

ПОЛОЖЕНИЕ
О ПРОВЕДЕНИИ ВСЕРОССИЙСКОГО КОНКУРСА НА АВТОРСКУЮ РАЗРАБОТКУ
ЛАГЕРНОЙ ИГРЫ
«ДРУГОЕ ДЕЛО, КОГДА ТЫ - ВОЖАТЫЙ!»

1. Общие положения

1.1. Настоящее Положение определяет порядок проведения Всероссийского конкурса вожатых на авторскую разработку лагерной игры (далее – Конкурс).

1.2. Конкурс проводится среди вожатых и помощников вожатых организаций отдыха и оздоровления детей и молодежи, студенческих педагогических отрядов Российской Федерации, принимающих участие в организации и сопровождении развивающего отдыха и оздоровления детей и подростков в соответствии с действующим законодательством Российской Федерации.

1.3. Участники Конкурса – вожатые и помощники вожатых со всей России.

1.4. Даты проведения Конкурса – с 18 апреля по 25 мая 2022 года:

1) с 18 апреля по 18 мая 2022 года – сбор конкурсных работ;

2) с 19 мая по 24 мая 2022 года – рассмотрение конкурсных работ конкурсной комиссией, а также определение победителей;

3) 25 мая 2022 года – объявление результатов Конкурса.

1.5. Официальный сайт Конкурса – www.drugoedelo.ru/ktv (далее – Сайт).

1.6. Официальным языком Конкурса является русский.

1.7. Участником в Конкурсе (далее – Участник) является гражданин Российской Федерации, от 14 лет, заполнивший заявку на участие в Конкурсе. В случае, когда участник Конкурса не является гражданином Российской Федерации, Участник, предоставивший авторскую лагерную игру, не может быть в числе победителей.

2. Предмет Конкурса

2.1. Организатор проводит Конкурс на лучшую авторскую лагерную игру.

2.2. Цель Конкурса: создание авторских лагерных игр, обмен опытом между вожатыми из разных регионов России.

3. Порядок проведения Конкурса и условия участия

3.1. Участник разрабатывает авторскую лагерную игру для Конкурса.

3.2. Участник подписывается на группы проектов «Другое дело» <https://vk.com/drugoedelo> и «Вожатник» <https://vk.com/vojatnik> в социальной сети «ВКонтакте».

3.3. Участник заполняет электронную заявку на участие в Конкурсе (далее – Заявка) в google форме

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSc2aPLChawMxAw01qSFK8Bc_Yt4KA7XIQ_8J9oxN_4C2gvFlw/viewform Приложение 1 дублирует вопросы, указанные в Заявке.

3.4. Авторская лагерная игра предоставляется через Заявку, указанную в настоящем Положении;

3.5. Время и дата начала подачи Заявок: 00:00 по московскому времени 18 апреля 2022 года.

3.6. Время и дата окончания подачи Заявок: 23:59 по московскому времени 18 мая 2022 года.

3.7. Игра должна иметь название; пояснение, на что направлена по целям и задачам; описание и правила игры; возраст Участников на который рассчитана игра (младший, средний или старший); время проведения игры – не более 15 минут;

3.8. Конкурсная комиссия Конкурса обеспечивает рассмотрение поступивших Заявок в соответствии с условиями настоящего Положения.

3.9. Предоставленная авторская игра используется в некоммерческих целях и на основании статьи № 1274 Гражданского кодекса Российской Федерации о Свободном использовании произведения в информационных, научных, учебных или культурных целях, при использовании предоставленной авторской игры, указывается имя автора. Без предоставления имени, автор предоставленной лагерной игры не может являться победителем Конкурса.

4. Критерии отбора Участников Конкурса

4.1. Одним из критериев выбора победителя является наличие профессионального опыта работы в должности водителя или помощника водителя.

4.2. К отбору допускаются Участники, зарегистрированные в приложении «Другого дела», а также подписанные на группы проектов «Другое дело» и «Водитель» в социальной сети «ВКонтакте».

4.3. Участники обязаны указывать достоверную и актуальную информацию в Заявке. Указание недостоверной информации в Заявке является основанием для дисквалификации Участника. Организатор оставляет за собой право потребовать подтверждения указанных данных, связавшись с Участниками, в том числе посредством электронных средств связи.

4.4. Заявки рассматриваются и утверждаются Конкурсной комиссией (приложение 2 к настоящему Положению) в период проведения Конкурса.

4.5. Организатор имеет право отстранить претендентов от участия в Конкурсе в случае нарушения настоящего Положения, уведомив их об этом не позднее 18 мая 2022 года.

4.6. Лагерная игра, не являющаяся авторской, является основанием для дисквалификации Участника. Среди авторских игр допускается адаптация уже имеющихся игр, с полным изменением текста и изменением движений, если они имеются.

4.7. Права на результаты интеллектуальной деятельности Участников, созданные в период проведения Конкурса принадлежат Участникам (авторам). При этом организатор Конкурса вправе в информационных и/или рекламных целях, а также целях проведения мероприятия (и будущих мероприятий) использовать результаты интеллектуальной деятельности Участников. Участники соглашаются на использование, изменение, сокращение, дополнение и снабжение таких результатов интеллектуальной деятельности иллюстрациями, предисловием, послесловием, комментариями или какими бы то ни было пояснениями организатор проекта без выплаты им денежной компенсации (вознаграждения).

5. Требования и условия разработки решения

5.1. Принимая условия настоящего Положения, Участник дополнительно подтверждает и гарантирует, что:

5.1.1. созданное Участником лагерная авторская игра не должна:
содержать элементы и информацию, пропагандирующие насилие и/или возбуждающих социальную, расовую, национальную или религиозную ненависть и вражду или содержащие призывы к свержению конституционного строя и разжиганию национальной розни, а также содержать элементы порнографии или других материалов сексуального характера.

5.1.2. лагерная игра является оригинальной разработкой Участника и не является копией произведений третьих лиц, не нарушает авторские и/или смежные права третьих лиц в отношении интеллектуальной собственности;

5.1.3. решение не нарушает законодательства Российской Федерации, не дискредитирует какое-либо лицо, проект или продукт и иным образом не дает оснований для судебного преследования как наносящий ущерб имени, репутации, чести, достоинства, деятельности проекта или продукции какого-либо лица, не противоречит общественным интересам;

6. Права и обязанности Участника

6.1. Права Участника:

6.1.1 знакомиться с настоящим Положением и Положениями о Конкурсе.

6.1.2 принимать участие в Конкурсе в порядке, определенном настоящим Положением и Положениями о Конкурсе.

6.1.3 Участник имеет право на получение приза в случае объявления его победителем при условии отсутствия нарушений настоящего Положения, Положения о мероприятии со стороны Участника.

6.1.4 знакомиться с информацией об изменениях в настоящем Положении и Положениях о Конкурсе.

6.2. Обязанности Участника:

6.2.1 соблюдать все условия настоящего Положения и Положений о Конкурсе;

6.2.2 в случае объявления победителем или призером для получения приза Участник обязан предоставить необходимую информацию организатору Конкурса.

6.3. Участник должен соблюдать следующие требования к участию:

6.3.1 не использовать данные, материалы и информацию, представленные на Сайте путем копирования, воспроизведения, а также в любых коммерческих целях без предварительного письменного разрешения организатора Конкурса.

6.3.2 не регистрировать аккаунт (учетную запись) от имени лица, которым не является (фальшивый аккаунт), или действовать от имени организации, компании, марки, юридического или физического лица и пр., чьи интересы он не уполномочен представлять, при регистрации использовать только достоверную информацию и данные.

6.3.3 не регистрировать множественные аккаунты (учетные записи) для участия в мероприятии.

6.3.4 в случае нарушения обязательств Участник несет ответственность в соответствии с действующим законодательством Российской Федерации, будет дисквалифицирован, все его результаты – аннулированы.

7. Права и обязанности организатора Конкурса

7.1. Обязанности организатора Конкурса:

7.1.1 провести Конкурс в соответствии с настоящим Положением и Положениями о Конкурсе.

7.1.2 обеспечить передачу призов победителям и призерам в соответствии с настоящим Положением и Положениями о Конкурсе.

7.2. Права организатора Конкурса:

7.2.1 организатор Конкурса пользуется всеми правами, предусмотренными настоящим Положением, Положениями о Конкурсе и действующим законодательством Российской Федерации.

7.2.2 организатор конкурса имеет право отказать в выдаче приза Участнику, который нарушил требования и обязанности, предусмотренные настоящим Положением и Положениями о Конкурсе.

7.2.4 организатор Конкурса имеет право вносить изменения в настоящее Положение. Изменения, внесенные в настоящее Положение, подлежат публикации на Сайте. Продолжая участие в Конкурсе, Участник тем самым выражает согласие с внесенными в Положения изменениями.

7.2.5 организатор проекта вправе разъяснять настоящее Положение и давать ответы по всем вопросам, связанным с Конкурсом, по почте, указанной в настоящем положении.

7.2.6 организатор Конкурса оставляет за собой право размещать дополнительную информацию о Конкурсе на Сайте.

8. Основные положения о конкурсной комиссии

8.1. Конкурсная комиссия является представительным и публичным органом, который обеспечивает общественное доверие, статус и авторитет Конкурса.

8.2. Деятельность члена конкурсного жюри должна основываться на принципах независимости мнения, профессионализма и компетентности оценки, непредвзятости заключений.

8.3. Конкурсная комиссия формируется и утверждается организатором Конкурса из представителей различных организаций, регламентирующих свою деятельность в сфере работы с детьми, организацией детских лагерей, педагогических отрядов, школ вожатых.

8.4. При проведении экспертизы Конкурсная комиссия обязана:

проводить анализ материалов, представленных Участниками, на соответствие критериям отбора;
заполнять оценочную форму и итоговую оценочную форму с указанием голосов от каждого члена Конкурсной комиссии по каждому из критериев;

8.5. Количество членов Конкурсной комиссии - не менее семи человек.

8.7. Итоговая оценочная форма считается действительной и участвует в подсчете голосов, если указаны Ф.И.О. члена жюри, проставлены баллы по всем критериям оценки.

8.8. Подведение итогов мероприятий осуществляется с 19 по 25 мая 2022 года.

8.9 Победитель определяется голосованием среди членов Конкурсной комиссии. Минимальное количество голосов для выбора победителя - 4 голоса.

9. Апелляционная комиссия

9.1. Апелляционная комиссия создается в целях разрешения спорных вопросов после подачи Участником Заявки на участие.

9.2. В состав апелляционной комиссии могут входить представители организатора Конкурса, а также представители партнеров Конкурса.

9.3. Апелляционная комиссия оставляет за собой право устанавливать порядок работы с поступающими апелляциями и способы информирования Участников о результатах рассмотрения апелляций.

9.4. Апелляционная комиссия оставляет за собой право отказывать в рассмотрении апелляций.

10. Заключительные положения

10.1. Организатор Конкурса – Автономная некоммерческая организация «Россия – страна возможностей» (ИНН 9710063040).

10.2 Получить подробную информацию о Конкурсе можно у представителя Организатора по электронной почте: marina.kabysheva@rsv.ru, контактное лицо – Кабышева Марина Вячеславовна.

Заявка на участие в Конкурсе в Google-форме состоит из следующих вопросов:

1.	ФИО автора игры (полностью)	
2.	Дата рождения	
3.	Контактный номер телефона	
4.	Электронная почта	
5.	Ссылка на аккаунт в ВКонтакте	
6.	Проходил ли ты курсы вожатского мастерства (если да, напиши, где и в каком году, если нет, пиши «не проходил»)	
7.	Кол-во отработанных смен в детском лагере	
8.	Название игры	
9.	На что направлена игра	
10.	На какую возрастную категорию	
11.	Длительность игры	
12.	Правила и описание игры	
13.	Заполняя данную Заявку, даю свое согласие на обработку персональных данных, использование интеллектуальной собственности в рамках настоящего Конкурса, также подтверждаю что ознакомился (-ась) с положением о Конкурсе	

**Состав конкурсной комиссии Всероссийского конкурса на авторскую разработку лагерной игры
«Другое дело, когда ты - вожатый!»**

Горбунова Наталья Владимировна	Заместитель начальника отдела реализации проектов и программ в сфере воспитательной работы ФГБУ «Росдетцентр». Победитель Всероссийского конкурса профессионального мастерства «Лига вожатых» в номинации «Старший вожатый» 2019. Призер Всероссийского конкурса «Лучший вожатый» в номинации «Лучший вожатый детского лагеря» 2019.
Ким Илья Викторович	Заместитель начальника дружины ВДЦ «Океан». Амбассадор «Лиги Вожатых». Победитель из числа топ-25 вожатых России конкурса «Лига вожатых». Победитель конкурса профессионального мастерства «Лучший вожатый-студент лета» ВДЦ «Океан». Единственный обладатель нагрудного знака высшей степени «Вожатый-методист» ВДЦ «Океан». Эксперт в различных всероссийских конкурсах. Победитель гранатового конкурса «Молодежь Приморья» с проектом «Вожатская Мастерская».
Лойко Наталья Александровна	Руководитель управления образования ФГБОУ «ВДЦ «Смена». Лауреат премии губернатора Амурской области за вклад в реализацию государственной молодежной политики. Победитель в номинации «Призвание – воспитание» Профессионального конкурса педагогического мастерства «Воспитать человека». Эксперт конкурсов и проектов Российского движения школьников.
Мягкая Юлия Константиновна	Командир Ростовского областного педагогического отряда «Юга». Начальник педагогического состава СОК «Золотой колос».
Сорокин Борис Сергеевич	Главный редактор паблика «Вожатник». Амбассадор РСО и «Лига вожатых». Директор АНО «Феникс».
Тристан Иван Викторович	Преподаватель Школы Молодого Вожатого Московского Студенческого Педагогического Отряда, Школы Вожатых «Воздух» педагогического отряда Априори. Руководитель направления «Концертные и анимационные программы» МСПО 2010-2014 гг. Активный участник Детского Движения Москвы 2013 и 2014 года. Организатор детских лагерей в Подмосковье, в Финляндии и Чехии. Опытный вожатый, отработавший более 100 смен в детских лагерях России и за рубежом.
Яковлева Анна	Командир Краевого круглогодичного педагогического отряда Алтая «Ювента».

Методическое пособие

Лагерная игра для ребенка - это важное дело, это школа познания и творчества, интеллектуального и духовного развития. С помощью игры дети в лагере развивают те или иные личностные качества, навыки и способности. Игра является наиболее доступным и интересным для ребенка способом переработки и выражения впечатлений, знаний и эмоций.

Каждая игра должна обязательно отвечать на следующие вопросы:

1. Какова цель игры?
2. Возраст, на который Вы собираетесь проводить игру: младший, средний или старший?
3. Какими условиями вы располагаете для проведения игры? Помещение или улица, возможность сидеть в кругу, актовый зал, спортивная площадка?
4. Какой период смены в лагере:
5. Какое количество участников игры?
6. Каким инвентарем Вы располагаете?.
7. Сколько у Вас свободного времени для проведения игры?

В зависимости от ответов на эти вопросы, вы сможете выбрать подходящие игры. Существует множество классификаций игр.

Ниже предоставлена классификацию по целям и задачам:

Игры на знакомство – необходимы в организационном периоде, их особенность в том, что участники таких игр обязательно сообщают тем или иным способом своим имена.

Игры на снятие коммуникативных барьеров – участие в которых невозможно без установления вербального контакта.

Игры на снятие тактильных барьеров – участие в которых невозможно без установления тактильного контакта.

Игры на сплочение – игры, в которых перед группой участников стоит общая цель, все они находятся в равных условиях и используют неиндивидуальные, командные методы её достижения. Победителем в таких играх всегда выходит вся группа участников.

Игры на выявление лидеров – игры, в которых каждый участник имеет возможность проявить свои лидерские качества, организаторские способности.

Игры для деления на группы – позволяют разделить в игровой форме группу участников на микрогруппы.

Игры на командообразование – игры со сложными правилами, в которых перед группой участников стоит общая цель, но каждый участник может использовать индивидуальный способ её достижения.

Развлекательные игры – игры, не решающие вышеперечисленные задачи, основной целью которых является повышение эмоционального фона, создание благоприятной атмосферы в коллективе. Среди таких могут быть игры с залом, игры минутки, игры в кругу, игры кричалки и другие.

Примеры лагерных игр:

Игры на знакомство

Название игры: «Цып! Цап!»
Цели и задачи: Знакомство

Правила:

Все участники становятся (салятся на стулья) по кругу, водящий находится внутри круга.
Водящий обращается к любому из участников. Если он говорит кому-то «цап», то этот человек должен быстро назвать имя своего соседа слева, «цып» - имя соседа справа, «цып-цып» - все участники меняются местами, а водящий

Название игры: Назови меня, назови себя
Цели и задачи: Знакомство

Правила:

Игроки делятся на 2 команды, которые располагаются напротив друг друга на небольшом расстоянии. Одна из команд получает мяч. По сигналу ведущего первый игрок команды бросает мяч игроку 2-ой команды, называя свое имя. Тот ловит мяч и возвращает его следующему игроку 1-ой команды, называя свое имя и т.д. Игрок, стоящий последним, получив мяч, передает

Название игры: «Откроем сердца друг другу»
Цели и задачи: Знакомство

Правила:

Каждый игрок получает жетон в форме сердечка, на котором он пишет свое имя. Ведущий идет со шляпой по кругу. Игроки громко называют свои имена и опускают сердечки в шляпу. После этого ведущий второй раз проходит по кругу.
Теперь задача игроков – достать из

старается занять одно из мест. Если кто-то из участников не смог быстро ответить водящему (ответил не сразу или неправильно), то он становится водящим и игра продолжается.

мяч в обратном направлении, но уже называет свое имя и имя того, кому он бросает мяч. И так до тех пор, пока мяч не попадет в руки 1-ому игроку 1-ой команды.

шляпы одно из сердечек, прочитать вслух написанное на нем имя, вспомнить того, кому оно принадлежит, и отдать его хозяину.

Игры на сплочение

Название игры: «Магический квадрат»
Цели и задачи: Сплочение

Правила:
Перед командой детей на полу расположен квадрат 9*9 (в клетке должны помещаться ступни человека). Это минное поле, в котором есть лишь один верный путь, который известен водителю. Вся команда встает с одной стороны квадрата, один из ее участников наступает на одно из полей. Если оно заминировано водителю говорит «БИП», если же нет, то можно выбрать следующее поле. Если участник наступает на заминированный участок, он возвращается в команду, выбирается следующий доброволец. Можно наступать только на соседние поля. По диагонали ходить нельзя. Упражнение выполняется в полном молчании. Задача преодолеть минное поле всей командой.

Название игры: «Переправа»
Цели и задачи: Сплочение

Правила:
Команда, должна переправиться через веревку, натянутую на определенной высоте над землей. При этом нельзя касаться веревки. За этим должен следить водителю. Если все же касание произошло, то вся команда возвращается на стартовую линию и начинает весь процесс сначала. Высота должна быть такой, чтобы веревку невозможно было бы просто перепрыгнуть всем игрокам команды - предполагается взаимопомощь при преодолении препятствия.

Название игры: «90 градусов»
Цели и задачи: Сплочение

Правила:
Отряд становится в шеренгу. По хлопку водителя каждый должен повернуться на 90 градусов в правую или левую сторону. Задача команды повернуться так, чтобы все смотрели в одну сторону (любую). Чтобы усложнить задачу можно сторону поворота выбрать водящему, например, повернуться лицом к водителю. Разговаривать при этом нельзя.

Игры на выявление лидеров

Название игры: «Создай фигуру»
Цели и задачи: Сплочение

Правила:
Все встают в круг и берутся за руки. Водителю просит за определенное время построить в треугольник, квадрат, ромб, звезду и т.д. Можно строить и более сложные фигуры.

Название игры: «Шаг вперед»
Цели и задачи: Выявление лидера

Правила:
Ребята становятся в шеренгу, по команде водителя делают шаг вперед. При этом водителю ограничивает количество шагающих: «10 человек – шаг вперед! 5 человек – шаг вперед! 3 человека и, наконец, 1.»

Название игры: «Счет»
Цели и задачи: Выявление лидера

Правила:
Задача играющих с закрытыми глазами досчитать от 1 до того числа сколько человек играют. То есть если всего 10 участников, то необходимо досчитать до 10. Каждый играющий может называть любую из 10 цифру, но только один раз за кон. Игроки не должны рассчитывать по порядку или присваивать каждому цифру. По команде ведущего любой из участников начинает. Если два и более игроков называют одну и ту же цифру счет останавливают и начинают заново.

Игры на снятие тактильных барьеров

Название игры: «Дотронуться до одежды цвета...»
Цели и задачи: Снятие тактильных барьеров

Правила:
Из команды детей выбирается ведущий. По команде водителя, играющие должны дотронуться до одежды (своей или чужой) того цвета, который он назовет. Ведущий должен успеть осалить кого-нибудь, кто не успел дотронуться до нужного цвета. Осаленный ребенок становится водящим.

Название игры: «Дрозд»
Цели и задачи: Снятие тактильных барьеров

Правила:
Группа встает в два круга - внешний и внутренний, лицом к лицу. Получившиеся пары произносят следующие слова с соответствующими движениями: «Я – дрозд, ты – дрозд, (показывает на себя, потом на партнера)
У меня нос, у тебя нос, (дотронуться до своего носа, потом до носа партнера) У меня губки алые, у тебя губки алые, (дотронуться до своих губ, потом до губ партнера) Мы с тобой два друга, любим мы друг друга!» (обнимаются)
Затем внутренний круг смещается вправо на одного человека. Цикл повторяется, пока не будет пройден весь круг.

Название игры: «Лавата»
Цели и задачи: Снятие тактильных барьеров

Правила:
Играющие становятся в круг, берутся за руки и начинают двигаться по кругу, громко напевая: "Мы танцуем, мы танцуем, тра-та-та, тра-та-та, наш веселый танец - это Лавата". Потом все останавливаются и ведущий говорит: "Мои локти (талия, плечи, пятки, ноги и т.п.) хороши, а у соседа - лучше" - все берут своих соседей за локти и снова начинают двигаться напевая.

Игры на снятие коммуникативных барьеров

Название игры: «Ассоциации»
Цели и задачи: Снятие коммуникативных барьеров

Правила:
Сначала водителю объясняет значение слова ассоциация. Дети стоят в кругу. Водителю: «Сейчас я скажу какое-то слово, тот кто стоит справа от меня скажет любую ассоциацию к моему слову, потом его сосед скажет ассоциацию к его слову и т.д.». Например, морковь – оранжевое – настроение – веселье – и т.д.

Название игры: «Кто я ...»
Цели и задачи: Снятие коммуникативных барьеров

Правила:
Ребята встают в круг. Каждый ребенок отвечает на вопрос «Кто я?» пятью фактами о себе. Нельзя называть свое имя. На вопрос можно отвечать таким образом: мужчина, женщина, мерцающая звезда, водопад, орел и т. д. Нужно ответить на вопросы: «Чем я отличаюсь от других?» Скажи главный лозунг своей жизни.

Название игры: «Бумажка»
Цели и задачи: Снятие коммуникативных барьеров

Правила:
Все сидят по кругу. Водителю запускает по кругу листок бумаги. Каждый отрывает от этого листа столько кусочков, сколько захочет. Когда у всех будут кусочки, водителю объясняет, что теперь надо рассказать о себе столько фактов из своей жизни, сколько кусочков было оторвано.

Игры на деление на группы

Название игры: «Найди пару»
Цели и задачи: Деление на команды

Правила:
Ведущий каждому участнику раздает карточки, на которых написано название животного. Название повторяется на двух и более карточках, в зависимости от того сколько нужно команд. Задача игроков: отыскать свою команду – тех, кому достались карточки с теми же животными, при этом можно пользоваться любыми выразительными средствами.

Название игры: «Молекула-хаос»
Цели и задачи: Деление на команды

Правила:
Ведущий предлагает всем участникам представить себя атомами, задача которых, перемещаясь по комнате, собраться в различные молекулы, соблюдая разные условия. Когда ведущий говорит «хаос» все перемещаются, как только ведущий говорит «молекула 5», необходимо собраться в молекулу из 5 атомов и т.д. Можно усложнить правила и добавить часть тела, которой молекулы должны соединяться.

Название игры: «Цвета»
Цели и задачи: Деление на команды

Правила:
Вожатому необходимо подготовить разноцветные жетончики (красные, желтые, зеленые) по количеству участников. Перед началом игры перемешать жетончики и раздать по одному каждому участнику. Возможен вариант, когда участники сами выберут себе цвет. Когда необходимо будет разделить группу, нужно просто сообщить участникам, что один цвет жетончиков — это первая команда, а второй цвет — вторая и т.д.

Развлекательные игры

Название игры: «Белки, шишки и орехи»
Цели и задачи: Развлечение

Правила:
Вожатый делит детей по три человека. Они будут «белочьим гнездом». Между собой дети договариваются, кто будет «белкой», кто - «орехом», кто - «шишкой». Водящий один, гнезда у него нет. Роль вожатого в этой игре произносить слова: «белки», «шишки», «орехи». Если он сказал «белки», то все белки оставляют свои гнезда и перебегают в другие. В это время водящий занимает свободное место в любом гнезде, становясь белкой. Тот, кому не хватило места в гнездах, становится водящим. Если вожатый говорит: «орехи», то местами меняются орехи и водящий, занявший место в гнезде, становится орехом. Водящий и вожатый могут быть разными людьми, а может обе функции выполнять один человек. Вожатым может быть подана команда: «белки, шишки, орехи», и тогда меняются местами сразу все.

Название игры: «Море волнуется»
Цели и задачи: Развлечение

Правила:
. Выбирается ведущий и участникам говорит следующие слова: «Море волнуется раз, море волнуется два, море волнуется три, морская фигура замри». Участники должны изобразить любую фигуру по желанию, а ведущий должен угадать фигуры и сказать, какая ему больше понравилась. Тот игрок, чья фигура понравилась - становится ведущим.

Название игры: «Тетя Мотя»
Цели и задачи: Развлечение

Правила:
Ведущий разучивает слова с детьми и поясняет, что каждое слово обыгрывается соответствующими движениями рук. Детки берутся за руки и идут по кругу.
«У меня есть одна тетя
Эта тетя весельчак
У меня есть одна тетя
Она делает вот так:
Эх, руки, руки, руки, (хлопаем в ладоши)
Мои руки делай так,
Эх, руки, руки, руки
Мои руки делай так.»
Повторение первого куплета. Потом рассказывают про локти, ноги и пальцы – ими тоже делаются движения.