

**Методические рекомендации по организации и проведению  
Всероссийских акций Общероссийского общественно-государственного  
движения детей и молодежи «Движение первых»  
в пилотных дошкольных образовательных организациях  
Республики Татарстан (в соответствии с календарным планом тематических  
дат и праздников Движения Первых на 2023-2024 учебный год Примерной рабочей  
программы воспитания в дошкольной образовательной организации)**

*июнь 2024 года*

**Общие рекомендации по проведению событий  
Календаря Движения Первых.**

В рамках реализации событий Календаря первичные отделения Движения Первых и воспитатель пилотной подготовительной группы ДОО организуют информационную кампанию через цифровые сообщества (Вконтакте, Телеграм).

Участники-обучающиеся Движения Первых и их наставник обсуждают дату и место проведения мероприятия. Наставник, связавшись с заведующим ДОО и воспитателем пилотной подготовительной группы, утверждает дату и место проведения мероприятия.

Участники-обучающиеся Движения Первых совместно с наставником определяют количество организаторов (не менее двух), согласуют сценарий, этапы проведения. Далее все планы наставник участников-обучающихся согласует с заведующим детского сада и воспитателем пилотной подготовительной группы ДОО.

Участники-обучающиеся Движения Первых и наставник должны убедиться, что событие реализуемо в условиях ДОО.

Процесс подготовки и проведения координируется наставником участников-обучающихся и воспитателем пилотной подготовительной группы ДОО. Важно определить, кто будет ответственным за подготовку перечня необходимых материалов. За несколько дней до события Календаря, участникам-обучающимся Движения Первых рекомендуется провести репетицию в своей школе. За час до мероприятия в ДОО необходимо подготовить зал и все необходимые материалы.

Важно заранее получить от родителей участников разрешение на публикацию фото и видеоматериалов в общих чатах пилотной группы ДОО и первичного отделения ОО, а также в чате республиканского проекта «ДОО в Движении Первых».

**Фестиваль «Дворовые игры»**

Фестиваль «Дворовые игры» посвящен Международному дню защиты детей. Праздник направлен на привлечение внимания людей к проблемам, с которыми сталкиваются дети на всей планете. Он ежегодно отмечается 1 июня.

**Цель:** возрождение детских дворовых игр для формирования здоровой, радостной атмосферы в коллективах, объединение детей через участие в совместном мероприятии.

**Задачи:**

- популяризация дворовых игр;
- приобщение к отечественным, этнокультурным и национальным ценностям;
- повышение интереса к участию в дворовых играх;
- развитие ловкости, быстроты, силы, выносливости, физических и личностных качеств;
- закаливание организма;
- формирование навыков работы в команде, развитие логического и креативное мышления;

– содействие совместной деятельности воспитанников дошкольных образовательных организаций и учащихся общеобразовательных организаций, педагогического сообщества, приобщение к активной деятельности Движения Первых.

**Целевая аудитория:** дети пилотных подготовительных групп ДОО, участники-обучающиеся Движения Первых, представители педагогического сообщества.

**Формат:** очный.

**Сроки проведения:** 1 июня 2024 года.

**Описание:** Фестиваль «Дворовые игры» проводится совместно с участниками-обучающимися Движения Первых, наставниками Движения и сотрудниками детских садов.

Участники-обучающиеся Движения Первых рассказывают детям пилотных групп про историю возникновения дворовых игр и их значимости.

Далее ребята организуют дворовые игры во дворе детского сада.

В завершении встречи подводится итог. Дети делятся впечатлениями. Общее фото.

**Рекомендуем использовать следующий алгоритм:**

– подготовить выступление на тему «Дворовые игры»;

– составить перечень дворовых игр;

– приготовить необходимый реквизит для проведения дворовых игр;

– определить ответственных за проведение игр;

– сфотографировать и снять на видео процесс проведения фестиваля, а в финальном этапе предлагается сделать общую фотографию;

– фото и видео с занятия, при согласии родителей, разместить в общих чатах пилотной группы ДОО, первичного отделения ОО, в чате республиканского проекта «ДОО в Движении Первых», на личных страницах в социальных сетях с официальными хештегами *#ДвижениеПервых #ДвижениеРТ #ПервыеВСадиках*.

**Примеры дворовых игр, которые можно включить в программу фестиваля:**

### **1. «Светофор»**

На игровой площадке на расстоянии 3–6 метров друг от друга чертят две линии – между ними проходит дорога. Водящий – светофор – стоит посередине дороги и за линии заходить не может. Остальные находятся перед первой чертой, и их задача – перейти на другую сторону, то есть оказаться за противоположной линией. Светофор встает спиной к играющим и загадывает цвет: к примеру, объявляет, что пускает на другую сторону только красный. Каждый игрок начинает искать на себе какую-нибудь вещь красного цвета; ее размер и назначение не важны, и красным может быть даже маленькое пятнышко на узоре. Через некоторое время (например, досчитав до десяти) водящий поворачивается, и те, кто сумел найти нужный цвет, предъявляют его светофору и спокойно переходят дорогу. Все остальные стараются перебежать на другую сторону, а светофор их ловит. Тот, кого он поймал, становится новым светофором. Ведущий может загадывать любой цвет.

### **2. «Горячая картошка»**

Участники встают в круг и начинают быстро перекидывать друг другу мяч, который в этой игре и является «горячей картошкой». Тот, кто не поймал, считается, что он «обжегся» и присаживается в центр круга. Другие игроки могут «спасти» выбывших, кинув мяч в центр круга и попав в нужного им игрока. «Спасти» самостоятельно тоже можно. Если сидящий в круге, не вставая, поймал летящий над ним мяч, все кто в кругу могут снова войти в игру, а в круг садится тот, кто до этого бросал мячик.

### **3. «Вышибалы»**

Дети делятся на команды. Двое или даже четыре вышибалов стоят по разные стороны поля. Их задача – перекидываться мячом, сбивая при этом игроков, стоящих между ними. Те, кого вышибают, должны не позволить себя выбить. Им следует уворачиваться от мяча или ловить его. Последнее может дать игроку «бонус»: если его

заденет мяч, он сможет продолжить игру. Когда вышибалы выбьют всех участников, команды меняются местами.

#### **4. «Море волнуется раз...»**

Море волнуется раз,  
Море волнуется два,  
Море волнуется три,  
Морская фигура в Движении замри!

После произнесения водящим этих слов игроки замирают в позе какой-либо фигуры.

Есть несколько вариантов этой игры. В первом – водящий должен угадать, какую именно фигуру изобразил игрок. Во втором – выигрывает тот, кто дольше всего продержался в заданной позе. В третьем – побеждает участник, изобразивший фигуру, которая больше всего понравилась водящему.

#### **5. «Съедобное-несъедобное»**

Участники выстраиваются в ряд. Водящий бросает одному из игроков мяч, называя какой-нибудь предмет. Если предмет «съедобный», мяч нужно поймать, если «несъедобный» – отбить. Чем быстрее ведущий перечисляет названия предметов и чем неожиданнее очередность, тем интереснее. В случае ошибки игрок становится водящим.

#### **6. «Колечко-колечко»**

«Колечком» в игре может служить любой мелкий предмет, главное, чтобы он без труда помещался в руку. Игроки садятся в один ряд и складывают ладони «лодочкой». Тем временем, водящий по очереди подходит к каждому участнику, приговаривая «Я ношу, ношу колечко и кому-то подарю», и делает вид, что собирается передать колечко. Задача водящего, отдать предмет так, чтобы другие участники не поняли, кто именно стал его обладателем. В свою очередь, игрок, который получил колечко, должен сделать вид, что ничего не произошло. Когда водящий подошел к каждому из игроков, он отходит на несколько шагов со словами: «Колечко-колечко, выйди на крылечко». В этот момент игрок, получивший кольцо, должен очень быстро подбежать к водящему, а остальным нужно удержать его. Если миссия человека с кольцом выполнена, он становится водящим.

#### **7. «Рыбак и рыбки»**

Для игры не требуется особого инвентаря, только любая скакалка, которая может сойти за удочку. Игроки становятся в круг, а ведущий, «рыбак», – в центр круга. Задача «рыбака» – раскручивать «удочку», чтобы обеспечить себе улов, цель «рыбок» – перепрыгнуть веревку. Тот, кого поймали, должен выйти из круга.

#### **8. «Гуси-лебеди»**

В начале игры мелом очерчивается «гусятник». На другой стороне площадки очерчивается «поле» – туда гуси уходят гулять. Между «гусятником» и «полем» рисуется круг – «логово», там будет жить волк.

С помощью считалочки выбирается волк (если детей много, волков может быть несколько) и хозяин гусей. Остальные становятся гусями.

Хозяин говорит гусям:

– Гуси, летите в поле, погуляйте, но в лапы волку не попадите.

Ребята бегут, размахивая руками, в «поле».

Далее происходит диалог хозяина и гусей:

– Гуси, гуси!

– Га-га-га!

– Есть хотите?

– Да, да, да!

– Ну летите же домой!

– Серый волк под горой, не пускает нас домой.

– Что он делает?

– Зубы точит, нас съесть хочет.

– Ну, летите, как хотите, только крылья берегите!

Гуси растопыривают летят домой, а волк рычит и пытается их поймать. Пойманные гуси из игры выбывают, и игра продолжается. Побеждают те, кто ни разу не попался в лапы волку.

**Рекомендации к фотографиям:**

- формат: JPG, PNG или GIF;
- минимальное разрешение фотографии: 510x228 пикселей;
- ориентация: горизонтальная;
- отсутствие посторонних предметов в кадре.

**Рекомендации к видеомонтажу ролика:**

- формат: AVI, MOV, MPEG, MP4;
- минимальное разрешение видеоролика: 480x360 для 4:3, 480x272 для 16:9, не ниже 240 пикселей;
- ориентация: горизонтальная;
- отсутствие посторонних звуков во время видеосъемки;
- продолжительность видеоролика: не более 5 минут.

**Акция «Чистые парки, скверы и дворы»**

Акция «Чистые парки, скверы и дворы» приурочена к Всемирному дню охраны окружающей среды, который ежегодно отмечается 5 июня. Праздник направлен на привлечение внимания всей общественности к состоянию окружающей нас природной среды.

**Цель:** способствовать формированию экологической культуры у детей, гуманного отношения к природе.

**Задачи:**

- развитие у детей экологического мышления, внутренней потребности любви к природе, понимания необходимости сохранения, охраны и спасения природы для выживания на земле самого человека;
- способствование пониманию ребенком неразделимого единства человека и природы, воспитания потребности принимать активное участие в природоохранной и экологической деятельности;
- расширение знаний о том как можно помочь природе;
- формирование эстетических чувств – умение видеть красоту природы, восхищаться ею;
- доставление детям радости от участия в совместном труде;
- содействие совместной деятельности воспитанников дошкольных образовательных организаций и учащихся общеобразовательных организаций, педагогического сообщества, приобщение к активной деятельности Движения Первых.

**Целевая аудитория:** дети пилотных подготовительных групп ДОО, участники-обучающиеся Движения Первых, представители педагогического сообщества.

**Формат:** очный.

**Сроки проведения:** 5 июня 2024 года.

**Описание:** Акция «Чистые парки, скверы и дворы» проводится участниками-обучающимися Движения Первых и представителями педагогического сообщества в ДОО.

Участники-обучающиеся Движения Первых рассказывают детям о важности сохранения чистоты в парках, скверах и дворах. Какую они играют роль в жизни человека. Напоминают о том, что там можно отдохнуть, вдохновиться и заниматься любимым делом – творчеством, спортом, чтением книг и т.д. Это место, где можно провести время с пользой и удовольствием. Ребята в своем выступлении подчеркивают необходимость

того, что парки, скверы и дворы после нашего пребывания должны оставаться чистыми и ухоженными. Они знакомят детей с правилами чистоты и порядка.

Участники-обучающиеся Движения Первых организуют викторину, экологические игры.

В рамках акции детей можно посвятить в Юннаты. Воспитанник будет понимать, что он вошёл в общество людей, которые берегут и защищают природу, которым свойственно доброе, уважительное, внимательное и заботливое отношение к ней.

Участники акции участвуют в посадке деревьев, цветов на территории детского сада.

Подведение итогов. Общее фото.

**Рекомендуем использовать следующий алгоритм:**

- подготовить выступление на тему акции «Чистые парки, скверы и дворы»;
- составить перечень вопросов викторины, экологических игр;
- продумать этапы посвящения детей в юннаты (рассказать когда возникло юннатское движение, кто такие юные натуралисты и чем они занимаются, организовать викторину);
- продумать этапы посадки деревьев и цветов (привлечение спонсоров для обеспечения акции саженцами, составить список необходимых материалов, определить ответственных за их подготовку (саженцы деревьев и цветов, перчатки, лопаты, лейки с водой);
- уточнить количество детей в пилотной подготовительной группе ДОО;
- сфотографировать процесс проведения акции, а в финальном этапе предлагается сделать общую фотографию;
- фото с акции, при согласии родителей, разместить в общих чатах пилотной группы ДОО и первичного отделения ОО, а также в чате республиканского проекта «ДОО в Движении Первых»;
- участники акции могут разместить свои фото материалы на личных страницах с официальными хештегами *#Миллиондобрыхдел* *#ДвижениеРТ* *#ДвижениеПервых* *#ПервыеВСадиках* *#ЮннатыРТ*

**Рекомендуем использовать следующие виды активностей:**

### **1. Викторина**

#### **Тайны природы**

1. Кто на себе носит свой домик? (Улитка.)
2. Шляпа без головы, а нога без сапога? (Гриб.)
3. Название этого цветка связано со звоном? (Колокольчик.)
4. Дерево – символ России. (Береза.)
5. Что теряет лось каждую зиму? (Рога.)
6. Кто меняет шубку два раза в год? (Заяц, белка, лиса.)
7. Где у кузнечика ухо? (На ноге.)
8. Легкие нашей планеты? (Леса.)
9. Почему нельзя трогать птиц в гнездах? (Птицы бросают гнездо.)
10. Какой самый страшный враг леса? (Пожар.)
11. Что это за трава, которую с закрытыми глазами можно узнать? (Крапива.)
12. Самое крупное наземное животное. (Слон.)
13. Чем ёж похож на медведя? (Спит зимой.)
14. Что случается с пчелой после того, как она ужалил? (Умирает.)
15. Название какого растения говорит о том, где оно живёт. (Подорожник.)
16. С прилётом каких птиц считаем начало весны? (Грачей.)

#### **В гостях у сказки**

1. В какой сказке девочка зимой отправляется за цветами? («Двенадцать месяцев»)
2. На какой птице летала Дюймовочка? (Ласточка)
3. Что потерял ослик Иа в сказке «Винни-Пух»? (Хвост)

4. Из какого растения Элиза сплела рубашки для своих братьев в сказке Андерсена «Дикие лебеди»? (Крапива.)

5. Что усыпило Белоснежку? (Яблоко)

## **2. Игры и задания.**

### **Игра «Экологические знаки по охране природы».**

Дети получают картинки со знаками и должны рассказать, что это за знаки – запрещающие или предупреждающие, и что они обозначают. Можно предложить детям придумать свои экологические знаки.

### **Игра «Чистый дворик».**

Дети ищут мусор во дворе детского сада и собирают их в мешки.

### **Игра «Сорняк на грядке».**

Дети по очереди ищут и срывают сорняк с грядки и кладут в ведро.

### **Задание «Как мы можем сохранить природу?»**

Дети по очереди отвечают на вопрос.

## **3. Посвящение в Юннаты.**

1. Клятва Юннатов.

– *Не рвать цветы, а рисовать их!*

– *Клянемся!*

– *Не ломать деревья, а сажать новые!*

– *Клянемся!*

– *Не разорять гнезда, а развешивать кормушки и скворечники.*

– *Клянемся!*

– *Не жечь в лесу костров!*

– *Клянемся!*

– *Не шуметь в лесу, а слушать голоса птиц.*

– *Клянемся!*

– *Заботиться о братьях наших меньших!*

– *Клянемся!*

– *Беречь и охранять природу!*

– *Клянемся!*

– *Знать правила поведения в природе!*

– *Клянемся!*

2. Прослушивание гимна юных натуралистов Республики Татарстан:  
<https://unnat.tatarstan.ru/audioreportazhi.htm>

3. Участник-обучающийся Движения Первых (желательно чтобы он сам был Юннатом) поздравляет детей и вручает удостоверения юных любителей природы.

## **4. В рамках акции предлагаем провести экологическую игру, которая дает возможность больше узнать о нормах бережного отношения к природе.**

За основу мы взяли ЭКО ГТО фест. Для подготовительных групп ДОО следует выбрать несколько станций и упростить задания. Все необходимые рекомендации и материалы находятся по ссылке [ЭКОГТО#ФЕСТ \(ecogto.ru\)](https://ecogto.ru)

**Станция «Экомаркет».** Правила станции: участники команды должны из предложенных продуктов собрать наиболее экологичную потребительскую корзину.

**Станция «Мастерская переработки».** Правила станции: задача команды – отгадать, чем были представленные на картинках вещи в «прошлой жизни».

**Станция «Экопризвание».** Правила станции: команда должна по нарисованным на карточках атрибутам отгадать, как именно человек, которому они принадлежат, помогает природе, – то есть назвать его экопризвание.

### **Станция «Редкий вид»**

Правила станции: на картинках изображены 13 самых редких животных России, которые охраняются по национальному проекту "Экология". Задача команды – угадать правильное название каждого вида.

### **Станция «Попробуй раздели»**

Правила станции: участники команды выстраиваются друг за другом, на удалении от 2 метров баскетбольных колец. Волонтер объясняет команде, что одни ворота предназначены для сортируемых отходов, а другие – для несортируемых.

Волонтер засекает время на секундомере, подает первому игроку мяч и называет вид отходов, например «банка из-под газировки». Задача участника, определить, к какому типу относится названный отход, и забросить мяч в корзину. Если станция на баскетбольной площадке, участник должен подбежать к соответствующим воротам и кинуть мяч с комфортного расстояния. У каждого участника 2 броска, после чего он передает эстафету позади стоящему и убегает в конец колонны. Задача команды – справиться с заданием за 5 минут и правильно рассортировать все мячи.

### **Станция «Огнеборцы»**

Правила станции: участники команды должны поочередно попробовать себя в роли лесного пожарного. Когда волонтер дает сигнал, первый участник должен как можно быстрее надеть обмундирование и рюкзак, а затем добежать до «очага пожара», «потушить пожар» и вернуться обратно. После этого его действия повторяет следующий сокомандник и так далее.

### **Станция «Экотурист»**

Правила станции: задача участников команды – пробежать эстафету, собрав рюкзак эколога. Первому участнику дается пустой рюкзак. Ему необходимо как можно быстрее добежать до бассейна, найти 1 экоатрибут, сложить его в рюкзак и вернуться на старт, передав эстафету следующему участнику. Таким образом, участники должны собрать все экоатрибуты и наполнить рюкзак эколога (для каждого участника он становится тяжелее).

#### **Рекомендации к фотографиям:**

- формат: JPG, PNG или GIF;
- минимальное разрешение фотографии: 510x228 пикселей;
- ориентация: горизонтальная;
- отсутствие посторонних предметов в кадре.

### **Социально ориентированная игра «Чистоговорливая игра»**

Социально ориентированная игра «Чистоговорливая игра» посвящена Дню русского языка. Мероприятие приурочено ко дню рождения поэта А.С.Пушкина и направлено на сохранение, поддержку и развитие русского языка как общенационального достояния народов РФ, неотъемлемой части культурного и духовного наследия мировой цивилизации. День русского языка отмечается в России **6 июня**.

**Цель:** формирование представления о ценности русского языка, развитие интереса к его изучению.

#### **Задачи:**

- обогащение словарного запаса детей;
- способствование грамотному произношению слов;
- воспитание уважения к культурному наследию своего народа, чувства гордости за выдающихся личностей России, любви и бережного отношения к русскому языку;
- повышение интереса к творчеству А.С.Пушкина;
- развитие у детей коммуникативных качеств, побуждение их высказывать свои мысли, внимательно слушать собеседников;
- развитие у детей познавательного интереса, творческих способностей, воображения, слухового и зрительного восприятия;
- содействие совместной деятельности воспитанников дошкольных образовательных организаций и учащихся общеобразовательных организаций, педагогического и родительского сообществ, приобщение к активной деятельности Движения Первых.

**Целевая аудитория:** дети пилотных подготовительных групп ДОО, участники-обучающиеся Движения Первых, представители педагогического и родительского сообществ.

**Формат:** очный.

**Сроки проведения:** 6 июня 2024 года.

**Описание:** социально ориентированная игра «Чистоговорливая игра» проводится совместно с участниками-обучающимися Движения Первых, наставниками Движения, сотрудниками детских садов и родителями.

Участники-обучающиеся Движения Первых приводят цитаты известных личностей о русском языке и рассказывают детям о Дне русского языка. Об истории зарождения этого праздника. О роли А.С.Пушкина в развитии русского языка. О важности грамотно и красиво говорить. Мотивировать детей читать больше книг, слушать аудиосказки.

Воспитатель пилотной группы может пригласить на занятие сотрудника библиотеки или учителя русского языка и литературы, чтобы он рассказал интересные факты из биографии поэта, заинтересовал детей посетить музей А.С.Пушкина всей семьей.

Воспитатель детского сада выбирает одну или несколько сказок А.С.Пушкина и распределяет между детьми отрывки на разучивание. Дети кроме заучивания сказки должны будут еще дома с родителями сделать поделки, рисунки на тему «В гостях у сказки» по мотивам выученного отрывка. Далее на занятии каждый ребенок представит свою работу и расскажет отрывок из сказки.

Участники-обучающиеся Движения Первых могут поставить инсценировку по мотивам сказки А.С.Пушкина, а потом организовать «Чистоговорливую игру».

В завершении встречи подводится итог. Общее фото.

**Рекомендуем использовать следующий алгоритм:**

- подготовить выступление на тему День русского языка;
- пригласить сотрудника библиотеки или учителя русского языка и литературы;
- распределить отрывки из сказок А.С.Пушкина между детьми и дать задание сделать поделку или нарисовать рисунок по мотивам выученного произведения;
- продумать этапы игры, подготовить перечень вопросов и заданий;
- сфотографировать процесс проведения акции, а в финальном этапе предлагается сделать общую фотографию;

– фото с занятия, при согласии родителей, разместить в общих чатах пилотной группы ДОО, первичного отделения ОО, в чате республиканского проекта «ДОО в Движении Первых», на личных страницах в социальных сетях с официальными хештегами #ПервыеВСадиках #ДвижениеПервых #ДвижениеРТ.

**Рекомендуем использовать следующие цитаты:**

*Язык наш сладок, чист, и пышен, и богат. (А.П.Сумароков)*

*С русским языком можно творить чудеса! (К.Г. Паустовский)*

*Язык – инструмент, необходимо хорошо знать его, хорошо им владеть. (М.Горький)*

**Рекомендуем использовать следующие задания:**

1. Найдите противоположные по значению слова: маленький – большой, холодно – жарко, низкий – высокий, друг – враг, мягкий – твердый, ленивый – трудолюбивый, громко – тихо, утро – ночь, лето – зима, грусть – радость.

2. Детям предлагаются картинки на слайдах, а они должны назвать их названия: (ручка, карандаш, перо, мел, фломастер и др.).

3. Узнать название сказки по иллюстрации: «Сказка о рыбаке и рыбке», «Сказка о мертвой царевне и о семи богатырях», «Сказка о царе Салтане», «Сказка о попе и работнике его Балде», «Сказка о золотом петушке», «У Лукоморья дуб зеленый» – вступление к поэме «Руслан и Людмила».

4. Дикторы телевидения и радио для улучшения артикуляции делают зарядку языка. Предложите детям взять с них пример.

Провести языком по кругу в полости рта (5 раз в обе стороны.)

Сильно натянуть улыбку и потом вытянуть губы в трубочку (по 10 раз).

Нужно представить, что язык – это маленький молоточек. Им нужно постучать по зубам, проговаривая: да-да-да-да-да.

Вытянуть язык таким образом, как будто его кончиком вы хотите дотронуться до носа, а потом подбородка.

6. Ведущий приводит достоверный или недостоверный факт, а дети говорят «верю» или «не верю». («Сказку о рыбаке и рыбке» написал А.С.Пушкин. (Верю.) Днем на небе зажигаются звезды. (Не верю.) Казань – столица Татарстана. (Верю.) Планета Земля круглая. (Верю.) Осенью скворцы прилетают с теплых краев. (Не верю.) и т.д.

7. Игра «Поле чудес».

На доске в один ряд спрятаны карточки с буквами. Дети должны угадать слово.

Не дерево, а с листочками.

Не человек, а разговаривает,

Не рубашка, а сшита. (*Книга*)

В эту игру играют без спешки.

В ней есть король, королева и пешки.

Победу одержит в игре этой тот,

Кто просчитает вперед каждый ход. (*Шахматы*)

Делать нужно по утрам,

Она бодрость дарит нам. (*Зарядка*)

**Рекомендуем использовать следующие скороговорки.**

Нужно правильно и быстро произнести скороговорки.

К Чебурашке в чашку

Шлепнулась букашка,

Добрый Чебурашка

Вытащил букашку,

Положил букашку

Сохнуть на бумажку.

Высохла букашка,

Поднялась с бумажки

И снова чебурахнулась

В чашку к Чебурашке.

Забрели к нам в детский сад

Десять маленьких цыплят.

Завела их с улицы

Пёстренькая курица.

Миленькая курица,

Ты ошиблась улицей,

Это детский сад.

Но не для цыплят!

Тридцать три огромных рака,

Все в нарядных красных фраках.

А в руках у детворы

Разноцветные шары. (По А. Усачёву)

Два щенка, щека к щеке,  
Щиплют щетку в уголке.

Говорил попугай попугаю:  
Я тебя, попугай, попугаю.  
Отвечает ему попугай:  
Попугай, попугай, попугай!

**Рекомендации к фотографиям:**

- формат: JPG, PNG или GIF;
- минимальное разрешение фотографии: 510x228 пикселей;
- ориентация: горизонтальная;
- отсутствие посторонних предметов в кадре.

**Республиканский марафон «Семейные гонки героев»**

Республиканский марафон «Семейные гонки героев» посвящен Всемирному дню бега, который отмечается в первую среду июня, в 2024 году дата приходится на 5 июня. Праздник направлен на повышение популярности бега как одного из самых доступных широкому кругу людей видов спорта. Известно, что он был важнейшим соревнованием Олимпийских игр.

**Цель:** формирование у детей потребности в занятиях физической культурой, в движении и в здоровом образе жизни.

**Задачи:**

- способствование развитию навыков бега в соревновательной форме;
- формирование быстроты, ловкости, выносливости, целеустремленности, волевых качеств, умения управлять эмоциями, стремления к победе и уверенности в своих силах;
- воспитание уважения к сопернику и товарищам по команде, взаимопомощи, терпения;
- содействие совместной деятельности детей воспитанников дошкольных образовательных организаций и учащихся общеобразовательных организаций, педагогического и родительского сообществ, приобщение к активной деятельности Движения Первых.

**Целевая аудитория:** дети пилотных подготовительных групп ДОО, участники-обучающиеся Движения Первых, представители педагогического и родительского сообществ.

**Формат:** очный.

**Сроки проведения:** 5 июня 2024 года.

**Описание:** Республиканский марафон «Семейные гонки героев» проводится совместно с участниками-обучающимися Движения Первых и представителями педагогического и родительского сообществ.

В рамках марафона участники-обучающиеся Движения Первых рассказывают о роли здорового образа жизни, о важности физического здоровья, о Всемирном дне бега.

Во второй части участники-обучающиеся Движения Первых организуют марафон.

По завершении марафона дети получают награды за активность и вовлеченность (медали с надписью «Хэрэкэттэ – бэрэкэт!» с символом Движения (единичка)).

Дети делятся своими впечатлениями. Подведение итогов. Общее фото.

**Рекомендуем использовать следующий алгоритм:**

- подготовить сценарий мероприятия (небольшой экскурс в историю праздника, организация марафона, награждение, общее фото);
- составить перечень игр;

- составить список необходимых атрибутов для проведения игр и определить ответственных за их подготовку;
- продумать награждение участников;
- уточнить количество детей в пилотной подготовительной группе ДОО;
- определить ответственных за фото, видеосъемки и видеомонтаж.
- фото и видеоролик с мероприятия, при согласии родителей, разместить в общих чатах пилотной группы ДОО, первичного отделения ОО, а также в чате республиканского проекта «ДОО в Движении Первых».

Также участники акции могут разместить видеоролики на личных страницах в социальных сетях с официальными хештегами #ЗарядкаПервых #Миллиондобрыхдел #ПервыеВСадиках#ДвижениеРТ #ДвижениеПервых

#### **Рекомендации по перечню игр:**

Дети и родители делятся на команды. В течении марафона им дают задания и за успешное их выполнение команды получают жетоны с изображением Барсика. Команда, набравшая большее количество жетонов, побеждает.

##### **1. «Первые».**

Эстафетный бег. В качестве эстафетной палочки рекомендуется использовать «единичку» (символ Движения Первых). По команде участники должны обежать стойку, вернуться обратно и передать «единичку» следующему участнику. Выигрывает команда, которая первая закончит дистанцию.

##### **2. «Алга!»**

Бег с испытаниями. Вдоль беговой дорожки протянуты три ленты в цветах флага Республики Татарстан. Расстояния между лентами около 3 метров. А расстояние от земли до лент 1,5 м. По команде участники бегут до ленточек, далее садятся на корточки и проходят под ними. Они добегают до стойки и бегут обратно по прямой, передавая эстафету следующему участнику. Выигрывает та команда, которая первая закончит дистанцию.

##### **3. «Словоискатели».**

По всей игровой площадке разбросаны карточки. На счет раз, два, три дети должны собрать как можно больше карточек с буквами. А родители – из собранных карточек составить слова. Выигрывает та команда, которая составит большее количество слов. Усложнить задание можно задав тему – спорт и здоровый образ жизни. *Например: «а», «к», «ф», «у», «л», «о», «т», «б»: футбол, кот, ток, бак, лот, кофта.*

##### **4. «Веселое колесо».**

Предлагается каждому участнику прокатить обруч от линии старта между препятствиями, обежать стойку и передать обруч следующему игроку.

##### **7. «Попади в корзину» или «Точный бросок»**

Пиная мяч, нужно добежать до середины поля (отметку начертить или выделить). Взять мяч на руки и кинуть его в корзину (примерно на расстоянии 2 м от стойки и от игрока). Далее игрок обегает стойку, забирает мяч из корзины и передает его следующему участнику. Выигрывает команда, которая забьет больше мячей.

##### **8. «Не урони»**

Участник на руках держит доску для лепки, а на ней кегля. Он должен все это нести на руках и добежать до стойки, а потом вернуться, передав эстафету следующему игроку. Балл засчитывается только у игроков, которые не уронили кегли.

##### **9. «Мы – команда».**

Первый участник встает внутрь обруча и бежит с ним до стойки, затем возвращается на место старта и приглашает второго участника встать также внутрь обруча и они вместе бегут до стойки. Так продолжается до последнего участника. Победит команда, которая выполнит это задание максимально качественно (не упав, синхронно и быстро).

#### **Рекомендации к видеомонтажу ролика:**

- формат: AVI, MOV, MPEG, MP4;

- минимальное разрешение видеоролика: 480x360 для 4:3, 480x272 для 16:9, не ниже 240 пикселей;
- ориентация: горизонтальная;
- отсутствие посторонних звуков во время видеосъемки.
- продолжительность видеоролика: не более 5 минут.

**Рекомендации к фотографиям:**

- формат: JPG, PNG или GIF;
- минимальное разрешение фотографии: 510x228 пикселей;
- ориентация: горизонтальная;
- отсутствие посторонних предметов в кадре.

### **Творческая мастерская «Подарок другу на память»**

Творческая мастерская «Подарок другу на память» приурочена к Международному дню друзей, который ежегодно отмечается **9 июня**. Он направлен на привлечение внимания к тому, что, независимо от жизненных обстоятельств, важно напоминать своим друзьям о том, как они важны.

**Цель:** формирование у детей представлений о дружбе, добрых взаимоотношениях, поступках.

**Задачи:**

- расширение навыков общения;
- развитие умения управлять своим эмоциональным состоянием;
- воспитание доброжелательного отношения, привитие чувства ответственности, любви, заботы, милосердия к друзьям;
- создание условий для развития познавательной активности и творческих способностей у участников;
- содействие совместной деятельности воспитанников дошкольных образовательных организаций и учащихся общеобразовательных организаций, педагогического сообщества, приобщение к активной деятельности Движения Первых.

**Целевая аудитория:** дети пилотных подготовительных групп ДОО, участники-обучающиеся Движения Первых, представители педагогического и родительского сообществ.

**Формат:** очный.

**Сроки проведения:** 9 июня 2024 года.

**Описание:** творческая мастерская «Подарок другу на память» проводится участниками-обучающимися Движения Первых и представителями педагогического сообщества в ДОО.

Участники-обучающиеся Движения Первых рассказывают детям о Международном дне друзей. Проведение познавательной беседы (вопросы для обсуждения: «Почему говорят, что дружба начинается с улыбки?», «Каким должен и не должен быть друг?», «Что надо делать, если друзья поссорились?», «Как доставить радость другу?» и т.д.)

Воспитатель пилотной группы заранее распределяет между детьми стихотворения на тему дружбы и дети рассказывают их, поют песни, танцуют.

Блок творческих заданий и игр.

Проведение мастер-класса по изготовлению подарка.

В рамках мероприятия, дети обмениваются своими поделками.

Подведение итогов. Общее фото.

**Рекомендуем использовать следующий алгоритм:**

- подготовить выступление на тему Международного дня друзей;
- составить вопросы для проведения беседы на тему дружбы;
- подготовить выступление детей пилотной группы;
- составить творческие задания и перечень игр на тему дружбы;

- продумать этапы мастер-класса;
- составить список необходимых материалов для проведения творческой мастерской и определить ответственных за их подготовку;
- уточнить количество детей в пилотной подготовительной группе ДОО;
- провести творческую мастерскую;
- сфотографировать процесс проведения мастер-класса, а в финальном этапе предлагается сделать общую фотографию;
- фото с творческой мастерской, при согласии родителей, разместить в общих чатах пилотной группы ДОО и первичного отделения ОО, а также в чате республиканского проекта «ДОО в Движении Первых»;
- участники акции могут разместить свои фото материалы на личных страницах с официальными хештегами #Миллиондобрыхдел #ДвижениеРТ #ДвижениеПервых #РодныеЛюбимыеРТ #ЮннатыТатарстан#ПервыеВСадиках.

**Рекомендуем использовать следующие задания и игры:**

1. Ведущий говорит пословицу, а дети объясняют ее значение.

*Не имей сто рублей, а имей сто друзей.*

*Крепкую дружбу, и топором не разрубишь.*

*Друзья познаются в беде.*

*Дружба как стекло: разобьешь – не сложишь.*

*Один в поле не воин.*

*Человек без друзей, что дерево без корней.*

*Нет друга – ищи, а нашел – береги.*

2. Ведущий говорит словосочетание. Кому оно подходит, тот хлопает в ладошки и встает со стула.

*Кто красиво рисует?*

*Кто любит готовить и кушать блины?*

*У кого дома есть домашнее животное?*

*Кто любит лето?*

*Кто любит петь?*

*Кто любит танцевать?*

*Кто любит по утрам долго поспать?*

*Кто умеет кататься на велосипеде?*

*Кто умеет играть в футбол?*

*Кто умеет заплетать косички?*

*Кто любит дарить подарки?*

5. Вспомнить правила дружбы.

*Не ссориться, уступать, не бояться просить прощения, если обидел друга, быть вежливым, не злиться, не жадничать, помогать другу, быть честным и т.д.*

4. Игра «Клубочек дружбы»

Дети садятся на пол в круг. Ведущий передает одному ребенку клубок с ниткой. Ребенок обматывает дважды свободный конец нити вокруг ладони и катит клубок в сторону одного из детей, сопровождая движение добрым пожеланием или комплиментом. Принявший клубок обматывает нитью свою ладонь и с добрыми словами передает клубок другому и т.д. В конце игры клубок должен вернуться первому игроку.

Ведущий говорит: Друзья! Ниточка не порвалась. Только посмотрите, какая красивая паутинка получилась у нас! Она состоит из множества тонких нитей, которые переплелись вместе и стали прочными и крепкими. Ниточка волшебного клубочка связала нас, и дружба наша стала крепче. А сколько добрых слов мы сказали друг другу! Какое у вас сейчас настроение? Как вы думаете почему?

5. Творческое задание на выбор.

**«Мой друг»**

Нарисовать на бумаге портрет друга. Организовать выставку работ.

Нарисовать на шарике портрет друга и подарить.

### **«Крепкая дружба»**

Сделать одно большое дерево дружбы.

Создать эмблему дружбы.

### **Рекомендации к фотографиям:**

– формат: JPG, PNG или GIF;

– минимальное разрешение фотографии: 510x228 пикселей;

– ориентация: горизонтальная;

– отсутствие посторонних предметов в кадре.

## **Социально ориентированная игра «Сабантуй»**

Социально ориентированная игра «Сабантуй» посвящена татарскому национальному празднику Сабантуй. Он направлен на сохранение народных традиций и развитие национального самобытного творчества татарского народа. Сабантуй отмечается в июне, после завершения полевых работ.

**Цель:** формирование интереса к национальным праздникам, традициям и обычаям татарского народа.

### **Задачи:**

– развитие ловкости, быстроты, силы, выносливости, физических и личностных качеств;

– содействие совместной деятельности воспитанников дошкольных образовательных организаций и учащихся общеобразовательных организаций, педагогического сообщества, приобщение к активной деятельности Движения Первых.

**Целевая аудитория:** дети пилотных подготовительных групп ДОО, участники-обучающиеся Движения Первых, представители педагогического сообщества.

**Формат:** очный.

**Сроки проведения:** июня 2024 года.

**Описание:** социально ориентированная игра «Сабантуй» проводится совместно с участниками-обучающимися Движения Первых, наставниками Движения и сотрудниками детских садов.

Участники-обучающиеся Движения Первых рассказывают детям пилотных групп про историю возникновения праздника.

Воспитатели готовят детей для выступления. Дети пилотных групп рассказывают стихотворения, поют песни на тему Сабантуя. Ставят инсценировку как собирают подарки на Сабантуй. В сборе подарков участвуют и участники-обучающиеся Движения.

Участники-обучающиеся организуют игры во дворе детского сада.

В завершении встречи подводится итог. Дети делятся впечатлениями. Общее фото.

### **Рекомендуем использовать следующий алгоритм:**

– составить выступление на тему «Сабантуй»,

– прописать инсценировку сбора подарков на Сабантуй;

– составить перечень игр;

– приготовить все необходимые атрибуты;

– определить ответственных за проведение игр;

– сфотографировать и снять на видео процесс проведения мероприятия, а в финальном этапе предлагается сделать общую фотографию;

– фото и видео с занятия, при согласии родителей, разместить в общих чатах пилотной группы ДОО, первичного отделения ОО, в чате республиканского проекта «ДОО в Движении Первых», на личных страницах в социальных сетях с официальными хештегами #ДвижениеПервых #ДвижениеРТ#ПервыеВСадиках.

**Рекомендуем включить в программу следующие игры:**

#### 1. Бег с яйцом.

Дети делятся на 2-3 команды. Первый участник кладет сырое яйцо в ложку, а ложку – в рот. Нужно добежать до стойки, вернуться обратно и передать эстафету, не уронив яйцо. Команда, которая первым справится с заданием будет считаться победителем.

#### 2. Перетягивание каната.

Дети делятся на две команды и тянут канат. Команда, которая перетянет канат на свою сторону и будет считаться победителем.

#### 3. Бег в мешках.

Дети делятся на 2-3 команды. Самые первые игроки залезают в мешок. Придерживая его, они допрыгивают до стойки и возвращаются обратно, а затем передают мешок следующему участнику. Команда, которая первая справится с заданием будет победителем.

#### 4. Разбей горшок.

Дети делятся на 2-3 команды. Участник с завязанными глазами и палкой на руках должен попасть по глиняному горшку. Далее он снимает платок, возвращается обратно и передает эстафету.

#### 5. Бой мешками с соломой.

Два участника садятся верхом на бревно друг против друга, держа в руках заполненные соломой мешки. По сигналу ведущего игроки начинают бить друг друга мешками, стремясь сбить соперника с бревна на землю. Кто сумеет свалить соперника на землю, тот и будет победителем. (Бревно предлагаем положить на землю).

#### 6. Борьба на руках.

Два игрока соревнуются руками. Они схватывают друг друга одной рукой, а второй рукой – придерживают край стола. Кто свалит руку противника, тот – победитель.

#### 7. Бег с коромыслом

Ведра наполняются водой (лучше наполнить хотя бы до половины, а не полностью) и нанизываются на коромысла. Дети должны добежать до стойки и вернуться обратно, максимально сохранив воду.

#### 8. Скачки на конях

Первые участники садятся верхом на игрушечного коня и добегают до стойки. Они должны вернуться и передать эстафету второму участнику. Команда, которая первая справится с заданием будет считаться победителем.

#### 9. Корэш.

На майдан приглашаются два игрока. Им на одну руку привязывают длинное полотенце. Игроки должны обхватить друг друга этими поясами и в ходе борьбы положить соперника на спину.

#### **Рекомендации к фотографиям:**

- формат: JPG, PNG или GIF;
- минимальное разрешение фотографии: 510x228 пикселей;
- ориентация: горизонтальная;
- отсутствие посторонних предметов в кадре.

#### **Рекомендации к видеомонтажу ролика:**

- формат: AVI, MOV, MPEG, MP4;
- минимальное разрешение видеоролика: 480x360 для 4:3, 480x272 для 16:9, не ниже 240 пикселей;
- ориентация: горизонтальная;
- отсутствие посторонних звуков во время видеосъемки;
- продолжительность видеоролика: не более 5 минут.