

Л



ЛИГА  
ВОЖАТЫХ  
ВСЕРОССИЙСКИЙ ПРОЕКТ

М

# ***Конкурсно-игровые программы***

Сборник собран командой и участниками конкурса методических разработок в рамках Всероссийского проекта **«Лига вожатых»**

Э

А

Л

И

**В ЭТОМ СБОРНИКЕ СОБРАНЫ РАБОТЫ ПОБЕДИТЕЛЕЙ  
КОНКУРСА МЕТОДИЧЕСКИХ РАЗРАБОТОК В РАМКАХ  
ВСЕРОССИЙСКОГО ПРОЕКТА «ЛИГА ВОЖАТЫХ»  
В НОМИНАЦИИ «КОНКУРСНО-ИГРОВАЯ ПРОГРАММА».**

2

А



ЛИГА  
**ВОЖАТЫХ**  
ВСЕРОССИЙСКИЙ ПРОЕКТ

– это объединение самых разных специалистов, работающих с детьми, в профессиональное сообщество. Проект помогает сообществу развиваться, обмениваться опытом и лучшими практиками. В нашем сообществе вы узнаете всё и даже больше о вожатском деле, его границах и возможностях, получите неформальное общение с единомышленниками, помощь, поддержку и креативные практикумы.

*Мы зажигаем детские сердца  
и приглашаем вас к нам!*



## КОНКУРСНО-ИГРОВАЯ ПРОГРАММА «АКАДЕМИЯ КОМПЕТЕНЦИЙ»

Автор: *Алиева Евгения Викторовна, Кокушина Юлия Геннадьевна*

**Цель:** создание мотивационной готовности и эмоционального настроя к работе в детском лагере.

### **Общий ход:**

Академия компетенций – это конкурсno-игровая программа, в ходе которой команды участников проходят определённое количество станций, выполняя на них задания и собирая «компетешки». Команды передвигаются по станциям согласно выданным «зачётным книжкам».

### **Игровая модель программы:**

Каждый участник поступает в Академию компетенций на курсы повышения квалификации. Игроки формируются в академические группы. Каждая группа получает «зачётную книжку» с дисциплинами курса. Цель игры – освоить все темы дисциплин и получить за это специальные отметки - «компетешки». В Академии участников ждёт семь дисциплин, на каждую выделяется 10 минут. Только после получения всех «компетешек» можно поставить у Ректора Академии итоговую подпись и печать об успешном прохождении курса.

В рамках Академии компетенций выделяется несколько ролей:

– *ректор Академии* – реализует организационную и мотивационную часть, контролирует ход игры, организует подведение итогов и обратную связь от участников, следит за таймингом (данную роль играет начальник лагеря);

– *преподаватель дисциплин* – работает с участниками на станциях: даёт задание, комментирует ход, выдаёт «компетешки» (данную роль играют семь педагогов лагеря);

– *студенты* – проходят задания на станциях, объединившись в группы (роль играют участники конкурсno-игровой программы).

### **Программа участия базово состоит из трех частей:**

- 1) Организационно-мотивационная (торжественная речь о том, что участники приняты в Академию компетенций, деление на группы).
- 2) Игра по станциям.
- 3) Подведение итогов мероприятия (поздравление с удачным окончанием Академии компетенций, проставление оттиска печати в «зачётные книжки», получение обратной связи от участников).

## Оборудование:

<b>СТАНЦИЯ</b>	<b>НЕОБХОДИМОЕ ОБОРУДОВАНИЕ</b>
Приветственное слово ректора, деление на команды	Конфеты (по количеству участников) с фантиками семи разных цветов, 7 «зачётных книжек» (по количеству станций и групп участников)
Дисциплина 1 «Межвозрастная коммуникация»	Ноутбук, мультимедиа презентация с видео ответами детей, 7 наклеек («компетешек»)
Дисциплина 2 «Введение в игропрактику»	Стол, кубик с прозрачными карманами, карточки со словами для отгадывания, пластилин, игрушка, фломастеры, листы формата А4, 7 наклеек («компетешек»)
Дисциплина 3 «Безопасность жизнедеятельности»	Флип-чарт, маркер, маленькая магнитная доска, 2 магнита, 7 наклеек («компетешек»)
Дисциплина 4 «Основы проектирования»	Флип-чарт, маркер, листы формата А4, пишущие ручки, стулья, 7 наклеек («компетешек»)
Дисциплина 5 «Правоведение»	Стол, карточки с картинками и текстом статей с правами ребёнка, 7 наклеек («компетешек»)
Дисциплина 6 «Экспертная оценка ситуации»	Стол, настольная игра «Балансирующая башня Тетрис» (аналоги: «Дженга», «Кошка на стене»), карточки с ситуационными задачками, 7 наклеек («компетешек»)
Дисциплина 7 «Теория организации детского отдыха»	Стол, ноутбук, листы для записи баллов, 7 наклеек («компетешек»)
Завершение программы	Печать с оттиском «Гарантия качества»

С дополнительными материалами вы можете ознакомиться, перейдя по QR-коду:

Дидактические материалы:



## «ИГРА ПО СТАНЦИЯМ «ОРЛЯТА РОССИИ»

Автор: *Двинина Анжелла Николаевна, Бакиева Юлия Маратовна*

**Цель:** путём игровой деятельности узнать о Мурманске и его достопримечательностях с использованием треков «Орлята России».

**Необходимое материально-техническое обеспечение:**

- проектор, ноутбук, колонки;
- маршрутные листы;
- таблички с названиями треков;
- задание на соответствие (по количеству команд);
- ватманы (по количеству команд), цветные карандаши / фломастеры.

**Общий ход:**

**«Игра по станциям «Орлята России»** – «живой» квест. Участники квеста проходят по маршрутному листу, решая задания по станциям «Орлята России»

**Форма:** квест – игра по станциям с использованием треков «Орлята России»: «Эколог», «Эрудит», «Лидер», «Мастер», «Спортсмен», «Хранитель исторической памяти», «Доброволец».

Место проведения: помещение школы.

**Действующие лица:**

- активисты, ответственные за станции (15 человек)
- «Орлята России» – команды по 7 человек

В процессе Квеста, участники проходят по маршрутному листу, решая задания. Все станции связаны с городом Мурманском с использованием треков проекта «Орлята России», после удачного прохождения станции команда получает стикер. Время на задания ограничено. Организатор отмечает прохождение той или иной команды соответствующими баллами. После прохождения всех станций команд квеста, подсчитываются баллы.

### Проведение квеста:

1. Приветствие участников. Сообщение темы квеста;
2. Сообщение правил проведения квеста;
3. Вручение маршрутных листов;

Прежде, чем начать движение, вписать название команды и изучить очерёдность площадок.

4. Прохождение маршрута командами;
5. Подведение итогов;
6. Награждение.

*С дополнительными материалами вы можете ознакомиться, перейдя по QR-коду:*

*Дидактические материалы:*



## КОНКУРСНО-ИГРОВАЯ ПРОГРАММА «ПОЛОСАТЫЙ РЕЙС»

Автор: *Плотникова Анастасия Сергеевна*

**Цель:** Формирование у детей осознанного отношения к защите дикой природы и понимания экологических процессов через интерактивное изучение разнообразия тигровых видов в контексте игровых механик, способствующих развитию физических и социальных навыков.

Дети отправляются в захватывающее путешествие по волшебным джунглям, где встречают разнообразие тигровых видов и учатся о их особенностях и привычках. Игроки становятся настоящими тигрятами, развивая ловкость, скорость и смелость, преодолевая увлекательные задания и приключения. Каждый уровень предлагает новые вызовы, которые помогают детям развивать командный дух, стратегическое мышление и уважение к природе. Погружаясь в яркий мир тигров, ребята не только развлекутся, но и откроют для себя важность охраны дикой природы и сохранения этих благородных животных.

## Подготовительный этап:

- **Распределение по командам**

Распределение по командам проходит в случайном порядке, ребёнок на отрядном месте получает билет с цифрой отряда, на котором его будет ждать команда. Команда состоит из разных отрядов, на протяжении всего отрядного дела дети находятся в этих временных группах).

*Пример:* Всего в дружине 420 человек, из которых 30 человек (ОСУ) проводят данное дело, остаётся 400 человек, которые делятся на 15 команд в равной доле, в итоге у нас получается 15 команд по 25 человек и организационная группа в составе 30 человек.

15 команд образуют 3 параллельных независимых друг от друга игровых круга. Для удобства круги маркируются цветами.

*Пример:*

Красный круг: 1,2,3,4,5 отряды.

Зелёный круг: 8,9,10,11,12 отряды.

Жёлтый круг: 13,14,15,16,18 отряды.

- **Оформление отрядных мест**

Внутри отрядов выбирается инициативная-творческая группа, которая должна украсить отрядное место в соответствии с тематикой «Сафари» или «Джунгли. Оформление может быть разным, единственная идентичность — это организация пространства отрядных мест. Так как отрядное дело состоит из трех видов активности (Прикладной самый не востребованный, поэтому можно им пренебречь в условии необходимости пространства для подвижного и пассивного), необходимо модульное и очень гибкое пространство.

- **Творческая группа**

В данном отрядном деле возможность для реализации предоставляется Органам Самоуправления, но в случаях нехватки человеческих ресурсов или занятости советников в это время предоставляется возможность творческим и горящим детям с отрядов. Посредством онлайн записи формируется инициативная группа, которая по окончании получает благодарности и небольшие сувениры.

Творческая группа в свою очередь делится на две подгруппы: Тигры и Гиды. В соответствии с количеством команд из расчёта:

Команда= Тигр+Гид.

*Пример:* всего 15 команд, соответственно нужно 15 тигров и 15 гидов.

По кругам это выглядит следующим образом:

### **Красный круг:**

1 отряд (тигр 1+гид 1);  
2 отряд (тигр 2 +гид 2);  
3 отряд (тигр 3+гид 3);  
4 отряд (тигр 4+гид 4);  
5 отряд (тигр 5+гид 5);  
и т.д. по Зелёному и Жёлтому кругу.

**Важный момент:** вожатые закрепляются за отрядным местом. Так как дети перемещены в случайном порядке, то не возникает необходимости специального распределения.

### **Функции вожатого в рамках отрядного дела:**

- контроль соблюдения техники безопасности;
- помощь в технических и при необходимости организационных вопросах;
- контроль времени.

Также стоит отметить, что вожатый должен косвенно регулировать процесс, в случае необходимости подключится к ребёнку-ведущему (Гиду) и помочь наладить ход отрядного дела.

### **• Подготовка Творческой группы**

Тиграм (игротехникам) необходимо подготовить: Яркий и легко узнаваемый образ тигра, реквизит для своей станции. Заранее изучить: Загрузку своего тигра, содержание своей станции, интересные факты про тигра своего вида (Все это собранно в одном печатном материале).

Гидам (ведущим) необходимо проверить готовность отрядного места: наличие аудио и видео аппаратуры, украшение, организацию пространства. Заранее необходимо изучить индивидуальный сценарий, который содержит в себе: вводную часть (видео для актуализации темы или подводка «День тигра»), основную (состоит из загрузок к тиграм и интересных фактах о них), и заключительную (Подведение итогов и рефлексия). А также подумать и воплотить в жизнь себе свой образ гида.

### **Погружение:**

Конкурсно-игровая программа реализовывается в день тигра, поэтому не требует длительного погружения, в случае реализации конкурсно-игровой программы вне этого дня, возможно добавить видео материал от Национального парка «Земля Леопардов».

## Описание сюжета:

### • **Сборы команды**

Команды собираются на обозначенных местах, гид проверяет билет в случае несовпадения помогает с ориентироваться и перенаправить человека на нужное отрядное место. Отрядное место украшено, играет подходящая музыка, играет заставка на телевизоре при его наличии.

### • **Начало проведения и Загрузка**

По готовности команд по общему сигналу начинаем проведение отрядного дела. Начинается все с загрузки (здесь она может меняться, например в международный день тигра мы использовали эту тему, позже использовали загрузку про важность сохранения популяции тигров). Дети сидят в «автобусе».

### • **«Отправляются в путешествие»**

Начало игровой части, загрузка первого тигра.

### • **Тигры**

#### *1. Первый Тигр*

Тигр приходит к команде, проводит станцию, отдаёт фотографии и прощается с ребятами.

#### *2. Переход*

Дети возвращаются в «автобус», приклеивают фотографию в альбом. Гид подводит итог станции, загрузка второго тигра. Во время перехода тигры отдыхают и заряжаются на следующий заход.

#### *3. Второй Тигр*

#### *4. Переход*

#### *5. Третий Тигр*

#### *6. Переход*

#### *7. Четвёртый Тигр*

#### *8. Переход*

#### *9. Пятый Тигр*

\*Следующие переходы и тигры соответствуют содержанию первой пары, меняется только порядковый номер.

### • **Завершение, призыв к важности сохранение популяции тигров**

Гид подводит итог, призывает к важности поддержке диких животных.

### *Описание игр:*

Отрядное дело состоит из 2 основ, подводки гидов и игр тигров. Сценарий блочного типа, т.е. для каждого гида свой, как и у тигров, т.к. последовательность меняется в зависимости от перемещения тигров.

## ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ

В финале отрядного дела гид поводит итог насколько важно охранять тигров от вымирания, что каждый из нас может сделать что-то для сохранения тигров и их среды обитания, что необходимо беречь природу и помогать животным процветать.

Дети до конца заполняют альбомы с тиграми, смотря, на которые смогут вспоминать об этом «замечательном путешествии».

## РЕФЛЕКСИЯ

*Рефлексией служит последняя страничка альбома, которая представляет собой небольшой отчёт о путешествии, так же на этой странице имеется возможность оставить отзыв через QR-код, о который гид обязательно проговаривает в конце.*

*С дополнительными материалами вы можете ознакомиться, перейдя по QR-коду:*

*Дидактические материалы:*



## ГОРОДСКОЙ ФЕСТИВАЛЬ-КОНКУРС «РОДНИКИ РОССИИ», ПОСВЯЩЁННЫЙ ДНЮ РОССИИ

Автор: *Плотникова Анастасия Сергеевна*

**Цель:** усвоение детьми и подростками знаний, норм, духовно-нравственных ценностей, традиций, которые выработало российское общество; формирование и развитие позитивных личностных отношений к этим нормам, ценностям, традициям.

### **Необходимое материально-техническое обеспечение:**

мультимедийный проектор, экран, ноутбук, 2 микрофона, аудиоколонки, микшерный пульт, плакат «Дерево дружбы» с изображением дерева, разноцветные «плоды» -кружочки из цветной бумаги, на которых закреплён двусторонний скотч):

красный, оранжевый, жёлтый, зелёный (по 30 шт. каждого цвета); костюмы для сказочных героев Василисы и Петрушки; Грамоты для награждения победителей, бумага для протоколов, ручки для жюри, запас бутилированной питьевой воды.

## **Ход конкурсно-игровой программы:**

### **Подготовительный этап:**

1. Разработка Положения об организации и проведении конкурсной игровой программы «Родники России».
2. Разработка сценария проведения конкурсной игровой программы «Родники России», подбор состава ведущих, подбор музыки к сценарию, оформление сцены, составление мультимедийной презентации.
3. Анонсирование события в социальных сетях, рассылка документа в дошкольные лагеря.
4. Репетиции с ведущими.
5. Подготовка конкурсных заданий.

### **Погружение:**

- сбор и регистрация творческих команд участников;
- перед началом конкурсной игровой программы в зале звучат популярные песни о России, демонстрируются видеоролик или слайды с изображением красот русской природы.

### **Описание сюжета и действий:**

Конкурсную игровую программу ведут сказочные персонажи Василиса и Петрушка. Они сообщают о том, что 12 июня отмечается государственный праздник День России, представляют команды, членов конкурсного жюри и объявляют конкурсные номинации, в которых предстоит принять участие командам.

### **Описание конкурсов, игр, розыгрышей и активностей:**

каждая команда готовит выступление по следующим номинациям:

1. «Домашнее задание» – команда готовит своё представление в формате: название команды, девиз, речёвка, соответствующие общей тематике конкурса «Родники России».
- 2.«Песенная» – команда или её представитель исполняет русскую народную песню или песню на гражданско-патриотическую тематику о России, подготовленную заранее (приветствуется театрализация песни).
- 3.«Сказочная» – команда представляет театрализацию русской народной сказки (в костюмах или с использованием элементов фольклорных костюмов), подготовленную заранее, возможно представление кукольного театра.
- 4.«Стихотворная» – команда или её представитель читают стихи русских авторов о России, о малой родине, о русской природе (приветствуется музыкальное оформление).

5. «Игровая» – команда готовит и показывает один тур любой популярной русской народной игры (за исключением игры «Ручеёк»).

Фонограммы предоставляются звукооператору в день проведения фестиваля-конкурса до начала мероприятия, общая продолжительность выступления в одной номинации не более 5,0 минут. Порядок выступления определяется жеребьёвкой.

### **Подведение итогов:**

Победитель в каждой номинации и номинант «Приза зрительских симпатий» награждаются Почётной грамотой муниципального учреждения дополнительного образования «Дом детского творчества».

Делается коллективное фото каждой команды и капитанов с жюри.

## **РЕФЛЕКСИЯ**

*Ведущие предлагают детям поделиться своим впечатлением от праздника, вырастив «дерево дружбы».*

*Каждая команда подходит к «корзине», и каждый участник программы выбирает «плод», цвет которого расскажет об их впечатлениях:*

- красный – праздник прошёл замечательно и запомнился вам;*
- оранжевый – у вас сегодня все получилось;*
- жёлтый – вам сейчас очень весело;*
- зелёный – вы сегодня открыли что-то новое для себя.*

*С дополнительными материалами вы можете ознакомиться, перейдя по QR-коду:*



## **КОНКУРСНО-ИГРОВАЯ ПРОГРАММА «ВСЁ О ВЕЛИКОЙ ОТЕЧЕСТВЕННОЙ ВОЙНЕ»**

Автор: *Семернина Екатерина Викторовна*

**Цель:** сохранение и обогащение исторической памяти участников викторины о подвиге советского народа, и основных событиях Великой Отечественной войны.

## **Ход конкурсно-игровой программы:**

Необходимое материально-техническое обеспечение:

- рабочие места (столы и стулья) для каждой команды/участника;
- ручки, листочки;
- проектор, экран, ноутбук.

**Общий ход:** мероприятие проводится в форме игры «Квиз» – интеллектуальной командной викторины, состоящей из презентации и методического материала. Квиз «Всё о ВОВ» предлагает участникам проверить свои знания по теме Великой Отечественной войны, даты, герои и песни Великой Отечественной войны, а также проявить смекалку.

Игра предполагает командный этап (до 5 команд, численностью в класс/отряд, в каждой) и конкурс капитанов (лидеров) команд – 1 вопрос, а также возможно индивидуальное участие (при небольшом количестве участников).

Ведущим игры может быть педагог или старшеклассник/студент. Команды должны формироваться либо из числа участников одной возрастной категории, либо в пропорциональном соотношении участников разных возрастов в каждой команде, чтобы обеспечить равные возможности команд-участниц.

### **План мероприятия:**

- Вступление ведущего;
- Конкурсные этапы;
- Проверка ответов;
- Подведение итогов. Награждение.
- Освещение мероприятия в официальной группе образовательной организации в социальных сетях/сайте.

В план мероприятия можно добавить проведение конкурса чтецов, подведение итогов конкурса рисунков или иных творческих конкурсов, посвящённых Великой Отечественной войне.

*С дополнительными материалами вы можете ознакомиться, перейдя по QR-коду:*



## КОНКУРСНО-ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА «КВЕСТ КО ДНЮ НАРОДНОГО ЕДИНСТВА»

Автор: *Бондаренко Ирина Петровна*

**Цель огонька:** знакомство ребят с историей происхождения и значимости Дня народного единства.

**Необходимое материально-техническое обеспечение:**

*Методические:*

- четырнадцать обучающихся, обеспечивающих работу станций (по два на каждую);
- два обучающихся для обеспечения работы старта/финиша;
- два фотографа/оператора.

*Материально-технические:*

- наклейки или штампы для отметок о прохождении станции;
- жёлтые, зелёные и красные карандаши/фломастеры (от трёх до шести штук каждого цвета);
- заготовки для создания модели чувашского летнего головного убора (из расчёта от трёх до шести штук на команду, умноженные на количество команд);
- длинная палка, конус;
- колонка.

*Информационные:*

- распечатанные маршрутные листы и дипломы (по количеству команд);
- распечатанное фото чувашского летнего головного убора для проведения станции «Творческая»;
- видеоролик «Охотник» для проведения станции «Танцевальная»;
- аудиофайлы Гимн России Минус.mp3 для проведения станции «Музыкальная», Ингушские мелодии.mp3 для проведения станции «Спортивная»;
- распечатанный разговорник и диалог для проведения станции «Лингвистическая».

**Общий ход:**

*Для проведения мероприятия необходимо восемь локаций:*

1. Место старта и финиша квеста.
2. Станция «Танцевальная» – помещение с возможностью демонстрации видео и пространством для исполнения танца.
3. Станция «Спортивная» – спортивный зал или коридор.
4. Станция «Национальная» – кабинет с маркерной или меловой доской.
5. Станция «Интеллектуальная» – любой кабинет.
6. Станция «Творческая» – любой кабинет.
7. Станция «Музыкальная» – кабинет с возможностью аудиовоспроизведения.
8. Станция «Лингвистическая» – любой кабинет.

На старте квеста команды получают маршрутный лист.

**Получение листа комментируется следующими:**

*«Мы отмечаем День народного единства – новый государственный праздник. Он отмечается относительно недавно 4 ноября, начиная с 2005 года. Сегодня вы узнаете немного больше об этом празднике, поучаствовав в нашем квесте.*

*Квест состоит из семи станций, местонахождение которых вам надо узнать через подсказки.*

*При прохождении станции вы получаете отметку в маршрутном листе. Чем быстрее вы получите все семь отметок, тем выше ваши шансы на победу.*

**Правила:** *участвуем в квесте строго на переменах. Если вы начали прохождение станции и прозвенел звонок на урок, вы можете закончить. Заполненный маршрутный лист нужно сдать назад в этот кабинет.*

**Совет:** *Начните с разных локаций, чтобы не получилось, что все вы сейчас окажетесь на одной станции.*

*Желаем вас успеха и приятных впечатлений!»*

*С дополнительными материалами вы можете ознакомиться, перейдя по QR-коду:*

*Дидактические материалы:*



## КОНКУРСНО-ИГРОВАЯ ПРОГРАММА «МОЯ РОДИНА – МАРИЙ ЭЛ»

Автор: *Шайбулатова Светлана Петровна*

**Цель:** формировать чувства патриотизма, любви и привязанности к своей культуре, своему народу.

**Необходимое материально-техническое обеспечение:**

**Музыкальное оформление:** марийские, удмуртские, чувашские, татарские, русские народные мелодии.

**Реквизит:** верёвка, валенок.

**Костюмы:** современный марийский костюм для ведущего; старинный марийский костюм для Пампалче; лапти, марийская рубаха черные брюки – для Керемета.

## **Пояснение к сценарию:**

**КЕРЕМЕТ** – марийский злой дух.

**ПАМПАЛЧЕ** – девушка из марийских сказок.

## **Ход программы:**

Звучит марийская мелодия, выходит Ведущий

**Ведущий:** Поро кече, йолташ - влак. Добрый день, дорогие друзья!

«Марийский край родной!

На карте мира ты даже меньше,

Чем кленовый лист.

У нас в сердцах, мой край марийский, милый,

Ты – как цветок прекрасен, юн и чист!»

Эти великолепные строки о нашей Родине написал Семён Вишневский. Они восхваляют наш Марийский край и вызывают чувства гордости за причастность к этой прекрасной республике!

*Видеоролик «Я из Марий Эл»*

Как же красива Наша Республика Марий Эл! И сегодня мы собрались на праздник, посвящённый нашей Марийской Республике! Ребята, слышите, кажется, кто-то к нам спешит!

*Звучит музыка, появляется Пампалче*

**Пампалче:**

Вижу праздничные лица,

Не воскликнуть с радостью нельзя,

Поро кече, Марийская республика,

Добрый день, славные друзья!

Мне право предоставлено сегодня

Прославить праздник наш,

Пусть скорей засветятся улыбки,

С праздником, пагалыме йолташ!

Саламлийже, йоча-влак! Здравствуйте, дети! Я Пампалче, вы меня узнали? Я услышала, что у вас сегодня праздник, не удержалась и решила тоже к вам заглянуть.

**Ведущий:** «Это хорошо, что ты к нам заглянула, ведь сегодня мы прославляем и восхваляем нашу Марийскую республику, наш Марийский край! В марийской народной песне поётся: «Марийский край – прекрасный край!». И правда, он очень прекрасен! Среди лесов и полей раскинулись города и деревни. От деревни к деревне, из города в город, пролегли дороги и тропинки, которые манят пройти и проехать по прекрасному марийскому краю, по Земле Онара.»

**Пампалче:** «А вы знаете, ребята, что в Республике Марий Эл живут люди разных национальностей: мари, русские, татары, чувашы, удмурты и многие другие. А вы хотите посмотреть, как они веселятся?»

*Разучивание с детьми танцевальных движений мари, русских, удмурт, татар и чуваш.*

*Выбегает Керемет и связывает Пампалче*

**Керемет:** «Ага, какие вы красивые и нарядные! На праздник пришли! А меня не позвали! Всё, больше не будет вам праздника!»

**Ведущий:** «Ребята! Что делать? Это злой Керемет к нам из тёмного леса пожаловал. И праздник хочет наш испортить.»

**Керемет:** «Да, хочу! Всё равно вы ничего про Марий Эл не знаете!»

**Ведущий:** «Как это не знаем? Знаем! Правда ведь, ребятки?»

**Керемет:** А я сейчас вас проверю!

*Керемет проводит викторину с детьми:*

1. Как называется наша страна? (Россия)
2. В какой республике мы живём? (Марий Эл)
3. Как называется столица России? (Москва)
4. На какой лист дерева похожа РМЭ на карте? (Кленовый лист)
5. Как переводится с марийского языка Йошкар-Ола? (Красный город)
6. Столица Республики Марий Эл? (Йошкар-Ола)  
«А теперь давайте мы обратим внимание на экран и посмотрим небольшой видеоролик о нашем городе – столице Республики Марий Эл – Йошкар – Оле!»
7. Назовите города Республики Марий Эл? (Звенигово, Козьмодемьянск, Йошкар-Ола, Волжск.)
8. Какая река протекает в городе Йошкар-Ола? (Малая Кокшага)
9. Какое животное изображено на гербе Республики Марий Эл? (Медведь)
10. Какое животное изображено на гербе Йошкар-Олы? (Лось)
11. Как называется национальный парк, который расположен в республике Марий Эл? (Марий Чодра)
12. Какое озеро самое глубокое? (Табашино)  
«А теперь давайте мы с вами полюбуемся природой нашего марийского края!»
13. Как называется наш посёлок? (Советский)
14. Какие здания и достопримечательности есть в нашем посёлке? (ФОК «Звезда», бульвар, Дом культуры, библиотека, музей и т.д.)  
«А давайте мы посмотрим фильм о нашем Советском районе!»

**Ведущий:** «Видишь, знают наши ребятки о нашей любимой республике! Ребятки, Керемет, обиделся на нас, что мы его на праздник не позвали. А давайте, с ним поиграем, может он добрее станет!»

### **Народные игры с детьми**

**Ведущий:** «Видишь, Керемет, какие у нас дети дружные, ловкие, да умелые. Давай, возвращай нам Пампалче.»

**Керемет:** «Так уж и быть. Возвращаю вам ребята вашу красавицу Пампалче! С вами связаться, себе дороже!»

*Керемет развязывает Пампалче.*

**Пампалче:** «Ой, спасибо, выручили меня, ребята. Теперь давайте отправим злую силу обратно в лес. Для этого потопаем ножками, похлопаем ручками, и все вместе крикнем: «Кай (уходи)!»

*Керемет кружится и убегает.*

**Пампалче:** «А теперь хочу поплясать с вами вместе.»

*Марийская круговая пляска со всеми детьми.*

**Пампалче:** «Спасибо вам, ребята, за пляску и за то, что выручили меня от Керемета. Мне хотелось бы вас отблагодарить и показать вам мультфильмы народов, проживающих в нашей Республике!»

*Просмотр мультфильмов:*

«Маршан» (марийская сказка )

«Селта» (удмуртская сказка)

**Пампалче:** «Но мне пора возвращаться! Таза, пиал лийза. Живите дружно. Любите свою Родину, сохраняйте язык своего народа, его обычаи и традиции. Пусть будет мир на всей Земле. Чеверын, йоча-влак! До свидания, ребята!»

**Ведущий:**

«Марий Эл! Ты Родина родная,  
Дружная республика моя!  
Счастья тебе и процветания,  
Мира тебе, добрая земля!»

*С дополнительными материалами вы можете ознакомиться, перейдя по QR-коду:*

*Дидактические материалы:*



## КОНКУРСНО-ИГРОВАЯ ПРОГРАММА «В КРАЮ НАРОДНЫХ ПРОМЫСЛОВ ОРЕНБУРЖЬЯ»

Автор: *Федотова Елена Александровна*

**Цель:** воспитание личности обучающихся через приобщение к составляющей мира духовных ценностей населения многонационального Оренбургского края.

### **Необходимое материально-техническое обеспечение:**

При прохождении квеста планируется «путешествие» обучающихся по станциям, каждая из которых имеет собственное оформление и музыкальное сопровождение.

– «Оренбургский пуховый платок»:

материалы и изделия пуховязального промысла: спицы, клубки, веретено, пряжа, паутинки, платки; песня «оренбургский пуховый платок» (Г. Пономаренко, В. Боков).

– «Валенки из Краснохолма»:

шерсть, валенки; народная песня «Валенки».

– «Тряпичная кукла Уралка»:

ткани, образцы изготовленных тряпичных кукол; песня «Тряпичный народец» (О. Борисова).

– «Елховское лозоплетение»:

материалы и продукты лозоплетения: образцы лозы, хвороста, плетёные корзины, плетень, кошёлки; песня «Русские умельцы» (Д. Ямбурова).

– «Деревянная вязь»:

деревянные резные изделия; песня «Ложки русские» (Ю. Чивельг).

### **Подготовительный этап:**

*(звучит песня В. Власенко «Мой край Оренбургский»)*

**Ведущий 1:** «Добрый день, дорогие участники нашего квеста! В историческое путешествие по миру народных промыслов России мы отправимся под девизом: «Работа хороша, если в ней польза и душа. Не то золото, что дорого и блестит, а то дорого, что руками мастера создано».

**Ведущий 2:** Ребята, сегодня мы отправляемся с вами в путешествие, побываем в таких местах, где жили и живут оренбургские умельцы.

### **ПОГРУЖЕНИЕ**

**Ведущий 1:** «Более того, вы сами станете мастерами, ведь для успешного прохождения квеста будет необходимо выполнить его творческие задания. Готовы? Отправляемся!»

Звучит музыка «Степи Оренбургские» (исп. Оренбургский народный хор)

**Описание сюжета и действий:** Участники квеста в это время разбиваются на две команды. Прохождение этапов квеста для команд планируется синхронное, но результаты деятельности команды будут оцениваться жюри.

**Описание конкурсов, игр, розыгрышей и активностей:**

**Станция «Оренбургский пуховый платок»**

Звучит «Оренбургский пуховый платок» (Г. Пономаренко, В. Боков)

**Ведущий 1:** «Оренбургский пуховый платок. Оренбургская нежность. Это исконно русское изделие народного промысла. XIX – нач. XX вв. констатируется, что «производством пуховых платков занималось в Оренбургской губернии женское население казачьих станиц – в междуречье Урала – Сакмары до Орска и далее на север – по казачьим станицам до Верхне-Уральска и Троицка. Ну а сейчас вам представляется возможность прикоснуться к волшебству создания этого чуда – оренбургского платка.»

Задание: перемотать нить с веретена в ровный клубок.

**Ведущий 2:** «Молодцы, справились с заданием. Переходим к следующему этапу квеста, а жюри оценит результаты.»

**Станция «Валенки из Краснохолма».** Звучит народная песня «Валенки».

**Ведущий 1:** «Где -30 – это обычное дело, без валенок просто никак. Не было до революции никаких альтернатив валяной обуви, сделанной из овечьей шерсти. Финальная стадия создания валенка – отделка. Руки мастериц искусно украшают катанки бисером, тесьмой, мехом и вышивкой. Валенки из села Краснохолм известны по всему региону.»

**Ведущий 1:** «Итак, сейчас командам необходимо преобразить заготовку валенка в настоящее произведение искусства, не хуже, чем у краснохолмских мастеров.»

Задание: украсить валенок и объяснить смысл рисунка.

**Ведущий 1:** Жюри оценит работу команд, а мы двигаемся дальше.

**Станция «Тряпичная кукла Уралка»**

Звучит песня «Тряпичный народец» (О. Борисова).

**Ведущий 1:** «Тряпичная кукла издавна бытовала на Руси, в том числе и Оренбургском крае, и имела различное назначение. Куклы во многом были связаны со всевозможными обрядами и праздниками. Традиционная матерчатая кукла – это простейшее изображение женской фигуры. В ней нет ничего лишнего, она почти символ.»

**Ведущий 2:** «Перед вами, дорогие участники команд, лоскуты для изготовления куклы, нитки, схема её изготовления. Удачи в творчестве!»

Задание: изготовить Уралку – традиционную для нашего края тряпичную куклу.

Станция «Елховское лозоплетение».

Звучит песня «Русские умельцы» (Д. Ямбунова).

**Ведущий 2:** «В селе Елховка Оренбургской области плетение из лозы начало развиваться в начале 20 века и было дополнительным заработком крестьян. Изготавливали изделия в основном для дома: кошёлки, люльки, лукошки, корзинки, отсюда и местное название плетушки. Изготавливали плетушки и для ловли рыбы Кубари (местное название «Морда»).

Задание: переплести полоски (края возможно закрепить клеем) так, чтобы получить изделие наибольшей площади.

**Ведущий 2:** «Предоставьте свои работы для оценки жюри и в путь, на следующий пункт нашего квеста!»

Станция «Деревянная вязь». Звучит песня «Ложки русские» (Ю. Чивельг).

**Ведущий 1:** «В декоративном оформлении архитектурного облика городов и сел Южного Урала дерево издревле занимает важное место. Загадочность декоративного узорочья увлекает, заманивает в удивительный мир фантазий. Сияет на солнце рельефная резьба наличников и крылец. Ведущий 2: Попробуйте и вы себя в роли мастеров!»

**Задание:** изготовить резной наличник, объяснить содержание узора.

## РЕФЛЕКСИЯ

**Ведущий 1:** «Вот и закончилось наше путешествие. Жюри подводит итоги квеста. Но как вам кажется, какой главный результат вы получили? Чему сегодня научились?»

*Дети отвечают, ведущие выслушивают, комментируют.*

**Ведущий 2:** «Веками складывались и отшлифовывались формы народного мастерства. Регионы России славятся своими мастерами талантливыми и трудолюбивыми, и наш родной Оренбургский край – не исключение. Богат и разнообразен мир профессий, главное в жизни заниматься любимым делом.»

**Подведение итогов:** Жюри объявляет итоги квеста, награждает победителей.

С дополнительными материалами вы можете ознакомиться, перейдя по QR-коду:

Дидактические материалы:



## ТРЕХЛИНЕЙНАЯ ДЕТЕКТИВНАЯ КВЕСТ-ИГРА «ОДНАЖДЫ В СЕВАРТЕ»

Автор: *Фетисова Надежда Валерьевна, Серова Виктория Владимировна, Бурмицкий Ян Валентинович.*

**Цель огонька:** создание условий для формирования приёмов умственной деятельности, творческого и вариативного мышления, самоопределения и профорientации путём включения детей в ролевую игру.

**Ход мероприятия:**

*Подготовка к квесту:*

Для проведения квеста необходимо подготовить «набор улик» (комплект карт). В комплекте 6 карт с изображением шалунов (воспитатели), 9 карт с изображением локаций (различные места лагеря), 9 карт с изображением шалости.

Полный комплект карточек – 24 карты.

Перед началом игры главный детектив (педагог-организатор) выбирает по одной карте и прячет в секретный конверт. Это шалун, место и шалость, которые загаданы.

Остальные карточки распределяются между шалунами (воспитателями, проводящими станции) и игроками (комплект карт для команд копируется).

*Пример:* В конверте лежат карты: Елена Андреевна (шалун), кинозал (место) и выпила все коктейли (шалость).

Значит остальные карты – 21 штука перемешиваются, делятся на 7 наборов (по 3 карты). 6 наборов раздаются шалунам (воспитателям, проводящим станции), а седьмой набор (3 карты) копируется и раздаётся каждой команде. Таким образом команда имеет 3 карты улики на руках. У всех команд стартовый набор улики одинаковый.

*Примечание:* карты перемешиваются, поэтому у одного шалуна может быть, например, 3 карты с местом или 2 карты с шалунами, 1 с шалостью.

Перед началом мероприятия каждый отряд делится на 2 команды.

**Начало мероприятия. Сбор в секретном штабе.**

Детективные команды собираются в секретном штабе, где главным детективом объявляется, что в СевАрте совершена шалость, но виновник (шалун), место и сама шалость неизвестны. Юным детективам нужно провести собственное расследование, собрать улики и высказать итоговый вердикт - кто, где и какую шалость совершил.

**КТО** – подозреваемый шалун (воспитатель)

**ГДЕ** – предполагаемое место шалости (различные места лагеря)

**ШАЛОСТЬ** – описание того, что было совершено

У каждой команды есть список шалунов, мест и шалостей (детективный журнал), а также маршрут перемещения команды от места к месту (маршрутная карта).

### **Ход игры.**

Каждая команда детективов делает 3 круга (линии) по маршруту и находится на каждом месте отведённое время: 4 минуты. 1 минута даётся на переход между станциями.

На каждом месте команду ждёт один из подозреваемых шалунов, у которых есть несколько карт, где указано место, подозреваемый шалун или шалость, исключающие причастность перечисленного к финальному вердикту.

### **Первая линия квеста.**

В первой линии станций (первый круг) чтобы получить информацию, детективы должны пройти испытание. В случае успешного выполнения задания, они могут получить одну из карт и вычеркнуть место, подозреваемого или шалость из своего списка.

Станции подобраны особым образом. Задача команды либо достигнуть какого-то результата, либо «переиграть» ведущего станции (шалуна).

При выполнении условия станции детективы получают первую «улику» (карточку) и делают новую запись в детективном журнале. Полученная улика исключает наличие этой карты в секретном конверте.

Так же команда получает право выиграть бонусную карту. Для этого один из детективов выбирает карту из комплекта бонусных карт. Бонусные карты делятся на 2 вида: карточка «правда» и карточка «ложь».

Карточка правда содержит тезис. Этот тезис отражает суть бонуса.

**Пример:** МЫ МОЖЕМ ПРОЙТИ СТАНЦИЮ, ДАЖЕ ЕСЛИ ВЫПОЛНИЛИ 50% ЗАДАНИЯ.

Карточка ложь содержит 3 тезиса, один из которых необходимо выбрать. Карточку можно использовать только таким образом, как указано в выбранном тезисе.

### **Пример:**

1. МЫ МОЖЕМ ПОСМОТРЕТЬ КАРТУ У ЛЮБОГО ИГРОКА.
2. МЫ МОЖЕМ ПРОЙТИ СТАНЦИЮ, ДАЖЕ ЕСЛИ ВЫПОЛНИЛИ 50% ЗАДАНИЯ.
3. МЫ МОЖЕМ СДЕЛАТЬ 2 ФИНАЛЬНЫХ ПРЕДПОЛОЖЕНИЯ.

Детектив громко зачитывает тезис. Задача шалуна – отгадать, правда это или ложь. Если шалун угадывает, команда не получает бонусную карту. В случае, если шалун ошибся, бонус остаётся у команды.

**Примечание:** если команде выпадает карточка ложь, шалун отмечает на карточке тот тезис, который выбрала команда (тот, что зачитывал детектив). Отметка ставится в специальном поле. Воспользоваться можно только этим бонусом.

Возможность получить бонус предоставляется на каждой станции первого круга, но воспользоваться бонусом можно только во время второй и третьей линии квеста.

Каждым бонусом можно воспользоваться один раз.

### **Вторая линия квеста:**

Во второй линии станций (второй круг) детективы высказывают первые предположения, основываясь на уже собранных уликах. Но для того, чтобы получить это право, нужно пройти новое испытание.

То есть для получения «улики» недостаточно только выиграть станцию, необходимо ещё и сделать верное предположение, угадать хотя бы одну из карточек, которые есть у шалуна на руках.

*Пример:* Роман Андреевич (подозреваемый шалун) в кинозале (предполагаемое место) съел все конфеты с ужина (действие).

Если названа хотя бы одна из карт, шалун показывает карту с уликой. Команда делает заметку в детективном журнале.

В случае, если команда не проходит станцию, она либо не получает право сделать предположение и уходит со станции без новой информации, либо использует полученный бонус.

Использованный бонус команда оставляет шалуну.

*Примечание:* если команда назвала несколько карт, которые есть у шалуна, он показывает только одну из них. Но если среди названных карт есть карта, которая была продемонстрирована во время первых станций, то шалун обязан показать неизвестную для команды карту.

### **Третья линия квеста:**

Третья линия (третий круг) необходима для получения дополнительных улик. Это круг предположений.

В случае, если детективы делают верное предположение, они получают «улику» и делают отметку в «детективном журнале».

*Примечание:* если команда назвала несколько карт, которые есть у шалуна, он показывает только одну из них. Но если среди названных карт есть карта, которая была продемонстрирована во время первых станций, то шалун обязан показать неизвестную для команды карту.

### **Принятие решения. Детективный совет.**

Следующим этапом проведения игры является «детективный совет». Команда ещё раз проверяет собранные улики, изучает собранные сведения, анализирует их и коллективно принимает решение.

*Примечание:* команда анализирует, какие улики собраны: кого из шалунов можно исключить из числа «подозреваемых», в каком месте не могла быть совершена шалость, и какая из шалостей не могла состояться. Об этом говорит наличие данных карт у шалунов на станциях, наличие карт у команды и заметки в «детективном журнале»  
Методом исключения команда получает итоговый результат (вердикт) - кто, где и какую шалость совершил.

*Решение записывается на бланке.*

### **Всеобщее собрание детективов:**

После того, как все команды вынесли вердикт, они собираются в секретном штабе.

Бланк с вердиктом сдаётся главному детективу.

Все предположения зачитываются главным детективом СевАрта, и правильный ответ появляется на экране. (Каждый воспитатель заранее сфотографирован во всех предполагаемых местах)

Победителем считается та команда, которая правильно вынесла вердикт.

Если правильных ответов несколько, то победителями считается несколько команд.

*С дополнительными материалами вы можете ознакомиться, перейдя по QR-коду:*

*Дидактические материалы:*



## **КОНКУРСНО-ИГРОВАЯ ПРОГРАММА «ИГРЫ ПРЕСТОЛОВ. ВЫБОРЫ КОРОЛЯ»**

Автор: *Ван Надежда Сумановна*

**Цель:** изучение механизмов проведения выборов, предвыборной гонки кандидатов.

### **Необходимое материально-техническое обеспечение:**

Урны и кабинки для голосования, столы, таблички с надписями (Иноземное государство, Железный Банк, Избирком и т.п.), атрибуты королевской власти, костюмы и оружие средневековья (по возможности), Железный Трон, проектор и экран, бумажные/пластиковые стаканчики (кастрюли с супом), цветная бумага, стикеры (овощи для супа).

### **Этапы игры**

1. Организационный. Участники игры регистрируются, получают правила и вытягивают по жеребьёвке свою роль. Роли написаны на цветных карточках. Проходят в зал, где Распорядитель Игры делит всех по группам, соответствующих цветам на карточках.

2. Ознакомительный. Участники игры читают правила, вникают (10-15 минут). После прочтения правил, игроки разбиваются на группы и в течение 3 минут досконально изучают правила, задавая друг другу вопросы. Далее группа оставляет спикера и переходит по кругу к другому спикеру, который отвечает на вопросы по правилам и ходу игры (3 минуты). Снова группа оставляет нового спикера и переходит по кругу (принцип «вертушки»). С каждым кругом время уменьшается. Знакомство с правилами в группах в течение 15 минут. По истечении времени, участники могут задать вопросы Распорядителю Игры.

3. Основной. Время Игры!

4. Заключительный. Проводится Инаугурация Короля, Король читает клятву и занимает по праву Железный трон.

*С дополнительными материалами вы можете ознакомиться, перейдя по QR-коду:*

*Дидактические материалы:*

