



МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

«КОМПЛЕКС МЕРОПРИЯТИЙ «ПЕРВЫЕ ВО ДВОРЕ»»



Летние каникулы — это время, когда школа уходит на второй план, а главное место для жизни и общения становится ваш двор. Для тех, кто не едет в загородные лагеря, знакомый район превращается в пространство для встреч, игр и новых открытий.

«Первые во дворе» — это шанс провести каникулы интересно, активно и в кругу хороших знакомых. Неважно, где вы находитесь: главное — быть вместе и с пользой проводить время!

ДЛЯ КОГО?

Для детей и подростков от 3 до 17 лет. Участниками могут стать друзья, соседи по двору, посетители молодёжных центров и площадок Движения Первых.



ЦЕЛЬ

Помочь детям через игру лучше понять важные жизненные ценности. В игре вы не просто двигаетесь и веселитесь. Вы учитесь договариваться, поддерживать друг друга, работать в команде и чувствовать свою связь со страной. Это те самые качества, которые лежат в основе Движения Первых

ГДЕ И КОГДА?

Длительность акции 1-3 часа. Акцию можно проводить во дворе, на спортивной площадке, в парках, в Молодежных центрах и точках Движения Первых.



ЧТО ВАС ЖДЁТ?

Подвижные, командообразующие, тихие и интеллектуальные игры, игры народов мира

ЧТО МОЖЕТ ПОНАДОБИТСЯ?

Всё зависит от выбранных игр. Может пригодиться спортивный инвентарь, канцелярия, музыкальная колонка и другие простые вещи.



КТО ОРГАНИЗУЕТ?

Организаторы: участники Движения Первых, вожатые Первых, члены Советов Первых; Помощники: родители, сотрудники молодежных центров

Поделитесь с куратором проекта историей о проведенных играх. Разместите в социальных сетях пост с информацией о событии с хэштегом **#ПервыеВоДворе**

ИНФОРМАЦИОННОЕ ОСВЕЩЕНИЕ



ЧТО НУЖНО СДЕЛАТЬ?

«Первые во дворе» –
это как Смены Первых,
только во дворе

- ☐ Выберите игры, определите дату, время и место;
- ☐ Расскажите о событии другим: повесьте объявления или афиши во дворе;
- ☐ Встретьте участников в назначенный час, напомним о правилах безопасности;
- ☐ **Проведите игры;**
- ☐ Поблагодарите участников, сфотографируйтесь вместе, договоритесь о проведении следующей акции
«Первые во дворе» - вы можете обсудить с ребятами игры нового мероприятия

«ПЕРВЫЕ ВО ДВОРЕ»

НЕ поехал в лагерь :(
Первые привезут его
к тебе во двор ;)

ПРИНЦИПЫ проведения игр вне детского лагеря

«Свободного входа и выхода»

В отличие от лагеря, ребенок во дворе не закреплен за отрядом жесткими рамками. Он может присоединиться к игре на любом этапе и покинуть её.

Важно: интерес удерживается эмоциональной подачей ведущего, а не дисциплинарными требованиями. Если ребенок стоит в стороне, вовлекайте его через роли «помощника», «судьи» или «зрителя», оставляя за ним право выбора.

Принцип разновозрастного взаимодействия

Во дворе одновременно могут находиться дети разных возрастов. Это не проблема, а огромный ресурс. Используйте смешанные группы в командных играх. Поручайте старшим подросткам (участникам Движения) роли лидеров — это повышает их самооценку и снижает нагрузку на ведущего. Самых младших участников можно привлекать в качестве помощников ведущего.

Принцип «Быстрой сборки» (Мобильность)

Внимание на открытом воздухе рассеяно. Инструктаж не должен длиться дольше 1–2 минут. Объясняйте правила через показ («делай как я») или короткую сценку. Весь реквизит (мел, мячи, колонка) должен быть у ведущего под рукой, чтобы не терять время на поиски.

Принцип трансформации территории

Учитесь использовать асфальт, газоны, скамейки и деревья как часть игрового пространства.

Принцип чередования динамики

Дворовые игры должны чередовать высокую физическую активность (бег, прыжки) с интеллектуальной или спокойной деятельностью, чтобы избежать перевозбуждения. Вы можете предусмотреть в перерывах между играми подвижные спортивные игры: волейбол, баскетбол, бадминтон и т.д. При возможности, можно провести турниры по игровым видам спорта, с играми и полуфиналами в разные дни — это задаст системность и включенность.

«ПЕРВЫЕ ВО ДВОРЕ»

Лето с Первыми =
Лето с Пользой!

ПРАВИЛА БЕЗОПАСНОСТИ

Питьевого режим

На открытом солнце дети теряют много жидкости. По возможности предусмотрите запас питьевой воды. Каждые 20–25 минут активной игры делайте паузу «Минутка воды»

Защищайтесь от солнца

По возможности выбирайте для активных игр и станций теневые участки (под деревьями, у стен домов). Напомните детям о головных уборах

Гигиена

После игр с мелом или общественным инвентарем (мячи, скакалки) обязательно организуйте мытье рук или обработку антисептиком

Обувь

Предупредите участников, что игры с бегом требуют закрытой обуви (кроссовки). Игры в сланцах или босиком на асфальте травмоопасны

Границы площадки

При возможности, назначьте волонтеров («регулирующих»), которые следят, чтобы участники программы или реквизит не находились на проезжей части и не мешали прохожим

Осмотр территории

Заранее проверьте площадку на наличие битого стекла, ям, острых углов и других опасных объектов.

Проводите игры в безопасной местности

Будьте внимательными

В случае обнаружения бесхозных вещей (сумки, коробки, свертки), не трогая их, переместите игру на безопасное расстояние от предмета и сообщите взрослым/ в полицию о находке.

В случае подозрительного поведения лиц, проявляющих нездоровый интерес к детям, в том числе агрессивного, ведущий должен незамедлительно прекратить игру, обратиться за помощью к знакомым взрослым и связаться с полицией или охраной.

В случае сигналов внешней опасности необходимо прекратить игры и переместиться в безопасное место (домой, в здание или другое общественное укрытие)

«ПЕРВЫЕ ВО ДВОРЕ»

КАК ПРИВЛЕЧЬ ДЕТЕЙ К УЧАСТИЮ В АКЦИИ

Афиши во дворе

Разместите красочные объявления во дворе. Обязательно укажите время, место, возраст участников и контакты организаторов. Хороший дизайн привлекает внимание!

Личное приглашение организаторов

Выходите во двор и приглашайте детей лично, пока они гуляют. Расскажите кратко и увлекательно, что будет интересного (например: «Приходи завтра, будем играть в игры народов России и искать бронзовую птицу!»). Заинтересуйте игровой легендой.

Система поощрений

В основе привлечения детей лежит комплиментарная система оценивания: ведущий хвалит не общими словами, а за конкретные поступки, соотнося их с ценностями Движения («ты проявил настоящую взаимопомощь!»). Главный мотиватор — нематериальные поощрения: право выбора следующей игры, статус главного судьи, символические грамоты или значки («Самый дружный», «Самый активный» и т.д.), повышение в игровых «званиях» с отличительными знаками.

«Сарафанное радио»

Самый эффективный способ для детей. Первый день, если он будет ярким и интересным, приведет во двор всех друзей участников на следующий день.

Создайте пост в группе школы, местного паблике или чате жильцов дома. Попросите родителей помочь с распространением информации. Можно сделать небольшое видео-приглашение.

«ПЕРВЫЕ ВО ДВОРЕ»

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МАТЕРИАЛОВ СБОРНИКА

СМЕНИ
ПЕРВЫХ

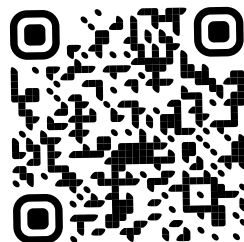
По ссылке и QR - коду в сборнике доступны полные комплекты материалов (карточки, бланки, вопросы).

Советы по использованию

Заранее сохраните в телефоне инструкции к играм в увеличенном шрифте.

Перед началом дня обязательно посмотрите видео с флешмобом или «Вызовом Первых», чтобы ваши движения были уверенными.

ПЕРЕЙТИ К МАТЕРИАЛАМ



«ПЕРВЫЕ ВО ДВОРЕ»

Жми скорее
или сканируй QR!
Тебя ждут материалы
для проведения командных игр
Движение Первых

I. ИГРЫ ДЛЯ НАЧАЛА АКЦИИ, РАЗОГРЕВА УЧАСТНИКОВ

- ЗАРЯДКА «ВЫЗОВ ПЕРВЫХ»
- ФЛЕШМОБЫ ДВИЖЕНИЯ ПЕРВЫХ
- ПУЛЬС ПЕРВЫХ
- КОНСТРУКТОР ПЕРВЫХ

II. ИГРЫ НАРОДОВ РОССИИ

- ТАТАРСКАЯ НАРОДНАЯ ИГРА «ПРОДАЁМ ГОРШКИ» («ЧУЛМАК УЕНЫ»)
- ТАТАРСКАЯ НАРОДНАЯ ИГРА «ХРОМАЯ ЛИСА» («АКСАК ТОЛЬКЕ»)
- ТАТАРСКАЯ НАРОДНАЯ ИГРА «СЕРЫЙ ВОЛК» («АЮ-БУРЕ»)
- БУРЯТСКАЯ НАРОДНАЯ ИГРА «ИГОЛКА, НИТКА, УЗЕЛОК» («ЗУН, УТАХ, ЗАНГИЛАА»)
- РУССКАЯ НАРОДНАЯ ИГРА «ЗОЛОТЫЕ ВОРОТА»
- УДМУРТСКАЯ НАРОДНАЯ ИГРА «СЕРЕБРЯНАЯ МОНЕТКА»
- УДМУРТСКАЯ НАРОДНАЯ ИГРА «ПОЙМАЙ КОНЯ ЗА ХВОСТ»
- ДАГЕСТАНСКАЯ НАРОДНАЯ ИГРА «ДОСТАНЬ ШАПКУ»
- ЯКУТСКАЯ НАРОДНАЯ ИГРА «РЫБАКИ И РЫБКИ»
- ЯКУТСКАЯ НАРОДНАЯ ИГРА «РУЧЕЙКИ И ОЗЁРА»
- КАБАРДИНО-БАЛКАРСКАЯ НАРОДНАЯ ИГРА «ЖУРАВЛИ - ЖУРАВЛИ»
- МОРДОВСКАЯ НАРОДНАЯ ИГРА В КЛЮЧИ («ПАНЖОМНЕСЭ» - ЭРЗ., «ПАНТЕМАСА» - МОКШ.)

III. КОМАНДНЫЕ ИГРЫ, НАПРАВЛЕННЫЕ НА РАСШИРЕНИЕ ЗНАНИЙ О ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ДВИЖЕНИЯ ПЕРВЫХ

- БОЛЬШАЯ ИГРА «БУДЬ В ДВИЖЕНИИ»
- НАПРАВЛЕНИЯ ПЕРВЫХ
- БЕГОВОЙ КВИЗ
- КВЕСТ «БРОНЗОВАЯ ПТИЦА»
- ИНТЕРЕСНОЕ ОБ ИЗВЕСТНОМ
- ПРАЗДНИК ДЕТСКИХ ИЗОБРЕТЕНИЙ
- ЯРМАРКА «ПЕРВЫЕ В ДЕЙСТВИИ»
- СПОРТИВНЫЙ ФЕСТИВАЛЬ «ВЫЗОВ ПЕРВЫХ»

«ПЕРВЫЕ ВО ДВОРЕ»

ИГРЫ

ДЛЯ НАЧАЛА АКЦИИ,
РАЗОГРЕВА
УЧАСТНИКОВ

«ПЕРВЫЕ ВО ДВОРЕ»

ЗАРЯДКА «ВЫЗОВ ПЕРВЫХ»

Цели: создание позитивного эмоционального настроения и установки на день, знакомство с проектами Движения Первых

Необходимые ресурсы: спортивный инвентарь, аудио оборудование, ссылки на вызовы от спортсменов (приложение «Материалы для игр»)

Продолжительность игры: 20 минут

Инструкция: ведущий (вожатый, участник Движения Первых, приглашенный спортсмен) проводит для детей зарядку под бодрую музыку, рассказывает о Движении Первых, о спортивных проектах Движения Первых. В рамках проекта «Вызов Первых» в социальных сетях известные спортсмены и активные участники бросают Движению Первых вызов и предлагают испытать себя.

После зарядки участникам предлагается выполнить один или несколько вызовов и разместить видео с выполненным вызовом в социальных сетях.

ФЛЕШМОБЫ ДВИЖЕНИЯ ПЕРВЫХ

Цели: создание позитивного эмоционального настроения и установки на день

Необходимые ресурсы: аудио оборудование, видеозаписи флешмобов или песни, под которые исполняется флешмоб (приложение «Материалы для игр»)

Продолжительность игры: 7 минут

Инструкция: ведущим (вожатые, участники Движения Первых) необходимо заранее выучить один или несколько флешмобов Движения Первых. На открытой площадке собираются все участники акции и исполняют флешмоб под музыку, повторяя движения за ведущими.

ПУЛЬС ПЕРВЫХ

Цели: разминка и знакомство участников, настрой на командную работу.

Необходимые ресурсы: не требуется.

Продолжительность игры: 15 минут.

Инструкция: участники и ведущий сидят в кругу. Все вместе делают два хлопка и говорят фразу «Мы – Первые» (первых хлопок – «Мы», второй – «Первые»), щелчок пальцами правой руки, щелчок пальцами левой руки, два хлопка – «Мы – Первые» и так далее. При щелчке пальцами правой и левой руки ведущий произносит свое имя, затем два хлопка – все вместе произносят «Мы – Первые», после этого при щелчке пальцами правой руки произносит свое имя, а при щелчке пальцами левой руки – имя одного из участников. Тот участник, чье имя называли, повторяет то же самое. Например:

«Оля, Оля, два хлопка – «Мы – Первые»

«Оля - Игорь, два хлопка – «Мы – Первые»,

«Игорь, Игорь, два хлопка – «Мы – Первые»

«Игорь - Света, два хлопка – «Мы – Первые» и т.д.

Кто вышел из ритма – тот начинает сначала. Ритм постепенно ускоряется.

КОНСТРУКТОР ПЕРВЫХ

Цели: создание позитивного эмоционального настроения, и помощь в сплочении участников.

Необходимые ресурсы: изображение логотипа Движения Первых.

Продолжительность игры: 15 минут.

В начале игры ведущий выбирает руководителя, из числа участников, то есть «конструктора», который может меняться по ходу игры.

Остальные участники берутся за руки. Задача конструктора построить из участников фигуру эмблемы «Первых» при условиях, что они не должны разговаривать и разрывать цепочку (из рук).

Усложнения:

1 – «конструктор» может выполнять задание за определенное время, которое определяет и засекает ведущий

2 – «конструктор» должен выполнять задание молча, разговаривать нельзя и другим участникам.

Рекомендуется начать с простого: построится в форме буквы «П», после усложнять задания по фигурам, финал – изображение логотипа Движения Первых – Первые

ИГРЫ

НАРОДОВ РОССИИ

«ПЕРВЫЕ ВО ДВОРЕ»

ТАТАРСКАЯ НАРОДНАЯ ИГРА «ПРОДАЁМ ГОРШКИ» («ЧУЛМАК УЕНЫ»)

Необходимые ресурсы: не требуется.

Продолжительность игры: около 10 минут.

Инструкция: Играющие разделяются на две группы: горшки и хозяева горшков. Горшки образуют круг, встав на колени или усевшись на траву. За каждым горшком стоит игрок-хозяин горшка, руки у него за спиной. Водящий стоит за кругом.

Водящий подходит к одному из хозяев горшка и начинает разговор:

- «Эй, дружок, продай горшок!»
- Покупай!
- Сколько дать тебе рублей?
- Три отдай.

Водящий три раза (или столько, за сколько согласился продать горшок его хозяин, но не более трех рублей) касается рукой хозяина, и они начинают бег по кругу навстречу друг другу (круг оббегают три раза). Кто быстрее добежит до свободного места в кругу, тот занимает это место, а отставший становится водящим.

Правила игры :

- бегать разрешается только по кругу, не пересекая его;
- бегущие не имеют права задевать других игроков;
- водящий может начинать бег в любом направлении.

Если он начал бег влево, запятнанный должен бежать вправо.



ТАТАРСКАЯ НАРОДНАЯ ИГРА «ХРОМАЯ ЛИСА» («АКСАК ТОЛЬКЕ»)

Необходимые ресурсы: мел.

Продолжительность игры: около 10 минут.

Инструкция: Перед началом игры на земле рисуются два круга: диаметром 5-10 м (курятник) и диаметром 1-2 м (дом хозяина). Играющие (их может быть от пяти до двадцати человек) выбирают хозяина и лису.

Один из ребят – «хромая лиса», другой – «хозяин дома» – медведь, все остальные ребята – куры. «Хозяин дома» – в кругу, рядом с которым – большой круг – «курятник». «Лиса» – за чертой, в «норе».

От своей норы лиса на одной ноге допрыгивает к «хозяину дома».

Лиса и медведь заводят разговор.

- Ты куда, лиса хромая,
- Темной ночью ковыляешь?
- Бабка ждет меня родная,
- Разве ты о том не знаешь?
- А зачем к ней торопиться?
- Шубка сушится на печке.
- А если шубка загорится?
- Окуну я шубу в речку.
- Вдруг умчит ее вода?
- Трудно будет мне тогда.
- Ну, а как, лиса хромая,
- Ты без шубы проживешь?
- Не тревожься, спи, хозяин,
- Как проснешься, ты поймешь!

«Хозяин дома» укладывается спать, а лиса припрыгивает в курятник.

Куры просыпаются и разбегаются в разные стороны, а лиса, прыгая на одной ноге, старается кого-нибудь запятнать.

Кого запятнают, тот становится лисой.



ТАТАРСКАЯ НАРОДНАЯ ИГРА «АЮ-БУРЕ» («СЕРЫЙ ВОЛК»)

Необходимые ресурсы: не требуется.

Продолжительность игры: около 10 минут.

Инструкция: Один из играющих – «Серый волк».

Дети идут »в лес« собирать ягоды.

Один из игроков спрашивает:

– Вы, друзья, куда спешите?

Дети хором:

– В лес дремучий мы идем.

– Что вы делать там хотите?

– Там малины наберем.

– Вам, зачем малина, дети?

– Мы варенье приготовим.

– Если волк в лесу вас встретит?

– Серый волк нас не догонит.

Дети подходят к тому месту,
где прячется, всерый волк и поют:

Соберу я ягоды и сварю варенье.

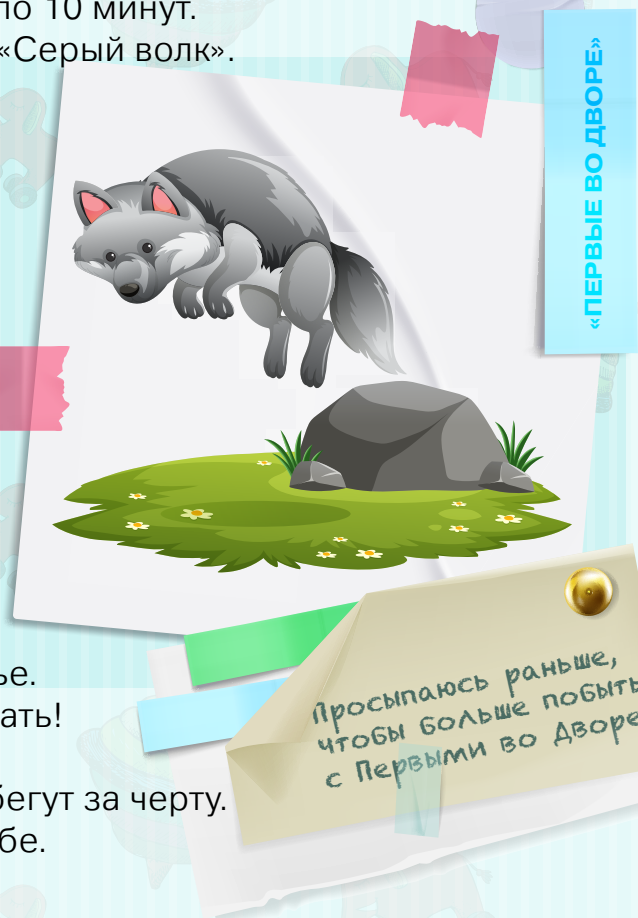
Для любимой бабушки будет угощение.

Здесь малины много, всю и не собирать!

А волков, медведей вовсе не видать.

Тут серый волк поднимается, а дети бегут за черту.

Кого волк запятнает, того уводит к себе.



БУРЯТСКАЯ НАРОДНАЯ ИГРА «ИГОЛКА, НИТКА, УЗЕЛОК» («ЗУН, УТАХ, ЗАНГИЛАА»)

Необходимые ресурсы: не требуется.

Продолжительность игры: около 10 минут.

Инструкция: Все игроки делятся на тройки. Первый в тройке – иголка, второй – нитка, третий – узелок. Все в тройке держатся за руки.

Чертится большой круг. Что иголка будет делать, тоже должны выполнять нитка и узелок. Например: иголка прыгает в круг, за ней нитка и узелок.

Если игроки одной тройки засмотрелись и сделали неправильное движение, то вся тройка выбывает из игры.



РУССКАЯ НАРОДНАЯ ИГРА «ЗОЛОТЫЕ ВОРОТА»

Необходимые ресурсы: не требуется.

Продолжительность игры: около 10 минут.

Инструкция: Пара игроков встают лицом друг к другу и поднимают вверх руки – это ворота. Остальные игроки берутся друг за друга так, что получается цепочка.

Все дети говорят:

Ай, люди, ай, люди,

Наши руки мы сплели.

Мы их подняли повыше,

Получилась красота!

Получились не простые,

Золотые ворота!

Игроки-ворота говорят стишок, а цепочка должна быстро пройти между ними. Дети – «ворота» говорят:

Золотые ворота

Пропускают не всегда.

Первый раз прощается,

Второй – запрещается.

А на третий раз

Не пропустим вас!

С этими словами руки опускаются, ворота захлопываются.

Те, которые оказались пойманными, становятся дополнительными воротами. «Ворота» побеждают, если им удалось поймать всех игроков.

Правила игры: Игра продолжается до тех пор, пока не останется три-четыре не пойманных играющих, опускать руки надо быстро, но аккуратно.

Целый мир открытий
не ждет автобуса –
он уже ждет тебя
на площадке:)

«ПЕРВЫЕ ВО ДВОРЕ»

С Первыми
не только весело,
но и полезно:)

Оказывается,
без телефона тоже
может быть интересно!

УДМУРТСКАЯ НАРОДНАЯ ИГРА «СЕРЕБРЯНАЯ МОНЕТКА»

Необходимые ресурсы: не требуется.

Продолжительность игры: около 10 минут.

Инструкция: Дети стоят в кругу, поют песню и передают из ладоши – в ладоши по кругу монетку. Песня заканчивается. Дети спрашивают: «кытын манет?» (Где монетка). Водящий, который стоял в середине круга и наблюдал за движением монетки, должен угадать, у кого задержалась монетка.

Слова песни:

Пошла монетка, пошли две,

Пошли монетки погулять.

Тут монетка, тут – две,

Тут 50 серебряных копеек.

во дворе с Первыми
ты – главный герой!

УДМУРТСКАЯ НАРОДНАЯ ИГРА «ПОЙМАЙ КОНЯ ЗА ХВОСТ»

Необходимые ресурсы: не требуется.

Продолжительность игры: около 10 минут.

Инструкция: Все дети встают друг за другом, взявшись за пояс впереди стоящего ребенка. Первый ребенок считается «головой коня», последний – его хвостом. По сигналу старшего, «голова» водит детей быстрой змейкой, пытаясь поймать последнего ребенка – «хвост».

Если поймает, по счету выбираются другие «голова» и «хвост».

Правило игры: дети должны крепко держаться друг за друга.

«ПЕРВЫЕ ВО ДВОРЕ»

Подумаешь, нет костра
и озера!
У нас солнце, мяч, мел
и тысячи идей,
чтобы это лето стало
незабываемым;)



ДАГЕСТАНСКАЯ НАРОДНАЯ ИГРА «ДОСТАНЬ ШАПКУ»

Необходимые ресурсы: шапки (количество – вдвое меньше, чем игроков).

Продолжительность игры: около 10 минут.

Инструкция: Игроки делятся на две команды. За чертой, которая находится от них на расстоянии 10 м, лежат шапки. Каждой паре (игрокам из разных команд) даётся своё задание, выполняя которое, дети двигаются к черте. Взять шапку может только тот игрок, который первый добрался до черты. Игроки бегом возвращаются к своим командам, встают в конец колонны. Затем даётся задание для второй пары и т.д. Выигрывает та команда, у которой больше шапок.

Примерные задания для пар: допрыгать до черты на левой (правой) ноге, на двух ногах; дойти на пятках (носах) (можно добавить различные положения рук: руки на пояс, вверх и т.д.); дойти на полусогнутых ногах, доползти на четвереньках (на ладонях и ступнях); доскакать боковым галопом; допрыгать ноги вместе – ноги врозь и т.д.

ЯКУТСКАЯ НАРОДНАЯ ИГРА «РЫБАКИ И РЫБКИ»

Необходимые ресурсы: верёвка.

Продолжительность игры: около 10 минут.

Инструкция: На полу лежит шнур в форме круга — это сеть. В центре круга стоят трое детей — рыбаков, остальные игроки рыбки. Дети-рыбки бегают по всей площадке и забегают в круг. Дети-рыбаки ловят их.

Правила: ловить детей-рыбок можно только в кругу. Рыбки должны забегать в круг (сеть) и выбегать из него, чтобы рыбаки их не поймали. Кто поймает больше рыбок, тот лучший рыбак.

«ПЕРВЫЕ ВО ДВОРЕ»



ЯКУТСКАЯ НАРОДНАЯ ИГРА «РУЧЕЙКИ И ОЗЁРА»

СМЕНЫ
ПЕРВЫХ

Необходимые ресурсы: не требуется.

Продолжительность игры: около 10 минут.

Инструкция: Игроки стоят в пяти – семи колоннах с одинаковым количеством участников, играющих в разных частях зала – это ручейки. На сигнал «Ручейки побежали!» все бегут друг за другом в разных направлениях (каждый в своей колонне). На сигнал «Озера!» игроки останавливаются, берутся за руки и строят круги - озера. Выигрывают те дети, которые быстрее построят круг – озеро.

Правила. Бегать надо друг за другом, не выходя из своей колонны. Строиться в круг можно только по сигналу.

«ПЕРВЫЕ ВО ДВОРЕ»

КАБАРДИНО-БАЛКАРСКАЯ НАРОДНАЯ ИГРА «ЖУРАВЛИ – ЖУРАВЛИ»

Необходимые ресурсы: не требуется

Продолжительность игры: около 10 минут

Инструкция: В игре вожак журавлиной стаи, которого выбирают считалкой, говорит следующие слова:
«Журавли – журавли, выгнитесь дугой».

Все играющие в процессе размеренной ходьбы выстраиваются дугой. Затем вожак, убыстряя темп, продолжает «Журавли – журавли, сделайте веревочкой». Участники игры быстро, не опуская рук, перестраиваются в одну колонну за вожаком, который все учащает шаги по темпу песни. «Журавли-журавли, извивайтесь, как змея». «Журавлиная» вереница начинает делать плавные зигзаги. Вожак дальше поет:
«Змея сворачивается в кольцо», «Змея выпрямляется» и т.д.

Правила: упражнения выполняются в возрастающем темпе, переходящим в бег, до тех пор, пока вереница не разрушится. Когда играющие запутаются, игру начинают снова.





МОРДОВСКАЯ НАРОДНАЯ ИГРА В КЛЮЧИ

(«ПАНЖОМНЕСЭ» – ЭРЗ.,
«ПАНТЕМАСА» – МОКШ.)

Необходимые ресурсы: не требуется.

Продолжительность игры: около 10 минут.

Инструкция: Играющих пять человек. На земле чертится квадрат, по углам дома садятся четыре играющих, а пятый стоит в середине. Он подходит к одному из сидящих игроков и спрашивает:
Дядя (тётя), у тебя ключи?

Тот отвечает, указывая на соседа:

Вон у дяди (тёти) спроси.

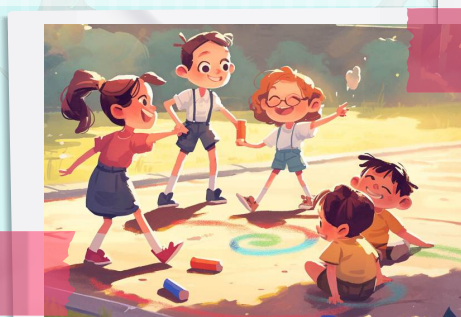
Так водящий обходит всех четверых. Последний ему советует:

Посередине поищи!

Водящий отходит в середину, а в это время остальные вскакивают и меняются местами. Водящий старается быстро занять чьё-либо место, пятый играющий опять остаётся без места. И игра повторяется сначала.

Правила: Меняться местами можно лишь тогда, когда ведущий отходит в середину. Уголок занимает тот, кто первым туда попал.

Если кто-нибудь не поменяет место, то он становится водящим.



«ПЕРВЫЕ ВО ДВОРЕ»

Лагерь не за горами,
а прямо во дворе!
Стань Первым в своей истории

КОМАНДНЫЕ ИГРЫ, НАПРАВЛЕННЫЕ НА РАСШИРЕНИЕ ЗНАНИЙ О ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ДВИЖЕНИЯ ПЕРВЫХ

«ПЕРВЫЕ ВО ДВОРЕ»

БОЛЬШАЯ ИГРА «БУДЬ В ДВИЖЕНИИ»

Цели: Знакомство и закрепление представлений о направлениях деятельности Движения Первых.

Необходимые ресурсы: крытое или открытое пространство для общего сбора, 11 площадок, вмещающих одновременно 1 команду, игровое поле, игральный кубик, маршрутные листы по количеству команд, карточки с заданиями, канцелярские принадлежности.

Продолжительность игры: 1,5 часа.

Инструкция: на Точке Игры команды получают маршрутные листы, вписывают название команды, ставят фишку команды на исходную позицию игрового поля «Будь в движении!». С Точки Игры команда забирает одну карточку с названием станции, куда направляется. Так, по оставшимся на Точке Игры карточкам другим командам всегда видно, какие станции свободны. Команда направляется на выбранную станцию, держась за руки.

Ведущий станции рассказывает о направлении/проекте и дает задание. Команда выполняет задание, за что получает от 1 до 3 баллов, сообразно качеству выполнения. На одну станцию выделяется не более 5 минут.

Ведущий записывает в маршрутный лист команды набранный балл, дает команде за выполнение задания 1 (один) жетон. Команда возвращает на Точку Игры карточку с пройденной станцией и берет свободную.

Цикл повторяется. Набрав необходимое количество жетонов для броска (от 1 до 3, в зависимости от установки ведущего Игры), команда меняет жетоны на бросок кубика и делает ход на игровом поле. Далее команда продолжает выполнение станционных заданий до следующего броска.

Когда все 12 станций пройдены, команда делает бросок кубика после ответа на дополнительные вопросы о ценностях Движения Первых в жизни героических личностей. Команда получает карточку с вопросом от ведущего Игры, готовит коллективный ответ. После этого делает ход и берет новое дополнительное задание.

Цели: расширение знаний о различных направлениях Движения Первых.

Необходимые ресурсы: крытая или открытая площадка, которая вмещает всех участников, игровое поле для игры (можно нарисовать на асфальте мелом), игральный кубик, карточки с заданиями, жетоны.

Продолжительность игры: 2 часа

Инструкция: участники объединяются в 12 команд по 3 – 10 человек.

Для игры необходимо подготовить игровое поле из 24 клеток. Каждые 2 клетки – это определенное направление. Например, клетки

1,2 – направление «Учись и познавай», клетки 3,4 – направление «Найди призвание» и т.д. Команда, которая вступает в игру первая, бросает кубик, и исходя из выпавшего числа, переходит

на соответствующую клетку. Далее команда должна выполнить ответ на вопрос по тому направлению, которому соответствует данная клетка.

За каждый правильный ответ, команда получает жетон.

В случае, если команда не отвечает на вопрос или отвечает неправильно, то команда не получает жетон.

Игра завершается после того, как первая команда доберется до финиша.

Победителями игры считаются 2 команды: команда, которая первой добралась до финиша; команда, которая набрала больше всего жетонов.

БЕГОВОЙ КВИЗ

Цели: расширение знаний о возможностях участия во флагманских проектах Движения Первых.

Необходимые ресурсы: маршрутный лист на каждую команду, ручка на каждую команду, секундомер, столы, карточки с заданиями.

Продолжительность игры: 1 час

Инструкция: В игре одновременно принимают участие 2 команды (от 2 до 20 человек в каждой). Каждая команда имеет свой маршрутный лист, в котором указан порядок прохождения раундов. Команды придумывают название, определяют капитана, который фиксирует ответы на вопросы и получает отметку о прохождении раунда.

Согласно маршрутному листу, каждая команда проходит все раунды параллельно с другой командой. В каждом раунде команды соревнуются друг с другом, выполняя задания, предложенные инструктором.

По завершении игры баллы каждой команды подсчитываются, определяется победитель.

КВЕСТ «БРОНЗОВАЯ ПТИЦА»

СМЕНИ
ПЕРВЫХ

Цели: знакомство и осмысление тезисов миссии Движения Первых

Необходимые ресурсы: карточки с подсказками, карточки с заданиями, ручка на каждую команду.

Продолжительность игры: 30 минут

Инструкция: участники объединяются в одну команду (до 30 человек). Участникам необходимо посетить 5 станций игры, каждая из которых соответствует одну из тезисов миссии Движения Первых (быть с Россией, быть человеком, быть вместе, быть в движении и быть первыми).

На точке старта команда узнает от ведущего легенду игры и информацию о том, где расположена первая станция. Выполняя задания на станциях, участники осмысливают тезисы миссии и узнают, где расположена следующая точка их маршрута.

В финале игры участники находят на последней станции приз – бронзовую птицу.

ИНТЕРЕСНОЕ ОБ ИЗВЕСТНОМ

Цели: актуализация знаний о выдающихся соотечественниках, прославивших Россию своими достижениями в науке и технике, знакомство с проектом «Первые в науке»

Необходимые ресурсы: крытая или открытая площадка, которая вмещает всех участников, звуковое оборудование, карточки с информацией об изобретателях

Продолжительность игры: 1 час

Инструкция: участники объединяются в команды (по 3-10 человек). Игровая программа состоит из двух частей: игра на местности, где команды получают информацию о российских ученых – авторах изобретений, и интеллектуальная часть – викторина по полученной информации. После игры на местности, когда команды собрали всю информацию об ученых (перед викториной), командам предоставляется время на изучение полученной информации. После изучения полученной информации команды принимают участие в викторине. Победителем становится команда, набравшая наибольшее количество очков в итоговой викторине.

Материалы к играм
ждут тебя по ссылке
на стр.7

«ПЕРВЫЕ ВО ДВОРЕ»



ПРАЗДНИК ДЕТСКИХ
ИЗОБРЕТЕНИЙ

Цели: развитие навыков изобретательства, знакомство с проектом «Первые в Науке»

Необходимые ресурсы: крытая или открытая площадка, которая вмещает всех участников, канцелярские принадлежности, ватманы, карточки с заданиями

Продолжительность игры: 1 час

Инструкция: участники объединяются в 4 команды (от 2 до 10 человек), им предлагается стать изобретателями нового прибора. Каждая команда получает по 2 карточки – на одной указан прибор, который нужно разработать, на другой – целевая аудитория, которая потенциально будет использовать изобретение. В первом раунде в течение 15 минут команды должны решить, что будет из себя представлять устройство, из чего оно будет изготовлено и как оно будет функционировать. Во втором раунде в течение 30 минут команды изготавливают макеты своих изобретений. Третий раунд: в течение 15 минут участники должны подготовить плакат, который будет являться рекламой их продукта. Четвертый раунд: командам необходимо подготовить презентацию своего изделия на 5 минут, в ходе которой ребята должны рассказать о своём изобретении. Все презентации оценивает жюри и выбирает победителей и призеров.

ЯРМАРКА
«ПЕРВЫЕ В ДЕЙСТВИИ»

Цели: расширение знаний о направлениях деятельности Движения Первых

Необходимые ресурсы: крытая или открытая площадка, которая вмещает всех участников, оборудование для проведения станций

Продолжительность игры: 1,5 часа

Инструкция: игра проводится в формате ярмарки. Игроки или команды получают баллы за успешное прохождение мини-игр по направлениям деятельности Движения Первых. Баллы можно обменять на виртуальные призы (значки, аватары) или реальные награды (сувениры с символикой Движения Первых, билеты на мероприятия). Количество команд можно регулировать в зависимости от количества участников.

СПОРТИВНЫЙ ФЕСТИВАЛЬ «ВЫЗОВ ПЕРВЫХ»

СМЕНЫ
ПЕРВЫХ

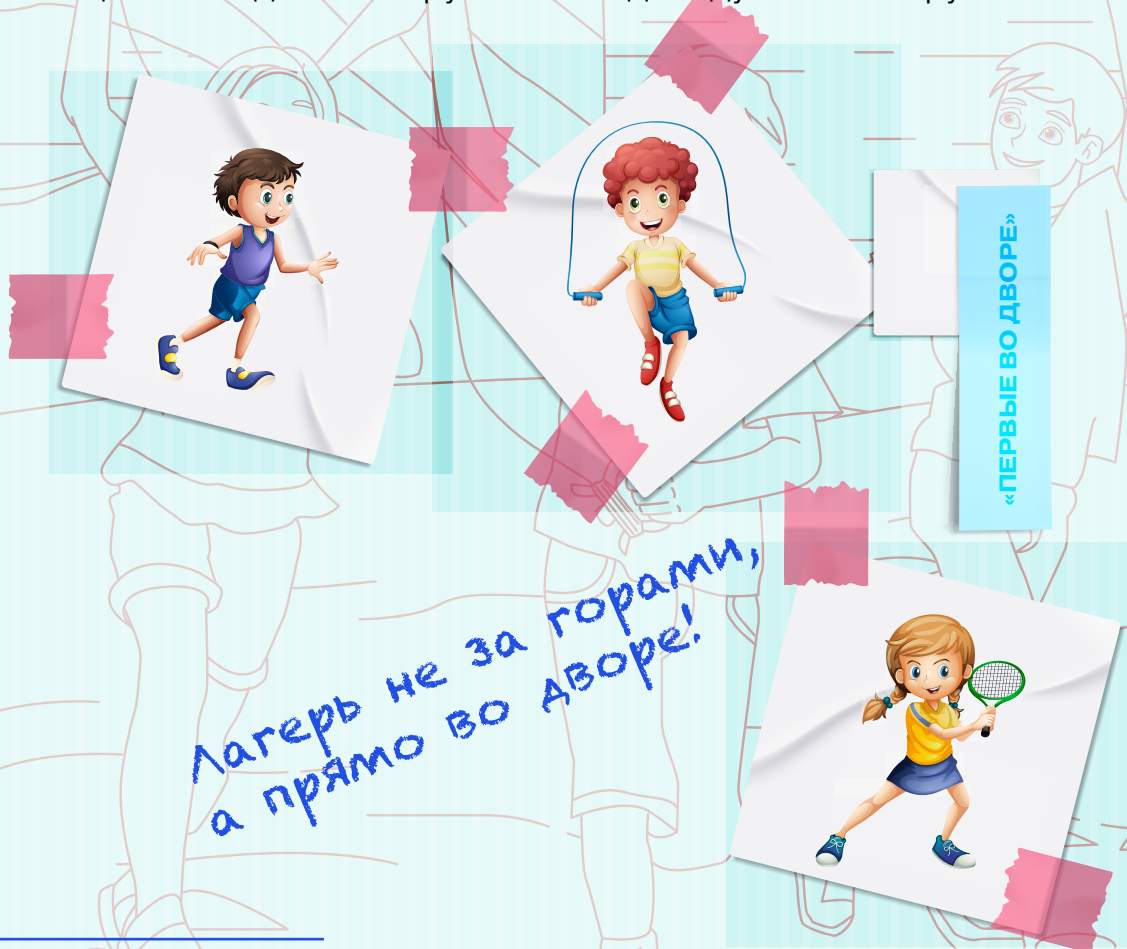
Цели: популяризация здорового образа жизни и физической культуры, знакомство с проектом «Вызов Первых»

Необходимые ресурсы: крытая или открытая площадка, которая вмещает всех участников, мел, конусы, секундомеры, мячи, свисток, рулетка, скакалки (минимум 6 штук), обручи гимнастические (3 штуки), малярный скотч.

Продолжительность игры: 1 час

Инструкция: ведущий знакомит участников с проектом «Вызов Первых» и приглашает принять участия в станциях фестиваля. Участие в станциях спортивного фестиваля – индивидуальное. В течение 45 минут участники свободно перемещаются по станциям: Классики, Эстафета «Бег сороконожек», Челночный бег, Вышибалы, Прыжок в длину с места, Спортивная скакалка, Воздушно-силовая атлетика, Планка, Метание мячей в цель, Вызов Первых.

Каждую станцию проводит вожатый/ активный участник Движения Первых, фиксируя в специальных бланках оценивания результаты каждого участника. Подводятся результаты индивидуального зачета по каждой станции. Победителям вручаются индивидуальные и групповые награды.



**СМЕНИ
ПЕРВЫХ**

