Главное управление образования администрации города Красноярска

Муниципальное бюджетное образовательное учреждение дополнительного образования «Детский оздоровительно-образовательный центр № 1»

Организационно-ресурсный центр

**Методические материалы**

**«Лето в кроссовках»**

(тематическая папка, часть 2)

Красноярск

2017 год

Составители:

А.В. Потапова, руководитель организационно-ресурсного центра

Е.В. Бордюгова, методист организационно-ресурсного центра

А.М. Манастыршин, педагог - организатор организационно-ресурсного центра

И.В. Петрова, методист организационно-ресурсного центра

Рецензент:

Аверкин П.В., заместитель начальника отдела управления проектами

главного управления образования администрации города Красноярска

Методические материалы адресованы

руководителям, заместителям руководителей, педагогам, специалистам образовательных организаций.

Составлены с целью оказания методической поддержки

в разработке образовательных программ в летний каникулярный период.

**Содержание**

Введение…………………………………………………………………………….4

«Лето в кроссовках»……………………….………….……………………………5

Раздел 1. Мероприятия, направленные на популяризацию ВФСК ГТО………7

* 1. ВФСК ГТО. Тестирование и не только….…………………………………7
  2. Готовимся к выполнению нормативов ВФСК ГТО в условиях летнего лагеря…………………………………………………………………………………9

Раздел 2. Мероприятия, направленные на популяризацию Зимней универсиады – 2019……………………………………………………………………………….15

2.1 «Урок Универсиады»………………………..…………………………………15

2.2 Интерактивная игра «11Дней зимы»…………………………………….….21

2.3 Концепция «Наследие»….…….………………………………………………28

Раздел 3. Мероприятия, посвященные году экологии в России .…………….33

3.1 История вопроса………….………………………….……………………….33

3.2 Квест – игра «Найди «волшебные буквы» в заповеднике «Столбы»..…..36

3.3 Квест – игра по экологии «День экологических знаний»……………………42

Раздел 4. Мероприятия, направленные на популяризацию дворовых игр..…53

4.1 «День вприпрыжку»………….………………………………………………53

4.2 «Фестиваль дворовых игр»……..………………………….………………..61

**Введение**

Летние каникулы – это волшебное время, недаром его ждут целый год. Это три чудеснейших месяца, которые можно провести, как захочешь. Замечательно, если хоть один сезон можно провести с друзьями в летнем лагере.

Детский летний лагерь – это пространство для творчества и невероятных открытий, атмосфера уюта и тепла. Это место, где всегда можно найти для себя что-то новое. Здесь хочется расти и развиваться, здесь можно отдохнуть и набраться сил, можно встретить настоящих друзей... Это часть жизни!

За это время можно переделать огромное количество важных дел. Научиться играть в старинные дворовые игры, узнать больше о спортивных объектах, которые появятся в нашем городе в преддверии Зимней универсиады – 2019, всего за 11 дней побывать на всех ключевых событиях Универсиады, попробовать свои силы и выполнить нормативы ВФСК ГТО…

В тематической папке «Лето в кроссовках» (часть 2) представлены материалы, которые помогут организовать и провести мероприятия, направленные на популяризацию занятий физической культурой и спортом, формирование моды на здоровый образ жизни и мотивации на успех через повышение физической активности.

**Потапова Анастасия Владимировна** – руководитель организационно-ресурсного центра.

**«Лето в кроссовках»**

Физическое воспитание детей в летнем лагере – сложный и многогранный процесс, специфические особенности которого обусловлены сравнительно коротким периодом пребывания в лагере, разнообразием контингента детей по возрасту, состоянием их здоровья, уровнем физического развития и физической подготовленности.

Желательно, чтобы занятия физическими упражнениями были взаимосвязаны с общим режимом дня, с другими оздоровительными мероприятиями и занимали не менее 1,5-2 часов в день.

Но лучший стимул к систематическим занятиям спортом – хорошо спланированные и отлично организованные физкультурно-оздоровительные и спортивно-массовые мероприятия. При организации которых необходимо использовать разнообразные средства и методы физической культуры, нетрадиционные способы оздоровления, обучение основам здорового образа жизни, позволяющим гибко регулировать направленность, объем и интенсивность физических нагрузок с учетом особенностей детей в течение дня, недели, смены.

Предлагаем при планировании физкультурно-оздоровительных и спортивно-массовых мероприятий разбить традиционную 24-дневную лагерную смену на 4 цикла (недели):

Неделя «ГТО. Подтянись к движению» За это время дети могут познакомиться со спортивными площадками лагеря, узнают о нормативах, соответствующих их возрастной ступени, определиться с видами испытаний, подготовиться к выполнению нормативов, пройти регистрацию на сайте ГТО и выполнить нормативы ГТО на определенных площадках в установленное время. Можно организовать массовые акции, встречи с послами ГТО, которые своим личным примером покажут, как важно укреплять здоровье и всесторонне развиваться.

Неделя «Готовимся к Зимней универсиады - 2019» В этот период рекомендуем запланировать и организовать мероприятия, позволяющие расширить представления школьников о студенческом спорте, а также о зимних играх и видах спортивных соревнований Зимней универсиады - 2019. Познакомить ребят с действующими и будущими спортивными объектами города Красноярска, на которых пройдут соревнования Зимней универсиады - 2019. Рассказать о работе волонтёров, донести и привить обучающимся понимание ценностей предстоящей Зимней универсиады - 2019.

Неделя «Спорт и окружающая среда» 2017 год официально объявлен в России Годом экологии. Экологии придается большое значение при решении задач в сферах физической культуры, олимпийского и массового спорта. Поэтому, в течение тематической недели, можно провести разнообразные по форме и содержанию пропагандистские мероприятия, например: экологический конкурс рисунков, плакатов или поделок, мастер-класс, круглый стол, квест-игры, конкурс на лучшее эколого-пропагандистское мероприятие.

Неделя «Играем в дворовые игры» В целях популяризации коллективных дворовых игр предлагаем организовать и провести в лагере неделю игр на свежем воздухе. На протяжении недели (в зависимости от числа участвующих команд-отрядов) можно провести турниры по каждому виду игр, в основе которых выполнение разнообразных прыжков («Резиночка», «Классики», «Скакалка», «Чехарда»), а финалы назначать на определенный день. А Фестиваль дворовых игр может стать самым ярким событием этой недели.

Надеемся, что размещенные в тематической папке материалы помогут вам обеспечить правильный двигательный режим детей во время каникул. А мощное оздоровительное средство – «Лето в кроссовках» станет доступно каждому!

**Раздел 1. Мероприятия, направленные на популяризацию ВФСК ГТО**

**1.1 ВФСК ГТО. Тестирование и не только**

ФСК ГТО сегодня – это популярное движение, призванное сделать жителей нашей страны здоровыми, активными и сильными.

Стало уже доброй традицией проводить различные информационно-пропагандистские акции, спортивные конкурсы, эстафеты и другие мероприятия, призванные содействовать росту популярности и престижности занятий физической культурой и спортом, формировать моду на здоровый образ жизни и мотивацию на успех через повышение физической активности.

Для организации работы в данном направлении предлагаем воспользоваться методическими материалами «Мы выбираем ГТО», размещенными на сайте главного управления образования администрации города Красноярска [krasobr.admkrsk.ru](http://www.krasobr.admkrsk.ru) в разделе «Управление образования», подраздел «Направления» - «Физкультура и спорт».

В рамках летней оздоровительной кампании 2017 года основной акцент сделан на обеспечение «шаговой доступности» при проведении тестирования. А также на популяризацию комплекса ГТО среди обучающихся начальной школы. Для этого предполагается:

* в качестве мест тестирования использовать площадки общеобразовательных организаций;
* тестирование провести в рамках работы пришкольных лагерей (июнь) и загородного лагеря «Ласточка» (II сезон);
* провести тестирование по I и II возрастным ступеням;
* в каждом районе сформировать команды желающих выполнить нормативы ГТО (по 60 чел).

*Что такое тестирование нормативов ГТО и где его можно пройти?*

Тестирование – это выполнение нормативов ГТО согласно своей возрастной ступени. Тестирование проводится на основе принципа добровольности. Познакомиться с нормативами по каждой возрастной ступени можно на официальном сайте ГТО в разделе «Нормативы» <http://www.gto.ru/norms>. Тестирование можно пройти непосредственно в центре тестирования, а в июне-июле 2017 года – в местах тестирования на базе общеобразовательных организаций.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Район | Место тестирования | Дата тестирования |
| Железнодорожный | МБОУ СШ № 19, ул. Толстого, 43, к.т. 244-48-97 | 08.06.2017г. |
| Центральный | МБОУ СШ № 153,  ул. Линейная, 199 «Г», к.т.226-86-99 | июнь 2017г. |
| Кировский | МАОУ «Гимназия № 6»  ул. Академика Вавилова, 92  к.т. 201-53-07 | 14 июня 2017г. |
| Ленинский | МАОУ «Лицей № 12»,  ул. Шевченко, 8 , к.т. 266-96-60 | 14 июня 2017г. |
| Октябрьский | МСС стадион «Динамо»,  ул. Ленинградская, 48,  к.т. 8 (913) 045-73-62  8 (923) 570-00-56 | 15 июня 2017 г. |
| Свердловский | МБОУ СШ № 23, ул. Парашютная, 8, к.т. 217-87-96 | 16 июня 2017г.  с 11.00 |
| Советский | МБОУ СШ № 144, ул. 40 лет Победы, 24, к.т. 225-00-00 | 16 июня 2017г.  с 10.00 |
| Все районы | ЗОЛ «Ласточка» | июль 2017г. |

*Как пройти тестирование* *нормативов ГТО?*

5 шагов до знака:

1. Регистрация на Всероссийском сайте ВФСК ГТО <http://www.gto.ru/>.
2. Оформление заявки на выполнение (индивидуальная/коллективная).
3. Получение медицинского допуска (в справке обязательно прописано: «Допущен к сдаче норм комплекса ВФСК ГТО», круглая печать врача, штамп медицинского учреждения).
4. Выполнение испытаний.
5. Получение знака ГТО.

*Координаты центра тестирования:*

о. Татышев, пав. 1/2; тел. +7(391) 272 69 28, Сергеева Виктория Вячеславовна

**1.2 Готовимся к выполнению нормативов ВФСК ГТО в условиях летнего лагеря**

Школьники 6-10 лет быстро растут и развиваются. Регулярные и правильные занятия физическими упражнениями в этот период содействуют естественным процессам, происходящим в организме, обеспечивают гармоническое формирование его, укрепление здоровья.

Родители и педагоги могут руководить занятиями детей, помогать осваивать необходимые упражнения, заинтересовывать, поощрять за достигнутые успехи. Заниматься лучше ежедневно, по крайней мере через день.

***Бег.*** Медленный продолжительный бег – хорошее средство для развития выносливости к длительной работе. Это качество является ведущим в физической подготовленности человека; оно определяет функциональные возможности всех систем и органов. Тренировка проводится так: на занятиях первой недели преодолевается дистанция 150 метров, второй недели – 200 м, третьей недели – 250 м.

Увеличение продолжительности бега в последующие недели показано в таблице.

|  |  |
| --- | --- |
| Неделя | Длина дистанции (м) |
| 4 | 300 |
| 5 | 400 |
| 6 | 500 |
| 7 | 600 |
| 8 | 700 |
| 9 | 800 |
| 10 | 900 |
| 11 | 1100 |
| 12 | 1300 |
| 13 | 1500 |

В дальнейшем продолжительность бега не изменяется. Для того чтобы данное упражнение выполнялось правильно, дети должны соблюдать следующие условия: бежать медленно, дышать через нос. Если темп увеличивается и ребенок не может дышать только через нос, замедлить бег. Можно разговаривать с ребенком во время бега. Если ему становится трудно говорить, снизить темп.

Медленный монотонный бег быстро надоедает детям 7-8 лет, поэтому целесообразно придать упражнению игровой характер: 40-50 м пробежать очень медленно, 40 м чуть быстрее, затем снова несколько замедлить или увеличить темп. Можно предложить ребенку соревнование: кто точнее выполнит задание, кто правильнее дышит и т. п.

***Прыжки со скакалкой.*** Прыжки со скакалкой также вырабатывают выносливость организма, но, кроме того, развивают координацию движений, прыгучесть, укрепляют суставы, связки и мышцы рук и ног. Многие мальчики и девочки в 7 лет не умеют прыгать через скакалку. Освоение упражнения начинается с определения длины скакалки, наиболее удобной для прыжков. Для этого ребенок берется за ручки скакалки и, раздвинув ноги на ширину плеч, становится на ее середину. Локти прижимает к бокам и сгибает руки под прямым углом. В этом положении скакалка должна быть натянута. Упражнение разучивается в таком порядке:

* кружение вперед сложенной вдвое скакалки правой, а затем левой рукой;
* кружение скакалки назад каждой рукой;
* развернуть скакалку, взять ее концы в каждую руку. Взмахнуть скакалкой через голову и перешагнуть через нее (повторять упражнение несколько раз подряд, постепенно убыстряя темп);
* перепрыгивание через вращающуюся скакалку с одной ноги на другую вперед;
* перепрыгивание через скакалку на двух ногах вперед.

За одно занятие нужно трижды повторить все упражнения, выполняя каждое по 45 раз.

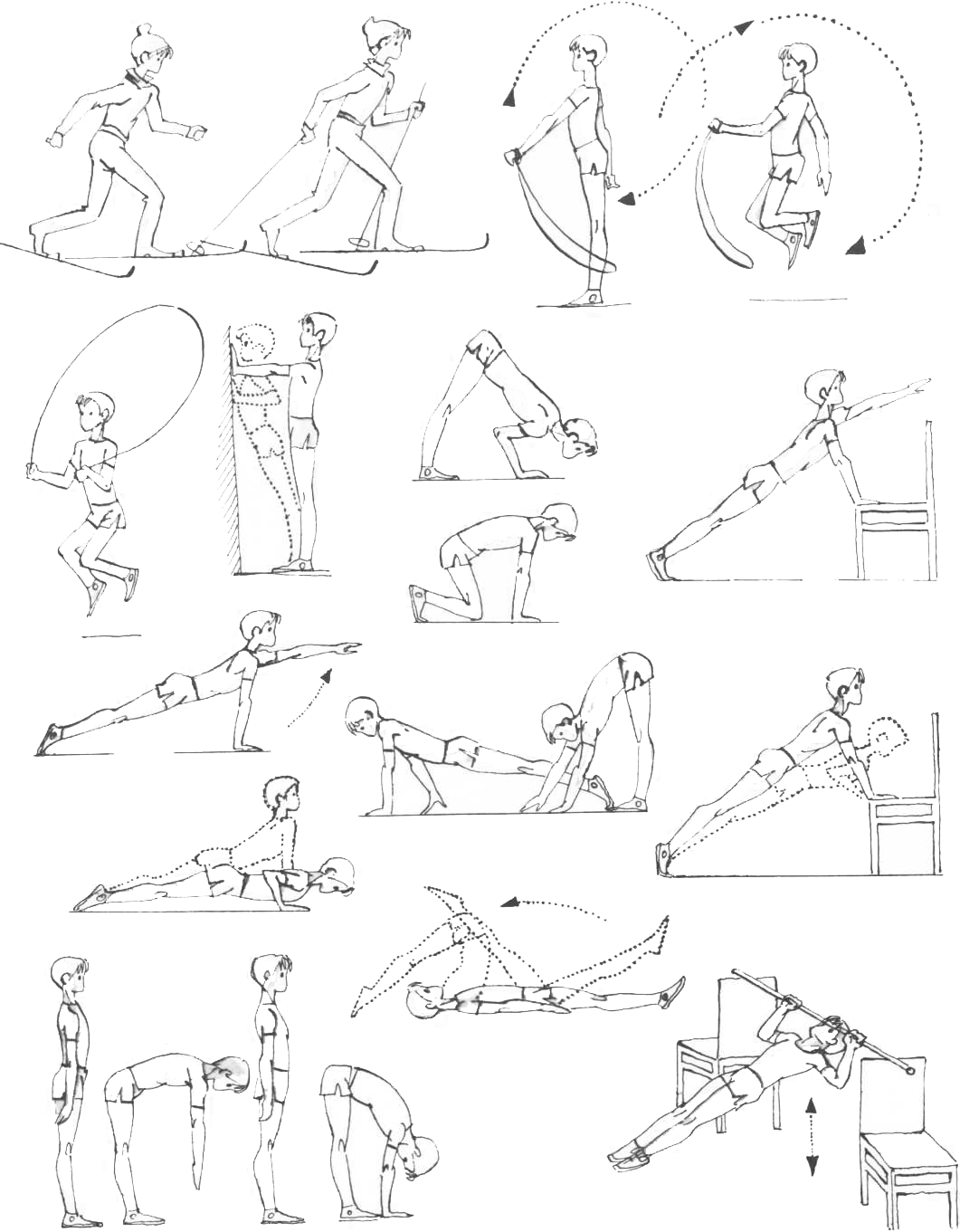
Упражнения со скакалкой нравятся всем детям. Их можно еще более разнообразить, предлагая продвижение вперед или назад во время прыжков, прыжки, не выходя из очерченного круга, и любые другие усложнения, доступные мальчикам и девочкам 7-8 лет.

***Сгибание и разгибание рук в упоре лежа.*** Упражнение развивает силу, укрепляет мышцы и костно-связочный аппарат рук и плечевого пояса. Мальчики проделывают сгибание и разгибание рук в упоре лежа на полу. Девочки выполняют это упражнение из положения лежа в упоре на скамейке или стуле. В процессе выполнения спина слегка прогнута, а ноги прямые. Руки сгибаются до легкого касания грудью пола (скамейки), а разгибаются до полного выпрямления. Многим детям, ввиду недостаточной подготовленности, трудно сразу выполнить норму. Для успешной тренировки нужно включить в занятия облегченные задания, которые осваиваются в такой последовательности:

* сгибание и разгибание рук в упоре стоя у стены;
* то же, но в упоре стоя у подоконника или стола;
* сгибание и разгибание рук в упоре стоя на коленях;
* поочередное поднимание рук вперед-вверх из упора лежа на скамейке или стуле;
* сгибание и разгибание рук в упоре лежа на скамейке или стуле;
* поочередное поднимание рук вперед-вверх из упора лежа на полу (мальчики);
* поочередно переставлять руки вперед, а затем назад из упора лежа на полу (мальчики);
* сгибание и разгибание рук в упоре лежа на полу (мальчики).

Перечисленные упражнения выполняются сериями. В одном занятии нужно делать 3-4 серии по 5-6 раз, повторяя каждое упражнение с небольшими паузами между сериями. Для поддержания интереса детей родители могут предложить им посоревноваться или придумать для каждого упражнения какое-либо образное название.

Например, третье можно назвать «лягушка», а шестое «бабочка машет крыльями». При переходе от одного задания к другому надо обращать внимание детей на его новизну.

** *Подтягивание на низкой перекладине из виса лежа.*** Как и предыдущее, это упражнение рассчитано на развитие силы мышц рук и укрепление плечевого пояса. Ребенок берется за перекладину хватом сверху и подтягивается так, чтобы подбородок был выше перекладины, а затем опускается до полного выпрямления рук. Ноги и туловище прямые. Обычно подтягивание удается детям не сразу. Поэтому вначале рекомендуется укрепить мышцы рук, для чего освоить сгибания и разгибания в упоре лежа и все подводящие к нему упражнения, а только после этого переходить к подтягиваниям.

Упражнение проделывается в 3-4 сериях и доводится до 5-7 раз в каждой. Интерес детей к подтягиваниям поддерживается путем подчеркивания новизны в упражнении, положительных сдвигов в тренировке (больше раз подтянулся, стал сильнее, руки стали крепче и т. п.).

***Поднимание прямых ног из положения лежа на спине.*** В повседневной жизни для формирования и сохранения у детей хорошей осанки, легкости и плавности движений, выполнения различных бытовых, трудовых и спортивных действий наибольшая степень подвижности требуется в позвоночнике и тазобедренных суставах. Этому и способствует поднимание прямых ног из положения лежа на спине, руки вдоль тела.

Кроме того, данное упражнение укрепляет мышцы живота. Выполняется оно в медленном или среднем темпе. На счет «раз» поднять ноги, на счет «два» опустить. Амплитуду движения ног от занятия к занятию надо увеличивать, чтобы в результате ребенок мог коснуться носками пола за головой. В одном занятии можно делать 2-3 серии по 7-8 повторений в каждой.

Упражнение вполне доступно детям 7-8 лет и выполняется ими охотно. Упражнение можно назвать «пружинка», и в процессе выполнения его ребенком подчеркивать, как хорошо и правильно «пружинка» сгибается и разгибается. Оживляет упражнение и использование ориентиров.

Например, поднимите руку на определенную высоту и предложите ребенку достать ее носками ног. Передвигая руку, можно управлять выполнением упражнения. В руке можно держать флажок или другой яркий предмет.

***Наклон вперед с прямыми ногами из основной стойки.*** Это упражнение также рассчитано на развитие гибкости в позвоночнике и тазобедренных суставах; оно укрепляет мышцы спины. Выполняется в медленном или среднем темпе.

На счет «раз» наклон вперед, руки вниз, на счет «два» вернуться в исходное положение – основная стойка. Амплитуду движения следует увеличивать от повторения к повторению. Например, в первом наклоне коснуться пальцами рук середины голени, во втором – голеностопного сустава, в третьем – носков ног, в четвертом – пола и все последующие наклоны в серии делать с максимальной амплитудой. Глубину наклона надо довести до касания ладонями пола. В одном занятии можно делать 2-3 серии по 7-10 наклонов в каждой.

Упражнение простое и легко выполняется детьми. Можно придать упражнению игровой характер. Положите на пол какую-нибудь игрушку и попросите ребенка при наклоне поднять ее, а при разгибании опустить на диван, сразу же взять там другую игрушку и положить ее на пол.

Можно придумать различные варианты упражнения с подниманием последовательно нескольких игрушек или опусканием их на пол.

Очень важно с 7-8 лет приучить детей к сознательному выполнению физических упражнений, прививать любовь к различным видам двигательной деятельности. Образующаяся с детских лет привычка к регулярным занятиям физической культурой превращается в дальнейшем в жизненную потребность. А это залог здоровья и гармоничного физического развития на долгие годы.

Более подробные методические рекомендации смотрите на сайте: <https://goo.gl/yuuddL> .

**Раздел 2. Мероприятия, направленные на популяризацию Зимней универсиады – 2019**

**2.1 «Урок Универсиады»**

Интерактивный урок Универсиады, посвящен проведению Зимней универсиады - 2019 года.

Урок разработан для трех целевых аудиторий (5-6 классы, 7-8 классы, 9-11 классы) и направлен на популяризацию предстоящей Зимней универсиады – 2019 года.

Тема урока:«Это наша зима! – XXIX Всемирная зимняя универсиада 2019 в Красноярске».

Цели и задачи урока:

1. Познакомить обучающихся с предстоящем событием, актуализировать их знания о Зимней универсиаде – 2019.
2. Расширить представления обучающихся о студенческом спорте, зимних играх и видах спортивных соревнований на Зимней универсиаде – 2019.
3. Познакомить обучающихся с действующими и будущими спортивными объектами, на которых пройдут соревнования Универсиады.
4. Рассказать о работе волонтёров, донести и привить школьникам понимание ценностей Студенческих соревнований.

Тип урока:урок-соревнование.

Техническое обеспечение: проектор или монитор (интерактивная доска), компьютер, акустическая система для воспроизведения звука.

Структура урока:

Во время урока ответственный организует процесс представления информации, следит за хронометражем, отвечает на возникшие вопросы и выполняет роль «судьи» – фиксирует скорость и правильность ответов, определяет победителя, первого ответившего на каждое задание.

Урок состоит из нескольких тематических разделов. К каждому разделу соответствуют задания для индивидуального выполнения учащимися. Часть заданий из рабочей тетради выполняется в классе (аудитории), часть заданий – самостоятельно.

Задания в группе выполняются на скорость. Время на выполнение одного задания – 1 минута. На странице каждого задания обозначено место для записи ответа.

Обучающиеся записывают ответ и поднимают тетрадь, показывая ответ ответственному за проведение урока. Ответственный оценивает правильность ответа и по окончанию времени вручает обучающемуся, первому давшему правильный ответ, приз – сувенирную продукцию Универсиады. Рекомендуется не останавливать время после первых ответов, дать возможность всем ученикам выполнить задания до конца.

Ответы на самостоятельное задания принимаются ответственным в течение 1-2 дней после проведения урока.

Ответственный определяет лучшую работу и прикладывает данные обучающегося к отчету о проведение урока (приложение 2).

Авторы лучших работ получат от Дирекции Универсиады ценный подарок. При выборе лучшей работы следует учитывать правильность ответов, скорость выполнения самостоятельного задания, количество выполненных заданий, аккуратность заполнения тетради. Можно порекомендовать обучающимся использовать дополнительные источники информации.

В конце урока обучающимся можно предложить принять участие в командном конкурсе «Собери коллекцию закладок с послами Универсиады».

Внимание! Для ответственного в проведении урока Дирекция Универсиады разработала методический материал: брошюру, раскрывающую суть урока, способы обучения и контроля присвоенных обучающимися знаний, презентационный материал на флеш-носителе.

Рабочая тетрадь для каждого участника урока имеет особый дидактический аппарат, способствующий самостоятельной работе по освоению учебной дисциплины. Рабочая тетрадь содержит краткие теоретические сведения, развивающие, творческие упражнения, вопросы для самоконтроля, список информационных ресурсов и т.д.

Специально разработанныйпрезентационный материал набор материалов в формате .ppt, содержащих в себе всю необходимую теоретическую информацию в виде слайдов и видеороликов.

Кейс – небольшой деловой чемодан, содержащий методический материал для ответственного в проведении урока, рабочие тетради обучающихся, и поощрительные призы для победителей.

Урок рассчитан на группу численностью до 30 человек.

Порядок проведения Урока Универсиады:

Для проведения Урока представитель оформляет заявку по установленной форме (приложение 1). Прием заявок осуществляется в электронном виде на е-mail: [a.astaeva@krsk2019.ru](mailto:a.astaeva@krsk2019.ru), в виде сканированной копии заявки, подписанной директором учреждения, либо в рабочее время курьером в офис Дирекции Универсиады по адресу г. Красноярск, пр. Мира, 19 стр.1.

В качестве подтверждения регистрации заявки Организатор направляет на обратный адрес электронной почты команды приглашение.

Дополнительная информация по телефону: 8923-577-20-19 (Астаева Анна, специалист Дирекции Универсиады).

По итогам проведенного Урока, ответственный должен предоставить краткий отчет не позднее чем через 12 дней после проведения Урока. Отчет оформляется по установленной форме (приложение 2).

Каждая рабочая тетрадь содержит анкету ученика. Данная анкета является «самостоятельным заданием» для учащегося. На выполнение данного задания дается 1-2 дня, после чего анкета сдается ответственному.

Анкета лучшего обучающегося вместе с отчетом предоставляются в АНО «Исполнительная дирекция XXIX Всемирной зимней универсиады 2019 года в городе Красноярске».

Правила участия в командном конкурсе «Собери коллекцию закладок с послами Универсиады»:

1.Объединиться в команду со своими друзьями.

2.Собрать полную коллекцию из 20 закладок с изображением послов Универсиады.

3.Разместить фото своей команды в социальной сети «ВКонтакте» или «Instagram» с хэштегом: #урокуниверсиады, #красноярск2019, #универсиада2019.

4.Отправить письмо со своими контактными данными по адресу: [info@krsk2019.ru](mailto:info@krsk2019.ru).

После этого представители Дирекции универсиады свяжутся с вами и договорятся о месте и времени получения приза.

*Приложение № 1*

**Заявка**

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

(наименование учреждения)

**на проведение Урока Универсиады**

|  |
| --- |
| **Фамилия Имя Отчество** |
|  |
| **Должность** |
|  |
| **Учреждение** |
|  |
| **Адрес учреждения** |
|  |
| **Дата проведения Урока Универсиады** |
|  |
| **Целевая аудитория (5-6 классы, 7-8 классы или 9-11 классы)** |
|  |
| **Наличие**  **- экран либо плазма;**  **- колонки для воспроизводства аудио файлов;**  **- компьютер или ноутбук для запуска презентационного материала** |
|  |
| **Контактная информация (№ телефона, E-mail)** |
|  |

*Приложение №2*

**ОТЧЕТ**

**о проведении Урока Универсиады**

|  |
| --- |
| **Фамилия Имя Отчество** |
|  |
| **Должность** |
|  |
| **Учреждение** |
|  |
| **Дата проведения Урока Универсиады** |
|  |
| **Количество участников урока** |
|  |
| **Перечень трудностей, с которыми столкнулся ответственный и обучающиеся (если таковые имелись)** |
|  |
| **Перечень материала, который лучше всего был усвоен обучающимися** |
|  |
| **Пожелания для дальнейшей работы.** |
|  |

*\*К отчету в электронном виде предоставить фотоотчет (минимум 3 фото) или направить на электронную почту* [*a.astaeva@krsk2019.ru*](mailto:a.astaeva@krsk2019.ruс) *пометкой «Урок Универсиады» и указать учреждение.*

*\* К отчету приложить лучшую анкету ученика из рабочей тетради.*

2.2 **Интерактивная игра «11Дней зимы»**

Умопомрачительная, весёлая, захватывающая интерактивная игра «11 Дней зимы» организованна в рамках подготовки к проведению XXIX Всемирной зимней Универсиады 2019 года в г. Красноярске.

В марте 2019 года в городе Красноярске пройдёт XXIX Всемирная зимняя универсиада. На 11 дней – со 2 по 12 марта – в Красноярск приедут около 3000 спортсменов, тренеров, судей из 50 стран мира, а также 10000 болельщиков со всех регионов нашей страны и из-за рубежа. Многие из них прибудут в Красноярск впервые!

Представь себе, что в эти дни ты встретишься с гостями города. Что ты сможешь рассказать им о Красноярске? Об Универсиаде? О спорте? И сможешь ли ты объясниться на понятном для гостей «языке»?

Игра, в которую мы вас приглашаем, поможет подготовиться к Студенческим спортивным Играм:

1.Получить представление о видах спорта, вошедших в программу Универсиады.

2.Узнать больше о спортивных объектах, где пройдут соревнования,

пополнить словарный запас спортивными терминами, познакомиться с выдающимися спортсменами края и страны.

3.Получить сведения о странах участницах Универсиады, запомнить английские слова, связанные со спортом, и просто весело провести время в хорошей компании.

Цель игры: вместе с командой друзей за 11 дней побывать на всех ключевых событиях Универсиады: Открытие, соревнования в 11 видах спорта, Закрытие.

Выигрывает команда, которая первой дошла до финиша - на церемонию Закрытия Универсиады.

В ходе игры тебе понадобятся знания о видах спорта, включенных в программу соревнований, спортивных объектах, где будут проходить эти состязания, особенностях и правилах зимних видов спорта, достопримечательностях города Красноярска и его окрестностей, и конечно, умение передавать информацию друзьям самыми разнообразными способами.

В комплект игры входит:

1. Игровое поле.

Игровое поле выполнено в виде схематичной карты города со спортивными объектами универсиады, где будут проходить соревнования. Команды двигаются по полям-кнопкам. Цвет кнопки, на которую становится команда, определяет цвет игровой карточки.

2.Песочные часы.

Для измерения времени хода. Хронометраж 1 минута.

3.Фишки.

4 фишки для 4 команд участниц. При желании вы всегда можете увеличить количество команд - просто добавьте свою фишку.

4.Комплект игровых карточек.

На каждой карточке имеет набор слов или словосочетаний для угадывания. Способы подсказок зависят от цвета карты. Всего в игре 7 видов игровых карточек разных цветов:

СУРДОПЕРЕВОД (50 карточек оранжевого цвета): по три слова или словосочетания в одной карточке.

Играющий показывает слова в любом порядке, не произнося ни звука - с помощью пантомимы, мимики и жестов. Остальные члены команды должны угадать это слово или словосочетание. Количество угаданных слов за одну минуту продвигает команду на соответствующее количество ходов на игровом поле.

ПИКТОГРАММА (50 карточек зеленого цвета): по три слова или словосочетания в одной карточке.

Пиктограмма – это упрощённый рисунок, который служит общепринятым обозначением некоторого предмета, действия или события.

Играющий рисует загаданные слова на листе бумаги или на доске. Цифры и буквы использовать нельзя! Сколько слов угадала команда - на такое количество ходов продвигается фишка команды на игровом поле.

СИНОНИМУС (50 карточек розового цвета): по три слова или словосочетания в одной карточке.

Синонимус - это вербальный способ передачи информации. Объяснить заданное слово нужно при помощи синонимов и примеров, не допускается использование однокоренных слов.

Отгадали – продвинулись по карте на соответствующее количество ходов.

«HELP ME» (50 карточек синего цвета): по три слова в одной карточке.

На карте написаны три пары слов на русском и английском языках. Играющий зачитывает русские слова. Другой игрок команды должен назвать эти слова на английском. Сколько слов угадала команда - на такое количество ходов продвигается фишка команды на игровом поле.

ФОНОГРАММА (25 карточек желтого цвета): по три задания в карточке.

Играющий должен напеть (естественно, без слов) заданные мелодии. Количество отгаданных мелодий продвигает команду на соответственное количество ходов.

ЕРАЛАШ (150 карточек голубого цвета): по одному заданию в карточке. Количество ходов на игровом поле определяется номиналом карточки. Номинал указан на рубашке карточки и зависит от сложности вопроса: 2, 3 и 4. Команда по желанию выбирает номинал карты.

При правильном ответе команда делает количество шагов, равное номиналу. При неверном ответе команда остается на месте. Команда может предложить только один вариант ответа.

*Вы встретились со знаменитостью, а может просто решили пойти в кино, или увлеклись фотосессией на красивом месте, где встретили туриста и по флагу в его руке пытаетесь понять, откуда он приехал… значит вы попали на сектор ЕРАЛАШ.*

В карточках ЕРАЛАШ есть несколько номинаций:

1. *ПЕРСОНА (50 карточек).*

Игрок, который вытащил эту карточку, показывает указанное на ней имя спортсмена соперникам. Команды задает вопросы, на которые игрок отвечает только «да» или «нет». Цель команды – угадать, какой персонаж загадан.

1. *КИНЕМАТОГРАФ (25 карточек).*

Игрок зачитывает описание фильма про спорт или связанный со спортом. Остальные члены команды угадывают фильм по предложенному описанию.

1. *ФЛАГИ (50 карточек).*

Игрок показывает своей команде выпавший на карточке флаг, предварительно закрыв рукою правильный ответ. Соперники следят за чётким выполнением этого условия.

1. *ДОСТОПРИМЕЧАТЕЛЬНОСТЬ (25 карточек).*

Игрок зачитывает описание объекта (памятник, улица, здание, площадь). Остальные члены команды угадывают объект по предложенному описанию.

1. СХВАТКА (25 карточек серого цвета):

Одно задание, состоящее из трех подсказок, в карточке. Этот тип карт разыгрывается, когда кто-то из игроков становится на поля «БУЛЛИТ» или «МАСС-СТАРТ».

За всю игру команда может только один раз сыграть на этих полях-кнопках. При повторном попадании фишка переносится на одну кнопку назад.

В «БУЛЛИТЕ» команда играет с ближайшим по местоположению на игровом поле соперником. При наличии на поле двух и более равноудалённых команд, выбор соперника происходит по желанию играющей команды. Фишки обеих команд размещаются на поле «БУЛЛИТ».

Выбравший карточку игрок зачитывает подсказку. Первыми дают ответ «хозяева» поля. Команда может дать только один ответ на подсказку.

Если ответ не верен, отвечает вторая команда. Если она не угадала, читается вторая подсказка, но первыми уже отвечают «гости», то есть команда, приглашённая на буллит. Команда, давшая правильный ответ, забивает гол. Игра идёт до двух голов. На обдумывание каждого ответа дается время, соответствующее времени высыпания песка в песочных часах (до 1 минуты). При неправильном ответе часы переворачиваются, и отсчет времени начинается для команды соперника с остатка песка в верхней части песочных часов. На поле «БУЛЛИТ» стрелками указанно, куда должны встать после поединка фишки игравших этот раунд команд (победивший двигается вперёд по стрелке, проигравший назад).

На поле «МАСС-СТАРТ» игра идёт со всеми командами одновременно. Подсказку зачитывает выбравший карточку игрок, отвечать может любая команда. Ответ дает команда, первой поднявшая руку. В случае правильного ответа команде присваивается выигрыш масс-старта, и она продвигается на один ход вперед. Все остальные команды двигаются на ход назад. В случае неверного ответа команда наказывается за фальстарт, и она отодвигается на два хода назад. Если у команд нет ответов, даётся следующая подсказка.

По желанию, предварительно договорившись, на масс-старте можно разыграть несколько карточек. Например, по числу играющих команд.

Правила игры:

Игра начинается с открытия Универсиады. Старт. Центральный стадион: именно там 2 марта 2019 года пройдёт открытие универсиады. И именно отсюда начинают путь наши команды.

Играть могут до четырех команд по два и более человека. Внутри команды игроки играют строго по очереди.

Команды определяют порядок хода (кто за кем) с помощью жребия и начинают игру.

На первом ходу команда берёт карточку СУРДОПЕРЕВОД (или по договоренности карточку любого другого, но одинакового для всех команд цвета). В дальнейшем команда берёт карточку цвета поля, на котором стоит ее фишка.

Все задания выполняются на время. На одну карточку дается одна минута. После того, как игрок взял карту, прочитал и готов начать игру, запускается время на песочных часах. После истечения времени ответы не принимаются.

Выигрывает тот, кто оказался ближе к финишу или дошёл до него первым. Соперники ревностно следят за точным исполнением правил игры. При нарушении правил, команда штрафуется и остаётся на месте, потеряв все правильные решения в текущем ответе. Например, даже если вы угадали два слова, а на третьем допустили ошибку и получили штраф, вы остаётесь на месте.

Вот так за пару часов вы побываете в роли строгого жюри, и рискового игрока, и беспечного туриста, и любознательного болельщика.

Желаем вам приятно провести время и в дальнейшем использовать приобретённые знание и навыки. А самое главное, побывать в 2019 году на Универсиаде в Красноярске и, возможно, принять непосредственное участие в качестве волонтёра!

Порядок получения игры:

Для получения игры представитель команды оформляет заявку по установленной форме (приложение). Прием заявок осуществляется в электронном виде на E-mail: [a.astaeva@krsk2019.ru](mailto:a.astaeva@krsk2019.ru), в виде сканированной копии заявки, подписанной директором учреждения, либо в рабочее время курьером в офис Дирекции Универсиады по адресу г. Красноярск, пр. Мира, 19 стр.1. В качестве подтверждения регистрации заявки Организатор направляет на обратный адрес электронной почты команды приглашение.

Дополнительная информация по телефону: 8923-577-20-19 (Астаева Анна, специалист Дирекции Универсиады).

*Приложение*

ЗАЯВКА

на получение интерактивной игры «11 Дней зимы»

Наименование учреждения (адрес) \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Ф.И.О. (полностью) представителя команды\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

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

Контактные данные для информирования команды (мобильный телефон, электронная почта представителя команды) \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Список участников

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № п/п | Ф.И.О. (полностью) | Статус (воспитатель/дети) |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

Руководитель учреждения \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_(подпись, печать)

**2.3 Концепция «Наследие»[[1]](#footnote-1)**

9 ноября 2013 года город Красноярск был официально выбран столицей проведения XXIX Всемирной зимней Универсиады 2019 года. Этому событию предшествовало почти 2 года активного проведения заявочной кампании, в которой идея проведения Универсиады на территории макрорегиона Сибирь получила широкую поддержку, как у жителей города, так и у руководства страны.

Красноярск является крупнейшим спортивным центром Восточной Сибири и Дальнего Востока. В Красноярске более 20 % населения активно вовлечены в занятия физической культурой и спортом. На сегодняшний день в регионе развивается более 150 видов спорта, действует более 78 спортивных федераций и 38 спортивных молодежных школ. На территории города расположены четыре спортивных академии, которые являются региональными тренировочными центрами для спортсменов, представляющих национальные сборные.

Красноярск имеет опыт проведения двух Универсиад (1990 год – Всесоюзная зимняя Универсиада, 2010 год – Всероссийская зимняя Универсиада) и двух Всесоюзных Спартакиад (1982, 1986 годы – V и VI зимние Спартакиады народов СССР). Последовательное проведение двух Спартакиад в одном и том же городе было уникальным случаем для СССР, ни один другой город страны за всю историю ее существования не был удостоен такой чести. Для Красноярска успешная организация и ведение такого крупного события, как Универсиада – это не только масштабное спортивное мероприятие и возможность создания в городе современной спортивной инфраструктуры, но и проект, стимулирующий новый виток развития в регионе, связанный с трансформацией общественной жизни и изменением облика и имиджа городской среды.

*Материальное наследие Универсиады.* Инфраструктурное наследие является наиболее наглядным и влечет за собой следующие позитивные устойчивые изменения:

* Спортивные объекты Универсиады станут катализатором развития профессионального и массового спорта в Красноярске.
* Объекты социальной инфраструктуры, такие как Деревня Универсиады, Международный информационный центр, медицинский центр Деревни, будут способствовать развитию социальной сферы города и сферы здравоохранения.
* Развитие транспортной инфраструктуры сделает город удобнее для жизни и создаст экономические преимущества.
* Повышение доступности городской среды для маломобильных групп населения, в том числе через создание на объектах проведения Универсиады и других городских объектах условий, соответствующих международным стандартам доступности, позволит открыть социальное пространство города для людей с ограниченными возможностями и нивелировать фактор социального неравенства.
* Универсиада будет способствовать развитию кампуса Сибирского федерального университета и его становлению в качестве академического центра Сибири, точкой входа в международное образовательное пространство.

*Спортивная база города.* Красноярск регулярно становится местом проведения крупных Российских и международных соревнований. Для этого созданы все условия. На территории города Красноярска находится около 1,9 тысячи спортивных сооружений, среди них – 6 стадионов вместимостью более 1,5 тысячи мест, 24 плавательных бассейна, 27 лыжных баз. Жемчужиной городской спортивной инфраструктуры является уникальный круглогодичный парк активного отдыха и здорового образа жизни, расположенный в центре города, Татышев-парк. Общая площадь физкультурно-оздоровительного парка – 150 га. В зимнее время в парке действуют лыжные трассы и ледовые площадки для массового катания на коньках. Парк работает в режиме свободного доступа для горожан и гостей города. В нем созданы условия инвалидам и лицам старшего поколения для занятий физкультурно-оздоровительной деятельностью. Число посетителей парка в выходные дни составляет свыше 30 тысяч человек. Благодаря Универсиаде будет создана спортивная инфраструктура для развития массовой физической культуры, спорта высших достижений. Все объекты Зимней универсиады дают возможность развития, как зимним видам спорта, так и летним.

Например, объекты «Сопки». Здесь предусмотрено развитие детско-юношеских спортивных школ, массового спорта. Это будет уникальный объектом, когда комплексно вокруг одного склона существует большое количество объектов и направлений.

Ледовая арена на ул. Партизана Железняка, где пройдут соревнования по хоккею. Одна из базовых версий, что после Игр объект может стать базовой площадкой для баскетбольного клуба «Енисей», и тренировочная арена также может использоваться как для хоккея с шайбой, так и для хоккея с мячом.

Академия биатлона сохранит свое профильное назначение, будет модернизирована инфраструктура.

«Арена Север» проведение хоккея и фигурного катания.

Центральный стадион. Он оставит свое функциональное назначение для летних видов спорта.

Дворец спорта им. Ивана Ярыгина рассматривается как объект для проведения керлинга, но после Игр он также сохранит свое действующее назначение. Использоваться будет для проведения соревнований по борьбе, для летних дисциплин и станет базовым объектом для волейбольного клуба.  
 «Первомайский»: Парк «Каменка» с каждым годом становится уютнее, разнообразнее и привлекательнее для горожан. На его территории имеется большая зеленая зона с вековыми деревьями, молодыми кустарниками, всегда ровно постриженной травой и цветами, а также асфальтированные дорожки, по которым прогуливаются с колясками, катаются на роликах и велосипедах. Вдоль дорожек расположены скамейки. Словом, прекрасное место, где можно интересно провести время. Находится парк «Каменка» в Кировском районе города в Первомайском посёлке по адресу: ул. Академика Павлова, 21.

«Бобровый лог» объект в высокой степени готовности. Также предполагается, что он сохранит свое назначение – это проведение соревнований по горнолыжным дисциплинам, а также как рекреационная зона.

«Платинум Арена», предполагается, что там пройдут церемонии открытия и закрытия. Между церемониями там будут проведены соревнования по фигурному катанию. Объект в дальнейшем предполагается использовать для хоккея с шайбой.

## Природный заповедник «Столбы», лесопарк «Гремячая Грива», [Парк имени 400-летия города Красноярска](https://yandex.ru/maps/?text=%D0%BF%D0%B0%D1%80%D0%BA%20400-%D0%BB%D0%B5%D1%82%D0%B8%D1%8F%20%D0%BA%D1%80%D0%B0%D1%81%D0%BD%D0%BE%D1%8F%D1%80%D1%81%D0%BA%D0%B0&oid=7907152374&ol=biz&sll=92.921976%2C56.039002&sspn=0.015918%2C0.008277&source=wizbiz_new_map_single&sctx=CQAAAAEAk1fnGJA2V0BmL9tOWwFMQCzxgLIpV%2BE%2FPj%2BMEB5tzD8CAAAAAQIBAAAAAAAAAAFwWJYkRlriYz4AAAABAACAPwAAAAAAAAAAAgAAAHJ1) станут рекреационными зонами.

## Знакомство с материальным наследием будет гораздо более интересным и запоминающимся, если организовать экскурсии по объектам Универсиады.

## Организационно-ресурсный центр готов оказать содействие в этом вопросе (тел. 221-12-64).

*Нематериальное наследие.* Позитивные устойчивые изменения, которые произойдут в Красноярске, в первую очередь будут заключаться в следующем:

* Повышенный интерес горожан и особенно молодежи к международному спортивному движению, формирование тренда «спорт как образ жизни».
* Приобретение людьми опыта и знаний, которые будут способствовать их личностному росту и развитию, а также будут востребованы городом, страной и обществом. Волонтерское движение станет более массовым, а институт волонтерства – более престижным и открытым. Предполагается, что будет задействовано порядка 5000 волонтеров.
* Формирование нового бренда Красноярска. Город получит возможность стать международным академическим центром Сибири. Открытие Сибири через образ успешного, комфортного и динамично развивающегося города Красноярска.
* Сфера услуг гостеприимства и туризма города получит мощный импульс для развития. Это новые туристические маршруты, оформление старых маршрутов для комплексных проектов. Это дает возможность изучать город Красноярск не только гостям, но и самим жителям. Все, что связано с проектом «Культурная Универсиада». Мы предполагаем, что это даст возможность развитию культурных направлений, появлению новых событий, новых культурных проектов, которые после Универсиады будут использоваться для дальнейшего продвижения города и самого края.
* Универсиада сформирует благоприятный инвестиционный климат в регионе и, как следствие, будет способствовать общему развитию города, росту благосостояния горожан, созданию новых рабочих мест в городе.
* Современная спортивная инфраструктура, создаваемая в рамках подготовки к проведению Игр, позволит Красноярску к 2019 году стать центром зимних видов спорта восточной части России и Азиатско-Тихоокеанского региона, способным принимать крупные спортивные мероприятия и спортсменов со всего мира в центре России.
* *Распределение наследия.* Особенность Красноярского края – большая протяженность территории и разреженность населения. На площади в 2 339,7 тыс. км² проживает 2,8 миллиона человек, то есть плотность населения составляет 1,2 чел./км². Для усиления эффекта сопричастности жителей региона к масштабному событию и поддержки малых территорий все движимое материальное наследие Универсиады-2019 будет передано муниципальным территориям. Сценические костюмы, металлодетекторы, системы радиосвязи, оповещения, камеры наблюдения, спортивный инвентарь и т.д. будут распределены между территориями таким образом, чтобы каждый населенный пункт края получил частицу общего наследия Игр.

Нематериальным наследием для регионов станет удовлетворение кадровой потребности территорий в специалистах высокого (мирового) уровня в области спортивного менеджмента, спортивной медицины и туризма.

**Раздел 3. Мероприятия, посвященные году экологии в России**

**3.1 День экологических знаний. История вопроса**

2017 год официально объявлен в России Годом экологии.

15 апреля – в Международный день экологических знаний – в формате Единого дня действий во многих образовательных организациях прошли эколого-просветительские мероприятия. Цель – актуализация экологических знаний, содействие развитию экологического просвещения и образования в стране, формирование у населения экологического сознания на основе консолидации информационных и просветительских ресурсов.

12 мая Россия отмечала День экологического образования[[2]](#footnote-2).

В этот день в городах и поселках проходили различные экологические акции, которые носят как просветительский, так и практический характер: проходят выставки, конференции и конкурсы детского творчества на тему сохранения природы, люди участвуют в природоохранных мероприятиях – очистке берегов рек и водоемов, уборке парков, озеленении территорий и пр.

Этот праздник касается каждого, важность экологического образования переоценить сложно. Именно экологические знания позволяют человеку осознать, к каким катастрофически явлениям могут привести пагубные привычки в отношении природы; понять, как избежать подобных последствий. Высшая цель экологического образования – сформировать так называемую экологическую культуру.

Впервые озабоченность экологическими проблемами, к появлению которых ведет развитие научно-технического прогресса на планете, представители мировой общественности высказали в 1972 году – на международной Конференции ООН по окружающей среде в Стокгольме. Через 20 лет, в июне 1992 года, в Рио-де-Жанейро собралась вторая подобная конференция, на которой в том числе поднимался и вопрос о необходимости распространения экологического образования. Главы большинства стран мира, в том числе и России, приняли и одобрили Программу действий по реализации концепции устойчивого развития человечества, в которой экологическому образованию отводится важная роль.

Экологии придается большое значение при решении задач в сферах физической культуры, олимпийского и массового спорта. Это обусловлено тем, что физическая культура и спорт нуждаются в здоровой окружающей природной среде, а физкультурно-спортивная деятельность не должна наносить вред живой природе и здоровью человека, должна иметь, как и любой другой вид человеческой деятельности, природоохранную направленность[[3]](#footnote-3).

На юбилейном олимпийском конгрессе в 1994 г. экология была признана «третьим столпом» олимпийского движения наравне со спортом и культурой. Была создана комиссия МОК «Спорт и окружающая среда», внесены дополнения по экологии в Олимпийскую хартию.

Экологические критерии стали применяться при оценке успешности проведения Олимпийских игр. При реконструкции и строительстве крупных спортивных комплексов, их эксплуатации, таких как спортивные комплексы для проведения Олимпийских игр, мировых и континентальных чемпионатов по массовым видам спорта, большое внимание стало уделяться проведению экологической экспертизы, экологическому картографированию территорий, экологическому мониторингу. Стали уделять серьезное внимание и вопросам экологического маркетинга и менеджмента в сфере спорта и физической культуры, особенно относительно олимпийских видов спорта, развитию экологически безопасных технологий производства спортивного и физкультурного оборудования. Совершенно очевидна проблема экологической безопасности физкультурно-спортивной деятельности. Следовательно, очень важно изучать экологические требования к спортивным и физкультурно-оздоровительным сооружениям, спортивным паркам, медико-биологические аспекты экологии физической культуры и спорта.

На сегодняшний день в России экологическое образование является одним из приоритетных направлений. Знакомство с системой всеобщего комплексного экологического образования начинается с дошкольного возраста и продолжается вплоть до вузовской профессиональной подготовки и послевузовской переподготовки и повышения квалификации специалистов экологической сферы. Кроме того, экологические знания доносятся до населения через СМИ, а также при помощи различных проектов, которые реализуют музеи, библиотеки, природоохранные учреждения, спортивные и туристические организации. На законодательном уровне вопрос об экологическом образовании нашел отражение в статье 42 Конституции РФ, согласно которой каждому гражданину гарантируется право на благоприятную окружающую среду и достоверную информацию о ее состоянии.

Мы живем в мире, который нуждается в защите и охране. Поэтому такие мероприятия должны проводиться по отношению к природным ресурсам регулярно. Предлагаем организовать и провести День экологических знаний в летнем оздоровительном лагере.

Формат единого дня действий предполагает проведение в течение одного дня разнообразных по форме и содержанию пропагандистских мероприятий, объединенных общей тематикой, целями и задачами. Ведь защищать природу можно по-разному: проводить природоохранные акции, вести эколого-просветительскую работу с населением, а можно кисточкой и красками выразить своё отношение к защите окружающей среды, в рисунках и плакатах призвать людей беречь и охранять природу.

По завершении дня можно провести конкурс на лучшее эколого-пропагандистское мероприятие. Тематику и форму мероприятия (квест-игра, экологический конкурс рисунков или поделок, мастер-класс, круглый стол и т.п.) участники выбирают самостоятельно, исходя из своих возможностей и спектра интересов по профилю дня.

**3.2 Квест-игра «Найди «волшебные буквы» в заповеднике «Столбы»»**

Возраст участников: от 6 до 9 лет

Предварительная работа: подготовить маршрутные листы (образец приложение 1), инструкцию для участников игры (приложение 2), спортивное оборудование и инвентарь (5 обручей диаметром 60 см., корзина для переноски «мусора», 10 пластиковых бутылок – «мусор», контейнер, 5 конусов-деревьев, комплект модульного конструктора (набор из 5-10 штук), мяч диаметром 20 см., верёвочная «лестница-мостик», конус, контейнер - «дупло», 10 «орешков» –мешочки для метания, корзина для «орешков» - мешочков, мягкие модули –«шагайки», туннель – «пещера».

Сценарный ход:

Ведущий: Добрый день, дорогие друзья!

Дружба – слова нет роднее

Те, кто дружат, всё сумеют

Дом построить, песню спеть

Беды все преодолеть!

Звучит тревожная музыка, вбегает Старичок – Лесовичок.

Старичок – Лесовичок:

Здравствуйте, добрые люди,

Слышал я, что вы дружные.

Все сумеете и все преодолеете.

Ведущий: Здравствуй, дедушка!

Да, ребята у нас дружные и смелые.

Трудностей не боятся.

Старичок – Лесовичок:

Ну, вот и хорошо! Значит, и просьбу Старичка-Лесовичка выполните.

Беда у меня, ребята,

Буквы свои волшебные в заповеднике потерял.

Одному не найти, много надо пройти....

Ведущий: А как же мы их найдем, дедушка?!

Старичок – Лесовичок:

Вам помогут Маршрутные карты.

Ведущий: Ну, что ребята, отправляемся в путь?!

Ребята, в какой заповедник мы держим путь?!

Дети: заповедник «Столбы»

Старичок – Лесовичок:

Забыл спросить, а вы знаете правила поведения в заповеднике?!

Сейчас проверим. Я буду задавать вам вопросы, если вы согласны с утверждением, то отвечайте: «Это я, это я, это все мои друзья». Если нет, то мотайте головой, топайте ногами и хлопайте в ладоши.

*Игра «Это я, это я, это все мои друзья»*

– Кто из вас скажите братцы, любит спортом заниматься?

– Кто компанией веселой, с рюкзаком шагает в горы?

– Любит, кто в лесу кричать, цветы лесные рвать?

– В лесу мусор оставляет, и костры там разжигает?

– Кто про все на свете знает, и друг другу помогает?

Молодцы, вижу, что команды готовы отправиться в путешествие по заповеднику «Столбы». Вам предстоит путь через ручей, по горам, по звериным тропам, а не сбиться с пути поможет «Маршрутная карта». Приглашаю представителей от команды подойти ко мне и получить маршрутную карту.

Ведущий: Счастливого пути!

Задания для квест- игры:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| № | Название станции | Задание | Необходимые материалы |
| 1. | «Освободи тропинку от камней» | Дежурный на станции: Мы гуляем, не скучаем, по тропинке мы шагаем! Вдруг на мусор мы наткнулись!  Чтобы дальше путь держать, нужно мусор нам собрать!  Показывает и комментирует: Первая пара бежит с корзиной до первого обруча, кладет «мусор» в корзину и несет его в контейнер. Возвращается к команде, передает корзину следующей паре. | 5 обручей диаметром 60 см., 1 корзина для переноски «мусора», 5 пластиковых бутылок – «мусор», контейнер. |
| 2. | «Построим кормушку для животных» | Дежурный на станции: Много животных в лесу! Хочется их покормить! Но, не куда корм положить! Мы кормушку животным построим! Накормим их, и напоим!  Показывает и комментирует: Парой оббегаем деревья змейкой, берем строительный модуль и несем его к месту сооружения кормушки (показать где), устанавливаем его, и так по очереди. Последняя пара завершает строительство. | 5 конусов (деревьев), 1 комплект модульного конструктора (по 5 шт. на площадке). |
| 3. | «Лесной ручеек» | Дежурный на станции: Ручьи проснулись и журчат! Весной они всегда спешат! И мы как капельки спешим и ручейку помочь хотим!  Показывает и комментирует: Встаньте в колонну по одному, положите вытянутые руки на плечи впереди стоящего. Ноги на ширине плеч, руки вверх! Передаем мяч сначала над головой, затем прокатываем его по полу между ног с конца колоны в начало. Раз, два, три, ручеёк беги! | Мяч диаметром 20 см. |
| 4. | «По дощечкам прыг - да скок, перейдем через мосток!» | Дежурный на станции: Речка у нас на пути! По мостику можем её перейти?! Посмотрите, что случилось, часть дощечек провалилась! Как же нам продолжить путь? Мы не будем унывать, будем перепрыгивать!  Показывает и комментирует: С дощечки на дощечку перепрыгиваем парой, затем бежим до конуса и оббегаем его. Возвращаемся и передаем эстафету следующей паре. | 1 верёвочная «лестница-мостик»,  1 конус |
| 5. | «Помоги белочке спрятать припасы» | Дежурный на станции: Мальчики и девочки, посмотрите белочка! Не страшны ей холода, если есть в дупле еда! Поможем белочке без спешки спрятать в дупле орешки!  Показывает и комментирует: По очереди каждый подбегает и встает на край коврика. Берет «орешек» и забрасывает его в «дупло». Возвращается и передает эстафету. | 1 контейнер - «дупло», 10 «орешков»-мешочков для метания, 1 корзина для «орешков» - мешочков. |
| 6. | «Как же интересно в пещере побывать!» | Дежурный на станции: Шли мы шли! Вход в пещеру нашли!  Интересно по туннелю проползти! Выход из пещеры нам найти!  Показывает и комментирует: Начинает первая пара: по камешкам идем друг за другом. Затем первый пролезает по туннелю и ждет друга. Берётесь за руки и возвращаетесь вместе бегом до команды, передаете эстафету следующей паре. | Мягкие модули –«шагайки», 1 туннель –«пещера». |

Каждая команда начинает маршрут со своей станции, после того, как все станции пройдены и «Маршрутный лист» заполнен, капитан команды на последней станции обменивает «Маршрутный лист» на волшебную букву или буквы в зависимости от количества команд-участников.

Старичок – Лесовичок:

Вижу путь вы весь прошли!

Буквы волшебные нашли?!

Да! Тогда скорей несите и слова из них сложите.

Представители от команд выходят с буквами и складывают словосочетание «Береги природу!»

*Приложение 1*

**Инструкция (для участников игры):**

\* Перед началом квест-игры каждая из команд получает «Маршрутную карту» (приложение), в которой четко определен маршрут (очередность) посещения «станций».

\* За соблюдением времени пребывания на «станции» и времени на переход от «станции» к «станции» следит «Хранитель времени», который подает условный сигнал.

\* На посещение каждой из «станций» команде отводится ровно 5 минут. Участники игры не могут покидать станцию до того момента, пока не прозвучит условный сигнал.

\* «Руководитель станции» объясняет задание для команд строго после условного сигнала «……».

\* Команда, справившаяся с заданием, получает отметку в «Маршрутной карте» у «Руководителя станции».

\* Если команда справилась с заданием досрочно, то участники находятся на станции до момента истечения отведённого времени.

\* В случае если команда не успевает выполнить задание за отведенный промежуток времени, «Руководитель станции» останавливает работу за минуту до сигнала и дает дополнительное задание (загадывает загадку).

За правильный ответ команда получает отметку в «Маршрутной карте».

\* Правило последнее и самое главное! В течение всего «путешествия» сопровождающие и участники-команды соблюдают правила техники безопасности и дисциплину.

Приложение 2



**3.3 Квест-игра по экологии «День экологических знаний»[[4]](#footnote-4)**

Цель и задачи: развитие познавательного интереса и познавательной активности обучающихся, формирование личностного отношения обучающихся к проблемам экологии, привитие навыков рационального расходования природных ресурсов, развитие коммуникативных умений, формирование навыков работы в коллективе, воспитание экологической культуры и экологической грамотности через организацию игровой деятельности.

Игра рассчитана на детей в возрасте от 11-14 лет. Принять участие в игре могут сразу несколько команд.

Материально-техническое обеспечение игры:

1.Маршрут следования и маршрутный лист.

2.Муляжи фруктов и овощей.

3.Фрукты и овощи из Средней Азии.

4.Тест-полоски для определения нитратов в овощах и фруктах, пинцеты, чашки Петри, емкость с водой.

5.Шесть частей мозаики-эмблемы «День экологических знаний»;

6.Буквы на цветочных горшках.

7.Пять воздушных шаров с вопросами.

8.Верёвки для завязывания узлов.

9.Шина, бинты.

10.Оборудование для демонстрации опытов на станции «Вода» (стеклянная банка, вода, металлическая крышка, пробирки, мыло 3-х видов).

11.Пятилитровая пластмассовая бутыль для умывальника и гвоздь.

12.Фото и рисунки «Ядовитые грибы», «Ядовитые ягоды».

13.Ватман для изготовления плаката.

Игру проводят Хранители станций (8-10 человек).

В начале игры каждая команда получает Маршрутный лист и начинает движение от первой станции «Старт».

*Маршрутный лист*

Команда \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Станция | Старт | Человек и природа | Родом из  Азии | Реки Сибири | Экстрим на природе | Привал | Всего баллов |
| Баллы |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |

К финишу можно попасть, только пройдя несколько станций - остановок с испытаниями, где участники команд отвечают на вопросы ведущих - Хранителей станций, решают логические задачи, отгадывают загадки, выбирают из предложенных вариантов верные, совершают определённые действия.

За правильные ответы на каждой станции (всего их шесть) команда получает баллы, одну часть мозаики-эмблемы «День экологических знаний» (см. рисунок). На заключительной станции команда оформляет плакат «Это должен знать каждый».

***Ведущий:*** Здравствуйте, уважаемые участники игры! Поздравляем всех с Днем экологических знаний!!! Желаем, чтобы в этом деле сопутствовал успех, чтобы люди на Земле долго могли жить здоровыми и опасности их не беспокоили. Пусть дыры озоновые не увеличиваются, а уменьшаются, чтоб, наконец, понять сумели мы, как это получается. Чтобы воздухом, водой, продуктами могли наслаждаться, и потомки наши, всегда могли радостно улыбаться!

Команды-участники игры прошу получить Маршрутный лист. Следуя ему, пройдете весь маршрут и выполните все задания, которые вам предложат Хранители станций.

За правильные ответы команда получит баллы, которые Хранитель станции занесет в Маршрутный лист, фрагменты мозаики эмблема «День экологических знаний». Желаю удачи! Добрый путь!

***1 станция «Старт»***

Хранитель станции: Правильно ответив на мой вопрос, вы узнаете название следующей станции. Внимание, о каком дереве идет речь?

1.Оно выделяет фитонциды, убивающие болезнетворные бактерии.

2.Из него самые лучшие дрова.

3.Из его коры делают много полезных вещей.

4.Это самое любимое русское дерево.

Ответ: береза.

*Команда получает первый фрагмент мозаики эмблема «День экологических знаний», следуя Маршрутному листу, переходит на следующую станцию.*

***2 станция «Человек и Природа»***

Хранитель станции встречает команду со словами: Знаете ли вы, что каждый взрослый человек потребляет в сутки в среднем: 1 кг пищи, - 2 литра воды, 25 кг воздуха? Поэтому важно, чтобы воздух, которым мы дышим, был чистым. Вопросы этой тематики в прямом смысле подвешены в воздухе. Они написаны на записках, которые находятся в четырех шарах, которые находятся под потолком. Чтобы прочесть записки с вопросами, шары надо лопнуть подручными средствами.

Вопросы:

1.Укажите главную причину, для чего вокруг крупных городов необходимо сохранить леса?

1.Для красоты.

2.Для очищения воздуха.+

3Для того чтобы в них селились птицы и животные.

4.Для заготовки дров.

2.Лучше всего поглощают выхлопные газы автомобилей и взамен выделяют кислород?

1.Береза.

2.Тополь. +

3.Сирень.

4.Ясень.

3. Какое дерево дольше живет?

1.Сосна. +

2.Осина.

3.Дуб.

4.Ель.

4. Быстрее всех вырастает?

1.Береза. +

2.Клен.

3.Сосна.

4.Ель.

5. Как бороться с пылью в городе?

Примерные варианты ответа:

- чаще убирать дворы, дороги, тротуары;

- сохранять газоны, лесопарковые зоны;

- озеленять территории с пустующими почвами;

- мыть колёса автомобилей, работающих на стройках;

- собирать пыль, образующуюся при ремонте в доме;

- регулярно проводить влажную уборку дома, подъезда, квартиры.

6. Какие меры принимаются в Красноярске по улучшению качества воздуха?

Примерные варианты ответа:

- строительство скоростных магистралей:

- строительство транспортных развязок;

- развитие общественного транспорта.

На следующие два вопроса команда даёт ответы самостоятельно уже без подсказок (время на обдумывание 5-го и 6-го вопроса – 20 секунд).

Хранитель станции: Где растет фрукт, о котором говорится в загадке?

Что за фрукт – шкатулочка с секретом!

Семена – стекляшки на вид,

Все прозрачные, все розового цвета,

Потрясешь, как странно, не звенит!

Ответ: (Гранат, Средняя Азия)

Хранитель станции «Человек и Природа» дает команде вторую часть мозаики эмблема «День экологических знаний».

*Ориентируясь на Маршрутный лист, команда переходит на следующую станцию – «Родом из Азии».*

***3 станция «Родом из Азии»***

1-й Хранитель станции: Мы рады приветствовать вас, уважаемые участники игры. Как сказал Н. Рерих: «Для всякого начала нужно малое семя. Учить можно и в очень малом. Творить можно и в тесном углу. Охранять можно и в самом скромном доспехе».

2-й Хранитель станции: Наше «малое семя» - это наша экологическая тропа, которая только рождается. Сегодня на нашей станции мы поговорим с вами о фруктах и овощах, которые родом из Азии.

1-й Хранитель станции: предлагаю вам выполнить задание. Осмотрите представленные фрукты и овощи. Как вы думаете, какие представленные экспонаты содержат нитраты в большом количестве? А в каких нитраты отсутствуют?

Ответьте на вопросы:

1) в каких овощах накапливаются нитраты всегда в большом количестве? Ответ: салат, петрушка, щавель, укроп свекла, огурцы, капуста.

2) существуют ли фрукты и овощи, в которых нитраты содержатся в минимальном количестве?

Ответ: фрукты, ягоды, лук

2-й Хранитель станции: А сейчас я предлагаю вам самостоятельно определить наличие или отсутствие нитратов в овощах и фруктах, выращенных в Средней Азии.

2-й Хранитель станции: Действительно, по внешнему виду сложно определить наличие нитратов в продуктах питания обычным покупателям, поэтому желательно при покупке требовать у продавца сертификат качества на овощи и фрукты.

1-й Хранитель: в Средней Азии произрастает огромное количество разнообразных растений кроме овощей и фруктов. Я предлагаю вам отыскать буквы, из которых нужно составить слово. Составив слово, вы узнаете название следующей станции. Буквы прикреплены к цветочным горшкам, в которых растут папоротники. Внимательно осмотрите все цветочные горшки с папоротниками и найдите буквы.

*После сбора всех букв и составления слова («Вода»), команда получает третий фрагмент мозаики эмблема «День экологических знаний» и переходит на следующую станцию «Реки Сибири»*

***4 станция «Реки Сибири»***

1-й Хранитель: Здравствуйте, уважаемые участники игры! Экологическая ситуация реки Енисей – неблагоприятная. После строительства Красноярской и Саяно-Шушенской ГЭС наступили серьёзные экологические последствия.

Енисей в районе Красноярска, Дивногорска, Саяногорска перестал замерзать, в частности, протяженная незамерзающая полынья ниже Красноярска может иметь длину до 500 км. Официальный сайт «РусГидро» связывает формирование столь протяженной полыньи «не столько с работой ГЭС, сколько со сбросами теплых сточных вод в Красноярске» Климат стал более мягким, а воздух более влажным, благодаря огромному количеству воды, которая скапливается в Красноярском водохранилище.

Кроме того, каскад енисейских ГЭС затопил большие площади ценных земель, привел к уничтожению археологических памятников, биоценозов, рыбных ресурсов, вынужденному переселению значительного количества населения. После постройки в Красноярске-26 в 1950-е годы горно-химического комбината были введены в эксплуатацию два прямоточных ядерных реактора для выработки оружейного плутония (плутония-239). Реакторы имели охлаждение прямоточного типа, то есть после забора воды и охлаждения реактора вода без очистки сбрасывалась обратно в Енисей — что привело к радиационному загрязнению Енисея. Весной 2012 года началось заполнение водохранилища БоГЭС, что привело к падению уровня воды, оголению берегов реки на десятки метров и истреблению кормовой базы для [рыб](http://megaribolov.ru/index.php/entsiklopediya-rybolova/vse-o-rybakh).

2-й Хранитель станции «Реки Сибири» предлагает игрокам ответить на вопросы, спрятанные в одном из трёх пластиковых контейнеров, которые необходимо выловить с поверхности водоёма (аквариум). Задача игроков – как можно быстрее достать контейнер с вопросами и правильно ответить на них.

Вопросы:

1.Назовите наиболее крупные реки Сибири. (Обь, Енисей, Лена и Амур). Может быть, вы знаете, что обозначают названия наших рек? (за правильные ответы начисляются баллы).

2.Эта река берет начало в Алтайских горах. Она течет по Западно-Сибирской низменности среди болот и лесов, течение у нее медленное. На этой реке расположен большой город — Новосибирск. (Обь)

3.Эта река, стиснутая с боков скалами, мчится с огромной быстротой, грохочет и плещется на порогах. И лишь выбираясь на простор равнины, становится плавной и медленной. (Енисей)

4.Назовите самый большой приток Енисея. (Ангара)

5.Как называется река, берущая свое начало в горах около озера Байкал? Берега этой реки по большей части гористы. На левом берегу этой реки расположен город Якутск. (Лена)

1-й Хранитель: Уважаемые участники, а вы знаете, как образуется дождь? Просим вас, используя подручные средства (стеклянная банка, металлическая крышка и горячая вода) продемонстрировать процесс образования дождевых капель.

*(Участники выполняют действия под руководством Хранителя станции. Обсуждают результаты.)*

*Делаем облако*

Налейте в 3-х литровую банку горячей воды (1/3 объем банки). Положите ни металлическую крышку несколько кубиков льда и закройте ею банку. Воздух, внутри банки, поднимаясь вверх, станет охлаждаться. Содержащийся в нем водяной пар будет конденсироваться, образуя облако. Капли, встречаясь в облаке, увеличиваются, становятся тяжелыми и падают на землю в виде дождя.

2-й Хранитель: Атмосферный водяной пар соединяется с газообразными выбросами промышленных предприятий и на землю выпадает уже не чистая живая вода, а кислотный дождь, воздействие которого может быть самым неблагоприятным как для живых организмов, так и для созданных человеком сооружений. Происходит загрязнение не только почвы, но и водных ресурсов.

1-й Хранитель: Мы с вами ежедневно используем воду, поэтому качество воды для всех нас много значит. Водой с мылом мы очищаем кожу от загрязнения. Давайте проверим, как мыло взаимодействует с водой. А для этого мы «намылим» воду в пробирке.

*(Участники выполняют действия под руководством Хранителя станции. Обсуждают результаты.)*

2-й Хранитель: Так как вода из водопроводного крана жесткая, в пробирке появляется осадок, потому что мыло плохо растворяется.

Уважаемые участники, я назову вам три слова: вода, костер, палатка. Ответьте одним словом, что их объединяет?

Ответ: поход.

1-й Хранитель: Ваша следующая станция – «Экстрим на природе»

*Команда получает следующий фрагмент эмблемы, баллы в Маршрутный лист и следует на следующую станцию «Экстрим в природе».*

***5 станция «Экстрим на природе»***

1-й Хранитель станции. Здравствуйте, уважаемые участники игры. Вы добрались на станцию «Экстрим на природе». Находясь в походе с друзьями и отдыхая с родителями на природе, вы можете столкнуться с некоторыми ситуациями, которые могут испортить впечатления об отдыхе. Здесь сегодня мы с вами разберем несколько ситуаций, которые, надеюсь, вам будут вам полезны.

*Первое задание:* вы с друзьями выбрали поляну для отдыха и хотите развести костер. Определите последовательность ваших действий для того, чтобы правильно разжечь костер.

*Правила разжигания костра на природе:*

1.Необходимо убедиться, что костры в это время года разводить можно.

2.Выбрать место не ближе 5 метров от любых деревьев.

3.Расчистить площадку от сухих листьев, хвои. Желательно убрать дерн.

4.Площадку для костра обложить камнями или землей.

5.Разжечь костер.

6.Перед уходом с этого места костер затушить, залить водой, а площадку заложить снятым дерном.

1-й Хранитель станции: Костер благополучно разведен. Желательно помыть руки перед приготовлением пищи. Предложите свой способ изготовления умывальника из подручных средств. (Из подручных средств – 5-ти литровая пластмассовая бутыль и гвоздь.)

*Изготовление умывальника.*

Берем баклажку любой емкости и горячим гвоздем, шилом или любым другим острым предметом в днище проделывается небольшое отверстие, только отверстие должно быть действительно небольшое в районе 2 – 3 мм. Закрыть сделанную дырочку пальцем, наполнить емкость водой, плотно закрутить крышку.

Так как доступа воздуха сверху нет, вода через дырочку выливаться не будет. Но стоит нам немного ослабить крышку, воздух начнет поступать в емкость и по мере его поступления, вода будет течь из отверстия в днище. Если же вы снова закрутите крышку, процесс остановится.

2-й Хранитель: Молодцы, с задачей успешно справились! А теперь предложите 2-3 способа очистки воды в походных условиях.

*Несколько способов очистки воды в походе:*

1.Простейший фильтр для воды может быть изготовлен из любой пустой ненужной емкости, например, консервной банки или пластиковой бутылки. Перед использованием в дне этой емкости необходимо пробить несколько небольших отверстий и застелить дно куском материи. После этого емкость нужно на 2/3 объема заполнить песком. Фильтр готов.

Подлежащая очистке вода заливается в фильтр сверху. Очищенная вода вытекает через отверстия. Процесс фильтрации может быть повторен многократно до достижения необходимой степени очистки. Периодически песок необходимо менять.

2. Если под рукой нет песка, то фильтрующая емкость может быть заполнена тем, что у туриста есть в большинстве случаев – древесным углем из прогоревшего костра. Крупные куски угля раскалывают на небольшие кусочки, сдувают с них золу и засыпают в фильтрующую емкость.

При использовании древесного угля необходимо учитывать, что он должен быть получен сожжением только лиственных пород дерева, так как фильтрация воды через древесный уголь хвойных пород придаст ей специфический привкус и запах.

3. На расстоянии 50 до 100 сантиметров от водоема копается яма глубиной порядка 50 сантиметров. Вода, просачиваясь, будет постепенно ее заполнять. После того как яма до краев заполнится водой, ее осторожно вычерпывают. Воду из ямы удаляют несколько раз, пока она не очистится и станет прозрачной. Эту воду можно смело использовать.

1-й Хранитель: В походе случается всякое. Продемонстрируйте ваши умения оказывать первую помощь при травме ноги.

2-й Хранитель: Отдыхая на природе, трудно отказаться от сбора ягод и грибов. На фото и рисунках изображены грибы и ягоды. Задание: Удалите из всего предложенного ядовитые грибы и ягоды.

1-й Хранитель: В походе бывают случаи, когда необходимо завязать качественно узел. Наши помощники сейчас покажут вам несколько способов завязывания узлов. Вы можете вместе с помощниками попробовать завязать правильные узлы. *(Помощники показывают способы завязывания узлов с пояснениями. Помогают завязать узлы участникам.)*

А сейчас, глядя на рисунок, ответьте на несколько вопросов:

1.Сколько туристов отдыхает на данной поляне? (4)

2.Они сюда приехали сегодня или несколько дней назад? (Несколько дней назад)

3.Куда ушел Шура? (Ловит бабочек)

4.Какое сейчас время дня? (Обед)

2-й Хранитель: Я думаю, что и вам пора отдохнуть, перекусить, т.е. сделать что? …привал. Ваша следующая станция «Привал»

1-й Хранитель. Вот и закончилось ваше время пребывания на нашей станции. *Вы получаете еще один фрагмент мозаики, маршрутный лист с полученными баллами и отправляетесь на заключительную станцию «Привал»*

***6 станция «Привал»***

1-й Хранитель: Я рад приветствовать вас на заключительной станции.

На привале вам нужно оформить плакат на тему «Это должен знать каждый».

Я вручаю вам заключительную часть эмблемы. И предлагаю приступить к работе.

*Каждая команда оформляет свой плакат.*

*Подсчитываются полученные баллы, награждаются победители.*

**Раздел 4. Мероприятия, направленные на популяризацию дворовых игр**

**4.1 Сценарий «День вприпрыжку»**

С целью популяризации коллективных дворовых игр предлагаем организовать и провести в лагере день/неделю игр на свежем воздухе – «День вприпрыжку». В этот день можно провести турниры по каждому виду игр, в основе которых выполнение разнообразных прыжков: «Резиночка», «Классики», «Скакалка», «Чехарда» и др. Для определения самой прыгучей команды можно провести соревнования по круговой системе (это самая популярная система для соревнований). Каждая команда встречается с другой, по крайней мере, один раз. Спортивное соревнование будет интереснее с большим числом команд.

Подготовительная работа:

* определить наиболее подходящие мета для проведения турниров по каждому виду игр;
* подготовить необходимый инвентарь и атрибуты игр;
* повторить с детьми правила игр и поиграть с ними в эти игры;
* составить график игр в рамках каждого турнира.

Возраст участников: от 7 до 14 лет.

Сценарный ход:

Ведущий: Дорогие ребятишки: и девчонки и мальчишки!

С каникулами вас поздравляю, на площадку играть приглашаю.

Мы сегодня с вами долго будем весело играть,

И конечно будем прыгать, будем дружно все скакать!

Кто в учебе отличился, руки я прошу поднять.

Кто четверки и пятерки не ленился получать?

(дети поднимают руки)

Значит, знания у вас у всех отличные,

Разгадать загадки сможете самые обычные?! (загадывает загадки)

Загадки:

В руки ты меня возьми,  
Прыгать поскорей начни.  
Раз прыжок и два прыжок,   
Угадай, кто я, дружок? (скакалка)

На гимнастику хожу,  
Крепко с мячиком дружу.  
Я не палка и не скалка,  
А весёлая...? (скакалка)

Что за игры, отгадайте:  
Семь квадратов на асфальте,  
Иногда бывает десять,  
Их рисуют мелом дети (классики)

Два участника игры

Цепляют ее за ноги,

Ну а ты скорей давай,

Ловко прыгай не зевай (резиночка)

Коля, Ваня и Артем –  
дружно скачем мы втроём;  
перемена мест идёт:  
задний – прыгает вперёд,  
перепрыгнув остальных,  
сам становится под них:  
«Нагибайся, не зевай,   
Ну-ка, спину подставляй»

Что за чудная игра?!

Ну, конечно… (чехарда)

Ведущий: Молодцы, все загадки разгадали!

Пришло время объявить начало «Дня вприпрыжку».

Сегодня мы с вами покажем, как мы умеем прыгать, прыгать много и по-разному. И, конечно же, самую прыгучую команду ждет награда!

А сейчас, предлагаю командам пройти к месту проведения турниров.

***1-я площадка «Турнир по Чехарде»***

*История игры[[5]](#footnote-5):*

«Само название „Чехарда” есть татарское, и игра эта перешла к нам от Татар...» — говорится в одной старинной книге. Значит, чехарда существует на Руси уже более пяти веков!

Говоря по-простому, чехарда – это перепрыгивание друг через друга. Кто в школе прыгал через «козла», тому не составит труда играть и в чехарду.

*Но тут есть некоторые особенности и даже правила:*

Считается, что играть в чехарду могут только мальчики. Это не девчоночья игра. Во всяком случае, раньше с ними в чехарду не играли.

Лучшие места для игры – ровная площадка, поросшая невысокой травой, или песчаный берег, или простая земляная дорога, по которой редко ездят. На полу или на асфальте старайтесь не прыгать!

Для того чтобы сыграть в чехарду, нужно не меньше двух человек: кто прыгает и тот через кого прыгают. Потом игроки меняются местами.

Тот, через кого прыгают – «козел», должен правильно встать, чтобы его не зашибли, и не свалили при перепрыгивании. Для этого необходимо выставить левую ногу на шаг вперед, согнуть ее в колене и обеими руками крепко упереться в него. Причем левая рука упирается в само колено, а правая будет чуть выше. Старайтесь, чтобы левая нога от ступни до колена стояла вертикально, крепче будет упор и легче выдержать тяжесть прыгуна. Правая нога тоже согнется, а наклоненное туловище чуть развернется вправо. И голову не забудьте опустить. Теперь остается только покрепче стоять на ногах, не шевелиться и не оборачиваться назад.

Перейдем к самому главному в чехарде – к прыганью.

Для разбега отойдите от «козла» шагов на десять назад. Разбегайтесь небольшими и частыми шагами, постепенно убыстряя бег. Шага за два от «козла» оттолкнитесь одной ногой, легко подпрыгните и приземлитесь, чуть приседая, на две ноги и сразу же изо всех сил отталкивайтесь от земли обеими ногами и прыгайте вверх и вперед. На лету разведите ноги и упритесь ладонями в «козла», дополнительно отталкиваясь руками.

Помните, что основное в прыжке – мощный толчок ногами, а руки должны только слегка касаться «козла»! Как только перелетите через него, ноги сводите вместе и приземляйтесь на носки, колени врозь, сильнее сгибая ноги и держа руки впереди на случай падения. Упираться ладонями надо в самую высокую точку «козла» – в его плечи, ибо если упретесь в спину или ниже, то получится толчок и можете козла вообще свалить.

И не замедляйте разбега перед прыжком. Некоторые с первого раза не могут перепрыгнуть и плюхаются верхом на «козла», а кое-кто, бывает, и перепрыгнет, но зацепится за «козла» и падает вперед.

Кто не сумел перепрыгнуть через «козла», или его свалил, или сам упал после прыжка, безоговорочно становится на место «козла», а бывший козел идет прыгать. Такое в чехарде правило.

Но более интересную игру можно провести так. Необходимо разойтись и встать чередою один за другим шагов на десять друг от друга. Затем принимаем позу «козлов». Последний разбегается и перепрыгивает всех подряд. Потом сам становится «козлом» шагов на десять впереди. А следующий с хвоста, как только его перескочили, выпрямляется и смотрит, когда прыгавший встанет «козлом». Затем он тоже разбегается, перепрыгивает через всех и становится впереди. И так прыгать пока первый не станет последним.

С каждым прыгуном вся цепочка на десять шагов перемещается вперед. Поэтому места впереди должно быть никак не меньше, чем на длину цепочки, чтобы все смогли прыгнуть хотя бы по разу. Но если места впереди немногим больше, чем на длину цепочки, а попрыгать очень хочется, можно поступить таким образом. Как только последний перепрыгнувший заметит, что до препятствия осталось меньше десяти шагов, он кричит: «Поворачивай!» – и все переворачиваются в обратную сторону. А этот самый прыгун тоже поворачивается и, естественно, оказывается последним. А раз так, он разбегается – и пошел перескакивать обратно!

Правило здесь то же: кто не сумел благополучно перепрыгнуть любого из «козлов», сменяет его, а «козел» идет назад и начинает прыгать. Практические советы: прежде чем принять участие в такой игре, научитесь сначала, как следует прыгать через одиночного козла.

Желательно, чтобы в команде ребята подбирались примерно одинаковые по возрасту, силе и, главное, по росту. В противном случае, высоким будет легко перепрыгивать через маленьких, а вот низкому через высокого – гораздо труднее.

Можно играть в чехарду с выбыванием тех, кто не смог перепрыгнуть, и тех «козлов», которые согнутся или повалятся под тяжестью прыгуна, помешав ему совершить прыжок. Команда, сумевшая три раза проскакать через всю цепочку без ошибок, считается победителем.

Чехарда развивает силу в ногах и руках, ловкость, чувство равновесия и координацию движений, глазомер, смелость и уверенность в себе. Очень полезная игра!

***2-я площадка «Турнир по классикам»***

*Правила игры:*

На асфальте расчерчивается игровое поле из десяти клеток примерно 30x30 см. Клетки идут двумя столбиками. Первый нумеровался от 1 до 5, второй в обратном направлении от 6 до 10. Самое главное в «классиках» – хорошая бита: круглая жестяная коробочка или камешек.

Первый игрок бросает биту в «первый класс» – клеточку с цифрой «1». Задача игрока, прыгая на одной ноге, прогнать биту по всем классам и выбить с игрового поля. При этом ни игрок, ни бита не должны попадать на линии. Если это случалось, считается, что игрок «стратил», и ход переходил к следующему участнику. Если же первый класс игрок проходит успешно, он переходит во второй класс. Теперь ему нужно, не заходя на игровое поле, бросить биту в клетку с цифрой «2» и уже оттуда гнать ее из клетки в клетку. Необходимо было обладать достаточной долей сноровки и для того, чтобы ловко прыгать, и для меткого броска биты в нужную клетку. Выигрывает та команда, в которой все игроки пройдут «классы» без ошибок.

***3-я площадка «Турнир по игре в резинку»***

*Правила игры:*

Бельевую резинку длиной примерно 2,5 метров свернуть кольцом и крепко связать. Два участника игры зацепляют ее себе за ноги, а остальные по очереди прыгают через нее, выполняя комбинации и стараясь не зацепиться. Это игра считалась девчачьей, но нередко, чтобы попрыгать, к ней присоединялись и мальчики.

*Комбинации:*  
**1. Десяточки:** встань боком снаружи от резинки, впрыгни внутрь резинок, выпрыгни наружу то слева, то справа.

**2. Девяточки:** стань боком между резинками, перепрыгни через них, разведя ноги, впрыгни обратно.

**3. Восьмёрочки:** стань боком между резинками, подпрыгни и наступи на обе резинки, впрыгни обратно.

**4. Семёрочки:** одну ногу поставь между резинок, другую – снаружи, подпрыгнув с поворотом на 180°, поменяй положение ног. Опять, подпрыгнув с поворотом на 180°, вернись в исходное положение.

**5. Шестёрочки:** встань боком на резинку так, чтобы одна ступня была на одной, а вторая – на другой резинке. Подпрыгнув с поворотом на 180°, поменяй положение ног, опять, подпрыгнув с поворотом на 180°, вернись в исходное положение.

**6.Пятёрочки:** встань боком снаружи от резинки, зацепив ногой ближайшую к тебе резинку, перепрыгни через дальнюю, чтобы одна нога оказалась в треугольнике между двумя резинками, а другая – снаружи. Второй ногой натяни прямую резинку в сторону так, чтобы получился угол и выпрыгни, освободив ноги от резинок, в исходное положение.

**7.Четвёрочки: с**тань снаружи, лицом к резинке, перепрыгни через ближнюю, а затем дальнюю резинку (ноги вместе), прыгай в исходное положение спиной вперед.

**8.Троечки:** стань снаружи, лицом к резинке, прыгни толчком двумя ногами, зацепив носками ближнюю резинку, через дальнюю, подпрыгни с поворотом на 180° так, чтобы резинка соскочила с ног и ты оказался лицом к резинкам.

Эту же комбинацию проделай в обратном направлении.

**9.Двоечки:** стань боком снаружи от резинки. Прыгни, наступив двумя ногами (одна впереди, другая сзади) на ближнюю резинку; подпрыгнув с поворотом на 180°, наступи двумя ногами (одна впереди, другая сзади) на дальнюю резинку. Эту же комбинацию проделай в обратном направлении.

**10.Единички:** стань снаружи спиной к резинке, оттолкнись двумя ногами и, зацепив пятками ближайшую резинку, запрыгни на дальнюю. Выпрыгни, освободив ноги от резинок, приземлись за резинкой и лицом к ней.

*Уровни сложности определяются по высоте резинки:*

1-й уровень – по косточки;

2-й уровень – по икры;

3-й уровень – по колени;

4-й уровень – по бедра;

5-й уровень – по пояс;

6-й уровень – по плечи»

7-й уровень – по шею (нужную ширину поддерживать руками)

***4-я площадка «Турнир по скакалке»***

*Правила игры:*

Игра «Скакалка» заключается в том, чтобы быстрее всех отскакать все задания от 1 до 10. Если происходит ошибка, скакалка передается следующему игроку.

1: Прыгаем через скакалку 1 раз, скакалку крутим назад.

2: Прыгаем 1-й раз просто двумя ногами, 2-й раз – через перекрещенную скакалку.

3: Прыгаем через скакалку вперед, сложив при этом ноги крестиком.

4: Прыгаем на левой ноге, скакалку крутим назад.

5: Прыгаем на правой ноге, скакалку крутим назад.

6: Бег через скакалку, крутим назад.

7: Бег через скакалку, крутим вперед.

8: Прыгаем на левой ноге, крутим скакалку назад.

9: Прыгаем на правой ноге, крутим скакалку назад.

10: Прыжки на обеих ногах, крутим скакалку вперед.

Задание повышенной сложности: прыжки на обеих ногах, крутим скакалку вперед два раза за один прыжок.

За выполнение этого задания можно давать дополнительные баллы или предложить его выполнить в случае одинакового количества баллов, набранных несколькими командами.

**4.2 Фестиваль дворовых игр**

Почему именно Фестиваль дворовых игр важно организовать и провести в летнем лагере?

Во-первых, дворовые игры имеют особое значение для формирования детского коллективизма. Наблюдая за играми можно увидеть, как изменяются и совершенствуются отношения между детьми, а также как развиваются навыки и качества каждого ребенка. Совершенствуются не только физические, но и личностные качества ребенка.

Во-вторых, дворовая игра заставляет находить неожиданные, правильные, неправильные и потому часто особенно интересные решения. С помощью дворовых подвижных игр развиваются ловкость, быстрота, сила, выносливость, ориентировка в пространстве, меткость и многое другое.

В-третьих, что немало важно, все дворовые игры проводятся на свежем воздухе. Ну и, конечно же, фестиваль – это массовое празднество, показ и просмотр достижений. Достижений в игре!

Если вы приняли решение и готовы провести такой Фестиваль, вспомните, что дворовые игры условно можно разделить на 3 группы:

1. подвижные («Салки», «Жмурки», «Прятки» и т.д.).
2. словесные («Съедобное-несъедобное», «Испорченный телефон» и т.д.)
3. сюжетные («Казаки-разбойники», «Гуси-лебеди» и т.д.)

А также то, что важной особенностью любой дворовой игры являются правила. Они помогают осмыслить детям замысел игры и игровые действия. Выполнение этих правил требует от ребенка определенных усилий, ограничивает его спонтанную активность, что делает игру интересной, увлекательной и полезной для развития ребенка.

Ну и главное, в организации дворовых игр немаловажное значение имеют считалки. Они помогают детям не ссорясь определить водящего или того, кто первым начнет игру. Таким образом, в субкультуре дворовых игр создаѐтся разновозрастное детское сообщество, моделирующее многомерный характер социальных отношений, которые существуют в действительности.

Проходя «школу дворовых игр», ребенок осваивает заложенные в ней способ и формы взаимодействия, которые в дальнейшем будут использоваться им в жизни. Он учится ориентироваться в сфере человеческих отношений, понимать смысл и задачи человеческой деятельности. Все происходит в естественной и максимально доступной для детей форме.

Предлагаем вам вспомнить некоторые игры нашего детства. Игры с мячом, и научить детей играть в них. Возможно именно они станут любыми играми и займут почетное место на Фестивале.

* Штандер-стоп.*Игроки становятся в круг на расстоянии шага от водящего (центр круга может быть обозначен заранее, например, мелом).

В руках водящего мяч. Подбрасывая мяч высоко вверх, водящий называет имя любого игрока. Тот, кого он назвал, должен выбежать в центр площадки и поймать мяч. Водящий занимает освободившееся место. Если игрок ловит мяч, он становится водящим и описанные действия повторяются. Если мяч успевает коснуться земли, играющие разбегаются в разные стороны, пока он не поднимет мяч и не крикнет «Штандер!» или «Стоп!». В этом случае все замирают на том месте, где их застала команда, а он должен «осалить» (попасть по нему мячом) кого-либо из играющих. Игроки при этом не имеют права покидать место, на котором остановились (увёртываться от мяча разрешается). Водящий также не имеет права покидать центр круга для броска. Тот, в кого попали, становится ведущим или выбывает из игры по предварительной договорённости. Игра повторяется снова.

*Квадрат.* Для игры нужен был крупный мяч и мел, чтобы нарисовать на асфальте квадрат, разделенный на 4 части, с кругом для подачи посередине. 1.Игра начинается с подачи мяча в круг поля в направление соперника. Подавать можно только по диагонали.

12.Касаний не ограничено. 3.Игрок может отбить мяч «до» и «после» (максимум 1) касания мячом его квадрата.

4.Если игрок отбивает мяч на свой квадрат, ему засчитывается 1 гол.

5.Если мяч упал на линию (между 2-мя игроками) или на круг, перепадает тот игрок, который коснулся мяча последним.

6.Если игрок подал мяч на линию соперника (со стороны аута), то перепадает мяч игрок, который коснулся мяча последним.

7. Если мяч улетел в аут (за пределы общего квадрата), игроку, подавшему этот мяч, насчитывается 1 очко.

8.Если на квадрат игрока упал мяч и ударился об поле 2 раза, игроку насчитывается 1 гол.

9.Как правило, игра продолжается до 11 голов. Забивать голы можно любой частью тела, кроме рук.

10.Если один из игроков пропустил 11 голов, он выбывает из игры.

Когда на игровой площадке остается 2 игрока, они занимают каждый по два квадрата, и играют до тех пор, пока один из них пропустит 7 голов. При игре два на два — игроки, находящиеся по диагонали друг к другу — считаются союзниками и имеют общий счет.

*Червички-стоп (Хали-хало)*. Ведущий берёт мяч и загадывает слово. Остальные игроки должны его отгадать по подсказкам – суть (значение) этого слова и первая и последняя буквы. Когда игрок называет правильное слово, ведущий кидает ему мяч и бежит. Выигравший берёт мяч, кричит ведущему «Червички стоп!».

Называет, сколько от него до ведущего шагов – простых, гигантских, лилипутских или муравьиных. Делает названное количество шагов в сторону водящего. А затем старается попасть в кольцо из рук водящего. Если попадает – сам становится водящим.

*Перестрелка.* Играющие делятся на две команды. На площадке размечаются две линии. Между ними находится одна команда. Другая команда делится поровну и становится за линиями. В игре используется 2 или 3 мяча.

Один мяч должен отличаться по цвету. Задача игрокам обеих команд, попасть мячом или несколькими мячами в игроков противоположной команды. Причем каждая команда имеет право бросать только мяч «своего» цвета. Засчитываются только прямые попадания. Если игрок ловит попавший в него мяч руками, то он не считается вышедшим из игры.

Если в игре 3 мяча, то два мяча имеет право бросать та команда, которая располагается вне очерченных границ.

*Семь камней.* В центре площадки строится башня из нескольких предметов. Одна команда назначает около нее сторожа. Остальные члены команды распределяются по всей площадке, на расстоянии нескольких метров от башни. Вторая команда старается сбить башню, катая мяч по очереди. Как только башня будет сбита, сторож башни бросает мяч игрокам своей команды, которые стараются попасть мячом в противников, не сходя со своего места.

Те, кто разрушили башню, стараются восстановить её и не попасть под удар мяча. Выигравшей считается та команда, которая сумела построить башню или выбила мячом всех противников.

1. <https://krsk2019.com/ru/pages/diskussionnyj_klub> [↑](#footnote-ref-1)
2. <http://www.calend.ru/holidays/0/0/3114/>Calend.ru [↑](#footnote-ref-2)
3. http://otherreferats.allbest.ru/ [↑](#footnote-ref-3)
4. https://37школа.рф/metodicheskie-obedineniya/mo-uchitelejbrestestvenno-gumanitarnogo-czikla/1105-den-ekologicheskix-znanijq-sczenarij-meropriyatiya-eyu-gvozdeva-uchitel-biologii [↑](#footnote-ref-4)
5. [http://dramateshka.ru/index.php/summer-camp/5741-s...ozdukhe?start=19#ixzz36lSK85is](http://dramateshka.ru/index.php/summer-camp/5741-starinnihe-russkie-igrih-na-svezhem-vozdukhe?start=19#ixzz36lSK85is) [↑](#footnote-ref-5)