

ПРАЗДНИК КАЖДЫЙ ДЕНЬ: ОРГАНИЗАЦИЯ ДЕТСКОГО ДОСУГА

**материал подготовлен в рамках
Школы информационной культуры библиотекарей – 2025**



УВАЖАЕМЫЕ КОЛЛЕГИ!

Приближаются летние каникулы. А это значит, что в нашем учреждении будут проводить свободное время дети, которым нужно организовать правильное и полезное времяпрепровождение. Во многих библиотеках снова будут работать досуговые площадки. На основе различных публикаций мы подготовили консультацию «Праздник каждый день: организация детского досуга» в рамках Школы информационной культуры библиотекарей на 2025 год. В этой консультации нет занудной теории, а только перечень игр, которые будут интересны детям. Если вам есть, чем поделиться с коллегами – пишите на почту: galina-kandybo@yandex.ru.

ОТРЯДНЫЙ УГОЛОК

Отличная идея – оформить **отрядный уголок**, где разместить:

1. Название отряда и девиз
2. Примерный распорядок дня
3. Законы площадки
и другую интересную информацию

ЗАКОНЫ ПЛОЩАДКИ

Это должен каждый знать **обязательно на «пять»!**

1. **«Закон ноль-ноль»**, то есть уважительного отношения ко времени, точной явки без опозданий.
2. **«Закон территории»**. Означает, что уход за пределы территории, где находится весь отряд, должен быть согласован с ведущим площадки.
3. **«Закон доброго отношения друг к другу»**. Дружеские, уважительные отношения между всеми участниками площадки. Коллектив осуждает грубость, оскорбления и защищает каждого участника площадки.
4. **«Закон поднятой правой руки»**. Это сигнал «внимание!». По этому сигналу необходимо перестать разговаривать, шуметь, чтобы спокойно воспринимать информацию.
5. **«Закон единения»**. Предполагает, что в проводимых на площадке мероприятиях участвуют все без исключения.

РАЗВЛЕЧЕНИЯ

МАЛОПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ

АВТОГОНКИ

2 игрушечных автомобиля привязывают к шнуркам или верёвке. Другие концы прикрепляют на палочки. Двое участников держат деревянные палочки. По команде ведущего они начинают наматывать шнур на палочки, подтягивая автомобили к себе. Выигрывает тот, кто быстрее это сделает.

ВОЗДУШНЫЕ ГОНКИ

Инвентарь: туалетная бумага, стулья.

В комнате устройте короткую гоночную дорожку, используя стулья для определения границ трассы. Разбейте игроков на команды по 3-4 человека и выдайте каждой команде квадратик туалетной бумаги. Объясните, что цель гонки — переместить свой квадратик туалетной бумаги по трассе от старта к финишу. Перемещать бумажку нужно только дуя на неё, но не прикасаясь к ней. Можно мешать другой команде, выдувая их бумажку за границы трассы, но основная задача - сохранить «на лету» свой кусочек. Постройте команды, на старте и начните игру. Выигрывает команда, первой успешно переместившая свою бумажку через финишную черту.

ВОЛШЕБНЫЙ СТУЛ. Психологическая игра, заключающаяся в том, что участники называют достоинства человека, который занимает волшебный стул. Правила игры гласят: тот,

кто занял стул, предстает перед товарищами только в своих достоинствах; волшебный стул высвечивает только положительные качества; **называть недостатки запрещается**. Воспитательная цель игры - в развитии индивидуальности каждого ребёнка, в формировании у детей интереса друг к другу, в гуманизации психологического климата в группе.

ГОЛОС ИЗ ХОРА

Один игрок выходит из комнаты. В его отсутствие игроки выбирают строчку из популярной или известной песни. Каждый получает слово из этой строчки или песни. Ведущий возвращается и его встречает хор из голосов: все одновременно произносят свои слова.

КНИЖНАЯ ЛАВКА

Детям даётся задание – прорекламирровать книгу так, чтобы её захотелось прочитать или перечитать. Можно брать самые простые варианты, которые знают все – «Колобок», «Муха-Цокотуха», «Доктор Айболит». В рекламе можно использовать всё – современные песни, нарезки, инсценировку и прочее.

КТО ПРОНЁС ТЕЛЕФОН

Предложите подросткам представить ситуацию: педагогам стало известно, что кто-то из учеников тайно пронёс на экзамен телефон. Совместно выберите трёх участников, на которых «пало подозрение». Из них втайне от остальных выберите того, кто «пронёс телефон» и сообщите ему об этом. Остальные учащиеся — «педагоги». Их задача — задавать «подозреваемым» вопросы, чтобы определить виновного, и записать свой вариант на листочке. Откройте участникам истинного виновного. Побеждает тот из «педагогов», кто угадал. Обсудите с подростками, какие вопросы и ответы помогли выбрать правильный ответ.

ЛОГИЧЕСКИЕ ЦЕПОЧКИ

Игроки усаживаются за стол. Первый произносит 2 слова – пусть это будут «машина» и «шкаф». Второй участник связывает эти слова в единое предложение: «Муж тайком купил машину, а документы на неё запрятал в шкаф». Затем он говорит своё слово, к примеру, «платок». Третий придумывает продолжение истории, добавляя к ней новое слово: «Если бы он закрыл документы на машину платком, жена бы не нашла их». Длительность игры зависит от воображения ребят. Можете сделать её сложнее, попросив каждого озвучить историю.

МИСТЕР ГРЫЗУН И МИСС ГРЫЗУНЯ

Для участия вызываются пары. Задача каждой пары – почистить руками как можно больше семечек за отведённое время. Кто качественнее справится с заданием, тот и выиграл.

МУЗЫКАЛЬНАЯ ВЕЧЕРИНКА

Один участник становится дирижёром и предлагает спеть какую-либо песню, хорошо знакомую, дирижируя при этом. Лучше брать современные и популярные песни, которые молодёжь хорошо знает. Заранее предупредите всех: «Если я, взмахну рукой, сожму пальцы в кулак, то вы сразу же замолкаете». Практически никогда не бывает, чтобы по этому сигналу песня оборвалась. Кто-нибудь продолжает тянуть. Этот "певун" становится дирижёром.

НОЖНАЯ ЖИВОПИСЬ

Раздайте командам листы бумаги и краски/карандаши. Задача команды – нарисовать картину, используя кисть, зажатую между пальцами ног.

НУДУ-ДУДУ

Дайте каждому участнику бумагу и ручку. Скажите им, чтобы они положили листок себе на голову и нарисовали то, что вы скажете, например, предмет в комнате. Они должны будут рисовать эту вещь, но снимать листок с головы нельзя. Только тогда, когда шедевр полностью готов, можно снять листок с головы и полюбоваться. Соберите и покажите шедевры. Можно проводить по этапам, то есть: попросите нарисовать стол. После того, как все нарисовали

(сигналом к этому послужат опущенные руки), попросите нарисовать стул, стоящий под этим столом. Всё это время листок нельзя снимать с головы.

ПЕРЕМЕШАЙТЕ НОГИ

Участников разделите на две команды. Каждому участнику на подошве ступни нарисуйте или прикрепите заранее вырезанную из бумаги одну букву так, чтобы у каждой команды был свой одинаковый набор букв. Составьте слово из этих букв и выкрикните его. Участники должны составить это слово и сесть в ряд спиной к ведущему, чтобы слово можно было прочитать у них на ступнях. Продолжайте в том же духе.

ПИНГ-ПОНГ

Команда выстраивается в линию и садится на пол. Участники стараются передать друг другу мячик для пинг-понга вдоль ряда и обратно, используя только ноги. Можно задать правило, что мячик не должен касаться пола.

ПОЧЕСАТЬ СПИНКУ

Можно использовать как игру на знакомство. Перед тем, как все придут, напишите следующие слова большими буквами на листе ватмана: голова, колено, ступня, спина, живот, плечо, нос. Покажите детям ватман и скажите: «Я собираюсь подуть в свисток и указать пальцем слово. Слово, которое я покажу – это часть тела и вам нужно будет почесать кому-нибудь из присутствующих это место. Также я буду называть номера. Число, означает число людей, которых вы должны будете почесать. Для примера: когда я дую в свисток, показывая слово "спина", и называю число "6", вам следует бежать по комнате и чесать 6 спин других участников».

ПРОИЗВЕДЕНИЕ ИСКУССТВА. Участник мастерит фигурку из полотенца. Другие угадывают, что он изобразил.

ПУШИСТЫЕ КРАСКИ

Невероятные краски, которыми можно создавать объемные рисунки! Понадобится: пена для бритья, клей ПВА, пищевой краситель, емкости для красок по количеству цветов.

Смешайте пенку для бритья и клей ПВА в равных пропорциях — любых, пока получившаяся консистенция вас не устроит. Если вы хотите более густые краски – возьмите больше клея, чем пенки. Для удобства сначала налейте клей, потом пенку. Добавьте 10-15 капель пищевого красителя (если он у вас жидкий, если сыпучий – на ваш вкус). Обратите внимание, что цвет при высыхании темнеет, так что пусть вас не смущает изначально светлые оттенки. Используйте пластиковую ложку чтобы перемешать все ингредиенты. Повторите то же самое со всеми цветами. И можно рисовать! Краски застывают на листе бумаги и становятся твердыми. Радуга, шарики, цветочки – этими красками получаются очень яркие и позитивные объемные рисунки. А главное – необычные! Дети придут в восторг.



СДУТЬ НЕУДАЧУ

Напишите фломастером слово «неудача» на 10 пластиковых стаканчиках. Расставьте стаканчики по 5 штук на разных концах стола. Два участника встают к своим стаканчикам. Задача — по команде сдуть их как можно быстрее. Побеждает тот, кто сдует свои стаканчики-«неудачи» первым.

СТОЙ СПОКОЙНО

Играющие образуют круг. Водящий ходит внутри круга, и остановившись рядом с одним участником говорит резко: «Руки!» Тот, к кому он обратился, должен стоять спокойно. Сосед справа – поднять правую руку. Сосед слева – левую. Кто ошибся, становится водящим.

ЦВЕТА

Участники становятся в круг. Ведущий командует: «Коснитесь желтого. Раз, два, три!» Игроки пытаются быстро взяться за предмет, вещь, одежду у других участников круга, где есть жёлтый цвет. Кто не успел – выбывает. Далее ведущий называет другой цвет.

Я БЕРУ

Игрок пишет в заметках смартфона или на листе бумаги правило, по которому отбираются вещи для путешествия (вес, форма, назначение – для пляжа, для пешего похода и т.п.). Затем говорит фразу «Я беру с собой...» и вещь, которая соответствует задуманному условию. Другие тоже называют предметы и интересуются, могут ли прихватить их с собой. Тот, кто первым озвучит загаданное правило, побеждает.

Я НИКОГДА НЕ...

Ребята получают равное количество фишек или других одинаковых предметов. В игру вступает первый участник – он говорит о том, чего ему никогда не приходилось делать. Если другой игрок это делал, он кладёт фишку в середину стола. У кого наберётся больше всего фишек, того и объявят победителем.

МОБИЛЬНЫЕ ПРИЛОЖЕНИЯ И ПОЛЕЗНЫЕ САЙТЫ

АЛИАС

«Алиас» похожа на «Крокодила». Игроки также делятся на команды и по очереди отгадывают слова, которые объясняет один из участников. Отличие в том, что здесь нет рисунков и жестов: игрок описывает ответ только словами. И игра становится более динамичной.

В приложении много настроек: можно выбрать уровень сложности и время игры или задать количество слов, которые нужно отгадать, чтобы победить. Есть режим с особыми условиями, например, объяснять слова нужно в манере спортивного комментатора или шёпотом. Можно выбрать английский, если хотите потренировать язык.

ИГРАЕМСЯ <https://www.igraemsa.ru>

Развивающие игры для детей от 4 до 11 лет. Лабиринты, раскраски, кроссворды, пазлы, математические игры, ребусы — интересное найдется для каждого. А маленьким любителям моды понравится подбирать наряды для выступления балерины и подводного бала у русалочки, меняя сочетания кофточек, юбочек и украшений за один клик. В общем, есть чем заняться и где дать разгуляться фантазии. Сервис бесплатный.

НЕСКУЧНАЯ ЛАБОРАТОРИЯ. ОПЫТЫ ДЛЯ ДЕТЕЙ: <https://vk.com/funnylaboratory>

ПОДЕЛКИ ДЛЯ ДЕТЕЙ: <https://podelkidlyadetei.ru/page/88/>

ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ

БОУЛИНГ НА СКОРУЮ РУКУ

Взять бутылки одного размера, наполнить водой (можно покрасить сами бутылки или воду, это тоже превратится в развлечение), выстроить мишень, как в боулинге. Дети мячом пытаются сбить бутылки.



ВСТАНЬ РОВНО

В бутылку наливают воду, заполняя её наполовину. Игроки подбрасывают свои бутылки до тех пор, пока у кого-то она не встанет ровно. Этот человек объявляется победителем. **Следите за техникой безопасности**, чтобы бутылки случайно не ударили ребят!

МИР ЗОМБИ И ПУТЕШЕСТВЕННИКОВ

Среди участников проекта выбирают 2 зомби, остальные будут путешественниками. Задача 2 водящих – превратить всех на земле в зомби. Для этого они должны незаметно прицепить к одежде гостя наклейку (или кусочек скотча), которую им заранее выдадут. Если путешественник замечает зомби, он должен незаметно подойти к нему сзади и положить обе руки на плечи, так зомби будет ликвидирован. Побеждают зомби, если их клан из 2 человек сможет вырасти до количества всех гостей на мероприятии.

НАЙДИ МЕНЯ ЧЕРЕЗ СОЦСЕТЬ

Все игроки должны быть зарегистрированы в одной соцсети или мессенджере. Выбирают водящего, просят его сосчитать до 50. Остальным нужно спрятаться и сделать селфи в выбранном месте. Прятаться следует на небольшой площади. Снимки пересылают водящему в личные сообщения. Он приступает к поиску игрока, ориентируясь на полученное фото.

ОТОРВИ ХВОСТИК

Ведущий вызывает двух участников. Каждому за пояс засовывают бумажный хвостик длиной 30–40 сантиметров. По команде ведущего участники стараются оторвать хвост партнера, при этом сохранив свой. При повторе можно увеличить число участников до четырех или шести человек.

ПИНАТА ИЗ ВОДЯНЫХ ШАРИКОВ

В летний солнечный денек освежиться водичкой просто невероятно приятно! А что если это превратить в забавную игру? Понадобится: верёвка, пакет воздушных шариков, вода, палка. Наполнить шарики водой. Найти удобное место на улице, чтобы можно было протянуть верёвку. Развесить на верёвке шарики с водой. Дети берут палку и стараются сбить шарик так, чтобы он лопнул! Можно при этом завязать глаза.



ПОЛ – ЭТО ЛАВА

Игра проводится на прогулке или в походе. Кто-то из друзей резко объявляет, что пол – это лава. Остальные должны оторвать от него ноги за минуту. Забирайтесь на любую возвышенность: турник, дерево, лавку. Тот, кто не смог вовремя сбежать от «лавы», выбывает.

РАЗВЕДЧИКИ И ЧАСОВОЙ

Выбирается часовой. Вокруг него на расстоянии 20 шагов расставляются флажки 5-7 штук. Задача остальных участников-разведчиков – выкрасть флаг. Часовой может передвигаться только по периметру, обозначенному флажками. Если часовой, заметив разведчика, называет его имя, разведчик выбывает из игры. Игра заканчивается, когда остаётся либо 1 флаг, либо 1 разведчик.

СТАРЫЕ, ПОРОЮ ЗАБЫТЫЕ ИГРЫ

ВЫШИБАЛЫ

Перед началом игры по жребию определяют двух «вышибал». Они становятся на противоположных концах площадки. Остальные дети выстраиваются в ряд на середине площадки, лицом к «вышибале», у которого мяч. «Вышибала» с размаху бросает мяч, пытаясь задеть любого из игроков на середине поля. Если ему это удалось, то такой игрок считается выбывшим из игры: он должен отойти за границы площадки. Мяч, проскочивший мимо игроков, должен поймать другой «вышибала»: теперь его очередь бросать.

Правила:

Если «вышибала» бросил мяч недостаточно сильно, то любой игрок может его поймать: он получит дополнительное очко и может вернуть в игру выбывшего ранее игрока или «сохранить жизнь» в случае прямого попадания мяча.

Игрок, пытавшийся поймать мяч, но не сумевший удержать его в руках, считается выбывшим.

Последние два игрока сами становятся «вышибалами», и игра повторяется вновь.

Иногда договариваются, что игроки могут ловить мяч только с отскока.

ГОРЕЛКИ

Игра проводится на поляне или в зале длиной не менее 20—30 м.

Выбирают водящего — «горельщика». У него за спиной выстраиваются пары играющих (обычно в паре — девочка и мальчик), первая пара должна стоять сзади «горельщика» на расстоянии 10 шагов. Все игроки хором говорят:

«Гори, гори ясно, чтобы не погасло.

Глянь на небо: птички летят, колокольчики звенят.

Начиная со слов «колокольчики звенят», «горельщик» смотрит вверх. В это время пара, стоящая позади всех, разъединяет руки, и с разных сторон обходит колонну игроков. Дети тихо приближаются к «горельщику», на последнее слово («звенят») срываются с места и бегут вперед, мимо «горельщика», стараясь впереди опять соединиться в пару. Водящий пытается «осалить» одного из игроков. Если ему это удалось, то он образует с ним пару, а пойманный игрок сам становится «горельщиком». Игра продолжается.

«Горельщик» должен постепенно отходить вперед, чтобы расстояние между ним и первой парой не сокращалось. При игре в зале наоборот игроки в колонне должны делать несколько шагов назад, чтобы расстояние между игроками и «горельщиком» оставалось прежним.

Правила:

«Горельщик» не имеет права оглядываться и подсматривать, какая пара собирается бежать.

«Горельщик» может «осалить» бегущих только до того момента, пока они опять схватятся за руки.

Иногда принято отмечать место впереди «горельщика» (примерно в 15 м), до которого бегущие игроки не должны пытаться соединить руки.

Каждая пара пробежавших детей становится впереди всей колонны.

ГУСИ-ЛЕБЕДИ

Из всех участников выбирается два волка и один вожак. Все остальные становятся гусями. Вожаку нужно находиться на одной стороне площадки, а лебедям на другой. Волки стоят поодаль «в засаде». Вожак произносит следующие слова:

- Гуси-лебеди!
- Га-га-га!
- Есть хотите?
- Да, да, да!
- Ну летите!
- Нет, нет, нет! Серый волк за горой не пускает нас домой!
- Ну летите, как хотите, только крылья берегите!

Гуси должны добежать до вожака и постараться не быть пойманными волком (или волками). Те, кого поймали, выходят из игры, а остальные возвращаются обратно. Игра заканчивается тогда, когда будет пойман последний гусь.

КАЗАКИ-РАЗБОЙНИКИ

Игра проводится на улице. Все игроки делятся на две команды. Бросают жребий: игроки одной команды становятся «разбойниками», а другой — «казаками». У «казаков» есть «стан»: его охраняет один из «казаков». «Казак» дает «разбойникам» некоторое время, чтобы они могли спрятаться, а затем отправляется на их ловлю. Если обнаруженный «разбойник» успеет добежать до казачьего «стана», он не считается пойманным, а сам становится «казак». Игра заканчивается, когда «казак» поймает всех «разбойников».

Правила: Необходимо ограничить место, где должны прятаться разбойники. Пойманные «разбойники» отводятся в «стан», где их до конца игры будет охранять один «казак».

ЛАПТА

Это весёлая игра с мячом и битой, в которой соревнуются команды. Краткие правила – мяч ударить битой, послав его, как можно дальше, а затем пробежать в противоположную сторону и обратно. В это время противник ловит мяч и пытается «осалить» игрока. Хотя игра и напоминает бейсбол, она гораздо древнее – биты были найдены в раскопках XIV века. А в петровские времена лапта была обязательной для тренировки солдат, так как эта игра развивает ловкость, выносливость и силу.

Не забывайте о тех активностях, которые мы рассматривали ранее на семинарских занятиях, среди них квест и Форт Боярд.

Удачи!



Составители: Савенкова Г. В., гл. библиограф МБОУ;
Мироненко Т. И., зав. ОО ЦБ;
Годосийчук В. В., зав. ОО ЦДБ.
Тираж: 20 экз.

Какие друзья, такие и каникулы.

Пусть библиотека станет добрым и весёлым другом для читателей!