

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ КАЗЁННОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ШЕЛЕХОВСКОГО РАЙОНА
«СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА № 6»**

ПРИКАЗ
г. Шелехов

08.11.2024

№ 261-ш

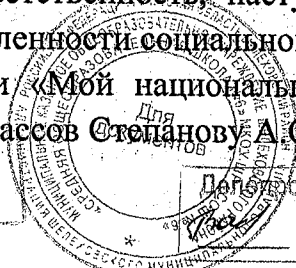
О проведении областной недели по профилактике экстремизма в подростковой среде «Единство многообразия», приуроченной к «Всемирному дню толерантности»

На основании письма Управления образования Администрации Шелеховского муниципального района № 05-23/231 от 06.11.2024г. с целью профилактики экстремизма в подростковой среде,

ПРИКАЗЫВАЮ:

1. Утвердить план проведения мероприятий в рамках областной недели по профилактике экстремизма в подростковой среде «Единство многообразия», приуроченный к «Всемирному дню толерантности» (Приложение).
2. Назначить ответственными:
 - за проведение торжественной линейки, посвященной «Единству многообразия», педагогов- организаторов Кузакову Е.Г., Кузьмину А.В.;
 - за проведение классных часов «Разговоры о важном»- «Твой вклад в общее дело» среди обучающихся 1-11-х классов, занятия «Поговорим о толерантности» среди обучающихся 7-11-х классов, классных руководителей;
 - за проведение игр, танцев народов мира во время перемен для обучающихся 1-11-х классов педагогов – организаторов Белую А.Д., Кузакову Е.Г. с привлечением волонтеров школы;
 - за проведение «Игр народов мира» во время уроков физкультуры среди 1-11-х классов, педагогов по физкультуре;
 - за оформление тематической книжной выставки: «Сказки народов мира» библиотекаря Ерошевич С.Л.;
 - за организацию встреч с сотрудниками полиции для проведения бесед по разъяснению социальной опасности экстремизма/ терроризма, уголовную и административную ответственность, наступающую за совершение правонарушений экстремистской направленности социального педагога Горошко У.С.;
 - за проведение акции «Мой национальный костюм» рисунок в формате А3 для обучающихся 1-11-х классов Степанову А.С., учителя изобразительной деятельности

**КОПИЯ
ВЕРНА**



Должность: **Исполнитель**

О. А. Васёха

Приложение

План проведения недели толерантности
«Мы разные, мы вместе»

Дата	Мероприятие	Целевая аудитория	Ответственный/ Примечание
Понедельник 11.11.24	1. Торжественный вынос знамени. Открытие недели толерантности.	учащиеся 1-11 классов	Педагоги-организаторы.
	2. Классный час на тему: «Твой вклад общее дело»	учащиеся 1-11 классов	Классные руководители
	3. «Игры народов мира» Во время уроков физкультуры	учащиеся 1-11 классов	Учителя физкультуры
Вторник 12.11.24	1. Выставка книг в библиотеке	учащиеся 1-11 классов	Библиотекарь
	2. «Игры народов мира» Во время уроков физкультуры	учащиеся 1-11 классов	Учителя физкультуры
	3. «Танцы народов мира» Во время перемен	учащиеся 1-11 классов	Педагоги-организаторы
	4. Встреча с инспектором ОДН ОМВД России по Шелеховскому району	учащиеся 1-11 классов	Социальный педагог
Среда 13.11.24	1. Проведение акции «Ковер желаний»	учащиеся 6-7 классов	Социальный педагог
	2. «Танцы народов мира» Во время перемен	учащиеся 1-11 классов	Педагоги-организаторы
	3. Онлайн журнал «Школьник.ру» Виртуальные экскурсии по музеям России http://journal-shkolniku.ru/virtual-ekskursii.html	Учащиеся 1-11 классов	Классные руководители
Четверг 14.11.24	1. Выставка рисунков (фото) «Мой национальный костюм»	учащиеся 1-11 классов	Классные руководители
	2. «Игры народов мира» Во время перемен	учащиеся 1-7 классов	Педагоги-организаторы

	3. «Игры народов мира» Во время уроков физкультуры	учащиеся 1-11 классов	Учителя физкультуры
	4. Проведение акции «Ковер желаний»	учащиеся 6-7 классов	Социальный педагог
Пятница 15.11.24	1. Оформление двери класса «Наш многонациональный класс и его традиции»	учащиеся 1-7 классов	Классные руководители
	2. «Игры народов мира» Во время уроков физкультуры	учащиеся 1-11 классов	Учителя физкультуры
19.11.2024г.	Предоставление отчета		Социальный педагог Горошко У.С.
В течение недели	Размещение информации на сайте школы		Перетолчина Ю.В.

Методические рекомендации по проведению областной профилактической недели по профилактике экстремизма в подростковой среде «Единство многообразия»
(неделя приурочена к Международному дню толерантности (16 ноября))

1. Общие положения

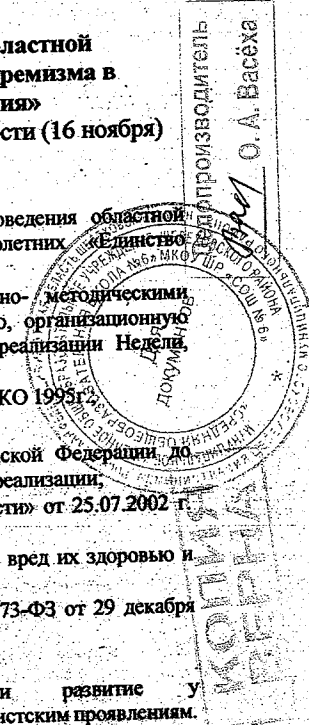
1.1. Настоящие рекомендации определяют порядок проведения областной недели по профилактике экстремизма среди несовершеннолетних «Единство многообразия» (далее Неделя).

1.2. Основными нормативно-правовыми и инструктивно-методическими документами, определяющими образовательную, воспитательную, организационную деятельность которыми рекомендуется руководствоваться при реализации Недели являются:

- Декларация принципов толерантности ООН и ЮНЕСКО 1995г.
- Конституция Российской Федерации;
- Стратегия противодействия экстремизму в Российской Федерации до 2025 года (утв. Президентом РФ 28.11.2014 г. Пр-2753) и План ее реализации;
- Ф3 «О противодействии экстремистской деятельности» от 25.07.2002 г. №114-ФЗ;
- Ф3 «О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию» от 29.10.2010 г. №436-ФЗ;
- Ф3 «Об образовании в Российской Федерации» N273-ФЗ от 29 декабря 2012 г.

2. Цели и задачи Недели

- 2.2. Цель проведения Недели: формирование и развитие у обучающихся отрицательного отношения к экстремистским проявлениям.
- 2.3. Задачи:
выяснить исходный уровень информированности подростков об



- опасности экстремизма; снизить риск возможного возникновения экстремистских проявлений в образовательной среде;
- расширить представления подростков о том, что они являются частью многонационального общества, где все представители имеют равные права;
- развить у обучающихся навыки проявления силы воли и принятия собственных решений;
- проверить уровень усвоения информации.

3. Сроки проведения Недели

Неделя проводится с 11 по 16 ноября 2024 года.

Сроки проведения Недели могут варьироваться с учетом каникул, плана образовательной организации, эпидемиологической ситуации. Мероприятия Недели могут меняться по составу и содержанию в зависимости от условий организации, контингента участников, возможностей реализации мероприятий.

Проведение мероприятий Недели может быть организовано как в очном, так и в дистанционном формате (формат проведения Недели/ отдельных мероприятий в дистанционном формате определяет самостоятельно).

4. Участники Недели

В Неделе принимают участие обучающиеся 1-11 классов общеобразовательных организаций, студенты профессиональных образовательных организаций, воспитанники государственных образовательных организаций, педагоги, родители.

* При организации мероприятий необходимо эффективно использовать возможности взаимодействия с субъектами системы профилактики (муниципальные АТК, правоохранительные органы, ПДН, КДНиЗП и др.), а также представителей религиозных и общественных организаций, организаций культуры, обладающих ресурсами, необходимыми для осуществления профилактической деятельности.

1. Разговоры о важном «Твой вклад в будущее»;
2. «Игры народов мира», «Танцы народов мира»

1. РУССКИЕ НАРОДНЫЕ ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ

БУБЕНЦЫ

Дети встают в круг. На середину выходят двое - один с бубенцом или колокольчиком, другой - с завязанными глазами. Все поют:

Трынцы-брынцы, бубенцы,
Раззвонились удалцы:
Диги-диги-диги-дон,
Отгадай, откуда звон!

После этих слов "жмурка" ловит увертывающегося игрока
Двое детей зелеными ветками или гирляндой и образуют ворота.

МАТУШКА-ВЕСНА

Все дети говорят:
Идет матушка-весна,
Отворяйте ворота.
Первый март пришел,
Всех детей провел,
А за ним и апрель
Отворил окно и дверь;
А уж как пришел май -
Сколько хочешь гуляй!

Весна ведет за собой цепочкой всех детей в ворота и заводит в круг.

ЛЯПКА

Один из играющих - водящий, его называют ляпкой. Водящий бегает за участниками игры, старается кого-то осалить, приговаривая: "На тебе ляпку, отдай ее другому!". Новый водящий догоняет игроков и старается кому-то из них передать ляпку. Так играют в Кировской области. А в Смоленской области в этой игре водящий ловит участников игры и у пойманного спрашивает: "У кого был?" - "У тетки". - "Что ел?" - "Клещки". - "Кому отдал?"

Пойманный называет по имени одного из участников игры, и названный становится водящим. Правила игры. Водящий не должен преследовать одного и того же игрока. Участники игры внимательно наблюдают за сменой водящих.

МЯЧИК КВЕРХУ

Участники игры встают в круг, водящий идет в середину круга и бросает мяч со словами: "Мячик кверху!". Играющие в это время стараются как можно дальше отбежать от центра круга. Водящий ловит мяч и кричит: "Стой!". Все должны остановиться, а водящий, не сходя с места, бросает мяч в того, кто стоит ближе всех к нему. Запятнанный становится водящим. Если же он промахнулся, то остается вновь водящим: идет в центр круга, бросает мяч кверху - игра продолжается.

Правила игры

Водящий бросает мяч как можно выше. Разрешается ловить мяч и с одного отскока от земли. Если кто-то из играющих после слова: "Стой!" - продолжал двигаться, то он должен сделать три шага в сторону водящего. Играющие, убегая от водящего, не должны прятаться за встречающиеся на пути предметы.

2. БЕЛАРУССКИЕ НАРОДНЫЕ ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ

«ЛЕНОК»

На земле рисуют кружки - гнезда, которых по количеству на одно меньше, чем игроков. Все становятся в круг, берутся за руки. Ведущий в кругу делает различные движения, все повторяют их. По команде «Сажай лен!» игроки занимают гнезда, тот, кто не успел занять гнездо, считается «посаженным»: его «сажают» в гнездо до конца игры. Затем на земле убирают одно гнездо, и игра продолжается. Победит тот, кто займет последнее свободное место.

Котятки (Качанятки)

Описание. На земле (полу) чертят линию - «улицу», метрах в шести-восьми перед ней - круг («дом»).

После этого выбирается «кошка». Она заходит в «дом», играющие - «котятки» - подходят к ней на 2 шага, и «кошка» спрашивает: «Котятки-ребятки, вы где были?»

Последующий разговор может проходить, например, так: «Котятка»:

- В саду!
- «Кошка»:
- А что там делали?
- «Котятка»:
- Цветы рвали!
- «Кошка»:
- А где же эти цветы?

Количество вопросов и ответов зависит от фантазии и сообразительности играющих. «Котятка» могут давать несколько ответов, но «кошка» выбирает один и в зависимости от его содержания задает новый вопрос. Как только «котятка» при ответе допустит паузу, «кошка» кричит: «Ах вы обманщики!» - и старается поймать кого-либо из них. Чтобы спастись, «котятка» должны убежать на улицу, т. е. стать на линию, взявшись за руки. Того, кого

«кошка» поймает, она уводит в «дом». Спустя некоторое время к «дому» подходят остальные «котятта», и все начинается сначала.

ПРОСО (ПРОСА)

Описание. По жребью или просто по желанию выбирают «хозяина» (или «хозяйку») и становятся в одну шеренгу, взявшись за руки. «Хозяин» проходит вдоль шеренги, останавливается возле кого-либо и говорит:

- Приходи ко мне просо полоть.
- Не хочу!
- А кашу есть?
- Хоть сейчас!

- Ах ты, лодырь! - восклицает «хозяин» и бежит к любому концу шеренги.

«Лодырь» тоже бежит к этому концу шеренги, но за спинами играющих. Кто из них первый схватит за руку крайнего в шеренге, тот становится с ним рядом, а оставшийся меняет ролью с «хозяином».

Правила.

1. После слов «ах ты, лодырь» «хозяин» имеет право сделать несколько обманных движений и только после этого бежать к какому-либо концу шеренги. Соревнующийся с ним игрок должен бежать непременно к тому же концу.

2. Если бегущие схватят за руку крайнего игрока одновременно, то водить продолжает прежний «хозяин».

ЛЕС, БОЛОТО, ОЗЕРО (ЛЕС, БАЛЮТА, ВОЗЕРА)

Описание. Чертят круг такого размера, чтобы в него поместились все играющие, и еще 3 круга примерно на равном расстоянии от первого (при проведении игры в зале это могут быть три противоположных его угла, ограниченные линиями). В первый круг (или угол) становятся играющие, а остальные круги получают названия: «лес», «болото», «озеро». Ведущий называет зверя, птицу, рыбу или любое другое животное (можно договориться называть и растения) и быстро считает до условленного числа. Все бегут, и каждый становится в тот круг, который, по его мнению, соответствует месту обитания, названного животного или птицы и т. я (например, в круг, означающий лес, если назван волк, в круг, означающий озеро, если названа щука). Слово «лягушка» позволяет стать в любой круг, поскольку лягушки живут и в озере, и в болоте, и в лесу. Побеждают те, кто ни разу не ошибся за определенное число конов.

ГОНЧАЯ (ХОРТ)

Описание. На земле рисуют «клетку» - круг диаметром 3*5 м. Вокруг нее становятся дети - «зайцы», которые по уговору выбирают «заячьего короля». Он входит в середину «клетки» и говорит, указывая при каждом слове по очереди на каждого играющего:

- Заяц, заяц, где ты был?
- В болоте.
- Что делал?
- Траву жал.
- Где спрятал?
- Под колодой.
- Кто унес?
- Заяц.
- Кто ловит?
- Хорт!

При последнем слове все игроки разбегаются, а тот, на кого выпало слово «хорт», начинает их ловить и отводит пойманных в «клетку», где они должны находиться до конца игры. Так продолжается до тех пор, пока не будут переловлены все «зайцы».

Правила.

1. «Зайцы» не имеют права выбегать за пределы «поля».
2. «Заяц» считается пойманным, если «хорт» схватит его за руку или коснется плеча.

3. УКРАИНСКИЕ НАРОДНЫЕ ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ ВОЛК И КОЗЛЯТА (ВОВК ТА КОЗЕНЯТА)

Играют дети 7-12 лет (5-10 человек), на площадке размером примерно 20x20 м.

Описание. На площадке чертят круг диаметром 5-10 м (в зависимости от числа играющих), а вокруг него на расстоянии 1-3 м - кружки диаметром 1м - «домики» (на один меньше, чем количество «козлят»). По считалке выбирают «волка». Он становится между большим кругом и «домиками». «Козлята» находятся в большом круге. Сосчитав до трех, они выбегают из круга, чтобы занять «домики». «Волку» в это время их не салит. Одному из «козлят» не достается «домик». Он убегает (между «домиками» и большим кругом) от «волка», который стремится его осалить. Осалил - меняются ролями, не осалил - останется «волком», и игра начинается сначала.

Правила.

1. После счета «три» все «козлята» должны обязательно выбежать из большого круга.
2. Если преследуемый «волком» «козленок» 3 раза обегит большой круг и «волку» не догонит его, то «волку» должен прекратить погоню и остаться в той же роли на следующий кон игры.

КОЛОКОЛ (ДЗВОН)

(Эта игра имеет и другие названия: «Колокольчик», «Звон»)

Эта игра записана на Украине еще в прошлом веке П. Ивановым (в Харьковской области) и П. Чубинским (на Полтавщине). В наше время бытование игры обнаружено в Винницкой и Тернопольской областях. Играют обычно мальчики и девочки 10-15 лет (школьники и старше), 10 и больше человек.

Описание. Взявшись за руки, играющие образуют круг. Водящий, выбранный по считалке, становится внутри круга. Налегая на руки составляющих круг, он старается разделить их, приговаривая: «Бов». Повторяет это до тех пор, пока не разомкнет, где-либо руки, после чего убегает, а двое разомкнувших руки ловят (салит) его. Поймавший становится водящим.

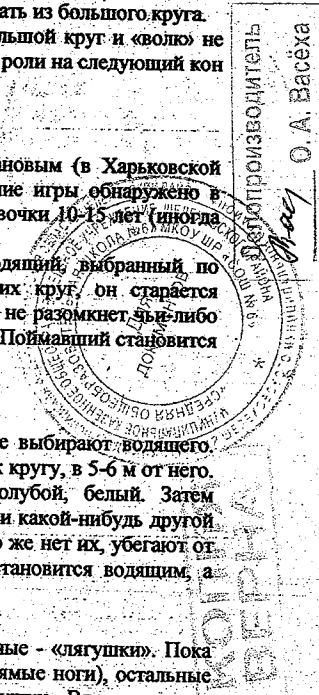
ЦВЕТ (КОТИР)

Описание. Договариваются о границах площадки. По считалке выбирают водящего. Играющие образуют круг. Водящий, закрыв глаза, становится спиной к кругу, в 5-6 м от него. Он называет любой цвет, например синий, красный, зеленый, голубой, белый. Затем поворачивается к игрокам. Те, у кого есть одежда названного цвета или какой-нибудь другой предмет, хватаются за эти предметы так, чтобы видел водящий. У кого же нет их, убегают от водящего. Если он догонит и осалит кого-нибудь, то осаленный становится водящим, а прежний водящий встает со всеми вместе в круг. Играют несколько раз.

ЦАПЛЯ(ЧАПЛЯ)

Описание. По считалке выбирают водящего - «цаплю». Остальные - «лягушки». Пока «цапля» «слит» (стоит наклонившись вперед и опираясь руками на прямые ноги), остальные игроки прыгают на корточках, стараясь подражать движениям лягушки. Вдруг «цапля» «просыпается», издает крик и начинает ловить (салить) «лягушек». Осаленный сменяет «цаплю». Играют обычно 5-6 раз.

ПОЛОТЕНЧИКО (РУШНЫЧОК)



Описание. По счету водящих «раз, два, три» правая и левая пары разъединяют руки и бегут навстречу друг другу, чтобы поменяться местами, а средняя пара ловит, не разъединяя рук, любого из бегущих (рис. 2). Пара, один из игроков которой пойман водящими, меняется с ними местом и ролью. Если водящим никого не удалось поймать, они водят снова.

ХРОМАЯ УТОЧКА (КРЫВЕНЬКА КАЧЕЧКА)

Описание. Выбирается «хромая уточка», остальные игроки размещаются произвольно на площадке, стоя на одной ноге, а согнутую в колене другую ногу придерживают сзади рукой. После слов: «Солнце разгорается, игра начинается» - «уточка» прыгает на одной ноге, придерживая другую ногу рукой, стараясь осалить кого-нибудь из играющих (рис. 3). Осаленные помогают ей салить других. Последний неосаленный игрок становится «хромой уточкой».

КВАДРАТИК (КВАДРАТИК)

Описание. Обычно порядок игры определяется таким образом: «Чур, я первый!» - «Я второй!» и т. д. Иногда распределяются по считалке. Каждый игрок должен выполнить следующие упражнения:

1) прыжок в центр квадрата (рис. 4, а), затем ноги в стороны прыжком до стенок квадрата, не наступая на черту, снова прыжок в центр, затем прыжок вперед через черту, не поворачиваясь, далее прыжок в центр и за черту квадрата. Игрок, допустивший ошибку, выбывает из этого круга и ждет следующей своей очереди. Выполнивший упражнение без ошибки переходит к следующим упражнениям;

2) прыжок в центр на двух ногах; прыжком ноги в стороны к стенкам квадрата, не наступая на них, снова в центр; прыжком поворот на 90 градусов, ноги в стороны; прыжок в центр и за пределы квадрата (рис. 4, б);

3) прыжок на одной ноге в центр квадрата; прыжком ноги в стороны и поворот, став ногами в углы квадрата (рис. 4, в); снова прыжок на одной ноге в центр и прыжок с поворотом, став ногами в другие углы; прыжок в центр на одной ноге и прыжок из квадрата.

В этой игре количество прыжков и сочетание прыжков на одной и двух ногах строго не регламентировано. Играющие обычно договариваются, сколько и какие прыжки делает игрок в каждой серии движений. Побеждает тот из них, кто первым выполнит все виды прыжков, о которых договорились заранее.

Иногда играют на изобретательность: каждый из играющих по очереди предлагает свой вариант, остальные должны его повторить. Победителем в этом случае считается играющий, который предложит наиболее трудный или интересный вариант.

3. ТАТАРСКИЕ НАРОДНЫЕ ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ

СЕРЫЙ ВОЛК (САРЫ БУРЕ)

Одного из играющих выбирают серым волком. Присев на корточки, серый волк прячется за чертой в одном конце площадки (в кустах или в густой траве). Остальные играющие находятся на противоположной стороне. Расстояние между проведенными линиями 20—30 м. По сигналу все идут в лес собирать грибы, ягоды. Навстречу им выходит ведущий и спрашивает (дети хором отвечают):

- Вы, друзья, куда спешите?
- В лес дремучий мы идём
- Что вы делать там хотите?
- Там малины наберём
- Вам зачем малина, дети?
- Мы варенье приготвим
- Если волк в лесу вас встретит?
- Серый волк нас не догонит!

После этой переключки все подходят к тому месту, где прячется серый волк, и хором говорят:

- Соберу я ягоды, и сварю варенье,

- Милой моей бабушке будет угощенье
- Здесь малины много, всю и не собрать,
- А волков, медведей вовсе не видеть!

После слов не видеть серый волк встает, а дети быстро бегут за черту. Волк гонится за ними и старается кого-нибудь запятнать. Пленников он уводит в логово — туда, где прятался сам.

ПРОДАЕМ ГОРШКИ (ЧУЛМАК УЕНЫ)

Играющие разделяются на две группы. Дети-горшки, встав на колени или усевшись на траву, образуют круг. 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 горшка, и они начинают бег по кругу навстречу друг другу (круг бегают три раза). Кто быстрее добежит до свободного места в кругу, тот занимает это место, а отставший становится водящим.

СКОК-ПЕРЕСКОК (КУЧЕМ-КУЧ)

На земле чертят большой круг диаметром 15—25 м, внутри него — маленькие кружки диаметром 30—35 см для каждого участника игры. Водящий стоит в центре большого круга.

Водящий говорит: «Перескок!» После этого слова игроки быстро меняются местами (кружками), прыгая на одной ноге. Водящий старается занять место одного из играющих, прыгая также на одной ноге. Тот, кто останется без места, становится водящим.

ХЛОПУШКИ (АБАКЛЕ)

На противоположных сторонах комнаты или площадки отмечаются двумя параллельными линиями два города. Расстояние между ними 20—30 м. Все дети выстраиваются у одного из городов в одну шеренгу: левая рука на поясе, правая рука вытянута вперед ладонью вверх.

Выбирается водящий. Он подходит к стоящим у города и приближает слова:

Хлоп да хлоп - сигнал такой Я бегу, а ты за мной!

С этими словами водящий легко хлопает кого-нибудь по ладони. Водящий и запятнанный бегут к противоположному городу. Кто быстрее добежит, тот останется в новом городе, а отставший становится водящим.

ЗАЙМИ МЕСТО (БУШ УРЫН)

Одного из участников игры выбирают водящим, а остальные играющие, образуя круг, ходят взявшись за руки. Водящий идет за кругом в противоположную сторону и говорит:

Как сорока стрекочу Никого в дом не пушу.

Как гусыня гочу,

Тебя хлопну по плечу- Беги!

Сказав беги, водящий слегка ударяет по спине одного из игроков, круг останавливается, а тот, кого ударили, устремляется со своего места по кругу навстречу водящему. Обезавший круг раньше занимает свободное место, а отставший становится водящим.

4. БАШКИРСКИЕ НАРОДНЫЕ ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ КУРАЙ (ДУДОЧКА)

Игра проводится под любую башкирскую народную мелодию. Дети, взявшись за руки, образуют круг и двигаются в одну сторону. В центре круга один ребенок, он кураист, в руках у него курай (длинная дудочка), он ходит в противоположную сторону. Дети по кругу ходят, бегут, выполняют притопы на слова:

«Услыхали наш курай,
Собрались мы все сюда.
Наигравшись с кураистом.
Разбежались кто куда.
Хай, хай, хай, хай! На зеленом, на лугу
Мы попляшем под курай,

Дети разбегаются врассыпную по площадке, выполняют движения башкирского Щ танца под слова: «Ты, курай задорный, веселей играй, Тех, кто лучше пляшет, выбирай»
Ребенок-кураист выбирает лучшего исполнителя движений, тот становится водящим.
Правила: разбежаться только после окончания слов.

МУЙУШ АЛЫШ (УГОЛКИ)

По четырем углам площадки стоят четыре ступа, на них четверо детей. В центре стоит водящий. Он по очереди подходит к сидящим и задает каждому вопрос:

- Хозяйка, можно истопить у тебя баню?
1 играющий отвечает: «Моя баня занята».
2 играющий отвечает: «Моя собака оценилась»
3 играющий отвечает: «Печка обвалилась»
4 играющий отвечает: «Воды нет»

Водящий выходит на центр площадки, хлопает в ладоши три раза и кричит Хоп, хоп, хоп! За это время хозяева быстро меняются местами. Водящий должен успеть занять свободный стул.

Правила: меняться только после хлопков водящего. Игра может проводиться и с большим количеством детей: в этом случае воспитателю следует поставить столько стульев, сколько играющих и составить дополнительные ответы для «хозяев».

Дети парами стоят по кругу: впереди девочка сзади мальчик Водящий, в руке у которого пояс (веревка), ходит за кругом и произносит текст.

«Лето прошло, осень пришла,
Утки улетели, гуси улетели.
Соловьи пропели.
Ворона стой!
Воробей лети!»

Ребенок, которого выбрали «воробьем» убегает от водящего по кругу, а тот старается догнать и осалить поясом. Если водящий осалит, то занимает место играющего, а осаленный становится водящим.

Правила: не касаться убегающего рукой, а только поясом. Убегать после слова «лети».

Дети стоят в две шеренги по фая площадки напротив друг друга. Первая команда хором спрашивает: «Белый тополь, синий тополь, что есть на небе?»

Вторая команда хором отвечает: «Пестрые птицы».

Первая команда спрашивает: «Что есть у них на крыльях?» Вторая команда отвечает: «Есть сахар и мед».

Первая команда просит: «Дайте нам сахар».

Вторая команда спрашивает: «Зачем вам?»

Первая команда зовет «Белый тополь, синий тополь».

Вторая команда спрашивает: «Кого выбираете из нас?»

Первая команда называют имя одного из играющих из противоположной команды. Выбранный ребенок бежит навстречу шеренге соперников, которые стоят, сомкнув крепко руки, и старается разорвать «цепь» соперника. Если он разорвет «цепь», то забирает играющего из команды соперников в свою команду, если нет, то остается в этой команде. Выигрывает та команда, в которой оказывается больше всего игроков.

КУГАРСЭН (ГОЛУБИ)

На площадке чертятся две параллельные линии на расстоянии 5-8 метров, вдоль этих линий чертятся круги («гнезда»). Дети стоят в кругах («гнездах») напротив друг друга. Водящий - «пастух», с закрытыми глазами ходит между шеренг и произносит три раза текст:

«Гур-гур, голуби Для всех нас одно гнездо»

С окончанием слов дети меняются местами («гнездами») - бегут в противоположные «гнезда». Пастух открывает глаза и старается занять пустое «гнездо». Оставшийся без «гнезда» ребенок «голубь» становится «пастухом». Правила: меняться местами можно только тогда, когда пастух произнесет текст три раза.

ЭНА МЕНЯН ЕП (ИГОЛКА И НИТКА)

Дети делятся на две команды, выстраиваются в колонны друг за другом на одной стороне площадки. Перед каждой командой на расстоянии 5 метров ставится ориентир (куб, башня, флажок). По сигналу первые игроки («иголки») оббегают ориентиры, возвращаются к команде. К ним зацепляется следующий игрок («нитка»), они оббегают ориентир вдвоем. Таким образом, все игроки команды («нитки»), по очереди зацепляясь, друг за дружкой, оббегают ориентиры. Побеждает та команда («иголка с ниткой»), все игроки которой зацепились и оббежали ориентиры первыми.

Правила: играющим во время бега не разрешается расплести руки. Если это случилось, то нарушившая правила команда начинает игру заново.

5. ЧУВАШСКИЕ НАРОДНЫЕ ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ ХИЩНИК В МОРЕ (СЁТКАН КАЙАК ТИНЭСРЭ)

В игре участвуют до десяти детей. Один из играющих выбирается хищником, остальные - рыбки. Для игры нужна веревка длиной 2-3 м. На одном конце ее делают петлю и надевают на столбик или колышек. Игрок, выполняющий роль хищника, берется за свободный конец веревки и бежит по кругу так, чтобы веревка была натянута, а рука с веревкой была на уровне коленей. При приближении веревки детям-рыбкам нужно прыгать через нее.

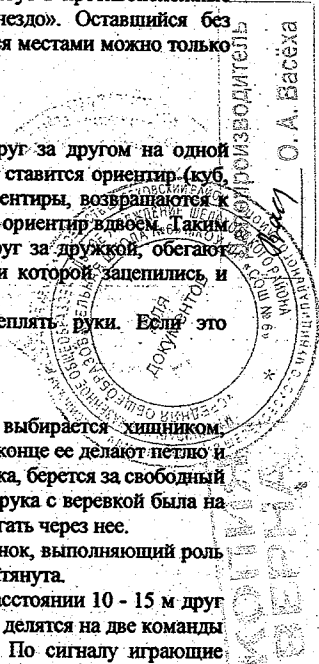
Правила игры. Задетые веревкой рыбки выходят из игры. Ребенок, выполняющий роль хищника, начинает бег по сигналу. Веревка должна быть постоянно натянута.

На площадке чертят или вытаптывают в снегу две линии на расстоянии 10-15 м друг от друга. По считалке выбирается водящий - акула. Остальные игроки делятся на две команды и становятся лицом друг к другу за противоположными линиями. По сигналу играющие одновременно перебегают с одной черты на другую. В это время акула салит перебегающих. Объявляется счет осаленных из каждой команды.

Правила игры. Перебежка начинается по сигналу. Прогрывает команда, в которой осалено условленное число игроков, например пять. Осаленные не выбывают из игры.

ЛУНА ИЛИ СОЛНЦЕ (УЙОХТА ХЭВЕЛЬ)

Выбирают двух игроков, которые будут капитанами. Они договариваются между собой, кто из них луна, а кто солнце. К ним по одному подходят остальные, стоящие до этого в стороне. Тихо, чтобы другие не слышали, каждый говорит, что он выбирает: луну или солнце. Ему так же тихо говорят, в чью команду он должен встать. Так все делятся на две команды, которые выстраиваются в колонны - игроки со своим капитаном, обхватив стоящего



вперед за талию. Команды перетягивают друг друга через черту между ними. Перетягивание проходит весело, эмоционально даже тогда, когда команды оказываются неравными.

Правила игры. Проигравшей считается команда, капитан которой переступил черту при перетягивании.

В игре участвуют две команды. Игроки обеих команд строятся лицом друг к другу на расстоянии 10-15 м. Первая команда говорит хором: «Тили-рам, тили-рам?» («Кого вам, кого вам?»). Другая команда называет любого игрока из первой команды. Он бежит и старается грудью или плечом прорвать цепь второй команды, взявшейся за руки. Потом команды меняются ролями. После вызовов команды перетягивают друг друга через черту.

Правила игры. Если бегущему удастся прорвать цепь другой команды, то он уводит в свою команду одного из двух игроков, между которыми прорвался. Если бегущий не прорвал цепь другой команды, то он сам остается в этой команде. Заранее, до начала игры, устанавливается количество вызовов команд. Победившая команда определяется после перетягивания каната.

Играющие становятся в круг и берутся за руки. Они идут по кругу под слова одной из своих любимых песен. Волящий стоит в центре круга. Неожиданно он говорит: «Расходитесь!» и после этого бежит ловить разбегающихся игроков.

Правила игры. Волящий может сделать определенное количество шагов (по договоренности, в зависимости от величины круга обычно три - пять шагов). Осаленный становится волящим. Бежать можно только после слова расходитесь.

6. БУРЯТСКИЕ НАРОДНЫЕ ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ

ИГОЛКА - НИТКА

Играющие становятся в круг, держась за руки. Считалкой выбирают иглолку, нитку и узелок. Все они друг за другом то забегают в круг, то выбегают из него.

Стрельба по соломенным бабкам Стрельба из лука по связкам соломенных бабок или щиту, составленному из вязанок соломы или спутанных веревок; широко бытует под названием сурхарбан, как один из спортивных элементов национального праздника.

ТАБУН

Участники игры становятся в круг лицом к его центру, крепко держась за руки, изображают лошадей. В середине круга находятся жеребята.

Идем палочку Участники игры становятся по обе стороны бревна (скамейки, доски), закрывают глаза. Ведущий берет короткую палочку (10 см) и бросает подальше в сторону.

ШАГАЙ НЯИАЛХА

Каждый игрок берет определенное количество косточек, все по очереди подбрасывают их вверх и смотрят, в каком положении они упали: бугорком или углублением, вверх или иначе. У кого косточек в положении бугорком окажется больше, тот и начинает игру.

Он собирает все косточки и бросает их с высоты на пол, чтобы они упали вразброс. Затем щелчком среднего пальца по одной из косточек направляет ее в следующую, лежащую с ней в одном положении, стараясь при этом не задеть другие. Если он не попадает в намеченный шагай или заденет другие, а также, если среди косточек не останется больше одинаково лежащих, то в игру вступает второй и т.д. При каждом удачном щелчке играющий, откладывает в сторону битый шагай. После того, как все косточки будут выбиты, каждый играющий выставляет на кон количество косточек равное наименьшему числу выбитых одним из игроков. Игра повторяется до тех пор, пока все шагай не окажутся в руках одного человека.

ХОНГОРДООХО

Один из участников игры берет полную горсть косточек, подбрасывает их и ловит тыльной стороной правой кисти, опять подбрасывает и ловит ладонью. Пойманные шагай откладываются в сторону. Оставшиеся косточки собирают так: подбрасывается один шагай, и

пока он летит, играющий схватывает с пола столько косточек, сколько было поймано в первый раз и ловит падающий шагай. Если игроку удастся поймать его на лету, он откладывает одну косточку как выигрыш. В случае неудачи игра переходит к следующему участнику. Победителем считается тот, у кого косточек окажется больше.

Бабки-лодыжки Бросание лодыжек (таранных костей) имеет много разновидностей: 1. Несколько лодыжек расставляют в ряд друг против друга по краям стола.

Волк и ягнята Один игрок — волк, другой — овца, остальные — ягнята, волк сидит на дороге, по которой движется овца с ягнятами.

АЗЕРБАЙДЖАНСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

ОТ БАРАБАНА ИЛИ ОТ ДУДКИ (ТЕБИЛ ОЙНУ)

Вожак первой группы подходит ко второй и начинает какой-либо разговор, заканчивая его вопросом: «От барабана или от дудки?» Если вожак второй группы ответит: «От дудки!» - то первая группа, образовав цепь и подражая звуку дудки «з... у ...мм», проходит под вытянутой его рукой, а он может изменять направление руки и, следовательно, направление их движения. Если же вожак второй группы ответит: «От барабана!» - то первая группа проходит под его рукой, подражая звуку барабана. Пройдя под рукой, все находящиеся в строю несколько раз приседают.

Затем вторая группа задает вопрос первой группе, и в зависимости от ответа вторая группа подражает звуку либо дудки, либо барабана, проходя под рукой вожака первой группы.

Правило. Пока под рукой не пройдет вся группа вожака, нельзя менять направление руки.

ДЕТИ И ПЕТУХ

Один из игроков изображает петуха. Петух выходит из своего дома, ходит по площадке и три раза кукарекает. Игроки, находящиеся в "домиках" (начерченных мелом кругах диаметром 1 м), в ответ:

- Петушок, петушок,

Золотой гребешок!

Что так рано встаешь.

Детям спать не даешь?

После этого петух опять кукарекает, хлопает крыльями и начинает ловить детей, которые, выйдя из своего домика, бегают по площадке. Если не получилось поймать ребят, то он опять изображает петуха.

После написания пожелания первокурсники должны закрепить его на ватмане в любом месте. К концу учебного дня ватман представляет собой «ковёр» из стикеров разных цветов.

На ближайшем классном часе волонтерами для обучающихся групп I курса проводится анализ проведенной акции по следующим направлениям:

—Посмотрите на наш ковер. Какого цвета на ковре больше? (обычно, преобладает зеленый цвет – пожелания для всех).

—Как вы думаете, почему именно этот цвет преобладает? Что это означает?

В ходе обсуждения волонтеры подводят первокурсников к мысли о том, что каждый отдельный человек важен, он имеет свои интересы, свои желания – и они очень важны. Но в то же время, рядом с нами находятся люди, у которых тоже есть свои взгляды на окружающий мир, у них есть свои интересы и свои потребности.

5. Встреча с сотрудником полиции.

