**МБОУ ДОД «Устьянский детско-юношеский Центр»**

Утверждено:

Директор МБОУ ДОД УДЮЦ

«\_\_\_\_»\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_2013г.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

/Заостровцева О.Г./

Программа дополнительного образования

«Каникулы на отлично!»

(социально-педагогической направленности)

Возраст 7 – 17 лет

Срок реализации программы 1 год

Горобий Галины Викторовны,

педагога – организатора

МБОУ ДОД «Устьянского детско-юношеского Центра»

с. Шангалы

2013г.

**Пояснительная записка**

Каникулы – самая яркая по эмоциональной насыщенности пора у школьников.

Понятие «Каникулы» произошло от названия одной из звезд созвездия Большого Пса. В конце XIX века оно было связано с жарким летним временем и означало праздную пору в учебных заведениях. Следуя определению В.И.Даля, каникулами надо было называть время, «когда нет дела, когда нечего работать». В XX столетии слово «каникулы» стало употребляться в ином смысле, сохранив основную характеристику: это время, когда дети не занимаются в учебных заведениях общего среднего или профессионального образования.

Каникулы – это мечта каждого школьника! Мечта о любимых занятиях, приключениях, открытиях, об удовлетворении различных интересов (эстетических, творческих, познавательных, спортивных…), о поиске «нового себя».

Каникулы – время действий, проверки своих сил, время освоения и осмысления окружающего мира ребёнком, это возможность для разрядки от накопившейся в процессе учебной деятельности напряженности, пополнения утраченных сил, развития творческого потенциала, совершенствования личностных возможностей, приобщения к культурным и образовательным ценностям и вхождения в систему новых социальных связей.

Каждый день, каждый час каникул удивителен и неповторим.

Весь вопрос заключается в том, чтобы интересно, занимательно, с выдумкой организовать досуг детей.

Современный школьник находится в условиях максимально - учебной загруженности. В связи с этим ребенок постоянно находится в состоянии своего рода психологического стресса и невозможности, из-за отсутствия времени, реализовать свои собственные потребности и интересы. Именно поэтому каникулы так необходимы развивающемуся поколению.

Период каникул даёт возможность педагогам создать необходимые условия и благоприятный психологический климат для удовлетворения потребностей детей и подростков в свободном общении со сверстниками, самовыражения и самореализации личности ребенка в процессе взаимодействия и сотрудничества.

Каникулы позволяют педагогам войти в самый непосредственный контакт с миром ребенка. И если не сформировать, то заложить в нем основы здоровой нравственности. Умелое сочетание педагогического руководства и детской инициативы позволяет строить деятельность в период каникул на творческой основе, использовать новые формы работы с детьми.

Данная программа позволяет развить индивидуальные творческие способности школьников, исполнительность, артистизм, она позволяет детям получить дополнительную информацию по изучаемым в школе предметам (литературе, истории, музыке, рисованию) путём игровой деятельности.

Игровая деятельность – одна из наиболее эффективных форм развития творческих способностей, способствует повышению качества воспитательно-образовательного процесса, создает комфортные условия для формирования личности каждого ребенка.

Отличительными особенностями данной программы являются включение разнообразных игр и игровых ситуаций для развития творческих способностей и обеспечения учащихся материалом для преодоления стереотипов и шаблонов мышления.

*Актуальность* программы заключается в том, что одной из проблем современной жизни является занятость детей в каникулярное время. Организация досуга — традиционное направление деятельности учреждений дополнительного образования. Пристальное внимание к сфере досуга обусловлено стремлением наполнить свободное время ребенка видами и формами занятий, которые оказывали бы позитивное влияние на его индивидуальность, снижали вероятность вовлечения в асоциальные группировки, препятствовали развитию вредных и опасных привычек и наклонностей.

Существуют проблемы побуждающие искать новые подходы к организации свободного времени детей:

1. Детская безнадзорность в каникулярное время оборачивается многочисленными проблемами: это травматизм на дорогах и улицах, пожары в результате детской шалости, всплеск правонарушений.

2. Духовный дефицит, разрушение идеалов и ценностей, пессимизм, нарастающие в молодежной среде, агрессия рекламной антикультуры, рост детской преступности, наркомании, алкоголизма и других проявлений свободного образа жизни.

3. Основное занятие детей во время каникул – компьютерные игры, часто носящие агрессивный характер, что не лучшим образом сказывается на формировании личности. Также не будем забывать о том, что длительное пребывание за компьютером угрожает здоровью детей.

**Целью**  программы является создание условий для развития познавательного интереса детей путём игровой деятельности в каникулярное время.

**Задачи:**

1. *Обучающие:*

- формировать познавательный интерес детей, посредством игровой деятельности;

- формировать определенные умения и навыки игровой деятельности;

- научить детей самостоятельно организовывать и проводить игры и игровые программы;

- формировать у школьников коммуникативные навыки и адекватную самооценку

1. *Развивающие:*

- развивать внимание, память, мышление, речь;

- развивать воображение и творческие способности;

- расширять кругозор детей, способствовать их познавательной активности;

- развивать мотивацию учебной деятельности.

1. *Воспитательные:*

- воспитание самостоятельности, воли, нравственных, эстетических позиций, - воспитание сотрудничества, коллективизма.

- воспитание чувства любви к Родине, культуре народа, его традициям.

В основе программы заложены различные **организационные *принципы* деятельности:**

* *принцип добровольности* присутствия ребёнка;
* *принцип безопасности* жизни, здоровья, психического состояния детей, защиты их прав и личного достоинства;
* *принцип приоритета личных интересов* и удовлетворения этих интересов, равно как и устремлений, желаний, притязаний в сочетании с соблюдением социальных, правовых, этических норм и правил детского учреждения;
* *принцип нормативности* безусловных экологических, материально-технических, социально-бытовых, санитарно- гигиенических, кадровых и иных важных условий, обеспечивающих здоровье и развивающий отдых детей;
* *принцип единоначалия* в сочетании с педагогическим и детским самоуправлением.

***Принципы воспитательной работы*:**

* принцип выбора содержания и форм деятельности, разностороннего и разнообразного характера этой деятельности, доступности участия в ней всем и каждому;
* принцип событийности программных дел и мероприятий, то есть значительности и необычности каждого события как факта общественной и личной жизни ребёнка;
* принцип демократического стиля и характера взаимоотношений, равноправия, взаимодействия, партнёрства детей, детей и взрослых с комфортной субординацией управления и самоуправления, с широким полем прав и обязанностей;
* принцип гуманного характера отношений к детям, опоры на положительное в них;
* принцип чувственного (эмоционального) смысла организации каникулярных дел и деятельности, составляющих организованный и стихийный досуг ребёнка, который способен доставить радость и удовольствие;
* принцип позитивного самопознания через организацию успеха, удачи, в организованной деятельности;
* принцип конфиденциальности в разрешении личных проблем и конфликтов детей.

**Направленность программы** – социально-педагогическая.

Программа создана как для воспитанников, обучающихся в «Устьянском детско-Юношеском Центре» на постоянной основе, так и для детей, посещающих учреждение эпизодически или посетивших его только однажды.

**Возраст детей*,*** на которых рассчитана программа 7 – 17 лет.

**По времени реализации** программа *краткосрочная*, рассчитанная на период осенних, зимних и весенних каникул.

**Ведущим видом деятельности программы** является игровая деятельность.

Программа рассчитана на коллективный вид деятельности детей.

**Основные формы работы:**

•Конкурсы (интеллектуальные, спортивные, музыкальные, декоративно – прикладного творчества и развлекательные)

•Викторины

•Игры – путешествия

•Подвижные игры

•Сюжетно – ролевые игры

•Интеллектуальные игры

•Игровые посиделки

**Учебно-тематический план**

**Мероприятия по реализации программы «Каникулы на отлично!»**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Дата** | **Мероприятие** | **Форма проведения** |
| ***Осенние каникулы (4-10 ноября)*** | | |
| 6 ноября | Спортивно – игровая программа «Эй, ухнем! | Подвижные игры |
| ***Зимние каникулы (25 декабря-10 января)*** | | |
| 25 декабря | «Мороз веселью не помеха» | Развлекательная программа (конкурсы, подвижные игры, викторина) |
| ***Весенние каникулы (24-30 марта)*** | | |
| 26 марта | «Интеллектуальная юморина» | Интеллектуальная игра |

**Ожидаемые результаты работы по программе**

1. реализация и развитие разносторонних интересов и увлечений детей в каникулярный период, развитие творческих способностей детей, а именно:

- способность быстро и оригинально решать задачи из разных областей;

- новое восприятие привычных вещей и событий;

- гибкость мышления (способность предлагать разные виды, типы, категории идей);

- умение использовать собственную находчивость и изобретательность;

- способность чаще использовать воображение, чувство юмора;

- способность к неожиданному поведению, оригинальности;

- развитие уверенного стиля поведения, самодостаточности.

2. привитие навыков здорового и безопасного образа жизни.

**Способы оценки реализации программы:**

- викторины;

- анкеты;

- участие в конкурсных и игровых программах;

- участие в театрализованном представлении.

**Список литературы**

1. Кузнецова Э.Г. Игры, викторины, праздники в школе и дома занимательные сценарии. - М.: Аквариум, К.:ГИППВ, 2000, 240 с.
2. Леонтьева В.Б., Фалей Н.В. Праздники для детей младшего школьного возраста. Минск.: ООО «Юнипресс», 2002, 144 с.
3. Линго Т.И. Игры, ребусы, загадки для младших школьников.- Ярославль: Академия развития: Академия Холдинг, 2002, 192 с.
4. Степанова О.А., Вайнер М.Э., Чутко Н.Я. Методика игры с коррекционно – развивающими технологиями.- М.: «Академия», 2003.-272 с.
5. Шешко Н.Б. Сценарии праздников в начальной и средней школе.- Минск: «Современная школа», 2006, 288 с.
6. Шмаков С.А. Игры учащихся – феномен культуры – М.: Новая школа, 1994. 240 с.
7. www.brodschool.narod.ru/\_doc/intellekt.doc‎

Приложение 1

**Командные конкурсы:**

1. **Шар и веер**. Каждой команде даётся по одному шарику и вееру. Их задача при помощи веера пригнать шар к финишу за счёт струи воздуха. Дотрагиваться до шарика нельзя.
2. **Копейка рубль бережет**

Для игры понадобятся мелкие монеты и несколько небольших по размеру чашек.

Участники делятся на команды с одинаковым количеством игроков. По числу команд на линии финиша ставятся чашки-копилки. Каждая команда выстраивается друг за другом. На носок ноги первого из участников команды кладется монетка. Игрок старается, не уронив, пронести ее от линии старта до финиша (три - четыре метра) и сбросить в «копилку». Уронивший монету участник выбывает из игры. За каждую монетку, попавшую в чашку, команде начисляется одно очко. Выигрывает команда, набравшая наибольшее количество очков.

1. **Нарисуй на весу!**

Листок бумаги подвешен на веревку при помощи скрепки. Задача нарисовать на нем слона.

1. **Большие шляпы**. Командам выдаётся по одной высокой шляпе и клубку ниток. Их задача пронести клубок на шляпе, не уронив его.
2. **Градусник.** Задача детей передать градусники как можно быстрее, держа их под рукой. Вместо градусников - линейки.
3. **Три ноги**

В каждом забеге эстафеты участвует не один игрок, а пары.

Каждой паре в каждой команде широким бинтом связывают чуть выше колен рядом стоящие ноги (естественно, разноименные). Партнеры держат друг друга за талию одной рукой. По сигналу водящего участники устремляются вперед, проходят всю дистанцию и передают эстафету следующей паре своей команды.

Победителем в этой эстафете становится та команда, чьи пары быстрее пробежали эстафету.

7. **«Путаница»**

Веселый объединяющий людей конкурс, как и все, в которых нужно браться за руки. Его можно проводить в помещении, но для пляжа и лужайки он подходит не меньше. Участники разбиваются на две или несколько больших команд. Из каждой команды выходят два человека, отворачиваются, чтобы не видеть происходящего. Можно завязать им глаза.

Каждая команда образует большой хоровод, и , не разжимая рук, только перешагивая через сомкнутые руки друзей или проходя под ними образует «запутанный клубок», настолько, насколько это возможно. Когда обе команды готовы, то возвращаются участники- отгадывающие. Теперь они на скорость должны «распутать» своих друзей. Кто быстрее, тот и победил.

8. **«По кочкам»**

Этот конкурс – отличное развлечение для малышей на любом празднике. Но если этим займутся взрослые – то смеху будет еще больше, задание не такое просто, как кажется. Итак, все делятся на две или несколько команд, определяется дистанция которую нужно пройти и передать эстафету следующему участнику. Проходить расстояние можно только особым способом: двигаясь по кочкам. Малышам можно кочки нарисовать мелом – неравномерно расположенные пятна. А взрослым вручить в руки по два листа бумаги А4. Перекладывая листы бумаги , и переступая с одного на другой, нужно преодолеть дистанцию. Побеждает тот, у кого лучшая скорость.

1. **Конкурс капитанов.** Нарисовать на воздушных шариках как можно больше цветов, у кого окажется больше, тот и победил.
2. **Навяжи платок другу.** Необходимо надеть косынку на соседа по команде, стоящего впереди. Какая команда выполнит быстрее, та и побеждает в этом конкурсе.
3. **Лист на ладони.** Нужно заготовить 2 листа бумаги (можно из тетради) Игроки делятся на две команды, которые строятся параллельно одна к другой. Первому игроку каждой команды кладут на ладонь по листку. Во время игры лист должен лежать на ладони сам по себе - его ни как нельзя придерживать. Первые игроки с каждой команды бегут к флажку. Если листик вдруг упадет на землю, его нужно поднять, положить на ладонь и продолжить свой путь. Добежав до своей команды, игрок должен быстро переложить листик на правую ладонь следующего в очереди товарища, который сразу бежит вперед. Тем временем первый стает в конец ряда. Так продолжается до тех пор, пока очередь не дойдет до первого. Побеждает та команда, которая быстрее справилась из заданием.
4. **«Картошечный футбол».** Для этого конкурса потребуется 2 сырые картошки, нитки, 2 спичечных коробка, мелок

Игра командная, участвует 2 команды с одинаковым количеством игроков.

Картошка обвязывается вокруг талии первого участника каждой команды на плотной нитке до середины голени так, чтобы можно было в полуприсяде толкать впереди лежащий предмет (в частности спичечный коробок). На расстоянии метров 5-6 мелом рисуем круг - это наш финиш, куда надо загнать спичечный коробок. И так...на старт! внимание! марш!

Участник двигает тазом вперед-назад и пытается картошкой подтолкнуть лежащий на полу коробок к финишу. Обратно в том же ритме возвращается к своей команде и передает картошку на веревочке следующему участнику. Игра на скорость. Чья команда первая завершила сей увлекательный тур - та и победительница!

1. **«Халаты и варежки».** Простой и веселый конкурс, который нравится участникам любого возраста. Заранее нужно приготовить несколько халатов или кофт на пуговицах, а также толстых перчаток. Подойдут и рабочие рукавицы. Все участники делятся на две-три команды. Каждая команда получает халат и пару перчаток. По команде ведущего участник надевает халат, другой участник руками в перчатках застегивает на нем пуговицы. Затем халат снимают, передают его дальше, до тех пор пока вся команда не «поносила» его. Побеждает самая быстрая команда.

**Конкурсы самых ловких:**

1. "Опустить яйцо"

Пары встают спиной друг к другу, несколько наклонясь вперед. Между спинами (чуть пониже) зажат мячик. Задача - аккуратно опустить его на пол. При этом конкурс выигрывает та пара, мяч у которой, коснувшись пола, не укатился в сторону.

1. Кто сможет как можно больше донести апельсинов (резиновых мячиков), взяв их без помощи рук (зажать между коленями)
2. Бросание спичек в корзину на расстоянии.

**Конкурсы для всех:**

1. **СЮРПРИЗ**

Гости становятся или садятся в круг. Под музыку они начинают передавать достаточно большую коробку. Как только ведущий останавливает музыку, гость, у которого оказалась коробка, приоткрывает ее и, не глядя, достает первый попавшийся предмет. По условиям игры этот предмет он должен надеть на себя и носить определенное время. Например - полчаса или до окончания праздника. Как только музыка возобновляется, гости начинают передавать коробку по кругу до следующей остановки.

1. **«Свободное место»**

Выбрав ведущего, участники игры становятся по кругу спиной к центру. Ведущий бежит, огибая круг с внешней стороны.

На секунду останавливается перед любым игроком, хлопает в ладоши и бежит в том же направленни. Тот, кого он вызвал, сейчас же бежит, но в обратном направлении.

Цель: занять свободное место.

Оставшийся без места становится ведущим.

1. **Кто я.** Каждому участнику при помощи скотча на лоб крепится бумажка с загаданным персонажем. Суть в том, что все участники игры видят бумажки всех других игроков, кроме своей собственной. Задача - отгадать какой персонаж (личность) прикреплен на твоем лбу. Персонажи могут быть из разных сфер: герои мультфильмов, политики, звёзды эстрады, актёры и т.д.

Процесс разгадывания начинается с задавания наводящих вопросов, например "Я мужчина?", "Я рок-исполнитель?", "Я - снимался в кино?", "Я вымышленный персонаж?" и т.п. Каждый участник задаёт по одному вопросу по кругу. Но сложность в том, что ответ может быть только Да или Нет (никаких подробных ответов и разъяснений!). Выигрывает тот, кто первый догадается о своём персонаже. За неправильную догадку - игрок либо исключается, либо штрафуется (можно придумать смешное наказание).

Примеры загадок: Терминатор, Ксения Собчак, Мойдодыр, Леди Гага, Джек Воробей, Борис Моисеев, Юлия Тимошенко, Иванушка-дурачок, Кот Леопольд, Сталин, Агент 007, Иван Грозный, Тарзан, Гитлер, Маша Распутина и т.д. Постарайтесь выбирать личностей, которых знают все участники.

**Шуточные вопросы с ответами**

Какая река самая страшная? (Река Тигр)

Может ли страус называть себя птицей? ( Нет, т.к. он не умеет говорить)

Что можно приготовить, но нельзя съесть? (Уроки)

Как можно поместить два литра молока в литровую банку? (Надо из молока сварить сгущёнку)

Собака была привязана к десятиметровой верёвке, а прошла триста метров. Как ей это удалось? (Верёвка не была ни к чему привязана)

Что может путешествовать по свету, оставаясь в одном и том же углу? (Почтовая марка)

Как может брошенное яйцо пролететь три метра и не разбиться? (Нужно бросить яйцо на четыре метра, тогда первые три оно пролетит целым)

Мужчина вёл большой грузовик. Огни на машине не были зажжены. Луны тоже не было. Женщина стала переходить дорогу перед машиной. Как удалось водителю разглядеть её? (Был яркий солнечный день)

Два человека играли в шашки. Каждый сыграл по пять партий и выиграл по пять раз. Это возможно? (Оба человека играли с другими людьми)

Что все люди делают одновременно? (Становятся старше)

Что становится больше, если его поставить вверх ногами? (Число 6)

Как спрыгнуть с десятиметровой лестницы и не ушибиться? (Надо прыгать с нижней ступени)

Когда сеть может вытянуть воду? (Когда вода замёрзнет)

Кто под проливным дождем не намочит волос? (Лысый)

Какой болезнью на суше никто никогда не болел? (Морской болезнью)

Когда руки бывают местоимениями? (Когда они вы-мы-ты)

Какая птица состоит из буквы и реки? (И-Волга)

Сколько яиц можно съесть натощак? (Одно: после первого уже не натощак)

Приложение 2

## Игровая программа:

## «Интеллектуальная юморина».

**Цели и задачи:**

1. Организация досуга детей в весенние каникулы
2. Развитие интеллектуального творчества.
3. Создание атмосферы взаимного доверия и поддержки в коллективе.

**Ход игры:**

Ведущий:

Как известно, смех продлевает жизнь человеку.

Сегодня мы определим, какая команда лучше дружит с юмором, является самой предприимчивой и находчивой.

1. ***«Конкурс - разминка».*** *Ведущий* задает вопрос, команды отвечают. Победит команда, набравшая наибольшее количество верных ответов.
2. Самоходка Емели? (Печь)
3. Место с легким паром. (Баня)
4. Сказочный хозяин щуки. (Емеля)
5. Яхта, на которой совершил путешествие капитан Врунгель. («Беда»)
6. Место нахождения детей 1 сентября. (Школа)
7. Птица, попавшая в суп из-за своих дум? (Индюк)
8. Самый короткий месяц в году? (Май- 3 буквы)
9. Героиня русской народной сказки, которая изобрела оригинальный способ ловли рыбы. (Лиса)
10. Инструмент, которому все по зубам. (Бормашина)
11. Пустынное приведение. (Мираж)

**2.«Конкурс скороговорок».** Участвуют по одному человеку от каждой команды. Задание: четко и быстро проговорить скороговорку. «Два корабля лавировали, лавировали, да не вылавировали», «На дворе трава, на траве дрова. Не руби дрова на траве двора». Победит тот, кто скажет скороговорку быстрее и четче.

**3. «Мульти-пульти».** Ведущий читает фразы из известных мультфильмов, а команды угадывают из каких. Выигрывает команда, давшая большее количество верных ответов.

1. Я красивый, умный и в меру упитанный мужчина в полном расцвете сил. («Малыш и Карлсон»)
2. Таити, Таити. Не были мы на твоих Таити. Нас и здесь неплохо кормят. («Возвращение блудного попугая»)
3. Кажется, дождь собирается… («Винни-Пух»)
4. Старший помощник. Какой лес вы использовали для борта? – Самый свежий, капитан. («Приключения капитана Врунгеля»)

5) Выходит, что если вы не знаете, что я за зверь, вы не будете со мной дружить? («Чебурашка»)

1. А я и на машинке шить умею. А еще я вышивать люблю. («Простоквашино»)
2. Расскажи, Снегурочка, где была, расскажи–ка, милая, как дела? («Ну, погоди!»)
3. Гаврюша, ко мне… («Простоквашино»)
4. Ребята, давайте жить дружно. («Приключения кота Леопольда»)

**4. «Телеграмма».** Ведущий диктует 10 различных букв. Эти буквы должны быть использованы в начальных словах телеграммы, причем в том порядке, в котором они даны. Использовать надо все буквы. Пусть, например, были выбраны буквы: М,Д,Р,В,К,Ж,Х,С,Н,Г,У. Вот возможный текст телеграммы: *Моим дорогим родителям в Калининграде. Желаю хорошего счастливого Нового года и удачи.* Итак, задание командам: Д,Р,Ж,В,Х,П,В,К,И,О. Вариант телеграммы: *Дорогие ребята! Желаем вам хорошо провести весенние каникулы и отдохнуть.* Побеждает команда, быстрее справившаяся с заданием.

1. **«Составь пословицу».** Команды получают два комплекта карточек. На одних карточках написаны начала пословиц или поговорок, на других – окончания. Задание: составить из карточек целые фразы. Побеждает тот, кто выполнит задание правильно и быстро.

Варианты пословиц:

1) Кто предупрежден, тот вооружен.

2) Внешность обманчива.

3) Не все то золото, что блестит.

4) Береженого Бог бережет.

5) На воре шапка горит.

6) Назвался груздем, полезай в кузов.

7) Ночью все кошки серы.

8) Синица в руках лучше журавля в небе.

9) Хороша ложка к обеду.

10) Под лежачий камень вода не течет.

11) И волки сыты, и овцы целы.

12) Краткость - сестра таланта.

13) У семи нянек дитя без глаза.

14) Что написано пером, того не вырубишь топором.

15) Друзья познаются в беде.

16) Не зная броду не суйся в воду.

17) Судят не по словам, а по делам.

18) Лучше один раз увидеть, чем сто раз услышать.

19) Не говори гоп, пока не перепрыгнешь.

20) С глаз долой - из сердца вон.

21) Скупой платит дважды.

22) Было бы желание, а пути найдутся.

23) В тихом омуте черти водятся.

24) Где тонко, там и рвется.

25) В любви и на войне все средства хороши.

26) В чужой монастырь со своим уставом не ходят.

1. **Шуточный конкурс «Повтори!»** За этот конкурс баллы неприсуждаются.Ведущий спрашивает у участников: «Сможете ли вы повторить за мной три короткие фразы?» Участники отвечают : «Да!».

Ведущий: «Сегодня идет дождь» (участники повторяют)

Ведущий: «А завтра, думаете, будет хорошая погода?» (повторяют)

Ведущий: «Вот вы и ошиблись».

Участники: «Почему?»

Ведущий: «Вот вы и ошиблись. Это была моя третья фраза».

1. **Конкурс «Поэтический».** Ваши способности в составлении рассказа в прозе мы уже проверили. Теперь посмотрим, а есть ли среди вас поэты? Для участия в этом конкурсе нужны два человека от каждой команды. Командам даются следующие рифмы: двора - гора, коза - гроза, лес – небес, дубы – грибы. Используя эти рифмы, надо сочинить стихотворение.

Например:

А у нашего двора

Есть высокая гора.

Во дворе живет коза,

Над рекой гремит гроза.

За рекой темнеет лес,

Он поднялся до небес.

В нем могучие дубы,

Ягоды, цветы, грибы.

Пока участники конкурса работают, команды выполняют следующее задание.

1. **«Отгадай загадку».** Командам предлагаются загадки. Какая команда отгадает больше загадок, та и выиграет конкурс.
2. Днем окно разбито, за ночь вставлено. (Лед в проруби)
3. Скручена, связана, на кол посажена, а по двору пляшет? (Метла)
4. Все его любят, а поглядят на него, так и морщатся. (Солнце)
5. Стоит лепешка на одной ножке. Кто мимо ни пройдет, всяк ей поклонится. (Гриб)
6. День прибывает, а он убывает. (Отрывной календарь)
7. Чем больше из нее берешь, тем она больше становится. (Яма)
8. Зелена, а не луч, бела, а не снег, кудрява, а без волос. (Береза)
9. Хвост на дворе, нос в конуре. Кто нос повернет, тот и в двери войдет. (Ключ)
10. Рассыпалось к ночи зерно. Глянули утром – нет ничего. (Звезды)
11. Под гору – коняшка, в гору – деревяшка. (Санки)
12. Кругом вода, а с питьем беда. (Море)
13. Живет – лежит, умрет – побежит. (Снег)
14. Сам вода, да по воде и плывет. ( Лед)
15. **«Споемте, друзья».** Команды получают бумажки, на которых написаны слова из песен. Игроки отгадывают названия песен и поют куплет из них. Побеждает команда, которая быстрее отгадает песню и дружнее споет ее.

Задание первой команде: медленно, уплывают, встречи, не жди.

Задание второй команде: на свете, бродить, тревоги, дороги.

1. Ведущий выдаёт детям карточки, на которых написаны части имен сказочных героев и литературных персонажей. Детям нужно найти две части одного имени.

домовенок Кузька

почтальон Печкин

старик Хоттабыч

дядя Федор

братец Кролик

доктор Айболит

синьор Помидор

Карлик Нос

Оле Лукойе

Илья Муромец

Добрыня Никитич

Алеша Попович

Соловей Разбойник

Иван Царевич

Василиса Премудрая

сестрица Аленушка

Конек Горбунок

1. Нужно назвать предметы из сказок, которые помогают сказочным героям.

1. Волшебные предметы, исполняющие желания (волшебная палочка, лепесток, кольцо).

2.Предметы, говорящие правду и рассказывающие, что происходит (зеркало, книга, золотое блюдечко).

3.Предметы, выполняющие работу за героя (скатерть-самобранка, меч-кладенец, дубинки).

4.Предметы, возвращающие здоровье и молодость (молодильные яблоки, живая вода).

5. Предметы, показывающие дорогу (камень, клубочек, перышко, стрела).

6.Предметы, помогающие герою преодолеть трудности, расстояние и время (шапка-невидимка, сапоги-скороходы, ковер-самолет).

Приложение 3

**АНКЕТА**

**«ОЦЕНКА МЕРОПРИЯТИЯ»**

Анкета составлена таким образом, что ее можно проводить после каждого мероприятия. Это - своеобразная рефлексия, помогающая педагогу чуть иначе планировать и проводить следующее мероприятие.

Уважаемые участники анкетирования!

Мы предлагаем вам вопросы по проведённому мероприятию \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_.

Анкета проводится с целью планирования дальнейших мероприятий, учитывая достоинства и недостатки проведённых. Выберите, пожалуйста, понравившийся ответ (их может быть несколько) на каждый вопрос. Результаты анкетирования будут использованы только для планирования дальнейших мероприятий. Время ответа не ограничено, это даст Вам возможность предоставить искренние ответы, что крайне важно для нас. Анкета является анонимной.

Спасибо, за участие!

**Анкета**

1. *С каким настроением вы пришли на мероприятие? (подчеркнуть)*

2. *Ваше общее впечатление?*

а) Мне всё понравилось, было очень весело.

б) Мне понравились только конкурсы.

в) Мне было скучно, и я устал.

*г) …… (*если всё вышеуказанное не подходит, напишите своё мнение)

*3. Что заставило вас принять участие в мероприятии?*

а) Я хотел(а) помочь в проведении мероприятия.

б) Я хотел(а) поучаствовать в мероприятии вместе со всеми.

в) Я хотел(а), чтобы меня похвалили за старание.

г) Я хотел(а) заняться увлекательным делом.

д) Я хотел(а) расслабиться и отдохнуть.

ж) Я не хотел(а) никого обижать и расстраивать. Мне пришлось заставить себя участвовать в этом мероприятии.

4. *Если бы вы были организатором, какие мероприятия провели бы в ДЮЦе?*

|  |
| --- |
|  |
|  |
|  |
|  |

5. Какую оценку по пятибалльной шкале вы поставили бы организаторам данного мероприятия

• 1 • 2 • 3 • 4 • 5 • затрудняюсь ответить

6. *Какое настроение у вас, после проведенного мероприятия? (подчеркнуть)*