



Дорогой волонтер!

Если ты здесь, значит ты решил принять участие в нашем ежегодном Дне Волонтера! Спасибо тебе за твою готовность помогать и радовать окружающих!

Как ты помнишь, если у организации нет конкретных пожеланий по помощи, ты можешь воспользоваться нашими советами. Но обязательно согласуйте заранее ваш сценарий с организацией!

СОВЕТ 1. Включи в программу праздника сладкий стол, также можно подарить детям или самой организации подарки (развивающие, обучающие игры, игрушки и так далее).

СОВЕТ 2. В рамках мероприятия можно провести творческий мастер-класс с детьми. Можно заранее закупить для детей/детей и родителей готовые наборы для творчества. Примеры интересных мастер-классов ищите [тут](#). Вы также можете показать детям интересные [опыты](#), которые помогут им лучше познать окружающий мир!

СОВЕТ 3. Поиграйте с детьми в развивающие и активные игры. Им будет очень интересен этот формат с новыми людьми. Примеры игр ниже.

Совет 4. Обязательно попросите сотрудников организации сделать вам короткую экскурсию и рассказ про деятельность организации и проблему, с которой организация работает. Для этого группа волонтеров может прийти за час-полчаса до начала волонтерской акции (того времени, когда придут семьи с детьми).



Amway
**В ОТВЕТЕ
ЗА БУДУЩЕЕ**



Примеры развивающих игр

Испорченный факс

Эта детская игра напоминает испорченный телефон, но в отличие от той игры, развивает не слух, а осязание детей.

Игроки садятся друг за другом и смотрят в затылок друг другу. Первому и последнему игроку дается ручка и бумага. Последний игрок рисует простую фигуру на листе, а после точно такую же пальцем на спине соседа спереди.

Каждый следующий игрок рисует на спине впереди сидящего то, что он почувствовал на своей спине.

Первый игрок перерисовывает на бумаге то, что он почувствовал на своей спине.

После всего сравнивают полученные картинки и веселятся.

Последний игрок переходит в начало колонны и игра начинается заново.

- ✓ Возраст игроков: от шести лет
- ✓ Игра развивает: внимательность, моторика рук, память
- ✓ Подвижность игры: малоподвижная
- ✓ Количество игроков: 4 и более
- ✓ Необходимы вещи: бумага, карандаш

Копия памятника

Копия памятника — игра развивающая внимательность у детей и подростков, помогает преодолеть стеснительность.

Игра подойдет детям младшего и старшего школьного возраста для проведения на праздниках. Также подойдет взрослым, для проведения на вечеринках.

Из присутствующих выбирается два игрока. Одного из них (копировальщик) выводят из помещения



Amway
**В ОТВЕТЕ
ЗА БУДУЩЕЕ**



и завязывают глаза, второй (памятник) в это время должен принять какую-нибудь интересную позу и застыть в ней. Вводят игрока-копировальщика с завязанными глазами.

Он должен не снимая повязку, на ощупь определить позу памятника и принять точно такую же. Как только копировальщик принял позу, повязку с глаз снимают. Все сравнивают оригинал памятника и то, что получилось у копировальщика.

Копировальщик становится памятником, а на место копировальщика выбирают кого-то из присутствующих

Примечания. У игры нет проигравших или выигравших.

- ✓ Возраст игроков: от шести лет до пятнадцати лет
- ✓ Игра развивает: внимательность, органы чувств, раскрепощенность
- ✓ Подвижность игры: малоподвижная
- ✓ Количество игроков: 4 и более
- ✓ Место игры: помещение
- ✓ Необходимы вещи: повязка

Пустое место

Пустое место — веселая, подвижная игра для школьников, хорошо развивающая реакцию детей и рассчитанная на большое количество игроков.

Участники игры встают в круг, а водящий остается за кругом. Водящий ходит за кругом и дотрагивается до одного из игроков, касаясь плеча или руки. Это означает, что он вызывает данного игрока на соревнование. Водящий бежит за кругом в одну сторону, а вызванный — в противоположную. Встретившись, они здороваются и продолжают бежать дальше, стараясь наперегонки занять свободное место (оставленное вызванным игроком). Тот, кому удалось занять это место, там и остается, а оставшийся без места становится водящим, и игра продолжается.

- ✓ Возраст игроков: от шести лет
- ✓ Количество игроков: 7 — 15
- ✓ Подвижность игры: подвижная

Догадливый филин

Выберите «филина», он прячется в свое «гнездо». Остальные шепотом («филин» не должен слышать) объявляют ту птицу, которую будут изображать. Подражая крику этой птицы, играющие «летят» по площадке. При сигнале «Летит филин!» все «птицы» стараются улететь в заранее заготовленные «гнезда». Если водящий успеет кого-то поймать, то он должен угадать, какая это птица. Только тогда пойманный становится «филином».

Предлагаем: делать «гнезда птиц» на высоких предметах. «Лететь» нужно каждому в свое «гнездо».

- ✓ Возраст игроков: от шести лет



Amway
**В ОТВЕТЕ
ЗА БУДУЩЕЕ**



Тревога!

Для этой игры нужны скакалки. Водящий садится на корточки и начинает вращать скакалку над головой. Игроки должны перепрыгивать через нее. Потом водящий кричит:

«Тревога!» и поднимает скакалку выше и крутит ее быстрее. Тот из играющих, кто первым не успел отскочить или присесть и его задела скакалка, становится водящим.

- ✓ Возраст игроков: от шести лет
- ✓ Необходимы вещи: скакалка
- ✓ Подвижность игры: подвижная

Игра "Воздух, вода, земля, огонь"

Для этой игры нужен мяч и несколько участников. Дети становятся по кругу. Внутри круга стоит ведущий с мячом. Он поочередно бросает мяч участникам и при этом говорит одно слово из четырех предложенных: «воздух» - нужно поймать мяч и сказать название птицы, «вода» - поймать мяч и назвать рыбу, «земля» - поймать мяч и назвать животное, но если вы поймаете мяч на слове «огонь» - выбываете из игры. После того, как кто-нибудь из участников поймал мяч, ведущий начинает считать до «трех» и если поймавший не назвал ни чего, то выбывает из игры. Если назвал вместо птицы рыбу - выбывает **из игры**.

Победитель становится ведущим.

- ✓ Возраст игроков: от шести лет
- ✓ Необходимы вещи: мяч
- ✓ Подвижность игры: подвижная

Игра "Путешествие"

Ведущий бросает мяч по кругу по очереди участникам игры. Поймавший мяч, говорит такую фразу: «я поеду в... например: Дели». Участник, стоящий справа от него задает вопрос: «Зачем?», а следующий, стоящий справа, должен быстро ответить: зачем участнику понадобилось поехать в Дели. Например: «слонов считать или Индию изучать».

Кто не смог быстро ответить на вопрос, выходит из игры.

- ✓ Возраст игроков: от восьми лет
- ✓ Необходимы вещи: мяч
- ✓ Подвижность игры: подвижная



Amway
**В ОТВЕТЕ
ЗА БУДУЩЕЕ**



Игра "Крокодил"

Эта игра развивает образное мышление и актерские способности. Играют две команды. Представители одной команды вызывают участника из другой. Шепчут ему на ухо название животного, а в дальнейшем, все, что на ум придет. Задача соперничающей стороны угадать, что им будет изображать без слов вызванный участник.

- ✓ Возраст игроков: от шести лет
- ✓ Подвижность игры: подвижная

Подвижная игра «Замри»

Для игры необходим воздушный шар; ведущий подкидывает шарик и пока он летит, дети вольны двигаться как хотят - прыгать, бегать, но, как только шар окажется в руках, все замирают; те, кто не успел остановиться - выбывают из игры.

- ✓ Возраст игроков: от пяти лет
- ✓ Необходимы вещи: воздушный шар
- ✓ Подвижность игры: подвижная

Горячо-холодно

От ребенка в заранее прячется вещь. Он должен его найти по подсказкам ведущего: Совсем замерз — значит, что от сюрприза очень далеко и ребенок ищет совершенно не в том направлении

Опять зимушка-зима пришла — означает, что ребенок идет в неправильном направлении, после правильного направления.

Уже теплее — означает, что ребенок повернул в нужном направлении

Теплее — значит, что ребенок продолжает идти/искать в нужном направлении

Горячее — ребенок уже близок к сюрпризу

Жарко — ребенок близко-близко к сюрпризу

Совсем пожар! — ребенок в нескольких сантиметрах от своего подарка

- ✓ Возраст игроков: от шести лет
- ✓ Игра развивает: внимательность, мышление
- ✓ Подвижность игры: малоподвижная
- ✓ Количество игроков: 2 и более