Муниципальное автономное учреждение

Детский оздоровительный лагерь

«Спутник»

|  |  |
| --- | --- |
|  | УТВЕРЖДАЮ:  Директор МАУ ДОЛ «Спутник»  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Фадеева Е.В.  Приказ № 3-од от «01» февраля 2021г. |

**Программа деятельности МАУ ДОЛ «Спутник» на 2021 г.**

**«В стране ремесел»**

**В Российской Федерации год науки и техники.**



**п.г.т. Верхние Серги**

**2021 г**

**Содержание**

**1.** Пояснительная записка………………………………………………………3

**2.** Цели и задачи программы

Педагогические принципы программы……………..………………………4

**3.** Отличительные особенности программы ………………………………… 5

**4.** Краткое описание логической структуры и содержания программы…….6

**5.** Основные направления реализации программы…………………………...8

**6.** Этапы реализации программы……………………………….…….…….….9

**7.** План – сетка …………………………………………………………….…...11

**8.** Организация взаимодействия лагеря «Спутник» с социальными

партнерами …………………………………………………………….……13

**9.** Обеспечение программы и условия ее реализации. ………………………14

**10.** Список используемой литературы… ……………………………………..15

**11.**Приложение…………………………………………………………………..16

АКТУАЛЬНОСТЬ

Как много профессий чудесных

На нашей планете Земля!

И каждая нам интересна.

И каждая людям нужна

Каждый ребёнок мечтает о том, кем он станет в будущем. В дошкольном возрасте малыш получает представление о мире **профессий** в процессе познания мира. Он в символической форме пытается проиграть действия шофера, медсестры, учителя, бухгалтера и др., основываясь на наблюдении за взрослыми. В младшем школьном возрасте, когда учебно-познавательная деятельность становится ведущей, важно расширять его представления об огромном **разнообразии сфер деятельности**, где он сможет найти применение своим знаниям, умениям и личным предпочтениям. Некоторые особенности **профессиональной** деятельности ему еще трудно понять, но в каждой **профессии есть сферы**, которые можно представить на основе наглядных **образов**, конкретных ситуаций из жизни, историй, впечатлений работника. На этой стадии создается определенная наглядная основа, являющаяся базой для дальнейшего развития **профессионального самосознания.** Поэтому очень важно создать максимально **разнообразную** палитру впечатлений о мире **профессий,** чтобы затем маленький человек мог анализировать **профессиональное разнообразие** более осмысленно и чувствовать себя более уверенно. Получив определенные представления о **профессиях**, школьнику необходимо их как-то использовать. Предлагаемая **программа** помогает сделать оптимальный выбор через ситуации **профессионального самоопределения.** **Данная программа** поможет содействовать осмысленному выбору подростком своего **профессионального пути.**

Формирование полноценных граждан своей страны во многом зависит от того, чем будут заниматься повзрослевшие школьники, какую **профессию** они изберут и где будут работать. Таким **образом, данная** работа с детьми школьного возраста — это вклад в решение острых социальных проблем.

Ремесло – изготовление изделий ручным способом с использованием простых инструментов.

Ремесло – профессия, занятие.

**Цель и задачи программы**

**Цель:** создание условий для формирования представлений у детей о мире профессий (ремёсел).

Для достижения поставленной цели необходимы организация и проведение комплекса мероприятий, направленных на:

* расширять представления детей о ремёслах через сообщение новых сведений, через выполнение различных заданий;
* способствовать осознанию отдыхающих ценности и важности профессий для общества, поддерживать интерес к профессиям;
* способствовать развитию памяти, внимания, воображения;
* развивать слуховое восприятие на материале мероприятия;
* воспитывать у детей уважительное отношение к людям разных профессий.

**Педагогические принципы программы.**

1. «***Найти подход к каждому***» - это основной принцип работы лагеря. В отряде примерно 32 человек, что является почти оптимальным для организации работы внутри жизни команды.
2. «***Работа на творческий процесс и на конкретный результат***» - это принцип, по которому дети от пассивных поглотителей информации становятся творцами, созидателями. Реализуемый через свободу выбора творческой самореализации каждого ребёнка.
3. «***Уважай личность***». Создаётся атмосфера бережного отношения к личности ребёнка. В основе уважение и доверие к человеку, стремлении привести его к успеху.
4. «***Принцип, открытых ладоней***». Все службы лагеря, доступны ребёнку (мастерская, спортивная площадка, и т.д.) не имеют ограниченного режима работы в течение дня.
5. «***Мы команда***». Каждый в лагере занят своим делом, у каждого своя - ответственность, но общий результат.

Программа реализуется по возрастным подгруппам.

1. 6,5 – 11 лет.
2. 12 – 17 лет.

Срок реализации 21 день.

**Отличительные особенности программы.**

Актуальность данной деятельности очевидна. Правильно построенная профориентационная работа позволяет решать и многие насущные проблемы воспитания. Давно известно, что оптимистичная перспектива жизни (и прежде всего реальная и привлекательная профессиональная перспектива) уберегает многих подростков от необдуманных шагов.

Таким образом, профориентационная работа с детьми школьного возраста — это вклад в решение острых социальных проблем.

**Ожидаемые результаты.**

* Создание в летний период условий для укрепления и сохранения здоровья, повышения уровня физической подготовленности детей;
* Создание доброжелательной комфортной атмосферы для каждого ребёнка;
* Создание условий для самосовершенствования и личностного роста каждого ребёнка;
* Повысить уровень знаний о мире профессий;
* Сформировать первые профессиональные предпочтения;
* Получить ориентиры на реализацию собственных замыслов в реальных социальных условиях.

**Дальнейшее развитие программы.**

Данная программа реализуется в условиях загородного лагеря. А это значит для ребенка полное погружение в новую обстановку (социальную и природную), это своеобразная школа личности, школа самостоятельности. Что ожидают от пребывания в загородном лагере дети и взрослые?

С точки зрения детей лагерь – это новые, увлекательные мероприятия, интересные и яркие события, новые знакомства, свобода от учебы и постоянной необходимости заучивания информации, которая «не нужна» и не интересна (но нужно учить), свобода от родительской опеки, первые шаги самостоятельности.

С точки зрения взрослых детский лагерь – это оздоровление детей, обеспечение продолжения процесса образования через активное взаимодействие ребенка с новой социальной средой, через изменение видов деятельности, воспитание самостоятельности, формирование новых личностных качеств.

Поэтому наша цель педагогически целесообразно и гармонично согласовать ожидания, как детей, так и взрослых.

**Краткое описание логической структуры и содержания программы:**

Тема лагерной смены **«В стране ремесел»,** посвящена Году науки и техники в России.

Программа лагеря реализуется через организацию и проведение сюжетной игры: в раннем возрасте широкое распространение получают сюжетно-ролевые игры, часть из которых имеют профессионально-ориентированный характер. Дети играют, присваивая себе роли врача, актера, продавцов и др. Положительное влияние на дальнейшее самоопределение имеют знания о труде взрослых и первоначальные трудовые пробы – выполнение несложных действий по уходу за растениями, изготовление несложных изделий, поделок и т.д. Результатом профессионально-ролевых игр, выполнение простейших видов труда, наблюдение за трудом взрослых становится «самоопределение» отдыхающих на основе различения видов труда и сравнения разных профессий. Осознание ребенком своих способностей и возможностей на базе полученного опыта игровой и трудовой деятельности приводит к формированию представлений о желаемой профессии. Такая деятельность способствует развитию воображения детей как воссоздающего, так и продуктивного (творческого) характера. На основе этой способности происходит обогащение представления о содержании различных видов труда, формируется умение понимать условность отдельных событий, воображать себя в определенной профессии. У ребенка появляются профессионально окрашенные фантазии, которые окажут в будущем большое влияние на профессиональное самоопределение личности.

ИГРОВАЯ ЛИНИЯ

Погружение в игру осуществляется с момента начала смены. По замыслу игры с первого дня воспитанники летнего отдыха попадают «В страну ремесел». В соответствии с сюжетом игры создается карта страны, на которой будут отмечены города, где проживают люди той или иной специальности:

* Город нефтяников (эколог, строитель, архитекторы).
* Город служителей культуры и искусства (художник, актер, музыкант, режиссёр).
* Город специалистов средств массовой информации (фотограф, журналист).

В ходе игры воспитанники лагеря становятся жителями «В стране ремесел», участвуя в профориентационных мероприятиях, конкурсах, соревнованиях, экскурсиях овладевая навыками выполнения той или иной практической деятельности.

В лагере установлены меры поощрения:

-поднятие и опускание флага лагеря;

-вручение дипломов, отличительных знаков, почетных грамот;

-награждение по номинациям;

-награждение «сладкими призами»;

-вручение подарков всем воспитанникам лагеря на закрытии лагерной смены.

На протяжении всей смены будут работать кружки по интересам: «Театр кукол», «Шелковая лента», «Спортивный мяч», «Играй пока молодой», «КВН».

**Основные направления реализации программы.**

**Организационное направление – обеспечение детям чувства защищенности, уверенности в себе, самостоятельности:**

* Знакомство детей друг с другом, с вожатыми, с другими сотрудниками, с лагерем и с условиями проживания;
* Выбор названия девиза отряда, внешней атрибутики отряда; проведение утренних орг. сборов, рефлексия перед сном;
* Формирования чувства «Мы команда», формирование доверия друг к другу, команд образующих игр, игр и тренингов на сплочение;

**Обучающее направление – овладение детьми новыми знаниями, умениями и навыками в различных сферах жизнедеятельности, развитие трудовой и творческой деятельности:**

* Работа «Школы добра», «Медиа-центра»;
* Обучение детей к ведению порядка в комнатах. Развитие самостоятельности в бытовых делах (заправка кровати, стирка личной одежды, личная гигиена);

**Интеллектуальное направление – расширение кругозора детей, развитие познавательной деятельности:**

* Развитие интеллектуальных способностей детей;
* Развитие памяти, мышления, внимания детей;
* Проведение интеллектуальных шоу, викторин;
* Проведение турниров по шахматах, шашкам, настольным играм;

**Творческое - направлено на пробуждение в детях чувство прекрасного:**

* Формирование навыков культурного поведения и общения;
* Проведение вечерних творческих мероприятий, фестивалей.
* Организация выставок, конкурсов рисунков, поделок, и т.д.

**Оздоровительное направление – приобщение детей к здоровому образу жизни, пропаганда спорта:**

* Спортивные секции;
* Эстафеты;
* Проведение обще лагерной спартакиады;
* Организация соревнований по личностному первенству;
* Проведение меж отрядных турниров по различным видам спорта;

**Патриотическое направление – пробуждение в детях чувства любви к Родине, формирование национальной толерантности:**

* Патриотическая викторина;
* Конкурсы на тему: «Ремесла родного края»
* Патриотический концерт;

**Этапы реализации программы:**

**Подготовительный этап:**

* формирование пакета документов, разработка программы,
* разработка программы лагеря, и мероприятий в рамках программы,
* разработка маршрутов экскурсий, программ мастер-классов, мероприятий
* создание условий для реализации программы,
* установление внешних связей, согласование плана совместной работы с социальными партнерами: культуры и дополнительного образования,
* подбор кадров и проведение инструктивных совещаний с сотрудниками лагеря,
* комплектование лагеря, работа с родителями, детьми,
* приобретение необходимого инвентаря,
* оформление лагеря.

**Организационный этап**

* знакомство детей с распорядком дня, с дисциплинарными и гигиеническими требованиями,
* приучение детей к доброжелательным и справедливым взаимоотношениям друг с другом и со старшими,
* диагностика интересов и ожиданий детей от лагеря.

**Основной этап**

* реализация программы по профориентационной работе,
* встречи со специалистами – представителями различных профессий,
* профпробы – занятия в кружках, мастер-классах,
* вовлечение детей в подготовку и проведение интеллектуальных и художественно-эстетических мероприятий,
* работа по оздоровлению и физическому развитию воспитанников лагеря.

**Заключительный этап**

* увеличение эмоциональной привлекательности и значимости жизни в лагере через общественную оценку индивидуальных заслуг ребенка и самооценку,
* подведение итогов работы,
* диагностика,
* вручение дипломов, награждение детей.

**План – сетка**

|  |  |
| --- | --- |
| **Д День** | **Наименование мероприятия** |
|  | **День.** **Заезд в «Спутник»**  **Вечер.** Вечер-знакомств « И снова здравствуйте!» |
|  | **День. Линейка. Открытия смены**  **Вечер.** Фестиваль отрядных визиток «Кем быть?» |
|  | **День. Твой выбор.** Конкурс «Я знаю, я умею»  **Вечер.** Концерт «Волшебный мир ремесел!» песни, танцы, зарисовки из фильмов. |
|  | **День. Художники.** Оформление стендов, отрядных уголков.  **Вечер.** Конкурсная программа «Интересная профессия художник» |
|  | **День. Спасатели. «**Есть такая профессия спасать людей!» сдача норм ГТО  **Вечер.** Игра по станциям «Всегда готов прийти на помощь» |
|  | **День. Военные.** «Есть такая профессия Родину защищать»  **Вечер.** Игра «Смелый, сильный , ловкий» |
|  | **День. Врачи.** Квест-игра «Для чего и от чего"  **Вечер.** Тренировка оказание первой помощи пострадавшим. |
|  | **День. Экологи.** Конкурс поделок из подручного материала «Этот удивительный мир»  **Вечер.** Квест-игра «Красоты моей малой Родины» |
|  | **День. Астрономы.** Игра по станциям «Космос-квест»  **Вечер.** Конкурс «Там, на неведомых «космических дорожках»…» |
|  | **День. Почтальоны.** Творческая игра «Напиши письмо домой»  **Вечер.** Квест- игра «Волшебная посылка». |
|  | **День. Журналисты.** Игровая программа «Первая полоса»  **Вечер.** Квест - игра «Журналистское расследование» |
|  | **День. Дизайнеры.** Игра - квест «Дизайнер Профессий Будущего»  **Вечер.** Конкурс «Дом моды» |
|  | **День. Фотомодели**. Викторина «Расскажи мне о себе»  **Вечер.** Конкурс «Красота у каждого своя» |
|  | **День. Архитекторы.** Квест «Моя профессия - архитектор!»  **Вечер.** Игровая программа «Любая задача нам по плечу!» |
|  | **День.** **Режиссёр-постановщик.** Конкурс «Ремесла родного края»  **Вечер.** Конкурс «Оригинальная постановка «Мы вместе»» |
|  | **День.** **Видеомонтаж.** Съемки видеороликов «Шутки нашего лагеря!»  **Вечер.** Конкурс видеороликов «Я — житель Спутника» |
|  | **День. Музыканты.** Подготовка к конкурсу «Битва хоров»  **Вечер.** Конкурс «Битва хоров» |
|  | **День. Продавцы.** «Мы сами строим бизнес»  **Вечер.** Пиар-акция (визитка, конкурс рекламы) сюжетно-ролевой игры «Магазин» |
|  | **День. Воспитатели.** Игра-квест«Если б я был тобой»  **Вечер.** Подведение итогов, творческая вечеринка «Не простая профессия «Воспитатель»» |
|  | **День. Все профессии важны.** Подведение итогов, приобретенных навыков.  **Вечер.** Игра «Я в мире профессии» |
|  | **Закрытие. Церемония награждения в различных номинациях.**  **Звездная ночь в «Спутнике».** |
|  | **День. Выезд. « До скорой встречи»** |

**Организация взаимодействия лагеря «Спутник»**

**с социальными партнерами.**

**МАУК Верхнесергинский**

**КДЦ**

**МБУК Верхнесергинский краеведческий музей**

**Межмуниципальный отдел МВД России "Нижнесергинский"**

**МБУ Верхнесергинское учреждение по физической культуре и спорту**

**32-го ПСО ФПС ГПС ГУ МЧС России по Свердловской области**

**МБУК Верхнесергинская Библиотека**

**Лагерь**

**«Спутник»**

ПРИМЕЧАНИЕ: План работы дорабатывается в лагере, совместно с детьми. Название программы (форм работы) соответствуют тематике смены.

**Обеспечение программы и условия ее реализации.**

Для успешной реализации программы необходимо выполнение следующих условий:

**1.Кадровое обеспечение**

На данный момент штат сотрудников почти укомплектован, основные проблемы связаны с учебной сессией студентов.

Перед началом трудового сезона все сотрудники поучаствуют в установочном семинаре. Педагоги несут персональную ответственность за жизнь и здоровье детей своего отряда, выполнение учебно-воспитательной работы и насыщение отрядной жизни детей.

**2.Методическое обеспечение.**

Наличие программы смены, планов работы отрядов, план – сетки;

Должностные инструкции всех участников процесса;

Проведение установочного семинара перед заездом в лагерь для всех сотрудников лагеря;

Проведение ежедневных планерок;

Разработка системы отслеживания результатов и подведение итогов;

**3. Педагогические условия:**

1. Отбор педагогических средств с учетом возрастных и индивидуальных особенностей, способствующих успешной самореализации детей;
2. Организация различных видов деятельности;
3. Добровольность включения детей в организацию жизни лагеря;
4. Создание ситуации успеха каждому ребенку;
5. Систематическое информирование о результатах прожитого дня;

**4.Материально-техническое обеспечение программы:**

1. Материалы для оформления и творчества детей;
2. Спортивный инвентарь;
3. Канцелярские принадлежности;
4. Аудиоматериалы, видео, медиа техника;
5. Призы и награды для стимулирования;

**Список литературы и источники**:

1. А.П. Гузенко и др. Как сделать отдых детей незабываемым праздникам: материалы авторских смен. ,- Волгоград: Учитель,2007
2. Е.И. Гончарова, Е.В. Савченко. Школьный летний лагерь. Москва «ВАКО» 2004 год.
3. Н. Б Коростелёв. Воспитание здорового школьника. – М., 1986г.
4. Губина Е. А. Летний оздоровительный лагерь (нормативно-правовая база). - Волгоград: Издательство «Учитель», 2006.
5. Кувватов С.А. Активный отдых детей на свежем воздухе. - Ростов на Дону: Феникс, 2005.
6. Руденко В.И. Лучшие сценарии для летнего лагеря. – М., 2006.
7. Гончарова Е.И., Е.В.Савченко, О.Е. Жиренко. Школьный летний лагерь. – М.: ВАКО, 2004.
8. Программа летнего оздоровительного пришкольного лагеря «Солнышко» http://festival.1september.ru/articles/573118/.
9. Сергей Афанасьев, Сергей Коморин. 300 конкурсов для ребят разного возраста. - Кострома: МЦ «Вариант», 2000.
10. Обухова Л.А., Лемяскина Н.А., Жиренко О.Е. Новые 135 уроков здоровья, или Школа докторов природы (1 – 4 классы). – М.: ВАКО, 2008.О.В. Можейко, О. А. Юрова, И.В. Иванченко. Школа вожатого и воспитателя: материалы для занятий с отрядными педагогами., - Волгоград: Учитель,2007
11. Е.Н.Чеканова. Территория игры: сборник программ организации летних оздоровительно-образовательных смен 2013 года. Тюмень, Ребячья республика, 2013. – 164 с.
12. Е.Н. Чеканова. Тюмень. Воспитание в лагере – воспитание лагерем: Методический сборник из опыта работы АНО ОДООЦ «Ребячья республика» «Ребячья республика», 2016. - 79 с.
13. Журналы «Педсовет», «Последний звонок», «Педагогическое творчество».
14. Портал «Вожатый. ру», [www.vozhatyi.ru](https://infourok.ru/go.html?href=http%3A%2F%2Fwww.vozhatyi.ru)
15. Сайт «Планерочка», [www.planerochka.r](https://infourok.ru/go.html?href=http%3A%2F%2Fwww.planerochka.r%2F)
16. Портал «Сеть творческих учителей», сообщество «Место встречи друзей – детский оздоровительный лагерь» [http://www.it-n.ru](https://infourok.ru/go.html?href=http%3A%2F%2Fwww.it-n.ru)

**Приложения**

**ИГРА НА СПЛОЧЕНИЕ ГРУППЫ**

**ПОСТРОЕНИЕ**

Участники делятся на команды. Вожатый дает им всего пару секунд перед каждым раундом. За это время ребята в каждой группе по отдельности должны договориться, по какому принципу строятся. Это может быть цвет одежды, день рождения, длина волос и т.д.

После свистка участники каждой команды должны быстро выстроится по договоренности. Кто быстрее и точнее это сделает, тот и выиграл. Приветствуется оригинальность!

**КЛОУН**

Для проведения этой игры необходимо разделиться на 2 — 3 команды и приготовить 2 — 3 коробки спичек. Точнее нужен не весь коробок, а только верхняя его часть. Внутреннюю, выдвигающуюся часть вместе со спичками можно отложить в сторону. Для того, чтобы начать игру, все команды выстраиваются в колонну, первый человек надевает коробку себе на нос. Суть игры заключается в том, чтобы как можно быстрее передать этот коробок с носа на нос всем членам своей команды, руки при этом должны быть за спиной. Если у кого-то коробок упал, команда начинает процедуру заново. Соответственно выигравшей считается та команда, которая закончит передачу коробка быстрее

**ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ**

**ЗДРАВСТВУЙТЕ**

Все встают в круг лицом плечо к плечу. Водящий идет по внешней стороне круга и задевает одного из играющих. Водящий и играющий, которого задели, бегут в разные стороны по внешней стороне круга. Встретившись, они пожимают друг другу руки и говорят: «Здравствуйте». Можно еще назвать свое имя. Потом они бегут дальше, пытаясь занять свободное место в кругу. Тот, кто остался без места, становится водящим.

**АТОМЫ И МОЛЕКУЛЫ**

Все играющие беспорядочно передвигаются по игровой площадке: они являются «атомами». Как известно, атомы могут превращаться в молекулы – более сложные образования, состоящие из нескольких атомов. В молекуле может быть и два, и три, и пять атомов. Играющим по команде ведущего нужно будет создать «молекулу», т.е. нескольким игрокам нужно будет схватиться друг за друга. Если ведущий говорит: «Реакция идет по три!», то это значит, что три игрока-«атома» сливаются в одну «молекулу». Если ведущий произносит: «Реакция идет по пять!», то уже пятеро играющих должны схватиться друг за друга. Сигналом к тому, чтобы молекулы вновь распались на отдельные атомы, служит команда ведущего: «Реакция окончена». Если ребята еще не знают, что такое «атом», «молекула», «реакция», то взрослый человек должен популярно им объяснить. Сигналом для возвращения в игру временно выбывших игроков служит команда: «Реакция идет по одному».

**ИГРЫ НА ВЫЯВЛЕНИЕ ЛИДЕРА ГРУППЫ**

**ПАЛЬЧИКИ**

Играющие сидят на стульях. Ведущий показывает несколько пальцев на руке и ровно столько человек должно подняться. Ведущий проигрывает несколько комбинаций (2, 6, 1, 5…), наблюдая при этом, кто чаще встает. Таким образом, выявляются те, кому в организационный период можно поручать организацию дела, у кого можно найти поддержку. Это так называемая «совесть группы».

**ФИГУРЫ**

Играющие становятся в круг. Внутри круга натягивается веревка, за которую все держатся руками. Ведущий объясняет, что необходимо всем закрыть глаза и, не размыкая рук построить квадрат, равносторонний треугольник, используя только устные переговоры. Ведущий может также сообщить, что эта игра на пространственное воображение и внимательность.

Во время игры, когда идет перестроение, ведущий наблюдает за тем, кто из ребят выступает в роли организатора перемещения. Из наблюдений можно сделать вывод о сплоченности группы, ее организованности, выявить лидеров.

**РУССКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ**

**ТИШЕ ЕДЕШЬ**

Водящий и играющие находятся по разные стороны двух линий, которые прочерчены на расстоянии 5–6 метров друг от друга. Задача играющих – как можно быстрее дойти до водящего и дотронуться до него. Тот, кто это сделал, становится водящим. Но дойти до водящего непросто.

Играющие двигаются только под слова водящего: «Тише едешь, дальше будешь. Стоп!» На слово «стоп» все играющие замирают.

Водящий, который стоял до этого спиной к играющим, поворачивается и смотрит. Если в этот момент кто-то из играющих пошевелится, а водящий это заметит, то этому игроку придется уходить назад, за черту. Водящий может смешить замерших ребят. Кто рассмеется, также возвращается за черту. А затем игра продолжается.

**КОШКИ-МЫШКИ**

Для игры выбираются два человека: один – «кошка», другой – «мышка». В некоторых случаях количество «кошек» и «мышек» может быть больше. Это делается для того, чтобы оживить игру.

Все остальные играющие встают в круг, взявшись за руки, образуя «ворота». Задача «кошки» догнать (дотронуться рукой) «мышку». При этом «мышка» и «кошка» могут бегать внутри круга и снаружи. Играющие, стоящие в кругу, сочувствуют «мышке» и чем могут помогают ей. Например, пропустив через «ворота» «мышку» в круг, они могут закрыть их для «кошки». Или если «мышка» выбегает из «дома», «кошку» можно там запереть, т.е. опустить, закрыть все «ворота».

Игра эта не проста, особенно для «кошки». Пусть «кошка» проявит и умение бегать, и свою хитрость, и сноровку. Когда «кошка» поймает «мышку», из числа играющих выбирается новая пара.

**12 ПАЛОЧЕК**

Для этой игры нужна дощечка и 12 палочек. Дощечку кладут на плоский камень или небольшое бревнышко, чтобы получилось подобие качелей. Все играющие собираются около этих «качелей». На нижний конец доски кладут 12 палочек, а по верхнему один из играющих ударяет так, чтобы все палочки разлетелись. Водящий собирает палочки, а играющие в это время убегают и прячутся. Когда палочки собраны и уложены на дощечку, водящий отправляется искать спрятавшихся. Найденный игрок выбывает из игры. Любой из спрятавшихся игроков может незаметно для водящего подкрасться к «качелям» и вновь разбросать палочки. Ударяя по дощечке, он должен выкрикнуть имя водящего. Водящий вновь собирает палочки, а все играющие снова прячутся. Игра заканчивается, когда все спрятавшие игроки найдены, а водящий сумел сохранить свои палочки. Последний найденный игрок становится водящим