

Государственное бюджетное нетиповое образовательное учреждение
«Санкт-Петербургский городской Дворец творчества юных»
Региональный модельный центр дополнительного образования детей

Общеобразовательная общеразвивающая программа досугового характера
«Путешествие в страну, которой нет»

Автор:
Морозова Ольга Олеговна,
педагог-организатор, ТКК «Карнавал»
ГБНОУ «СПБ ГДТЮ»

Санкт-Петербург
2023

Содержание

I. Пояснительная записка	3-9
1.1. Направленность досуговой программы.....	3-4
1.2. Актуальность и своеобразие программы.....	4-5
1.3. Идея, цель и задачи программы.....	6-7
1.4. Условия реализации программы: техническое и методическое обеспечение	7-8
1.5. Планируемые результаты.....	8
1.6. Диагностика результатов программы.....	9
 II. Содержание дополнительной образовательной общеразвивающей программы	 10-18
 III. Технологическая карта.....	 19-24
 IV. Список литературы	 25-26

Приложения

I. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

1.1. Направленность программы

Программа «Путешествие в страну, которой нет» разработана в марте 2023 года на базе ГБНОУ «СПБ ГДТЮ».

Для всестороннего развития личности наряду с образованием особую роль играет содержательно насыщенный отдых и досуг ребенка. Программа «Путешествие в страну, которой нет» имеет широкие познавательные, творческие и воспитательные возможности для самореализации и сплочения обучающихся, способствуя социальной адаптации в детском коллективе.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа досугового характера разработана в соответствии со следующими документами:

- Федеральный закон от 29.12.2013 г. №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Приложение к письму Департамента молодежной политики, воспитания и социальной поддержки детей Минобрнауки России от 11.12.2006 г. № 06-1844 «Примерные требования к программам дополнительного образования детей»
- Распоряжение председателя комитета по образованию Санкт-Петербурга от 25.08.2022. № 535 Н.Г. Путиловской «Об утверждении критериев оценки качества дополнительных общеразвивающих программ, реализуемых организациями, осуществляющими образовательную деятельность, и индивидуальными предпринимателями Санкт-Петербурга».

Реализация принципов детской досуговой деятельности на практике по своим масштабам воздействия на личность выходит далеко за рамки досугового времяпрепровождения, это крупномасштабная социальная акция, включающая отдых, развлечение, праздник, самообразование, творчество, и цель которой – разностороннее развитие личности ребенка.

В основе разработки и реализации программы лежат следующие принципы:

1. Принцип взаимодействия – интенсивность коммуникативных связей в процессе игры, приобретение и обогащение детьми опыта сотрудничества и соперничества, опыта групповой работы.
2. Принцип доступности - осуществляется на основе учета психологических особенностей отдельных групп детей, их социально- демографических и социально-психологических особенностей;

3. Принцип активности – создание условий для проявления физических и интеллектуальных сил участников, высокого интереса детей.

4. Принцип личного проживания – эмоциональная включенность ребёнка в игру, в игровые события, её атмосферу; наличие у ребёнка состояния, адекватного игровым событиям; приобретение детьми в процессе игры личностно-значимого, эмоционально окрашенного опыта, знаний и навыков.

5. Принцип динамичности – вариативность игровой деятельности, регулирование игрового состояния участников через правила игры и учёт фактора времени; высокий темп игровых событий.

6. Принцип синтетичности – использование разнообразных игровых средств, игровых элементов и способов воздействия на ребёнка, объединённых в единое целое.

7. Принцип правдоподобия – создание игровой атмосферы, побуждающей «поверить» в игровые обстоятельства; конструирование игровых ситуаций, атрибутов игры, создающих реалистичность восприятия.

8. Принцип рефлексивного воздействия – помощь ребёнку в анализе себя, своих действий в игре, обеспечение на этой основе процесса интериоризации.

9. Принцип целостности – согласованность и полнота всех компонентов программы, влияющих на её качество и эффективность.

10. Принцип успешности – создание условий для ощущения собственной компетентности каждым ребёнком, на основе этого состояния формируются новые, более сильные мотивы деятельности, меняются уровни самооценки, самоуважения.

Программа направлена на: 4-6 классы массовых школ, 5-6 классы детей с ограниченными возможностями здоровья. Проводится в познавательно-игровой досуговой форме, продолжительностью 60-90 минут (в зависимости от психо-физических особенностей детей).

1.2. Актуальность и своеобразие программы

Не секрет, что современная молодежь сейчас больше интересуется социальными сетями, компьютерными играми, порой, настолько правдоподобными, не дающими места для полета фантазии самого ребенка, а иногда и закрывая его в уединенный «кокон» от живого общения с родными и друзьями. Такая разрозненность молодых индивидов-школьников может стать препятствием для межличностного «живого» общения детей, когда необходимо совместно работать: творить, обсуждать, анализировать, принимать решения.

Традиционные формы работы с современными детьми не всегда эффективны и привлекательны. Но они могут быть увлекательными и познавательными, содержать элементы соревнования, командного сплочения для достижения одной цели, возможность творчески проявить себя, работать индивидуально и в команде, иначе говоря, быть одновременно предельно разнообразными и целостными.

В рамках данного мероприятия были разработаны и внедрены в игру нестандартные интеллектуальные и развлекательные задания из истории советского периода, расширяющие кругозор обучающихся и помогающие более быстрому командообразованию в классе, школе, или в ином детском коллективе.

Данная игровая досуговая программа предполагает «путешествие» во времена СССР, где дети могут не знать всех тонкостей и деталей истории Советского Союза, но смогут все вместе поучаствовать и пройти интересные, познавательные задания и конкурсы, связанные с тем историческим временем, а взрослые: классные руководители, родители, педагоги-организаторы помогут им окунуться в атмосферу того временного периода, в котором они не жили.

Программа «Путешествие в страну, которой нет» педагогически комплексна, целесообразна, воздействует не только на область знаний, но и в значительной мере на эмоциональное состояние детей, где они могут реализовывать свои фантазии, идеи и узнать много нового и интересного. Так же программа ориентирована на сплочение детского коллектива, воспитание внутри группы уважительного отношения к мнению каждого участника, взаимоподдержке, взаимовыручке при выполнении общей задачи, уважительное отношение к истории Родины. В нее включены различные по форме и технологии игровые творческие приемы, интеллектуальные задания и конкурсы: игры-песни, игровые загадки, кейсы, творческие мастерские по изготовлению флага из бумаги, викторины, танцевальной игры и многого другого.

Проведение совместного досугового мероприятия поможет установить теплые неформальные отношения между детьми и взрослыми (педагогам и родителям - окунуться в эпоху, в которой они когда-то жили, а детям узнать новые факты об истории своей страны), благодаря установлению позитивной эмоциональной атмосферы на данном досуговом мероприятии. После программы дети в своей памяти смогут сохранить тепло общения, радость сопереживания. Подобное мероприятие может сплотить не только детей между собой, но со взрослыми, даст возможность взглянуть друг на друга в новой обстановке, будет способствовать: повышению коммуникативных, творческих способностей обучающихся, вовлечению их в познавательный, развивающий и творческий процесс, который возможен только при плодотворном общении и сотрудничестве его участников.

1.3. Идея, цель и задачи программы

Игровая ситуация: Путешествие в прошлое, в СССР.

Идея программы: Ни шагу назад, ни шагу на месте, а только вперед и только все вместе.

Цель программы: Содействие формированию социально-активной личности, которая умеет работать в команде.

Педагогические задачи:

Комплексная задача:

- формировать заинтересованное отношение к истории Советского Союза;

Познавательные-мировоззренческие:

- ребенок разберется в общих исторических фактах о СССР;
- будет знать расшифровки популярных аббревиатур, познакомится с вещами и продуктами, которые можно было купить на определенную денежную сумму, узнает интересные факты о советском времени;
- придет к выводу, как важно и интересно знать историю своего государства.

Эмоционально-волевые:

- ребенок прочувствует особенности жизни советского человека;
- захочет узнать новые интересные факты из истории, связанные с Советским Союзом;
- ребенок сможет почувствовать себя частью единой команды не только с детьми, друзьями, но и со взрослыми (педагогами, родителями);
- прочувствует необходимость поддержки и взаимовыручки товарищей по группе при выполнении различных задач.

Действенно-практические:

- ребенок будет уметь расшифровывать аббревиатуры, изготавливать флаг из бумаги;
- обретет способность работать в команде;
- сможет решать интеллектуальные и творческие задачи сообща, в группе.

Игровая задача:

Дети, собираясь в путешествие в будущее на машине времени, внезапно попадают в прошлое – в СССР. Чтобы им попасть обратно домой, машину времени нужно усовершенствовать – совместными усилиями собрать необходимые детали, пройдя познавательные задания и творческие конкурсы.

Программа содержит разнообразные виды деятельности, которые предлагаются учащимся в рамках реализации «путешествия».

Структура программы:

1. Экспозиция и завязка - ввод в действие, - изначально детям предлагается отправиться на машине времени в будущее, а в итоге они попадают в прошлое - в СССР (сценка ученого Полётова, председателя совета отряда и пионеров). Начало конфликта, появление проблемы – компьютерного Вируса, совершившего сбой в работе машины времени.

2. Основное развитие действия – детям ставят условие, что лишь совместными усилиями, собрав необходимые детали для машины времени, они смогут ее запустить, чтобы попасть домой. Детали для машины времени будут получать с прохождением заданий, конкурсов и кейсов.

3. Кульминация – собранная машина отправляется не с первого раза, а после еще одного «толчка» - задания детям, с которым они справляются.

4. Развязка – дети возвращаются обратно – в современное время.

5. Финал – ритуал – совместная фотография-распечатка на память о путешествии с изготовленными флагами.

1.4. Условия реализации программы: техническое и методическое обеспечение

Программа носит кратковременный характер и рассчитана на многоразовое использование, в любое время года, на различных концертных площадках, имеющих доступ к визуальным презентациям, звуковым эффектам, местам для постановки реквизита, местам для двигательной активности участников программы.

В состав технической группы входят: режиссер, звукорежиссер, художник по свету, администратор мероприятия, актеры (педагоги-организаторы).

Материально-техническое оснащение программы:

Для реализации данной программы необходимы помещения со следующими параметрами:

- Зал на 50-60 посадочных мест с мультимедийным проектором и экраном, звукоусиливающей аппаратурой: колонками, усилителем, микшерским пультом и микрофонами, световой аппаратурой;
- Зал на 50-60 посадочных мест с возможностью поставить 3 стола.

Оборудование: сценарий, компьютер с музыкой (см. Приложение №1), звуковыми эффектами, с видео-фото-презентацией (см. Приложение №2), мультимедийный экран, световая система, фотоаппарат на телефоне, устройство

для мгновенной печати фото (через бот-телеграмм), заправленная в устройство фотобумага.

Реквизит и дидактический материал: Костюмы для действующих лиц: ученого Полётова, компьютерного Вируса, Председателя отряда пионеров, 3-4 пионеров; декорации по бокам сцены: бюст Ленина, флаг СССР, письмо от профессора Всезнайкина; 7 деталей для Машины Времени различных материалов и цветов.

Раздаточный материал для участников: напечатанные карточки домино (см. Приложение №3); 11 вырезанных карточек-монет копеек и рублей в различном денежном эквиваленте (см. Приложение №4), красная бумага, ножницы, клей, трубочки-держатели для создания флагов.

1.5. Планируемые результаты

Досуговая программа «Путешествие в страну, которой нет» ориентирована на достижение определенного результата. В качестве ожидаемых результатов запланировано:

Комплексный результат:

- сформировать заинтересованное отношение к истории Советского Союза;

Познавательно-мировоззренческие результаты:

- ребенок разберется в общих исторических фактах о СССР;
- будет знать расшифровки популярных аббревиатур, познакомится с вещами и продуктами, которые можно было купить на определенную денежную сумму, узнает интересные факты о советском времени;
- придет к выводу, как важно и интересно знать историю своего государства.

Эмоционально-волевые:

- ребенок прочувствует особенности жизни советского человека;
- захочет узнать новые интересные факты из истории, связанные с Советским Союзом;
- прочувствует необходимость поддержки и взаимовыручки товарищей по группе при выполнении различных задач.

Действенно-практические:

- ребенок будет уметь расшифровывать аббревиатуры, изготавливать флаг из бумаги;
- обретет способность работать в команде;
- сможет решать интеллектуальные и творческие задачи сообща, в группе.

1.6. Диагностика результатов программы

Отслеживание результатов можно осуществлять с помощью: наблюдений за детьми и их реакцией на участие в программе; бесед с классными руководителями, родителями, отзывов детей, педагогов и родителей о программе, анализ видеоматериалов.

С помощью данных приемов можно достаточно адекватно оценить изменения культурного уровня участников мероприятия на следующий день:

1. «МММ». Инструкция: Группа сидит в кругу. Первый человек долго тянет звук «м-м-м-м-м...» на определенной высоте. В тот момент, когда он заканчивает, следующий участник, не сговариваясь, должен подхватить этот звук, и так далее по кругу. Важно, чтобы звук не прерывался.

2. «3-й лишний». Инструкция: Группа разбивается на пары, 2 человека встают друг за другом. Ведущий остается один. Его задача заключается в том, чтобы всячески переманить одного человека из любой пары к себе в пару (любыми жестами, мимикой и словами). Как только ведущий оказывается с парой, тот, от кого пара ушла, становится ведущим. Игра начинается сначала.

3. «Рефлексивная мишень». Инструкция: На листе бумаги или доске рисуется мишень, разделённая на 4 сектора. Каждый сектор — определенный аспект мероприятия: 1 – «Моя работа в команде», 2 – «Работа команды в целом», 3 – «Помощь команде родителей и педагогов», 4 – «Насколько комфортно мне было работать в группе». Каждый участник делает «выстрелы» в мишень, ставя во всех секторах фломастером/мелком отметку, соответствующую его оценке того или иного аспекта (от 1 до 5). Чем выше оценка, тем ближе к «яблочку» — центру мишени, чем ниже — тем ближе к нижней оценке. Затем мишень вывешивается на общее обозрение. Педагог дает свой комментарий и организовывает небольшое обсуждение полученного результата.

Эта техника развивает у детей способность рефлексировать и анализировать, учит давать точную оценку разным деталям, даёт возможность высказать своё мнение.

II. Содержание дополнительной образовательной общеразвивающей программы «Путешествие в страну, которой нет»

Действующие лица:

- ученый Иван Иванович Полётов (с которым дети отправляются в путешествие и будут добираться обратно домой);
- компьютерный Вирус;
- председатель совета отряда;
- помощники – пионеры (3-4 человека, в зависимости от количества групп-участников).

(гаснет свет, играет фоновая легкая музыка, на одном из сидений с участниками лежит письмо, на заднем плане сцены мультимедийный экран отображает кабинет научного работника, по бокам декорации из лаборатории ученого, входит ведущий-Полётов, проверяя свои научные бланки, приборы, замечает детей)

Ученый Полётов. О, ребята, рад вас видеть, а вы уже здесь? Признаюсь, я вас ждал. Знаю, вы наверняка любите путешествовать? *(ответы детей)*. А скажите, на чём можно путешествовать? *(варианты ответов: на машине, на поезде, на самолете, автостопом, на самокате и др.)*.

Ученый Полётов. Ух, ты, друзья, а что это? *(спрашивает Полетов, показывая на конверт, что лежит на одном из стульев, рядом с участниками)*. Ребята, это кого-то из вас? *(все отрицательно машут головами)*. Кажется, это письмо! Интересно, наверное, оно для нас?! *(читает письмо)*.

«Дорогие ребята! Я приготовил вам подарок. Это мое последнее изобретение — Машина времени. Счастливых вам путешествий. Профессор Всезнайкин.» *(на экране появляется картинка Машины Времени)*

Ученый Полётов. *(читает инструкцию)*: Инструкция: ««Машина времени «МВ – 2023» работает на жидких кристаллах с нано-турбо-двигателем, предназначена для перемещения во времени и пространстве детей школьного возраста с сопровождающим лицом. Аппарат создан в институте современных магических технологий, отправлен на испытание».

Ученый Полётов. Вот это нам повезло! Да, с помощью этой Машины Времени мы сможем побывать где угодно! Ребята, а вы хотите отправиться в путешествие во времени? *(отвечают)*. Нас ждет много приключений, если будем смелыми, умными и дружными! Среди вас есть такие? *(отвечают)*.

Ученый Полётов. А куда же мы отправимся? Может, в будущее? *(отвечают)*. Отлично, но, чтобы отправиться в будущее, нам понадобятся волшебные слова, я начну строчку, а вы повторяете, готовы?

«Ты неси машина нас, ты машина, высший класс
Унеси нас далеко, чтобы не было легко
Пусть про будущее мы очень мало знаем,
Путешествий – приключений, много испытаем.» *(повторяют хором)*

Ученый Полётов. Давайте выберем программу, чтобы попасть в будущее. *(Нажимает кнопки, одновременно включается звук датчиков)*. Хмм, ничего не понимаю! Что это такое происходит? *(звук ошибки)*. Написано: «Сбой программы».

(звучит быстрая электро-музыка, вбегает компьютерный Вирус)

Вирус. Ха-ха-ха! Ишь чего захотели! Попутешествовать, видите ли..., попасть в будущее!.. Многого просите! А вот ничего у вас и не получится!

Дети. Кто Вы? *(выкрикивают из зала)*

Вирус. Здасте, Я - компьютерный Вирус, создан специально для того, чтобы выводить из строя компьютерные машины, такие, как ваша, например. Так что ваш компьютер будет очень долго соображать, чтобы найти правильный курс полета!

(вирус танцует и поет отрывок песни на мелодию «Остров невезения» муз. А.Зацепина)

«Весь покрытый файлами.
Абсолютно весь,
Вирус я компьютерный,
Появился здесь.
Что бы вы ни делали,
Не идут дела.
Я продукт ошибочный,
И моя взяла!

Па-па-па-па-па-па-па-па-па-па-о-ееее!»

Вирус. Вы поняли? Я - компьютерный Вирус, и вам вряд ли удастся справиться со мной. Ха-ха-ха! *(Вирус убегает)*.

Ученый Полётов. Что же теперь делать? Давай попробуем активировать антивирусную программу?! *(Нажимает на кнопки)*. Ой-ей-ей! Кажется, Вирус все испортил, и мы попали куда-то в другое место!

(звучит песня «Взвейтесь кострами синие ночи» (муз. С. Дежкина, сл. А. Жарова). Декорации научной лаборатории убираются. Из-за кулис выходят под веселую барабанную дробь Председатель отряда с пионерами, выносят с собой декорации: бюст Ленина и большой флаг Советского Союза, устанавливая по бакам сцены. На экране слайд «Герб и флаг СССР».)

Председатель совета отряда. Раз-два!

Пионеры. Три-четыре!

Председатель совета отряда. Три-четыре!

Помощники. Раз-два!

Председатель совета отряда. Кто шагает дружно в ряд?

Помощники. Это — смена комсомола, пионерский наш отряд!

Председатель совета отряда. Ни шагу назад, ни шагу на месте.

Председатель совета отряда и пионеры. А, только вперед, и только всем вместе!

Председатель совета отряда. Отряд! Равняйсь! Смир-но!

Ученый Полётов. Ребята, мы хотели попасть в будущее, а оказались в прошлом!

Ученый Полётов. *(обращается к председателю совета отряда)* Здравствуйте, скажите, пожалуйста, в какое время мы попали, что это за страна?

Председатель совета отряда: Вы попали в 1961 год, во времена великого и могучего Советского Союза!

(вновь играет веселая электро-музыка, Вирус выбегает на сцену)

Вирус. Ха,ха,ха! Вот это вы попали, ребята! Не хочу, конечно, никого растаивать, но ваша Машина Времени неисправна и домой вы теперь вряд ли попадете! Конечно, если не отремонтируете Машину Времени! У меня где-то остались запасные детали для ремонта, но я их вам так просто не отдам!

Ученый Полётов. Вирус, а что мы с ребятами должны сделать, чтобы получить эти детали? Все хотят попасть домой, в свое время! Правда? *(дети утвердительно кивают)*

Вирус. Есть один выход! Правда, он непростой. Если вы справитесь с моими заданиями, то я вам может быть и помогу получить детали для вашей Машины!

Ученый Полётов. Ребята, давайте попробуем выполнить задания Вируса! Вы согласны?

Дети. Да!

Вирус. И как же вы справитесь? Дети ничего не знают про эту эпоху!

Ученый Полётов. А нам помогут наши родители, учителя и пионеры! Ведь, так? *(взрослые и пионеры утвердительно кивают)*

Вирус. Ну, попробуйте! За каждое правильно выполненное задание, я буду отдавать вам 1 деталь для Машины Времени!

Ученый Полётов. Вирус, наш отряд готов к твоим испытаниям!

Вирус. Ну, что же! Раз все готовы, вот вам и первое задание, которое называется «Кольцо дружбы». Узнаем, насколько вы ловкие ребята и сможете ли помочь другу в непростом деле! Предлагаю вам выйти на середину площадки и разбиться в небольшие группы по 5-6 человек, взяться за руки. На руках у нескольких участников появятся настоящие кольца дружбы. Не разрывая рук все должны пролезть сквозь него и вернуть кольцо обратно. Справитесь?

Пионеры с детьми. Конечно!

Игра «Кольцо дружбы» (Ведущий делит участников на несколько групп, в зависимости от количества присутствующих. Каждая группа встает в круг и берется за руки. На руке у одного висит веревочное кольцо - завязанная скакалка/лента. Не разрывая рук, все должны пролезть сквозь него и вернуть кольцо обратно. Второе кольцо (др. цвета) можно пустить в другую сторону).

Вирус. Вот это ничего себе! Справились-таки с моим заданием! Удивили! За это получите, распишитесь – 1 деталь для вашей МВ-2023. *(Вирус отдает 1-ю деталь от машины времени детям).*

Председатель совета отряда. Молодцы, какие замечательные кольца дружбы у вас получились, ребята!

Пионеры. Настоящая командная работа!

Вирус. А сейчас я посмотрю, удастся ли вам получить 2 –ю деталь для Машины Времени. Итак, ваша задача, составить части моего домино таким образом, чтобы соединить аббревиатуру с ее расшифровкой.

Игра «Советское домино» (детям необходимо найти и соединить 1 сторону аббревиатуры с ее расшифровкой на другой части домино).

Вирус. Да, гляжу, и с этой задачей вы справились на ура! Держите 2 деталь. *(отдает 2-ю деталь)*

Пионеры. Все потому, что они сделали это все вместе! Одной командой!

Вирус. Но вот теперь-то с этой моей задачей вы точно вряд ли справитесь!
(ехидно смеется, потирая ручки)

Пионеры. Еще как справимся, расскажи, что нужно сделать.

Вирус: Моя компьютерная программа иногда любит повеселиться, но как только набирается большая скорость – не выдерживает и ее приходится перезапускать. Посмотрим, помнят ли взрослые это танец их юности. (родителей и педагогов вызывают на сцену для танца), получится ли у вас, ребята, «не сломаться» и повторить все движения за вашими родителями.

Игра – танец с ускорением «Быть похожими хотят...» (звучит песня «На танцующих утят быть похожими хотят» (муз. Т. Вернера, сл. Ю.Энтина) с постепенным ускорением, на экране проектора показываются движения, дети повторяют их стоя на месте)

Вирус. Молодцы, ничего не скажешь! Преодолели все пороги скорости моей компьютерной системы! 3-я деталь – Ваша. (Вирус отдает детям 3-ю деталь)

Вирус. Много же у вас теперь деталей собралось! Но не хватает еще парочки! А вы же все хотите вернуться домой? (обращается к залу)

Дети. Да!

Вирус. Ага, так я и знал, все! Но сделать это сможете только вместе, сообща. Итак, ребята, я вызываю к себе 11 самых смелых добровольцев, каждому я раздам по денежной монете. Ваша задача подумать и обсудить вместе с остальными ребятами и со взрослыми, что можно было купить на данную сумму в Советском Союзе.

Игра – викторина «Цена вопроса». (приглашаются 11 детей на центр сцены, каждому вручается большая распечатанная картинка монеты различным эквивалентом копеек и рублей, сообща они должны поднять табличку-картинку той или иной монеты, на которую можно было купить определенный продукт, вещь).

Председатель отряда пионеров. Ну, что, Вирус, ловко ребята отгадали все твои денежные задачки-экивоки?

Вирус. Да, молодцы! Вот, пожалуйста, получите вашу 4-ю деталь для Машины Времени. (Вирус отдает 4-ю деталь детям)

Вирус. Так как вы уже пионеры, а, как все знают, истинный пионер должен быть, трудолюбивым, не падающим духом и веселым - просто обязан наизусть знать множество песен. Но все было бы просто и гладко, не будь я настоящим компьютерным гением-Вирусом (злобно смеется).

Пионеры. Ох, вот это ничего себе задачка! Но все вместе мы попробуем с этим справиться, правда же, ребята? (*дети отвечают: да*)

Вирус. Сейчас посмотрим, угадаете ли вы, какие детские песни зашифровал мой компьютерный код. Но песни для вас он написал наоборот (*злобно смеется*), то есть совершенно противоположные по их настоящему смыслу.

Вирус. Итак, например, что за песню закодировал вам мой компьютер: Красный грузовик стоит, не двигается? (*«Голубой вагон бежит, качается», с правильным ответом включается музыкальным фоном отрывок данной песни*).

Игра «Музыкальные перевертыши» (детям необходимо расшифровать детские песни, которые Вирус читает в противоположном значении)

Председатель отряда пионеров. Смотри-ка, Вирус, как наши юные пионеры быстро отгадали все твои песни!

Вирус. Да, сообразительные ребята, ничего не скажешь! Поэтому могу смело отдать вам 5-ю деталь для вашей Машины Времени (*отдает им 5-ю деталь*).

Вирус. Но есть у меня еще парочка необходимых элементов, агрегатов, которые помогут вам вернуться обратно домой. И только при помощи друг друга можно решить мой непростой виртуальный кроссворд. Готовы?

Пионер. Всегда готовы!

Вирус. Я буду задавать вам вопросы, связанные с Советским Временем, а вы вместе со взрослыми попробуете на них ответить, но не просто так, а вписать одно слово-ответ в мой электронный чип-кроссворд, пустые ячейки которого сейчас отобразятся на моем нано-экране.

Игра - кроссворд «Знатоки СССР» (Вирус задает детям вопросы, а они должны вписать на него односложный ответ, помещающийся в кроссвордные ячейки).

Вирус. Вот это да! Нашли ответы на все мои вопросы, даже самые сложные!

Председатель отряда пионеров. Конечно! Ребята у нас такие! Так что же, Вирус, отдашь юным пионерам еще одну деталь для их Машины Времени?

Вирус. Так и быть, держите! (*Вирус отдает 6-ю деталь*)

Вирус. Вот, товарищи, и осталось вам заполучить последнюю, САМУЮ ВАЖНУЮ деталь, вы готовы?

Дети. Да! Всегда готовы!

Вирус. Теперь я посмотрю, какие вы ловкие, дружные и творческие дети! Попробуйте по подсказкам моего компьютерного друга смастерить флаг Советского Союза из бумаги и пары деталей.

Творческая мастерская «Лишь мастак поднимет флаг» (*дети подходят к столам с заранее разложенными материалами: цветная бумага, ножницы, клей, пластмассовые трубочки-держатели, и сообща изготавливают флаги по поэтапной инструкции на экране при помощи взрослых, на это им дается 5-7 минут*).

Пионеры. Смотри, Вирус, какие у ребят получились замечательные флаги!

Вирус. Действительно! Аккуратные и красивые. Думаю, вы с гордостью можете забрать свою последнюю необходимую деталь для того, чтобы починить Машину Времени! (*Вирус отдает им 7-ю деталь*)

Ученый Полётов. Ура! Ребята, мы справились со всеми заданиями компьютерного гения-Вируса. Давайте добавим недостающие детали и механизмы к нашей МВ-2023?!

Дети. Давайте! (*отдают ученому Полётову все детали и он соединяет получившееся*)

(игра света, включаются звуковые эффекты передатчиков, зажигания двигателя, на мультимедийном экране появляется обновленная картинка усовершенствованной Машины Времени).

(немного поработав, двигатель останавливается, световые датчики гаснут)

Ученый Полётов. Ох, кажется, чего-то не хватает... (*задумчиво чешет затылок ученый*)

Председатель отряда пионеров. Наверное, «толчка»!?

Пионеры. Есть у нас одна идея, которая наверняка сможет помочь вам запустить МВ-2023.

Ученый Полётов. Что же это?

Пионеры. Ничего сложного, - мы буду задавать вопросы, а вы на них дружно отвечать: «Это я, это я, это все мои друзья!» но будьте внимательны, вопросы могут быть коварными!

Игра с залом «Это я, это я, это все мои друзья» (залу задаются шуточные вопросы, на которые они отвечают: «Это я, это я, это все мои друзья!»)

Пионеры. Отлично! Теперь, думаем, вы точно готовы отправиться в свое путешествие в будущее, то есть в настоящее!

Вирус. Да, теперь я вижу, что ваша дружба победила, вы проявили настоящее упорство и старание, чтобы собрать все детали для Машины времени!

Ученый Полётов. Конечно, ведь ребята делали одно общее дело и исправили все твои неполадки, Вирус!

(снова игра света, включаются звуковые эффекты передатчиков, двигатель зажигается и работает).

Ученый Полётов. Ну, что же, ребята, нам пора отправляться домой! Но на прощание, давайте сделаем фото на память о нашем путешествии вместе с Председателем отряда и пионерами, которые все это время нам помогали!

Вирус. Как же я? Я тоже хочу на ваши фотографии попасть, а то за все последние 50 лет меня ни разу никто не запечатлел на снимке.

Ученый Полётов. А ты больше не будешь вредничать нам?

Вирус. Нет, не буду, вы же меня исправили. Спасибо вам, друзья!

Ученый Полётов. Отлично, тогда предлагаю нам всем вместе, с новыми флажками встать в центр зала для общей фотографии. *(дети и взрослые с атрибутами встают в центр зала, фотографируются)*

Вирус. А в благодарность за то, что Вы меня исправили, мой волшебный электронный прибор по возвращении из зала домой, подарит вам живые фотографии, которые мы сделали только что!

Председатель отряда пионеров. Хорошего вам полета, ребята!

Пионеры. Пока, пока! (Вирус, Председатель отряда пионеров с пионерами уходят, забирают с собой декорации СССР)

Ученый Полётов. Ребята! По традиции, давайте скажем волшебные слова:

«Ты неси машина нас, ты машина, высший класс
Унеси нас далеко, чтобы не было легко
Пусть про будущее мы очень мало знаем,
Путешествий – приключений, много испытаем.» *(повторяют хором)*

(дети хором повторяют слова, звучит волшебная музыка, на экран выводится картинка кабинета научного работника, вновь ставятся

декорации кабинета ученого, извещая о том, что дети вернулись в настоящее время)

Ученый Полётов. *(говорит на фоне песни «Прощай со всех вокзалов поезда» муз. В. Добрынин, сл. Л. Дербенев):* Спасибо вам, ребята, что совершили вместе с нами это удивительное путешествие, спасибо вашим родителям и учителям за их помощь, оставайтесь такими же дружными и добрыми! Всем удачи! До новых встреч! *(В завершении программы звучит песня «Прощай со всех вокзалов поезда»).*

Конец

III. Технологическая карта досугово-игровой программы «Путешествие в страну, которой нет»

Этапы ИДП, их длительность	Ожидаемое состояние участников	Игровые действия участников	Композиционное построение структурных элементов, события и т.п.	Вспомогательные средства, реквизит
1	2	3	4	5
Экспозиция 15 минут	Интерес к теме игры. Удивление, что произошла ошибка вместо будущего, они из-за Вируса попадают в прошлое. Смятение,	Дети знакомятся с ученым Полётовым, входят в игровую ситуацию путешествия. Читают вместе с ним письмо про МВ-2023. Переносятся с помощью волшебных слов. Обнаруживают ошибку Вируса – знакомятся с новым игровым героем. Понимают, что по ошибке, вместо	Выходит ведущий – ученый Полётков, знакомится с детьми, предлагает им отправиться в путешествие в будущее. Вместе с участниками находит письмо от профессора Всезнайкина, который оставляет им Машину Времени. Рассказывает им волшебные слова, благодаря которым они смогут отправиться в путешествие. Но, внезапно происходит ошибка систем и высказывает компьютерный Вирус, представляется и объясняет ребятам, что из-за него они попали не в будущее, а в прошлое. В это время выходят герои того времени:	Костюмы для действующих лиц. Мультимедийная видео-презентация; Переключающийся свет и музыка в зале - для усиления эффекта путешествия и перемещения во времени; Экран, для отображения и детализации кабинета ученого, машины времени; Звук ошибки приборов, датчиков, электро-музыка на выход Вируса, минусовка песни «Остров невезения» муз. А.Зацепина, музыка для

	небольшая растерянность. Желание действовать, чтобы собрать все необходимые детали для Машины Времени и вернуться домой.	будущего, оказываются в прошлом в Советском Союзе. Знакомятся с новыми героями тех времен – Председателем отряда и пионерами.	Председатель отряда с пионерами, знакомятся с участниками и объясняют, что попали те именно во времена Советского Союза. Вирус подсказывает, что ребята смогут отправиться домой, если все вместе соберут необходимые детали и усовершенствуют МВ-2023. Детали Вирус будет отдавать детям за прохождения разных его творческих и познавательных конкурсов, игр, заданий и кейсов.	выхода пионеров и председателя совета пионеров; Мультимедийный картинок времен СССР. Декорации по бокам сцены: бюст Ленина, флаг СССР; письмо от профессора Всзнайкина;
1	2	3	4	5
Развитие действия 40 мин.	Игровой энтузиазм. Ощущение командного духа. Понимание (при помощи взрослых), что возникающие в команде конфликтные ситуации мешают достижению результата, а успеха можно достичь только согласованным и действиями.	Сначала детям в игре предлагают «пропустить» через себя Кольцо дружбы, удачно справившись с данной задачей, получают 1-ю деталь для МВ.	Вирус предлагает детям в игре «пропустить» через себя Кольцо дружбы, а именно делит участников на несколько групп, в зависимости от количества присутствующих. Каждая группа встает в круг и берется за руки. На руке у одного висит веревочное кольцо - завязанная скакалка/лента. Не разрывая рук, все должны пролезть сквозь него и вернуть кольцо обратно. Вирус за это отдает участникам 1-ю деталь для МВ.	Переключающийся свет и музыка в зале; Реквизит: 7 деталей для МШ различных материалов и цветов; Декорации по бокам сцены: бюст Ленина, флаг СССР; Мультимедийный экран, на котором отображается текст на экране, плюс песни «Взвейтесь кострами синие ночи» (1 куплет и припев);

	Далее новоявленным пионерам предлагается собрать «Советское домино» - найти и соединить 1 сторону аббревиатуры с ее расшифровкой на другой части домино. Получают 2-ю деталь. За тем участникам предоставляют возможность немного подвигаться и повторить движения за взрослыми в игре с ускорением «Быть похожими хотят..», на экране проектора показываются движения, а дети повторяют их стоя на месте. Получают 3-ю деталь. Далее приглашаются 11 наиболее активных, смелых ребят на центр сцены, каждому вручается большая распечатанная картинка монеты различным эквивалентом, сообщая они поднимают табличку, картинку той или иной монеты, на которую можно было купить определенный продукт, вещь. После чего получают 4-ю деталь для МВ. После участникам предлагают поучаствовать в игре «Музыкальные перевертыши», где	Далее Вирус предлагает детям поиграть в «Советское домино», где необходимо найти и соединить 1 сторону аббревиатуры с ее расшифровкой на другой части домино. После выполнения задания отдает 2-ю деталь. После Вирус предоставляет возможность ребятам подвигаться в игре с ускорением «Быть похожими хотят», танцуют, дети повторяют движения за взрослыми. Вирус вручает 3-ю деталь. Далее Вирус приглашает всех поучаствовать в игре-викторине «Цена вопроса», где 11 детей выходят на центр сцены, каждому вручается большая распечатанная картинка монеты различным эквивалентом, сообщая они должны поднять табличку, картинку той или иной монеты, на которую можно было купить определенный продукт, вещь. После этого задания получают 4-ю деталь для МВ. За тем Вирус предлагает участникам новую игру «Музыкальные перевертыши», где необходимо расшифровать детские песни, которые Вирус	Реквизит напечатанных карточек домино; Музыка: песня с ускорением «Танец маленьких утят», на мультимедийном экране отображается видео с движениями танца; Реквизит для игры –викторины «Цена вопроса»: 11 вырезанных карточек-монет копеек и рублей в различном денежном эквиваленте, экран, отображающий вещи, предметы, которые можно купить на определенную сумму; Музыка: отрывки детских песен, которые
--	---	---	--

		им необходимо расшифровать детские песни, которые Вирус читает в противоположном значении. Получают 5-ю деталь. За тем Вирус в игре-кроссворде «Знатоки СССР» задает детям вопросы, а они должны вписать на него односложный ответ, помещающийся в кроссвордные ячейки. За прохождение этого задания получают 6-ю деталь для МВ. После ребятам предлагается поучаствовать в творческой мастерской «Лишь мастак поднимет флаг» - они подходят к столам с заранее разложенными материалами: цветная бумага, ножницы, клей, пластмассовые трубочки, и сообща изготавливают флаги по поэтапной инструкции на экране при помощи взрослых. За это получают 7-ю деталь.	читает в противоположном значении. Вирус вручает 5-ю деталь. После Вирус преподносит детям и взрослым игру-кроссворд «Знатоки СССР», где задает детям различные вопросы, а они должны вписать на него односложный ответ, помещающийся в кроссвордные ячейки. Вирус отдает 6-ю деталь для МВ. Далее ребятам предоставляется возможность поработать в творческой мастерской «Лишь мастак поднимет флаг». Дети сообща изготавливают флаги по поэтапной инструкции на экране при помощи с заранее разложенными материалами: цветной бумагой, ножницами, клеем, пластмассовыми трубочками-держателями. За это получают 7-ю деталь.	включаются в игре «Музыкальные перевертыши», когда дети отгадали ту или иную песню; Мультимедийный экран отображающий слайдами вопросы с ячейками для ответов, чистые листы для размышления и вариантов ответов в игре «Знатоки СССР»; Подготовленная бумага, ножницы, клей, трубочки-держатели для создания флагов в творческой мастерской «Лишь мастак поднимет флаг».
Кульминация 10 минут	Чувство ожидания, что двигатель заработает.	Собрав все недостающие элементы для усовершенствованной Машины Времени, детям предлагается всем вместе ее запустить.	Собрав все недостающие элементы для усовершенствованной Машины Времени, ученый Полётов предлагается всем вместе ее запустить.	Переключающийся свет и музыка в зале - для усиления эффекта путешествия и перемещения во

	Чувство растерянности, немного разочарованности, что Машина Времени завелась не до конца. Ощущение общности, что они при помощи «толчка» - последней игры с залом смогут завести двигатель Машины. Чувство радости, что двигатель заработал. Чувства единения и сплоченности.	Но, немного поработав, двигатель замолкает, а датчики системы гаснут. Им предлагается сделать небольшой «толчок», чтобы агрегат заработал в полную мощность, а именно поучаствовать в небольшой игре с залом «Это я, это я, это все мои друзья». Детям и взрослым задаются шуточные вопросы, на которые они отвечают: «Это я, это я, это все мои друзья!». После этого они вновь пытаются завести Машину времени и у них все получается. Машина Времени готова для полетов, дети - вернуться в будущее, а именно, обратно домой.	Но, немного поработав, двигатель замолкает, а датчики системы гаснут. Пионеры приходят на помощь и выдвигают идею, что необходим своеобразный «толчок», который поможет сделать небольшая игра с залом «Это я, это я, это все мои друзья». Они задают детям и взрослым шуточные вопросы, на которые они отвечают: «Это я, это я, это все мои друзья!». После этого ученый Полётов предлагает участникам вновь завести Машину времени и у них все получается. Двигатель МВ заводится для полета и работает отлично.	времени; Звук датчиков, работы систем, замедление работы двигателя; Мультимедийный экран, для отображения и детализации улучшенной Машины Времени.
Финал 5 минут	Оживление и радость. Чувства единения и сплоченности.	Детям и взрослым предлагается сделать фотографию на память с изготовленными флажками вместе с ученым Полётовым, Председателем совета отряда, пионерами и Вирусом в память о веселом, интересном путешествии. Делают фото.	Ученый Полётов предлагает детям и взрослым сделать фотографию на память с изготовленными флажками вместе со всеми героями путешествия в память о веселом, интересном приключении. Делают фото.	Фотоаппарат на телефоне, компьютер, устройство для мгновенной печати фото (через бот телеграма),

		Затем, для того, чтобы отправиться обратно домой они вместе со взрослыми и ученым Полётовым произносят волшебные слова (что и в начале) для перемещения. Переносятся домой, в настоящее время. В конце путешествия – мероприятия получают от Вируса по распечатанному фотоснимку, который делали на память со всеми героями путешествия.	Затем, для того, чтобы отправиться обратно домой ученый Полётов с участниками произносят волшебные слова (что и в начале) для перемещения. Переносятся домой, в настоящее время. Ученый Полётов благодарит всех присутствующих ребят и педагогов, родителей за столь интересное приключение, заканчивает мероприятие на доброй, радостной ноте. В конце путешествия – мероприятия детям педагогами-помощниками раздается по распечатанному фотоснимку от Вируса, который делали на память со всеми героями путешествия.	заправленная в устройство фотобумага; Реквизит: изготовленные детьми флажки; Переключающийся свет и музыка в зале - для усиления эффекта путешествия и перемещения во времени; Звук волшебства при перемещении во времени; Фоновая песня «Прощай со всех вокзалов поезда».
--	--	--	--	--

IV. Список литературы

1. Федеральный закон от 29.12.2013 г. №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».
https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_140174/
2. Приложение к письму Департамента молодежной политики, воспитания и социальной поддержки детей Минобрнауки России от 11.12.2006 г. № 06-1844 «Примерные требования к программам дополнительного образования детей».
<https://docs.cntd.ru/document/902030755>
3. Распоряжение председателя комитета по образованию Санкт-Петербурга от 25.08.2022. № 535 Н.Г. Путиловской «Об утверждении критериев оценки качества дополнительных общеразвивающих программ, реализуемых организациями, осуществляющими образовательную деятельность, и индивидуальными предпринимателями Санкт-Петербурга».
<http://publication.pravo.gov.ru/Document/View/7801202209130001>
4. Андреева Е.А., Лучшие в мире загадки и трехминутные развивающие игры для детей. Изд. М – РИПОЛ-классик, 2006г., 320 стр.
5. Афанасьев С.П., Коморин С.В. Триста творческих конкурсов. Изд. МЦ «Вариант», 2000г. – 112 с.
6. Карелова И.М., Педагогика развития: содержательный досуг и его секреты. Изд. Феникс, серия Социальный проект 2015г., 317стр
7. Кородюк Г. М. Школа руководителя: технологии культурно-досуговой деятельности. Сборник методических материалов для руководителей культурно-досуговых учреждений Иркутской области и специалистов по методике клубной работы. – Иркутск: ГБУК «ИОДНТ»; 2019. – 72 с
8. Леванова Е., Волошина А., Телегина И., Соболева А., Плешаков В. Игра в тренинге. Возможности игрового взаимодействия. Изд. Питер, 2013г., 208 стр.
9. Малыгина Л.Б., Карелова И.М., Конасова Н.Ю. Досуговые программы для детей и подростков. Проектирование. Реализация. Экспертиза ФГОС. Ред. Попова Г.П., изд. Учитель, 2020г., 165 стр.
- 10.Немыкина Н.М. Мастерам хорошего настроения: Информационно-сценарный сборник в помощь организаторам досуга. Изд. Барнаул: АГДНТ, 2019г., 24стр.
- 11.Пахомов Ю., Цзен Н. Психотренинг: игры и упражнения. Изд. Москва: Физкультура и спорт, 1988 - с.272
- 12.Савонько, Е.И.. Изучение мотивации поведения подростка – М., 1993.
- 13.Хессле С., Чечёт В.В., Сефссон К.Ю. Социальная работа с ребёнком и семьёй: пособие для учителей, социальных педагогов и специалистов органов охраны детства; под ред. Бубен С.С..- Минск: Народная асвета, 2000.

14. <https://kakieshtory.ru/wp-content/uploads/2017/04/metallicheskie-prishhepki-dlya-shtor.jpg>
15. <https://studopedya.ru/1-46890.html>
16. <http://2291.ru/upload/images/photo/87/93/1a4979f85428f32884512500c5c91412410337.jpg>
17. <http://doseng.org/interesnoe/89341-istoriya-diafilma.html>
18. <https://chayexpert.ru/chay/sitechko-dlya-chaya.html>
19. <https://mirishop.ru/wa-data/public/shop/products/20/03/320320/images/418343/418343.750x0.png>
20. <http://allatv777.ru/wp-content/uploads/2013/01/sk297.jpg>
21. <https://a.d-cd.net/WWAAAgN-muA-1920.jpg>
22. <https://fotostrana.ru/public/post/235888/1032680089/>
23. http://smarkilim.com/wp-content/uploads/2016/03/Plastmassovaya_vybivalka_dlya_kovrov_%D0%9F%D0%BB%D0%B0%D1%81%D1%82%D0%BC%D0%B0%D1%81%D1%81%D0%BE%D0%B2%D0%B0%D1%8F-%D0%B2%D1%8B%D0%B1%D0%B8%D0%B2%D0%B0%D0%BB%D0%BA%D0%B0-%D0%B4%D0%BB%D1%8F-%D0%BA%D0%BE%D0%B2%D1%80%D0%BE%D0%B2.jpg

Приложения

Приложение №1

Музыкальные произведения, используемые в досуговом мероприятии:

1. «Остров невезения» - муз. А. Зацепина, сл. Л. Дербенева;
2. «Взвейтесь кострами синие ночи» - муз. С. Дешкина, сл. А. Жарова;
3. «На танцующих утят быть похожими хотят» - муз. Т. Вернера, сл. Ю. Энтина;
4. «Прощай со всех вокзалов поезда» - муз. В. Добрынин, сл. Л. Дербенев.

Приложение №2

Фоновые плашки для досуговой программы:





Игра «Советское домино»:

	коммунистическая партия советского союза
КПСС	готов к труду и обороне
ГТО	добровольное общество содействия армии, авиации и флоту
ДОСААФ	всесоюзный ленинский коммунистический союз молодёжи
ВЛКСМ	байкало-амурская магистраль

БАМ	телеграфное агентство советского союза
ТАСС	гидроэлектростанция
ГЭС	государственная электрификация России
ГОЭЛРО	

1. ГТО (готов к труду и обороне);
2. КПСС (коммунистическая партия советского союза);
3. ДОСААФ (Добровольное общество содействия армии, авиации и флоту);
4. ВЛКСМ (Всесоюзный ленинский коммунистический союз молодёжи);
5. БАМ (Байкало-Амурская Магистраль);
6. ТАСС (телеграфное агентство советского союза);
7. ГЭС (гидроэлектростанция);
8. ГОЭЛРО (государственная электрификация России).

«Цена вопроса». Что можно было купить в СССР (сложить картинки с изображением монеты):

1. За 1 копейку? (стакан газированной воды без сиропа, спички);
2. За 2 копейки? (позвонить из телефона-автомата);
3. За 3 копейки? (газ вода с сиропом, тетрадь);
4. За 5 копеек? (булочка, проезд в автобусе);
5. За 10 копеек? (молочное мороженное, стрижка наголо);
6. За 16 копеек? (буханка черного хлеба);
7. За 22 копейки? (пирожное, эскимо);
8. За 30 копеек? (лотерейный билет);
9. 1 руб. 50 коп? (заявление в ЗАГС);
10. 120 рублей? (зарплата учителя, на 120 рублей в месяц. На эти деньги можно было купить 60 килограммов мяса (по цене 2 рубля за килограмм);
11. 5000 руб. (автомобиль «Жигули»).





Приложение №5

Игра «Музыкальный перевертыш»:

1. Песня «Облака белогривые лошадки» - Тучи, как черные пони
2. Песня «Прекрасное далеко» - Ужасное близко, будь ко всем доброжелательна
3. Песня «Чунга-чанга» - Ку-ка-рача, черная земля
4. Песня «Я на солнышке лежу» - Я в тени стою
5. Песня «В голове моей опилки» - В животе моем дрова, это счастье
6. Песня «Ничего на свете лучше нету» - Все на свете хуже
7. Песня «Если с другом вышел в путь» - Если с врагом остался дома
8. Песня «От улыбки станет всем светлей» - От слез будет всем темно

Приложение №6

Игра «Знатоки СССР»:

1. Какая злаковая культура была тесно связана с именем Никиты Хрущева? (кукуруза)
2. Самая длинная река (без притоков), протекающую по территории Советского Союза? (Лена)
3. Этот напиток продавали в советских автоматах чаще всего. (газировка)

4. Этот продукт первоначально предназначался для больных, восстанавливающихся после тяжелой болезни. Даже выписывали рецепт. Качественный вкусный продукт – докторская _____. (колбаса)
5. Выпуск этого автомобиля начался в 1947 году. Это простое и дешевое авто стало первой машиной для рядового советского человека. (москвич)
6. Как называлась популярная среди девочек игра? (классики)
7. Как назывался космический корабль, на котором совершил свой полет Ю.А. Гагарин? (Восток)
8. Название популярного Журнала, который читала вся страна («Огонек»)

Приложение №7

Игра с залом «Это я, это я, это все мои друзья»:

- отвечайте хором, вмиг, кто здесь главный баловник?
- кто привык из вас к порядку, утром делает зарядку?
- кто из вас, скажите, братцы, забывает умываться?
- кто из вас приходит в класс с опозданием на час?
- кто, играя в волейбол, забивает в окна гол?
- кто из всех хранит в порядке ручки, книги и тетрадки?
- кто из вас таких хороших загорать ходил в калошах?
- кто из вас, скажите вслух, на уроках ловит мух?
- кто из вас, хочу я знать, мне похлопает раз пять?