведущий: в завершении нашего чудесного путешествия я предлагаю вам рефлексию в форме **игры «Яблочко по блюдечку»**.

Для этой игры нужен еще и большой лёгкий мяч.

Ты катись, веселый мячик,

Паращют не даст упасть.

У кого веселый мячик –

Постарайся передать!

Участники натягивают парашют, потом начинают плавно покачивать парашют, стараясь с одной стороны помочь мячику катиться по парашюту

вдоль края, с другой стороны – следя за тем, чтобы мяч не упал с парашюта.

Пока звучит музыка участники прокатывают мяч по краю парашюта, как только музыка останавливается, мяч закатывается в определённый сектор парашюта. Участники из данного сектора отвечают на любой из предложенных вопросов, заканчивая предложение:

- Я научился(лась)...
- Я узнал(а), что...
- Я нашел(ла) подтверждение тому, что...
- Я обнаружил(а), что...
- Я был(а) удивлен(а) тем, что...
- Мне нравится, что...
- Я был(а) разочарована тем, что...
- Самым важным для меня было...
- Мне сегодня...



Ведущий: Спасибо вам большое за прекрасные слова! Я уверена, что вы сегодня получили богатый спектр новых ощущений. Уверена, что мы с вами встретимся еще ни один раз! Всего вам доброго, до новых встреч!