Управление образования

администрации города Соликамска Пермского края

**Муниципальное автономное образовательное учреждение**

**дополнительного образования**

**«Центр детского творчества «Кристалл»**

618542, Пермский край, г. Соликамск, ул.20 лет Победы, 185

тел.: 8 (34253)3-02-14

е-mail: [krist-club.solik@mail.ru](mailto:krist-club.solik@mail.ru) сайт:kristall.solkam.ru

**Проект «Non Stop – Игры бабушек»**

Возрастной диапазон: 12- 14 лет

Составитель:

Методист I квалификационной категории

МАОУ ДО «ЦДТ «Кристалл»

Надежда Михайловна Емельянова

г. Соликамск, 2019г.

**Содержание проекта**

В настоящее время подрастающее поколение не проявляют интерес к прошлому, не знают, какие игры были интересны нам, нашему уже взрослому поколению. Дети не умеют организовать свое свободное время, не знают, как и какие игры можно организовать со сверстниками, не используя гаджеты. В ходе реализации данного образовательного проекта подростки смогут познакомиться, проиграть, прожить, окунуться в то время, вернуться назад в прошлое. Детство немыслимо без игры. Игра – способ трансформации детской энергии в навыки, которые пригодятся ему во взрослой жизни.

Без игры на свете человеку было бы не только скучно, а просто невозможно жить. Игра помогает стать ловким, быстрым, сообразительным. А самое главное, что игры с друзьями на свежем воздухе делают нас здоровыми, как физически, так и морально. В игре рождается содружество, а, значит, и дружба.

Игра – лучшая сфера общения, ее процесс всегда удовольствие. Знание традиций, истории собственной страны – это самоуважение. Кто-то из великих людей сказал: «Человек, не знающий своего прошлого, не имеет права на будущее». Каждая страна должна знать своих героев. «Все новое - это хорошо забытое старое». Изучение истории великолепно развивает память, у нас будет, о чем поговорить с эрудированными людьми, кроме того, это очень и очень интересно!

С целью изучения актуальности данной темы среди обучающихся творческих объединений МАОУ ДО «ЦДТ «Кристалл» было проведено анкетирование. Результаты опроса были следующими: 72% обучающихся – не знают игры, в которые играли их родители и хотели бы с ними познакомиться; 11% - не заинтересовала данная тема; 17% - знают 2-3 игры родителей и могут их организовать с друзьями.

Итак, описав социальную актуальность проекта, вернемся к его **педагогической целесообразности**, которая связана с такими противоречиями, возникающими:

* между исторически сложившимися традиционными нормами игровой культуры в Пермском крае и стремительным снижением интереса у подрастающего поколения к традиционным играм, подменой «живых игр» компьютерными, что приводит к необратимым негативным последствиям социализации;
* между высоким воспитательным потенциалом традиционных игр и недостаточной эффективностью, скудностью их использования в образовательной деятельности.
* между высоким воспитательным потенциалом игр и отсутствием грамотного руководства, как педагогами, так и отсутствием знаний и навыков у обучающихся.

**Степень разработанности проблемы.**

Изучением проблемы игровой деятельности человека в разные возрастные периоды занимаются Исмагилов Р. Г., Белоглазова Л.А., Апинян Т.А. и прочее. Авторы раскрывают понятие и сущность игры, предлагают типологию игр и их функциональную составляющую, описывают и опытным путем доказывают значение игр для развития и социализации личности. Особенности игры в подростковом периоде представлено в работах Д. Б. Эльконина, Л. И. Божович, а традиционные игры для Пермского края изучены ограниченным количеством авторов, одним из которых является В. П.Красильников. Он описывает генезис игр в Пермском крае и предлагает комплекс/систему игр, которые были наиболее актуальны для 90-х годов прошлого века или 20вв. и в которые играли бабушки и дедушки.

**Объект проектной деятельности:** культурный досуг подростков в период летних каникул

**Предмет проектной деятельности:** традиционные игры Пермского края в 20веке как средство культурного досуга подростков в период летних каникул

**Цель проекта:** создание банка игр для подростков и сборник для педагогов (электронного/печатного) для проведения игр в условиях двора, школы.

**Задачи проекта:**

1. Изучить источники литературы, провести опрос среди жителей города, людей пенсионного возраста, найти необходимую информацию в сети Интернет; в которых подробно описаны названия и правила игр.

2. Провести анкетирование среди сверстников о том, как они проводят свой досуг; провести анкетирование, интервьюирование родителей с целью классификации и выявления наиболее популярных игр их детства.

3. Заинтересовать играми сверстников и определить актуальность в настоящее время, дать этим играм вторую жизнь.

4. Провести мини-исследования (опрос бабушек и дедушек, родителей) изучив игры и правила игр 20в., выявив интересные и актуальные игры для современных подростков.

5. Организовать и провести для подростков мастер-классы и обучающие игровые программы.

6. Обучить педагогов игровым техникам, подготовить мастеров-наставников для организации игровой деятельности обучающихся.

7. Обобщить результаты проекта, трансляция положительного опыта.

8.Организовать из участников-подростков проекта группу игроволонтеров.

**Гипотеза:**

Мы предполагаем, что досуг подростков в период летних каникул будет интересным и организованным если:

- обучить подростков и педагогов традиционным играм Пермского края в 20века;

- включить подростков в систему игровых программ и обучающих мастер-классов.

**Продукт проектной деятельности:** Банк игр для подростков и методический сборник для педагогов.

**Ресурсы проекта.**

**Материально-технические ресурсы:**

1. Помещения МАОУ ДО «ЦДТ «Кристалл»;
2. Медиакомплекс;
3. Ноутбуки, компьютеры, фотоаппараты и др.

**Кадровые ресурсы:**

1. Ответственные за организацию летней кампании:

- Н. М. Емельянова, методист I квалификационной категории МАОУ ДО «ЦДТ «Кристалл»;

- С. В. Брезгина, методист МАОУ ДО «ЦДТ «Кристалл»;

- К. Б. Березина, методист МАОУ ДО «ЦДТ «Кристалл».

1. А. О. Гладышева, педагог-организатор МАОУ ДО «ЦДТ «Кристалл»;
2. Педагоги дополнительного образования.

**Информационные ресурсы:**

1. Кенеман А. В.Осокина Т.И.- Детские подвижные игры народов СССР. Москва. Просвещение 1988.

2. Былеева Л.В., Коротков И.М. – Подвижные игры, М: 1982 г.

3. Володченко В, Юмашев В. – Выходи играть во двор, М: 1989 г.

4. Яковлев В., Гриневский А.. –Игры для детей, М.ПО «Сфера»: 1992г

5. Словарь В.Даля.

6. <http://fizkult-ura.ru/sci/mobile_game/1>

7. http://www.gazeta.ru/lifestyle/style/2014/04/a\_5986333.shtml /16 лучших игр нашего детства, которые мы потеряли.

8. https://deti.mail.ru/child/igry-nashego-detstva-o-kotoryh-segodnya-ne-znayut/Забытые игры нашего детства.

9. http://www.bilu.kz/igry.php казахские игры

**Нормативно-правовые ресурсы:**

Проект «Non Stop – Игры бабушек» создан с учетом следующих документов:

• Конституция РФ;

• Конвенция ООН «О правах ребёнка» (ст.31 «Отдых, досуг и культурные мероприятия»;

• Декларация прав ребенка;

• Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации от 24.07.1998г. ФЗ № 124 (гл. II, ст. 12 «Защита прав детей на отдых и оздоровление»);

• Закон Пермского края от 5.02.2016г. №602 – ПК «Об организации и обеспечении отдыха детей и их оздоровления в Пермском крае»;

• Постановление о внесении изменений в постановление Правительства Пермского края от 1 апреля 2013г. №173 – Приказ «Об обеспечении отдыха и оздоровления детей в Пермском крае»;

• Об утверждении порядков по реализации государственных полномочий в сфере обеспечения отдыха детей и их оздоровления в Пермском крае;

• О санитарно-эпидемиологическом благополучии населения от 30.03м.1999г. ФЗ – № 52;

• Санитарно-эпидемиологические правила СП 2.4.4.969-00 от 04.10.2000г. (введены в действие 02.02.2001г.);

• Гигиенические требования к устройству, содержанию и организации режима в оздоровительных учреждениях с дневным пребыванием детей в период каникул. Санитарно-эпидемиологические правила и нормативы – СанПиН 2.4.4.2599-10;

• Об основах системы профилактики безнадзорности и правонарушений несовершеннолетних от 21.05.1999г., ФЗ №120.

**Этапы проекта**

Продолжительность проекта: 18 дней (это смена лагеря дневного пребывания детей, организованного на базе МАОУ ДО «ЦДТ «Кристалл»). Проект рассчитан на возрастной диапазон: 12-14лет. Обучающиеся - подростки-являются ответственными организаторами, а дети младшего возраста – исполнители. Проект реализуется поэтапно.

I этап - подготовительный (май, 2019 г.);

ΙI этап - практический (3-21 июня, 2019 г.);

ΙIΙ этап - заключительный (24-27 июня, 2019 г.).

В подготовительный этап вошли:

* обзор источников информации: литературы в библиотеках города и школы и интернет-ресурсы;
* обоснование актуальности темы;
* постановка цели и задач;
* определение объекта и предмета исследования;
* выбор методов исследования.

На практическом этапе составлен тематический план теоретических вопросов по изучению проблемы, практическая часть (мероприятия) включена в программу лагеря дневного пребывания.

На заключительном этапе каждый отряд (группа обучающихся) должна представить презентацию, мини-выступление по изучению «своего» вида игр. Итоговым продуктом проекта – банк игр для подростков и методический сборник (электронный/печатный) для педагогов, в который будут включены игры представленные детьми.

**Поэтапный план реализации проекта**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Этап/дата | Название мероприятия | Ответственные |
| I этап – подготовительный  (май) | * обзор источников информации: литературы в библиотеках города и школы и интернет-ресурсы; * обоснование актуальности темы; * постановка цели и задач; * определение объекта и предмета исследования; * выбор методов исследования. | Н. М. Емельянова  педагоги-организаторы |
| II этап – практический  (3-19 июня 2019г.) | 1. Данный проект будет реализован в рамках программы летнего лагеря дневного пребывания «Кругосветное путешествие или вокруг света за 15 дней». В режиме дня будет выделен один час – игрочас. Игрочас предназначен для разучивание правил игр. Организаторами (в дальнейшем игроволонтерами) данных игр будут подростки 12-14 лет, представителя отрядных команд. | Педагоги дополнительного образования  Обучающиеся |
| 1. Проигрывание дворовых игр:   «Колдунчики»;  «12 палочек»;  «Вышибалы»;  «9 стеклышек»;  «Третий лишний»;  «Стрелки»;  «Цепи кованные»;  «Краски»;  «Салки»;  «Лапта»;  «Городки»;  «Казаки-разбойники»;  «Тише едешь, дальше будешь-стоп» (гигантские шаги)  «Ловля олений»  «Перехватчики» | Командиры отрядов  Педагоги дополнительного образования |
| 1. Проигрывание с «настольными» (домашними) играми:   «Русское лото»;  «Домино»;  «Кубик-рубик»;  «Города»;  «Морской бой»;  «Шашки» |  |
| ΙIΙ этап - заключительный (19-24 июня 2019г.). | 1.Выступление, презентация результатов исследований «Игры наших родителей». Оформление банка игр и сборника (электронного/печатного) для педагогов. Привлечение игроволонтеров (подростков) для трансляции игр в других образовательных организаций города. | Командиры отрядов  Педагоги дополнительного образования |

**Ожидаемые результаты проекта:**

**Для образовательной организации и педагогов:**

1. Обогащение информационно-методической базы Учреждения для родителей и педагогов.
2. Привлечение к сотрудничеству родителей, образовательных организаций, ТОС, учреждений культуры в решении актуальных для обучающихся задач.
3. Развитие профессиональной и общекультурной компетенции педагогов и родителей.
4. Организация продуктивного отдыха детей и подростков в летний период;
5. Увеличение доли охвата детей подросткового возраста дополнительным образованием.
6. Привлечение подростков в роли игроволонтеров при организации и проведении мероприятий разного уровня.

**Для обучающихся и родителей:**

1. Реализация основных мероприятий, проектов по направленностям учреждения для детей, родителей, семей и педагогов.
2. Участие подростков в социально-культурных мероприятиях разного уровня, проводимых Учреждением.
3. Создание и апробация модели роста и сотрудничества подростков и родителей в процессе взаимодействия с Учреждением.
4. Социализация подростков через волонтерскую деятельность.

**Критерии оценки эффективности реализации проекта.**

Результативность реализации проекта будет отслеживаться по количественным и качественным показателям.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Ожидаемый результат** | **Методы измерения и оценки** | **Индикатор, %** |
| 1 | Доля педагогов с высоким и средним уровнем готовности к взаимодействию с подростками в условиях проектной деятельности. | Анкетирование | Не менее 50% |
| 2 | Удовлетворенность подростков качеством (мероприятия, проекты, программы и пр.формы) | Анкетирование, книга отзывов | Не менее 75% |
| 3 | Доля педагогов имеющих научно-методические, воспитательные материалы по результатам реализации проекта | Анализ статистических данных | Не менее 50% |
| 4 | Доля включенности семей и родителей (законных представителей) в образовательную деятельность Центра | Анализ статистический данных | Не менее 70% |
| 5 | Удовлетворенность родителей мероприятиям по реализации проекта, поддержанием семейных ценностей, достижениями и победами обучающихся | Анкетирование, книга отзывов | Не менее 75% |

Прогноз возможных негативных последствий, способы коррекции, компенсация негативных последствий.

|  |  |
| --- | --- |
| **Возможные трудности, риски** | **Способы уменьшения и коррекции** |
| **Педагогические работники** | |
| Недостаточная профессиональная и личностная мотивация педагогов в организации и проведении мероприятий по взаимодействию Центра и подростков | Система стимулирующих выплат в оценочных листах. Методическое сопровождение педагогов. |
| **Родители и семьи детей, посещающих Центр** | |
| Занятость родителей, незаинтересованность родителей. | Выстроить взаимодействие (обмен опытом) через анкетирование, опросники |
| **Обучающиеся** | |
| Незаинтересованность подростков в данном виде деятельности. | Разнообразие форм и методов работы, досуга, анимации и летнего отдыха детей. |

**Список литературы**

1. Словарь В.Даля
2. Тимошина Н.А. Методика использования русских народных игр в ДОУ. – М., Центр педагогического образования, 2008. – 64с.
3. С.К. Якуб «Вспомним забытые игры», Москва «детская литература», 1988г.
4. Г. М. Науменко «Русские народные детские игры с напевами», Москва, 2003г.
5. Т.И. Осокина «Детские подвижные игры народов России, стран СНГ и Балтии, Москва, 2013г.
6. П.А. Киселев, С.Б. Киселева, Е.П. Киселева «Подвижные и спортивные игры в учебном процессе и во внеурочное время. Методическое пособие», Москва, 2013г.
7. В. Абраменкова «Ребенок в «заэкранье», Москва, 2012г.
8. http://wiki.uspi.ru/index.php/Виды\_детских\_игр\_и\_их\_влияние\_на\_развитие\_ребенка

**Приложение 1**

1. **Анкетирование родителей**

Для того, чтобы узнать в какие игры играли наши родители, нами была разработана анкета для родителей. Туда мы включили следующие вопросы:

1. В каких годах проходило Ваше детство?
2. В какие игры Вы играли? (перечислите названия игр по сезонам).
3. С кем Вы играли? Сколько обычно человек играло вместе с Вами?
4. В какие игры Вы играли дома (в помещении), а в какие – на улице?
5. Какие качества характера развивали у Вас игры? (игра – качества; желательно игры и на улице, и в помещении)
6. Опишите 2 игры (одну – для помещения, вторую – для улицы): содержание (как играть), условия (правила), оборудование к игре (какие предметы использовали для игры).

**Приложение 2**

Удовлетворенность подростков качеством (мероприятия, проектов, программы и пр.формы)

**1. Чего ты ожидал от  лагерной смены?**

*( из предложенного списка выбери три варианта ответа)*

—  встреч со знаменитыми, интересными людьми

—  просмотра новых художественных и мультипликационных фильмов

— возможность попробовать себя в роли жюри

— возможности проявить себя в разных направлениях

— зрелищности и веселья

— приятного времяпровождения

— ничего

— свой вариант

**2. Насколько оправдались твои ожидания?**

- оправдались полностью, все было здорово

- могло быть и лучше

- программа была скучной и неинтересной

- Мне запомнилось только

- Свой вариант

**Кем ты был в течении смены?**

—  активным участником всех дел

— заинтересованным зрителем

—  наблюдателем

— свой вариант

**4.**     **Полезен ли тебе опыт организатора игр среди своих сверстников? Почему?**

**\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

**\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

**\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

**\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

**5.Сможешь ли ты быть в будущем игроволонтером?**

**\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

**\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

**\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

**Приложение 3**

**Описание игр**

**«Ловля оленей» (игра коми-пермяков).**

Выбирают двух «пастухов», остальные «олени». Очерчивают круг, в него становятся «олени». «Пастухи» становятся за кругом друг против друга. По сигналу ведущего: «Раз, два, три –лови!» «пастухи» по очереди бросают мяч в «оленей», а те убегают от мяча. «Олень» в которого попал мяч считается пойманным. После четырех, пяти повторений подсчитывается количество пойманных оленей. Правила игры:-начинать игру только по сигналу-бросать мяч только в ноги играющих-засчитывается только прямое попадание, а не после отскока.

**«Перехватчики» (татарская игра).** На противоположных концах площадки отмечаются линиям два дома. Играющие располагаются в одном из них, становясь в шеренгу. В середине площадке лицом к детям находится водящий. Дети хором произносят слова: «Мы умеем быстро бегать, любим прыгать и скакать.1, 2, 3, 4, 5,Ни за что нас не поймать!» Затем дети бегут врассыпную через площадку в другой дом. Водящий старается «запятнать» перебежчиков. Один из «запятнанных» становится водящим и игра продолжается. В конце отмечаются ребята, не попавшиеся ни разу. Правила игры:-водящий ловит игроков, прикасаясь к их плечу рукой.-«запятнанные» отходят в условленное место.

**«Вышибалы», сейчас эта игра называется «Снайперы»**

Два игрока встают с двух сторон площадки. Остальные игроки находятся в центре. Задача «вышибал» - бросая мяч друг другу, попасть в любого из «центральных» игроков. Задача игроков- увернуться от летящего мячика. Тот, в кого попали, выходят из игры. Другие участники могут «спасти» выбывшего игрока, поймав мяч в воздухе. Когда в команде «центральных» игроков остается один участник, он должен увернуться от мяча столько раз, сколько ему лет. Если ему удается это сделать, все выбывшие возвращаются на прежние места.

Игра развивает ловкость, быстроту реакций.

**Лапта»**

Эта игру описал нам папа, чьё детство проходило в 60-х годах прошлого столетия. Другие родители, чьё детство проходило позже, тоже играли в эту игру. В наше время мы ее не встречали.

Для этой игры каждый готовил для себя «лаптушку», досочку в виде лопатки  размером с тетрадный лист и ручкой посередине. Еще нужен был небольшой мячик.

На поляне вычерчивают лунки в ряд. Перед началом игры игроки каждый по очереди набирают очки, подбрасывая «лаптушкой» мяч. Кто набрал меньше очков, тот и галит. Игроки расходятся по лункам, галящий игрок должен на расстоянии 10 шагов выбить игрока в лунке. Галящий сам выбирает, кого будет выбивать. Его задача – попасть мячом в игрока, а игрок должен отбить мячик «лаптушкой» как можно дальше. Если галящий попал в игрока, то тот становится галящим. Если не попал, то снова пытается кого-то из игроков выбить.

В эту игру с детьми играли и взрослые мужчины.

**«12 палочек»**

Для игры понадобятся 12 палочек. Палочки укладывают на «катапульту» - небольшую доску, положенную серединой на бревнышко. Палочки укладывали на один край «катапульты».

Игра начиналась с выбора водящего.  Для этого использовали считалку. Водящий закрывает глаза, считает до 5. В это время кто-то один наступает ногой на другой край «катапульты», чтобы палочки разлетелись в разные стороны. Пока водящий ищет и собирает 12 палочек, остальные игроки прячутся. Затем водящий начинает искать спрятавшихся игроков. Если он кого-то увидел, то кричит его имя и бежит к палочкам, чтобы их коснуться – «застукать» этого игрока.  Если он успевает это сделать, то тот, кого назвали, становиться водящим в следующей игре.  Если игроки  во время игры успевают незаметно добежать до «катапульты», то снова наступают ногой, чтобы палочки разлетелись. Водящий заново собирает палочки и ищет спрятавшихся игроков. Игра продолжается  до тех пор, пока не будут «застуканы» все игроки.

**«Тише едешь, дальше будешь – Стоп!**

Задача водящего – стать спиной к участникам на линии финиша и громко произнести: «Тише едешь, дальше будешь – стоп!». Пока водящий говорит, участники стараются как можно дальше убежать по направлению к финишу. Как только водящий замолкает, нужно застыть на месте. Тот, кто не успел остановиться или сделал случайное движение, выбывает из игры. Побеждает тот, кто доберется до финиша первым и дотронется до водящего.

Эта игра развивает координацию, умение быстро бегать и реагировать на меняющиеся обстоятельства.

**«Казаки-разбойники».** Чем больше человек играют в эту игру, тем интереснее. Она подходит и для мальчиков, и для девочек – нравится всем без исключения. Играть можно где угодно, главное,  чтобы на выбранной территории были укромные места для того, чтобы прятаться.

Сначала все участники делятся на две команды – одна команда – казаки, другая – разбойники. Нужно придумать знаки отличия, например, у [всех казаков будет завязан шарф или](http://www.psihdocs.ru/zadacha-sdelate-ili-kupite.html) закатаны рукава на куртке.   
На счет раз-два-три разбойники разбегаются, а казаки в это время выбирают место для «темницы» (туда будут приводить пойманных разбойников). «Темница» должна быть не слишком большой, чтобы ее было удобно охранять. Границы темницы следует чем-то обозначить (камушками, веточками или просто очертить мелом).

Через определенное время (например, через 5 минут) казаки отправляются на поиски разбойников. Казакам нужно не только увидеть, но осалить разбойника. Если казаку это удалось, он ведет разбойника в темницу. Разбойник не должен вырываться, но если казак случайно отпустит руку, то разбойник может убежать.   
Так постепенно казаки ловят разбойников. Но те разбойники, которых еще не поймали, могут выручать своих пойманных друзей. Так, если казак ведет разбойника в темницу, к ним может подбежать другой разбойник и осалить казака, тогда тот будет должен освободить пойманного. Оба разбойника убегают прятаться снова. Однако, шустрый казак может исхитриться и первым осалить и второго разбойника. Тогда у него будет уже двое пленных.   
Еще разбойник может освобождать своих друзей и из темницы. Для этого он должен проникнуть в темницу (чтобы его не осалил сторожевой казак) и осалить своего товарища. Тогда они оба убегают снова прятаться.   
Игра заканчивается, когда казаки переловят всех разбойников. Потом команды могут поменяться ролями.

**Игры в доме**

**«Города»**

Для этой игры расчерчивали тетрадный лист на колонки. названия колонок были такими: имя женское, имя мужское, город, река(море), растение, животное, песня, название фильма и т.д.

Один из игроков с закрытыми глазами ставил ручку на газету.  На какую букву он попал, с этой буквы и должны начинаться слова в колонках. Как только все участники заполняли колонки, начинали проверять. За правильные ответы ставили очки. Если у игрока слово ни с кем не совпало, то ему давали большее количество очков. Тот игрок, у кого все колонки заполнены и меньше всего совпадений с другими игроками, и выигрывал.