

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

УТВЕРЖДАЮ:

Директор БУ «Советский центр для  
несовершеннолетних»

\_\_\_\_\_ Т.А.Емелина

«24» января 2022 год

Рассмотрено на Методическом совете  
от «24» января 2022 г, протокол № 2

Программа по организации дворового досуга несовершеннолетних  
посредством интерактивных выездных площадок  
«Территория успеха. Создавай себя сам»



Автор:  
Методист  
Самоволик В.С.

г.п. Пионерский, 2022

## Паспорт программы

№ п/п	Критерии	Описание
1	Полное наименование	Программа по организации дворового досуга несовершеннолетних посредством интерактивных выездных площадок «Территория успеха. Создавай себя сам»
2	Направленность	Малозатратная форма организации отдыха, занятости и оздоровления несовершеннолетних в летнее время: дворовые площадки
3	Ф.И.О. автора (авторского коллектива) с указанием должностей	Самоволик В.С. Методист
4	Руководитель программы	Емелина Татьяна Анатольевна, директор БУ «Советский районный центр для несовершеннолетних»
5	Наименование учреждения с указанием территориальной принадлежности, адреса, телефона	Бюджетное учреждение Ханты-Мансийского автономного округа – Югры «Советский районный социально-реабилитационный центр для несовершеннолетних», 628250, Тюменская область, ХМАО-Югры, Советский район, г.п. Пионерский, ул. Заводская, д.2, 8 (34675) 7-89-59
6	Ф.И.О. должность лица, утвердившего программу	Емелина Татьяна Анатольевна, директор БУ «Советский районный центр для несовершеннолетних»
7	Соисполнители программы	Волонтеры (добровольные помощники), социальные партнеры, субъекты системы профилактики
8	Практическая значимость	Участие в мероприятиях выездных интерактивных площадок станет прекрасной альтернативой летнему лагерю тем несовершеннолетним, которые не смогли поехать туда летом. В рамках интерактивных площадок несовершеннолетние и их родители (законные представители) могут попробовать себя в разных видах деятельности, соответствующих их индивидуальным возрастным особенностям. В процессе участия в мероприятиях дети приобретают важные навыки, которые в последствии помогут им повысить уровень адаптации в современном обществе. На интерактивных площадках они не просто играют, но и раскрывают свой индивидуальный

		ресурсный потенциал, реализуют себя в различных видах деятельности
9	Социальная проблема, на решение которой направлена программа	Каждому ребенку необходим полноценный отдых, независимо от материальных возможностей семьи, к сожалению, с учетом отдаленности региона от имеющих благоприятные климатические условия, высокую стоимость проезда и путевок, дети из социально незащищенных семей в большинстве своем не имеют возможности, в период летних каникул, полноценно отдохнуть в детских оздоровительных лагерях за пределами региона
10	Цель, задачи программы	Цель: организация содержательного и позитивного досуга детей по месту жительства в каникулярный период Задачи: 1. Создать условия для реализации разносторонних интересов участников интерактивных площадок в сфере спортивной, интеллектуальной и творческой деятельности на основе свободного выбора. 2. Развить личностные ресурсы несовершеннолетних. 3. Организовать совместную детско-родительскую деятельность. 4. Провести анализ эффективности реализации программы.
11	Целевая группа	1. Несовершеннолетние и их семьи, проживающие на территории Советского района, в том числе в отдаленных населенных пунктах. 2. Волонтеры (добровольные помощники) из числа несовершеннолетних и совершеннолетних граждан
12	Краткое содержание программы	Специалисты учреждения с привлечением волонтеров (добровольных помощников), сотрудников субъектов системы профилактики еженедельно на игровых, спортивных площадках и придомовых дворах на территории городских поселений Советского района проводят интерактивные игровые, познавательные, детско-родительские программы
13	Новизна	Создание системы организации летнего отдыха несовершеннолетних по месту жительства путем организации выездных интерактивных площадок с привлечением добровольных помощников, в том числе

		<p>несовершеннолетних и учреждений системы профилактики безнадзорности, беспризорности и правонарушений несовершеннолетних. Вовлечение в мероприятия родителей (законных представителей) несовершеннолетних.</p> <p>Преимуществами данной программы являются: доступность, адресность, приближенность к месту жительства несовершеннолетних и их семей, максимальное интегрирование интерактивных форм работы с несовершеннолетними и их семьями, участие в программе волонтеров (добровольных помощников)</p>
14	Ожидаемый результат	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Удовлетворение социокультурных потребностей несовершеннолетних, расширение кругозора, сферы общения, повышение творческой активности.</li> <li>2. Формирование позитивных интересов, повышение социальной активности.</li> <li>3. Активизация собственных возможностей семьи, формирование осознанного родительства.</li> <li>4. Оценка эффективности деятельности специалистов и волонтеров (добровольных помощников), участвовавших в реализации программы</li> </ol>
15	Достигнутые результаты	<p>Проведено 15 интерактивных выездных площадок. Общий охват участников программы: несовершеннолетние и их родители, проживающие на территории Советского района – 180 человек; волонтеры (добровольные помощники) из числа несовершеннолетних и совершеннолетних граждан – 20 человек. Сохранность группы участников программы – 100%</p>

# **I. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

## **1.1. Актуальность программы**

Каждому ребенку необходим полноценный отдых, независимо от материальных возможностей семьи, к сожалению, с учетом отдаленности региона от имеющих благоприятные климатические условия, высокую стоимость проезда и путевок, дети из социально незащищенных семей в большинстве своем не имеют возможности, в период летних каникул, полноценно отдохнуть в детских оздоровительных лагерях за пределами региона.

Это обстоятельство самым негативным образом влияет на процесс развития личности ребенка, усугубляя процесс развития комплекса ненужности, ограниченности, оторванности, бессилия и неудовлетворенности, снижая иммунную систему, активность, полноценное оздоровление ребенка.

Поэтому организация летнего отдыха без выезда на другие территории позволяет решить эту проблему, а также проблему детской безнадзорности, с учетом адресности и максимальной эффективности.

Бюджетное учреждение Ханты-Мансийского автономного округа – Югры «Советский районный социально-реабилитационный центр для несовершеннолетних» во исполнение Плана основных мероприятий на 2021 – 2027 годы, посвященных проведению в Ханты-Мансийском автономном округе – Югре Десятилетия детства в Российской Федерации, осуществляет последовательные шаги по увеличению охвата детей услугами отдыха и оздоровления, а также обеспечению качества и безопасности указанных услуг.

Опыт прошлых лет (2020 - 2021 гг.) работы учреждения с малозатратными формами организации досуга несовершеннолетних в летний период дал положительный результат и показал, что дворовые интерактивные площадки не потеряли своей актуальности.

В рамках интерактивных площадок несовершеннолетние и их родители (законные представители) могут попробовать себя в разных видах деятельности, соответствующих их индивидуальным возрастным особенностям. В процессе участия в мероприятиях дети приобретают важные навыки, которые в последствии помогут им повысить уровень адаптации в современном обществе. На интерактивных площадках они не просто играют, но и раскрывают свой индивидуальный ресурсный потенциал, реализуют себя в различных видах деятельности.

Преимуществами данной программы являются: доступность, адресность, приближенность к месту жительства несовершеннолетних и их семей, максимальное

интегрирование интерактивных форм работы с несовершеннолетними и их семьями, участие в программе добровольных помощников.

В основе лежит семейно – ориентированный подход, в связи с чем она становится актуальным и ценным инструментом в деятельности учреждения.

Для реализации программы в учреждении имеются необходимые материально-бытовые, кадровые и иные условия, обеспечивающие эффективную деятельность.

## **1.2. Целевая группа**

1. Несовершеннолетние и их семьи, проживающие на территории Советского района, в том числе в отдаленных населенных пунктах;

2. Волонтеры (добровольные помощники) из числа несовершеннолетних и совершеннолетних граждан.

## **1.3. Цель программы**

Организация содержательного и позитивного досуга детей по месту жительства в каникулярный период.

## **1.4. Задачи**

1. Создать условия для реализации разносторонних интересов участников интерактивных площадок в сфере спортивной, интеллектуальной и творческой деятельности на основе свободного выбора.

2. Развить личностные ресурсы несовершеннолетних-участников программы.

3. Организовать совместную детско-родительскую деятельность.

4. Провести анализ эффективности реализации программы.

## **1.5. Формы работы**

1. Коллективно-творческое дело;

2. игра;

3. флешмобы;

4. социальные акции;

5. творческие мастер-классы;

6. семейные квесты;

7. подростковый тимбилдинг

## **1.6. Методы работы**

1. дискуссия;

2. мозговой штурм;

3. интерактивно – интеллектуальные игры;

4. квесты;

5. танцы – повторялки, флешмобы;

б. аквагрим, рисование.

## II. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Основная идея программы – предоставление возможностей для раскрытия творческих способностей детей, создание условий для самореализации потенциала несовершеннолетних.

Программа ориентирована на работу в разновозрастном детском коллективе.

По своей направленности программа комплексная - включает в себя разноплановую деятельность, объединяет различные направления отдыха детей в условиях интерактивных выездных площадок в единую систему.

Направления программы:

- спортивно-оздоровительное;
- познавательно-творческое;
- обеспечение личной безопасности.

По продолжительности программа является краткосрочной, реализуется в течение 3 месяцев.

Работа интерактивных выездных площадок организована еженедельно в поселениях Советского района, в соответствии с календарно-тематическим планированием. Мероприятия в рамках площадок проводят специалисты учреждения с привлечением волонтеров (добровольных помощников), как несовершеннолетних, так и совершеннолетних граждан, социальных партнеров, субъектов системы профилактики. Во время выездов организована разнообразная и полезная деятельности в сочетании с инновационными и уже апробированными формами и методами: подростковый тимбилдинг, коллективно-творческое дело, спортивные эстафеты, игротренинги, квесты, творческие лаборатории, мастер-классы, флэшмобы и акции, с учетом возрастных особенностей несовершеннолетних.

### 2.1. Этапы реализации

Таблица 1 «Этапы реализации»

№ п\п	Вид деятельности	Сроки	Ответственные
1 этап: организационный (апрель-май)			
1.1	Изучение занятости несовершеннолетних в летний период на территории городских, сельского поселения Советского района	Апрель	Заведующий отделением

			Специалист по работе с семьей
1.2	Формирование банка данных о несовершеннолетних, которым необходимы услуги по организации летнего отдыха	Май	Специалист по работе с семьей
1.3	Проведение встреч с представителями субъектов профилактики безнадзорности и правонарушений несовершеннолетних по организации летнего отдыха несовершеннолетних. Осуществление планирования работы на летних дворовых площадках по месту жительства, утверждение работы с главами администраций городских, сельского поселений Советского района	Май	Заместитель директора
1.4	Проведение информационно-рекламной кампании	Май	Методист Специалист по работе с семьей
2 этап: практический (июнь – август )			
2.1	Проведение мероприятий, в рамках интерактивных выездных площадок, согласно календарно-тематическому плану	Июнь - август	Специалист по работе с семьей Инструктор по физической культуре Культорганизатор Инструктор по труду Представители субъектов системы профилактики безнадзорности и правонарушений несовершеннолетних Социальные партнеры

			Волонтеры(добровольные помощники)
3 этап: заключительный (сентябрь)			
3.1	Анализ эффективности реализации программы с целью выявления её сильных и слабых сторон, перспектив дальнейшего развития	Сентябрь	Заместитель директора Заведующий отделением

## 2.2. Календарно-тематическое планирование

Таблица 2 «Учебно – тематический план»

Тема	Цель и задачи	Сроки
Квест-игра «Цепная реакция» с элементами подросткового тимбилдинга	Укрепление традиционных семейных ценностей, сохранение и развитие духовно-нравственных традиций в семейном воспитании детей	Июнь
Квест-игра «Счастливы вместе» в рамках «Семейного месяца» в ХМАО-Югре	Укрепление традиционных семейных ценностей, сохранение и развитие духовно-нравственных традиций в семейном воспитании детей	Июнь
«Азбука безопасности» совместно с ОМВД России по Советскому району и Пожарной частью ФКУ «Центроспас-Югория	Повышения знаний, умений и навыков у родителей и детей по безопасности жизнедеятельности	Июнь
Мастер-класс «Техники рисования ложками», с привлечением волонтеров	Развитие творческих способностей, внимательности, позитивных интересов и социальной активности	Июнь
Спортивно-развлекательное мероприятие «Мы в	Развитие внимательности, координации движения, ловкости	Июнь

игре», совместно с БУ «Центр адаптивного спорта Югры», спортивно-патриотическим отрядом «Альфа», волонтерами клуба «Респект»		
Квест-игра «Остров сокровищ» с элементами подросткового тимбилдинга	Укрепление традиционных семейных ценностей, сохранение и развитие духовно-нравственных традиций в семейном воспитании детей	Июль
Мероприятие для детей и родителей «Великое чудо – семья» секции «Семейное здоровье и игры»	Укрепление традиционных семейных ценностей, сохранение и развитие духовно-нравственных традиций в семейном воспитании детей	Июль
Творческий мастер-класс для детей и родителей «Ромашка на счастье» в рамках Дня семьи, любви и верности, с привлечением волонтеров	Формирование позитивных интересов и социальной активности участников программы, развитие творческих способностей, внимательности	Июль
Профилактическое мероприятие по пожарной безопасности «Береги себя!», совместно с Пожарной частью ФКУ «Центроспас-Югория»	Повышения знаний, умений и навыков у родителей и детей по безопасности жизнедеятельности	Июль
Спортивно-игровая программа с элементами тимбилдинга «Трасса героев»	Развитие внимательности, координации движения, ловкости	Июль

Квест-игра «Пятый элемент» с элементами подросткового тимбилдинга	Укрепление традиционных семейных ценностей, сохранение и развитие духовно-нравственных традиций в семейном воспитании детей	Август
Профилактическое мероприятие «Путешествие в Страну «Безопасность», совместно с ОМВД России по Советскому району и Пожарной частью пгт. Пионерский ФКУ «Центроспас-Югория	Повышения знаний, умений и навыков у родителей и детей по безопасности жизнедеятельности	Август
Спортивно-развлекательное мероприятие «Быстрее! Выше! Сильнее!» в рамках Дня физкультурника	Развитие внимательности, координации движения, ловкости	Август
Творческий мастер-класс по созданию флага «Три цвета Родины моей» в рамках Дня Российского флага, с привлечением волонтеров	Развитие творческих способностей, внимательности, позитивных интересов и социальной активности	Август
Квест-игра «Остановись, мгновенье! Ты прекрасно!» в рамках Всемирного дня фотографии, с привлечением волонтеров	Развитие творческих способностей, внимательности, позитивных интересов и социальной активности	Август

### 3. Ресурсы, необходимые для реализации программы

### 3.1. Кадровые ресурсы

Таблица 3 «Кадровые ресурсы»

<b>Должность</b>	<b>Количество единиц</b>	<b>Функции</b>
Заместитель директора	1	Контроль и управление за реализацией программы
Заведующий отделением	1	Планирует, организует, контролирует, анализирует реализацию программы, отвечает за качество и эффективность работы. Ведет необходимую документацию
Специалист по работе с семьей	2	Обеспечивает реализацию программы. Несет ответственность за жизнь и здоровье несовершеннолетних во время работы, соблюдение норм охраны труда и техники безопасности. Наполняет методическую базу. Ведет необходимую документацию
Инструктор по физической культуре	1	Организует и проводит спортивно - оздоровительные мероприятия, праздники. Проводит инструктажи по охране жизни и здоровья несовершеннолетних. Несет ответственность за жизнь и здоровье несовершеннолетних, соблюдение норм охраны труда и техники безопасности
Культурный организатор	1	Организует и проводит культурно-массовые мероприятия, мероприятия, направленные на командообразование, сплочение коллектива. Несет ответственность за жизнь и здоровье несовершеннолетних во время работы на дворовых площадках, соблюдение норм охраны труда и техники безопасности

Инструктор по труду	2	<p>Организует и проводит мероприятия, направленные на развитие творческих способностей, мастер-классы, практикумы.</p> <p>Проводит инструктажи по охране жизни и здоровья несовершеннолетних.</p> <p>Несет ответственность за жизнь и здоровье несовершеннолетних во время работы на дворовых площадках, соблюдение норм охраны труда и техники безопасности</p>
---------------------	---	--

### 3.2. Материально – технические ресурсы

Таблица 4 «Материально-технические ресурсы»

№	Инвентарь	Количество (шт.)
1	Компьютер	2
2	Принтер	1
3	Фотоаппарат	1
4	Музыкальная колонка	1
5	Спортивный инвентарь	2
6	Игровое пособие «Парашют»	1
7	Сырный домик	1
8	Мышеловка	1
9	Балансировочная доска Бильгоу	1
10	Лабиринт	1
11	Циркуль	1
12	Трамплин	2

### 3.3. Финансово- экономическое обоснование программы

Интерактивные выездные площадки - это малозатратная форма организации отдыха, занятости несовершеннолетних в летнее время, обеспечивается в рамках текущего финансирования учреждения. Все услуги в рамках интерактивных выездных площадок, предоставляются бесплатно.

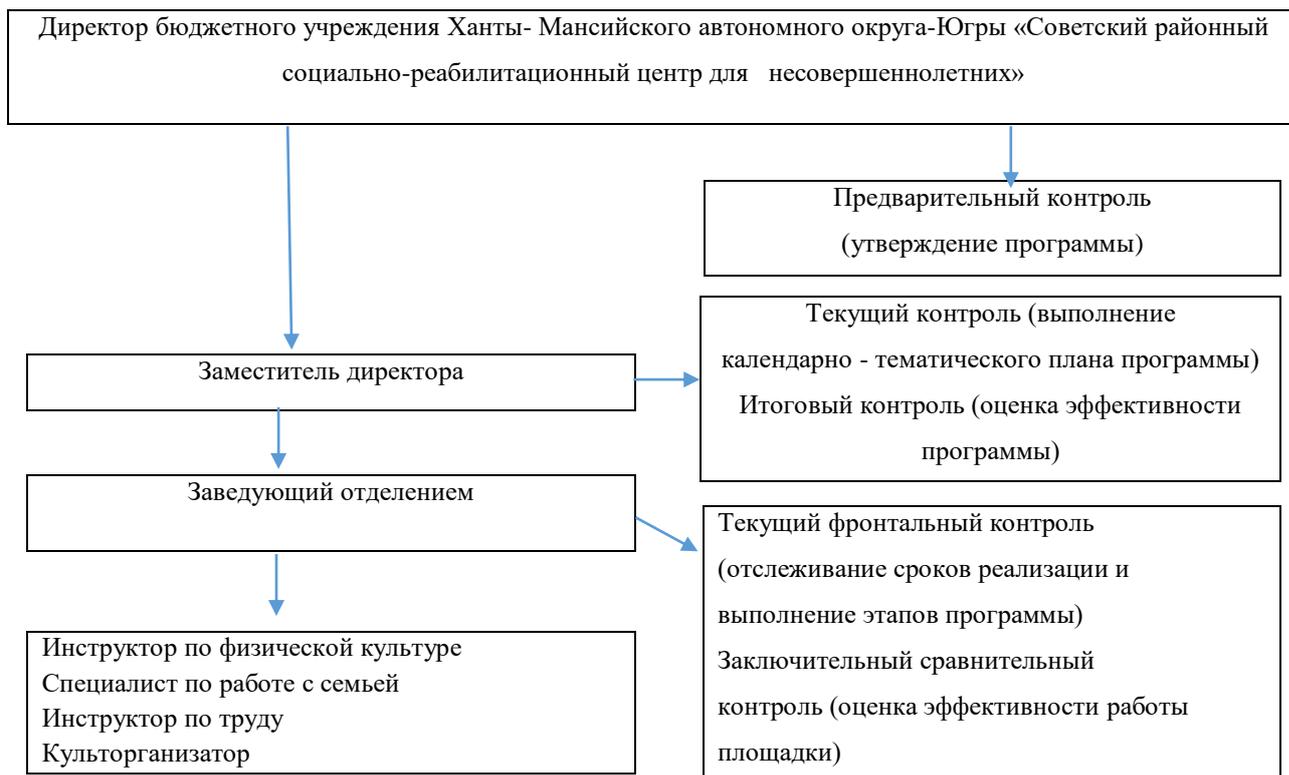
### 3.4. Информационно-методические ресурсы

Таблица 5 «Информационно-методические ресурсы»

№ п/п	Ресурсы	Наименование мероприятий	Исполнители
<b>Информационный ресурс</b>			
1.	Печатные СМИ, аккаунты социальных сетей, сайт учреждения	Блогинг, разработка и размещение рекламно-информационных заметок, написание статей	Методист, специалисты
<b>Методический ресурс</b>			
2.	Буклеты, памятки, инфографика и др.	Разработка и распространение информационных материалов для информирования населения, семей с детьми	Методист, специалисты

### 4. Схема управления программой

Схема 1 «Управление программой»



## 5. Эффективность реализации программы

### 5.1. Ожидаемые результаты

Таблица 6 «Ожидаемые результаты»

Задача	Ожидаемый результат	Количественные показатели	Социальный эффект	Критерии оценки эффективности
1. Создать условия для реализации разносторонних интересов участников интерактивных площадок в сфере спортивной, интеллектуальной и творческой деятельности на основе свободного выбора	Удовлетворение социокультурных потребностей несовершеннолетних, расширение кругозора, сферы общения, повышение творческой активности	Степень вовлеченности несовершеннолетних в проводимые мероприятия 100%	Создание благоприятных условия для формирования социально-активного, законопослушного поведения несовершеннолетнего	Количество несовершеннолетних-участников программы Результаты анкетирования, анализа мероприятий. Результаты диагностики
	Установление полезных контактов среди сверстников, взаимообогащение опытом, налаживание дружеских связей	Повышение уровня взаимопомощи и, взаимоподдержки на 80%, снижение конфликтных ситуаций на 80%		

	Формирование положительной мотивации на активные занятия спортом, интеллектуальной, творческой деятельностью	Увлеченность несовершеннолетних занятием спортом у 95%, интеллектуальной, творческой деятельностью у 68%		
2.Развить личностные ресурсы несовершеннолетних	Формирование позитивных интересов, повышение социальной активности	Повышение на 60 % уровня досуговой культуры у несовершеннолетних, проводящих свободное время во дворе Снижение на 80% уровня социально-бесполезного досуга несовершеннолетних  Развитие у 85% несовершеннолетних участников программы, социальной активности и	Снижение уровня безнадзорности и правонарушений несовершеннолетних	Объективность, комплексный характер проведенных мероприятий. Ежедневный анализ проведенных мероприятий. Опрос и анкетирование несовершеннолетних

		ответственност и, творческого и личностного потенциала		
3.Организовать совместную детско- родительскую деятельность	Активизация собственных возможностей семьи; формирование осознанного родительства	Вовлечение в участием в мероприятий не менее 70% родителей несовершеннол етних- участников программы Повышение уровня педагогической культуры у 80% родителей	Оптимизация детско- родительских отношений Пропаганда семейных ценностей	Анкетирование, опрос, количество семей- участников мероприятий
4.Проанализир овать эффективность реализации программы	Оценка эффективности деятельности специалистов и волонтеров (добровольных помощников), участвовавших в реализации программы	Эффективность реализации мероприятий календарно- тематического плана 100%	Профилактика безнадзорности и правонарушени й несовершеннол етних	Наличие аналитических и отчетных материалов
		Удовлетворенн ость несовершеннол етних и родителей (законных представителей )		Степень удовлетворенно сти участников результатами программы
				Степень удовлетворенно сти родителей (законных

		результатами10 0%		представителей ) несовершеннол етних результатами проводимых мероприятий
		Положительны х отзывов о работе дворовых площадок - 100%		Отсутствие и правонарушени й у несовершеннол етних, участвовавших в реализации программы

## 6. Список литературы

1. Дополнительное образование в летнем лагере: авторские программы, занятия кружков \ авт.-сост. И.В. Куц. - Волгоград: Учитель, 2007. – 166 с.
2. Лето звонкое, громче пой! Сценарии праздников, конкурсов, спортивных мероприятий для школ и детских оздоровительных центров. / Елжова Н.В. - Ростов-на-Дону: Феникс, 2015. – 224 с.
3. Пакилева Н.П., Кузнецова Л.В., Коржова Н.Б., Павлова Л.Н. Решаем и планируем вместе: Методическое пособие в помощь организаторам летнего отдыха. – М.: НИИ семья, 2009. – 234 с.
4. Организация и проведение мастер-классов. Методические рекомендации. Составитель А.В. Машуков. – Челябинск: Челябинский институт переподготовки и повышения квалификации работников образования, 2007. – 44 с.
5. Ступина С.Б. Технологии интерактивного обучения в высшей школе: Учебно-методическое пособие. – Саратов: Издательский центр «Наука», 2009. – 52 с.

Перечень игр, необходимых при проведении коммуникативных игротренингов

<b>ИГРЫ НА ЗНАКОМСТВО</b>	
<b>ПОСМОТРИ-КА НА МЕНЯ</b>	Эта игра позволяет подросткам, детям быстро запомнить друг друга внешне. Все становятся в круг, и вожатый дает задание: через одну минуту построиться в линию по цвету глаз. Справа налево, от темных к светлым. Как только ребята выполнили первое задание, они снова становятся в круг, чтобы лучше видеть друг друга, и им дается второе задание: построиться в линию по преобладающим цветам в одежде, слева направо, от более светлых цветов — к более темным. Далее конкурсы переходят к шуточным - по величине ушей, длине носков, шнурков, длине волос и ресниц. Проявляйте фантазию!
<b>ИСТОРИЯ</b>	Дети делятся на две команды, используя любой вариант разбивки. Определяется время для выполнения первого задания (например, 5 минут). За это время каждая команда сочиняет о себе историю, используя реальные данные. Например: «Мы живем в Туле, Казани и Москве. Дома у нас 9 собак, 14 кошек, 2 попугая и 1 черепаха. Трех наших мам зовут Ольгами, а еще у нас два папы по имени Саша» и т.д. По истечении назначенного времени каждая команда выбирает рассказчика, и он команды как бы меняются местами, то есть команда «А» рассказывает про команду «Б» и наоборот. Побеждает та команда, которая допустит меньшее количество ошибок.
<b>БЕЛКА</b>	В комнате ставится две скамьи — друг напротив друга. Дети рассаживается на них произвольно. Затем ведущий говорит: «Прошу сесть на правую скамью тех, кто любит эстрадную музыку, а на левую — тех, кто любит классику». Ребята переходят на ту скамью, которая им подходит. Затем ведущий снова дает какое-либо задание, и дети снова пересаживаются.

	Таким образом, ведущий может выяснить интересы детей, задавая интересующие его вопросы.
<b>ВЕСЕЛЫЕ НОЖКИ</b>	Все участники становятся в круг, ведущий включает музыку, и показывает ребятам определенную композицию движений, выполняемых ногами. Дети повторяют движения. Затем музыка выключается, и все начинают выполнять движения чуть быстрее, чем раньше. Тот, кто запутался, вытягивает карточку с заданием и выполняет его. Затем игра продолжается еще быстрее до тех пор, пока не останется 1 человек, выполняющий упражнения быстрее всех. Запутавшиеся игроки после выполнения заданий выбывают из игры.
<b>БИНГО</b>	Играющие образуют два круга. Один в другом, с равным количеством человек. Круги вращаются в разные стороны под слова: «Мой лохматый серый песик у окна сидит Мой лохматый серый песик на меня глядит. Бинго, Бинго, - да, Бинго звать его. Слово Бинго произносится отдельно по буквам, причем на каждую букву, стоящую во внешнем кругу, ударяют в ладоши стоящих во внутреннем. На каждую букву нового человека. Последняя буква О говорится протяжно, и последние слова «Да, Бинго звать его!», пара произносит вместе, держась за руки. После чего представляются друг другу по именам. Так до тех пор, пока все не перезнакомятся.
<b>ДРУЖБА</b>	Играющие встают по тройкам в затылок друг другу, образуя круг. За кругом находятся два ведущих (если круг большой – две пары ведущих). Ведущие, обходя круг, выбирают одного из любой тройки, знакомятся с ним, встают новой тройкой в круг. Освободившиеся два человека становятся ведущими. Игра продолжается.
<b>СУЕТА СУЕТ</b>	Всем участникам раздаются карточки, которые разделены на 9-16 клеточек. В каждой клеточке записано свое задание. Суть одна: записать на клеточку имя человека, который (тут простор для вашей фантазии): любит рыбу; держит дома

	<p>собаку; любит звезды. Чем неожиданней будет задание, тем лучше. Можно заложить в эту карточку то, что нужно вам. Например: выявить любителей рисования, пения, игры на гитаре. Побеждает тот, кто быстрее и точнее соберет имена. Снежный ком. Играющие сидят в кругу. Первый называет свое имя. Второй называет имя первого и свое имя. Третий называет два предыдущих и свое. И так далее, пока первый не назовет имена всех сидящих в кругу. Игру можно усложнить, называя имена с середины, с конца.</p>
<p><b>БИЛЕТКИ</b></p>	<p>Играющие образуют два круга. Девушки – внутренний, юноши – внешний, и встают лицом друг к другу, образуя пары. Внутренний круг – это билетики, внешний – пассажиры. В центре стоит безбилетник – «заяц». По команде ведущего: «Поехали!» круги начинают вращаться в разные стороны.</p> <p>Ведущий кричит: «Контролер!» Билетики остаются на местах, а пассажиры должны найти свою пару. «Заяц» хватается тот билетик, который ему понравился. Пассажир, оставшийся без билета, становится водящим – «зайцем». При встрече «билетик» и пассажир» знакомятся. Через некоторое время пассажир может ловить не только свой, но и любой понравившийся ему билетик. Игру можно сопровождать музыкой.</p>
<p><b>ФИГУРЫ</b></p>	<p>Играющие становятся в круг. Внутри круга натягивается веревка, за которую все держатся двумя руками. Ведущий объясняет, что необходимо, закрыв глаза, не размыкать, построить квадрат (равносторонний треугольник), используя только устные переговоры. Сообщается также, что игра – на пространственное воображение и внимательность. Во время игры, когда идет перестроение, ведущий наблюдает, кто из ребят выступает в роли организатора перемещений. Из наблюдений можно сделать вывод о сплоченности группы, ее организованности, выявить организаторов.</p>

<b>ПАЛЬЧИКИ</b>	Играющие сидят на стульях. Ведущий показывает несколько пальцев на руки, и ровно столько человек должны подняться. Ведущий проигрывает несколько комбинаций (2, 6, 1, 5...), наблюдая при этом, кто чаще всех встает. Эти люди (их обычно по 3-4), так называемая «совесть» этой группы, т.е. которым в оргпериод можно что-нибудь поручить, найти у них поддержку.
<b>ДЕЛАЙ РАЗ, ДЕЛАЙ ДВА</b>	Играющие стоят за стульями. По команде ведущего «Делай раз!» они должны поднять стулья и опустить их, но одновременно (без дополнительной команды ведущего). Важно заметить того человека, который самый первый скомандует «3-4» или «опустили». Это – лидер-организатор.
<b>ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ</b>	
<b>ЗМЕЙКА</b>	Дети выстраиваются в колонну, каждый держит за пояс впереди стоящего. Последний человек в колонне — это хвост, а первый — голова. Задача головы — поймать хвост. При этом тело змеи не должно распадаться, то есть, руки нельзя расцеплять. Когда голова поймает хвост, можно выбрать новый хвост и новую голову.
<b>МОЛЕКУЛА</b>	Определяется площадка без опасных препятствий. Выбирается водящий – «молекула». Все играющие – «атомы». Они рассеиваются по площадке в произвольном порядке, и водящий начинает догонять игроков. Тот, кого осалили, берет за руку водящего, и они вдвоем догоняют остальных. Игра заканчивается тогда, когда все играющие и водящий держатся за руки, то есть, все пойманы.
<b>ЭСТАФЕТА-ПАРОВОЗИК</b>	Несколько команд из 4 человек. Минимум 2 черты (старт и финиш), расположенные в 10 метрах на свободной площадке. Цель: сформировать первый поезд, прибывающий на вокзал. Правила: Игроки размещены на линии отправления. Первый игрок каждой команды – «локомотив», его партнеры – «вагончики». По сигналу «локомотив» бежит до вокзала (линия финиша прибытия), потом возвращается, пятясь задом

	<p>к линии старта, где к нему цепляется первый «вагончик». Затем двое игроков направляются к вокзалу бегом или шагом, потом, пятась, возвращаются, цепляют второй «вагон» и так далее. Выигрывает команда, первой сформировавшая весь состав и прибывшая затем на вокзал.</p>
<b>СМЕНА ЗОНЫ</b>	<p>Площадка, разделенная на три зоны. По две пары защитников, нападающие в каждой зоне (или 2 команды по 6 игроков), 4 или 5 мячей. Цель: набрать максимальное количество очков за определенное время (1–3 минуты), делая передачи. Правила: Обмен сделан в той же зоне - 1 очко; обмен сделан между соседними зонами - 2 очка; обмен сделан между 1 и 3 зонами - 3 очка. Если игрок вывел из своей зоны или за пределы площадки, мяч передается сопернику. Когда мяч выходит за пределы площадки, вбрасывается новый мяч, чтобы избежать потери времени. По истечении назначенного времени считают очки, и команды меняются ролями.</p>
<b>РАЗРУШЕННЫЙ ЛАГЕРЬ</b>	<p>2 команды, размещенные по одну и по другую сторону нейтральной зоны. 1 мяч. Цель: поменять лагерь. Правила: игрок, выделенный каждой командой, занимает место в лагере противника, откуда он старается послать мяч игрокам своей команды. Если игрок поймал мяч, он присоединяется к своему посланцу в чужом лагере с мячом. Команда, первая поменявшая лагерь, выигрывает.</p>
<b>ТРИ ПОДСКОКА</b>	<p>2 команды. Площадка, разделенная на 2 части и перегороденная нейтральной зоной. 1 мяч. Цель: заставить подскочить не менее 3 раз мяч в лагере противника. Правила: Игроки должны бросать мяч только из своего лагеря, не заходя в нейтральную зону, команда противника должна стараться перехватить мяч прежде, чем он сделает 3 подскока. Если мячу это удалось, команда получает очко. Мяч бросается в другой лагерь с того места, где он был пойман или сделал третий подскок.</p>

<b>ИГРЫ ДЛЯ ПОДНЯТИЯ НАСТРОЕНИЯ, СНЯТИЯ ПСИХОЛОГИЧЕСКОГО БАРЬЕРА, ЗНАКОМСТВА</b>	
<b>ГУСЕНИЦА</b>	Группа становится в линию. Каждый из группы подает свою руку заднему. Для этого играющие расставляют ноги на ширину плеч и подают руку назад между своих ног. При этом каждый также берет руку стоящего впереди. Группа начинает двигаться назад. При этом задний начинает ложиться на пол. Группа двигается назад до тех пор, пока все не лягут на пол. Затем группе предлагается вернуться в исходное положение в обратном порядке.
<b>ОБУВНАЯ ФАБРИКА</b>	Все снимают обувь и кладут ее в центр круга, каждый участник надевает два разных ботинка и пытается поставить ногу рядом с ногой обутую в парную обувь.
<b>ЭТО МОЙ НОС</b>	Что вы ответите человеку, который указывает на свой локоть и говорит: «Это мой нос?» Ну, вы можете показать на свою голову и сказать: «Это мой локоть?» тогда он, возможно, покажет мне свою ступню и скажет: «Это моя голова!» Это новая игра и тест на координацию рук и глаз, который показывает, насколько долго вы можете продержаться, называя части тела, которые только что показал ваш партнер, и в то же время, указывает на другую часть своего тела.
<b>ТЕНЕВОЙ ВОЖДЬ</b>	Один из играющих выходит из комнаты. Остальные члены команды выбирают «вождя», который задает группе любые движения и меняет их через некоторое время. Задача вошедшего определить «вождя». В случае удачи «вождь» сам выходит за дверь и игра повторяется с новым «вождем».
<b>НИКОГДА</b>	Члены группы открывают ладони и по очереди говорят: «Я никогда не... (делал чего-либо)». Тот, кто делал предложенное действие – загибает палец. Игра хорошо помогает при знакомстве.
<b>ЗООПАРК</b>	Члены группы встают в круг и держат друг друга под руки. Ведущий каждому говорит название животного. После этого ведущий громко называет одно из имен. Ребята с этим именем должны поджать ноги. Остальные должны удерживать

	их. Лучший эффект достигается при большом количестве одного из них.
<b>УЗЕЛКИ</b>	Группа встает в круг и вытягивает руки в центр. После случайного сцепления рук, группе предлагается развернуться в круг так, чтобы рядом стояли люди со сцепленными руками.
<b>ФРУКТЫ</b>	Группа встает в круг. Каждый выбирает себе название фрукта на первую букву своего имени. Предлагается обмен фразами типа «Яблоко любит апельсин». После этого «апельсин» должен назвать новую пару. Если этого не происходит и ведущий успевает коснуться «апельсина», то они меняются местами.
<b>ТУТТИ-ФРУТТИ</b>	Команда делится на два или более фронтов и выбирает себе имя – фрукт. Один человек стоит в центре и рассказывает какую-либо историю. Как только он использует одно из названий фронтов, члены этого фронта должны поменяться друг с другом. Если произносится «Тутти-фрутти», то все члены всех фронтов должны поменяться местами.
<b>ИГРЫ НА ПОНИМАНИЕ И СПЛОЧЕНИЕ</b>	
<b>ПАРЫ</b>	Каждая пара берет по одному листку бумаги, встает лицом друг к другу и, прижимая лист лбами с двух сторон, руки заводит за спину, в таком положении пары должны произвольно передвигаться по помещению (можно под музыку). Разговаривать нельзя. Главная задача участников – найти каналы интуитивного понимания партнера, которое всем нам необходимо в жизни среди людей.
<b>МУХА</b>	Все участники воображают перед собой квадрат, разделенный на 9 клеток. В центре находится муха, движением которой мы будем по очереди управлять. Своим приказом ее можно перемещать либо по оси «вверх-вниз», либо по оси «вправо-влево» на одну клетку. Ходы делаем по очереди, и проигрывает тот, после чьего хода муха окажется выведенной за пределы игрового поля. Нельзя делать «обратные ходы».

<p><b>ОСТРОВА</b></p>	<p>У каждого есть свой «остров» – газета. Периодически наступает «выходной», и все гуляют по своей территории. Ведущий «отбирает» по несколько островов, жители должны искать себе другой остров. В заключение идет обсуждение: как вас приняли на другом острове, не оттолкнули ли, пригласили ли сами и т.п. Обязательно стоит обратить внимание на тех, кому не предлагали присоединиться на другом острове. Сумейте корректно перейти к подобным ситуациям в жизни: не чаще ли мы готовы оказывать помощь, поддержку тем, кто нам нравится, кто нам симпатичен, и не способны ли мы «не замечать» проблем тех, кого относится к «гадким утятам» и т.п.</p>
<p><b>ПРИСОЕДИНИСЬ К ДРУГОМУ</b></p>	<p>Работа в паре. У одного – установка «присоединиться», у другого – «не принять». «Присоединяющийся» через улыбку, прикосновение, взгляд и т.п. Все как в жизни, это понимает каждый участник, и логичным будет перейти после упражнения к разговору о том, что именно дает нам возможность найти путь к «сердцу», «душе» другого, порой совсем чужого, человека: умение улыбаться? А может, умение понять состояние, внутреннее настроение этого «другого»?</p>
<p><b>РУКОПОЖАТИЕ</b></p>	<p>Выбирается водящий, который выходит за дверь. В это время каждому дается задание подготовиться через рукопожатие передать какое-либо чувство к водящему (любовь, злость, ненависть, боязнь и т.п.) По пожатию руки водящий должен догадаться о чувствах к нему. Данное упражнение вызывает интерес ребят к различным формам выражения чувств, в том числе через рукопожатие.</p>

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

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



Игры с «Парашютом» способствуют:

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

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

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

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

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

#### **Методика проведения игротренинга**

##### **с использованием игрового пособия «Волшебный парашют»**

Ведущий: В каждом из нас живет внутренний ребенок и соединиться с ним можно через игру. Сейчас я хочу предложить вам поиграть с чудо-парашютом так, как с ним

играют дети, предлагаю вам обратиться к своему внутреннему ребенку, разбудить его, расслабиться и повеселиться.

### **Игра "Карусель".**

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

*Еле-еле, еле-еле*

*Завертелись карусели. - дети идут на носочках медленно.*

*А потом, потом, потом*

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

*Тише, тише, не спешите*

*Карусель остановите. - дети постепенно останавливаются.*

*Раз, два, раз, два -*

*Повернулась детвора.*

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

*Раз, два, раз, два -*

*Вот и кончилась игра.*

Повтор 2-4 раза и игра заканчивается.

Ведущий: Вот мы и добрались до страны детства. Здесь нет места унынию и скуке. И даже дождик здесь теплый, ласковый и такой озорной. Помните? А если не помните, то сейчас обязательно вспомните, ведь наша следующая игра – «Озорной дождик».

### **Игра «Озорной дождик»**

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

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

### **Игра «Грибочек»**

Нам нужно с вами запомнить волшебные слова -

*Скок - скок - скок,*

*Спрячемся все под грибок!*

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

*Скок - скок - скок,*

*Спрячемся все под грибок!*

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

### **Игра «Радуга»**

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

Произносят слова:

*Скучно, скучно, нам стоять,*

*Не пора ли пробежаться,*

*Нам местами поменяться.*

*Раз, два, три.*

**КРАСНЫЕ БЕГИ!**

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

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

### **Игра «Попкорн» (с 4 мягкими мячами)**

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

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

### **Игра «Американские горки»**

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

Повторяем в противоположную сторону.

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

### **Игра «Дракон кусает свой хвост»**

Парашют сворачивают в жгут. Все встают друг за другом.

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

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

### **Игра «Разведчики»**

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

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

### **Игра «САЛЮТ»**

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

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

Для этой игры нужен еще и большой лёгкий мяч.

*Ты катись, веселый мячик,*

*Парашют не даст упасть.*

*У кого веселый мячик –*

*Постарайся передать!*

Участники натягивают парашют, потом начинают плавно покачивать парашют, стараясь с одной стороны помочь мячику катиться по парашюту вдоль края, с другой стороны – следя за тем, чтобы мяч не упал с парашюта. Пока звучит музыка

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

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



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