**Праздник «Фруктовник»**

(далее – Праздник)

2022 год

**Место проведения:** определяется организаторами в муниципальных районах/муниципальных и городских округах области самостоятельно (рекомендуется проведение Праздника на открытом воздухе (в парке, на берегу реки, в деревне и т. д.).

**Продолжительность:** 1,5–2 часа.

**Участники** – молодые семьи муниципального района/муниципального и городского округа.

К организации Праздника рекомендуется привлечь клубы молодых семей в качестве соорганизаторов.

Площадку проведения Праздника необходимо тематически украсить: фруктами и ягодами, вырезанными из бумаги или нарисованными на ватмане, восковыми фруктами и ягодами, плакатами, гирляндами и т. д. Также рекомендуется оформить тематическую фотозону.

Для проведения Праздника необходим ведущий (для общих площадок и площадок для родителей) и аниматор (для проведения площадок для детей). Также рекомендуется привлечь к работе площадки для детей волонтеров, для освещения всего мероприятия – фотографа, видеографа.

Для проведения Праздника рекомендуется использовать мультимедийное оборудование: микрофоны, колонки, микшерный пульт. Если мероприятия для родителей (встречи со специалистами, презентации клубов молодых семей будет проходить в помещении, можно использовать проекторы, экраны, телевизоры, ноутбуки для презентаций).

В анонсе Праздника рекомендуется прописать пожелания к внешнему виду гостей: элементы фруктов и ягод на одежде, в аксессуарах, приветствуются тематические костюмы).

Для организаторов Праздника подготовлен макет афиши Праздника, в которую необходимо вставить время и место проведения, названия мероприятий. Макет будет размещен в группе Клубы молодых семей Вологодской области в социальной сети в ВКонтакте.

План проведения Праздника:

1. Общее открытие

На открытии ведущий приветствует гостей Праздника, рассказывает о дате, в честь которой он проводится (День семьи, любви и верности), о теме праздника (фрукты, ягоды, оформление   
и т. д.).

2. Игры на знакомство для всех

Игры может проводить ведущий или аниматор. Описание некоторых игры представлено в Приложении 1 к Методическим рекомендациям.

3. После игр на знакомство гости Праздника делятся на две площадки: родители и дети. Для родителей проходят:

а) встреча с профильными специалистами (психологами, медицинскими работниками, юристами и т. д.).; для определения тем можно провести онлайн-опросы в группах социальной сети ВКонтакте;

б) презентация клубов молодых семей муниципального района/городского округа; клубы могут рассказать об областной программе по содействию развитию института семьи в Вологодской области «Семья», о своей деятельности, целях существования, муниципальных и областных мероприятиях, в которых принимают участие представители клубов, о том, как стать участников того или иного клуба и о том, для чего это нужно и какие преимущества дает молодым семьям.

Для детей в это время проходят следующие мероприятия:

а) мастер-класс по изготовлению фруктов и ягод (из бумаги, пластилина, глины, теста и т. д.); под конец мастер-класса можно собрать общую фруктовую корзину и украсить ею стол;

б) развлекательные игры (описание некоторых игр представлено в Приложении 2   
к Методическим рекомендациям).

4. Общая семейная эстафета «Фруктовая семья»

Родители и дети совместно участвуют в эстафете. Описание некоторых заданий представлено в Приложении 3 к Методическим рекомендациям.

5. Фруктовый стол

Праздник завершается общим застольем, на котором гости едят сезонные фрукты и ягоды, общим фотографированием, песнями под гитару (при желании).

Приложение 1

к Методическим рекомендациям

**Игры на знакомство**

**Трек 1. Считаем фрукты**

Участники выстраиваются в круг. Ведущий дает задание считать фрукты (ведущий может назвать один фрукт, который все участники будут считать, либо каждый участник сам решает, какой фрукт он называет после цифры) в порядке очередности, но без всяких договоренностей и вразнобой, а не друг за другом. Если два человека одновременно называют одну и ту же цифру, игра начинается заново. Запрещается разговаривать, но можно использовать жесты и мимику. Чтобы усложнить игру, можно дать задание вести счет с закрытыми глазами.

**Трек 2. На кого похожи?**

Ведущий дает задание участникам встать в ряд по росту. Затем он дает команду перестроиться в установленной последовательности. Заданием может быть выстроиться в алфавитном порядке (по первой букве имени или фамилии), по дню или месяцу рождения, по возрасту или по цвету волос (от светлого к темному или наоборот), а также по любимому фрукту в алфавитном порядке (сначала – апельсины, потом – бананы, в самом конце - яблоки).

**Трек 3. Создаем фрукты**

Ведущий дает участникам задание встать в круг, закрыть глаза и построиться в конкретную фигуру, например, в яблоко, в банан, в грушу. Как только фигура будет готова, участники обсуждают, получилась фигура правильно и ровной или нет (глаза все еще закрыты). Открывать глаза можно только тогда, когда все решат, что фигура получилась правильной. Упражнение можно усложнить, заранее установив лимит времени на выполнение задания.

**Трек 4. Падающее яблоко**

Если участников много, их можно поделить на группы по 5–6 человек.

Каждый участник по очереди встает перед остальными, поворачивается к ним спиной и падает назад – это падающее яблоко. Задача остальных участников – всем вместе поймать падающего.

Приложение 2

к Методическим рекомендациям

**Описание игр для детей, рекомендуемых к проведению в рамках Праздника**

**«Фруктовый светофор»**

Посреди игрового поля чертится прямая линии. Ведущий встает на эту линию, игроки собираются на одно части игрового поля. Ведущий поворачивается к игрокам спиной, говорит любую букву алфавита и просит назвать фрукты и ягоды на эту букву. Задача игроков – пересечь линию и оказаться на другой части игрового поля. Если игрок называет фрукт или ягоду на нужную букву (повторяться нельзя), ведущий пропускает его беспрепятственно. Также игрок может пробежать через линию, не называя фрукт или ягоду. Если ведущий поймает этого игрока, тот либо сам становится ведущим, либо выходит из игры.

**«Компот»**

Ведущий выбирается из детей. Ведущему назначается помощник (взрослый – волонтер или аниматор). Помощник ведущего обходит всех игроков и называет им фрукт или ягоду. Названия не должны повторяться. Ведущий не должен знать названий, которые говорит помощник.

Ведущий поворачивается к игрокам спиной и говорит: «Собираюсь варить компот из...» и называет фрукт или ягоду. Если среди игроков есть тот, кому назвали этот фрукт или ягоду, он отвечает, изменив голос или отойдя от своего места: «Есть такой!». После этого ведущий поворачивается, его задача – угадать, кто подал голос. Если ведущий угадывает с трех попыток, угаданный игрок становится ведущим. Если после трех попыток ведущий так и не находит подавшего голос, игра начинается с начала.

**«Фруктовый сад»**

Игра похожа на «Море волнуется». Ведущий встает перед игроками, отворачивается от них и считает «Выйду в сад – раз. Выйду в сад – два. Выйду в сад – три. (Название фрукта или ягоды), на месте замри!»

Пока ведущий произносит считалку, игроки хаотично двигаются в любом порядке, машут руками, прыгают, танцуют. Как только ведущий замолкает и оборачивается, игрокам нужно замереть на месте, изобразив названный фрукт или ягоду.

Первый вариант: ведущий обходит всех игроков и осматривает получившиеся фигуры. Игрок, который пошевелится во время обхода, сам становится ведущим либо выбывает из игры. Если никто из игроков не был уличен в движении, игра продолжается с тем же ведущим.

Второй вариант: ведущий обходит всех игроков и оценивает их фигуры. Следующим ведущим становится тот, чья фигура больше всех похожа на названный фрукт или ягоду.

**«Продавец фруктов»**

Из детей выбирается покупатель. Продавцом становится взрослый (волонтер или аниматор). Продавец называет каждому игроку фрукт или ягоду. Названия не должны повторяться. Покупатель не должен знать названий, которые говорит продавец.

После этого игра начинается.

Покупатель приходит в «магазин» и говорит: «Я пришел на базар в поисках... (название фрукта или ягоды».

Если такого продукта нет, продавец отвечает: «Нет такого!» и дает покупателю задание: проскакать на одной ножке, пройти уточкой, вприсядку и т. д.

Если названый продукт в магазине есть, продавец отвечает: «Есть такой!». Покупатель спрашивает: «Сколько стоит?». Продавец: «Пять рублей». Вместо пяти может быть любая другая цифра.

Покупатель громко хлопает по ладони продавца сколько раз, сколько назвал продавец.

При последнем хлопке названный фрукт или ягода вскакивает со своего места и бежит вокруг остальных игроков. Покупатель пытается ее догнать. Если это удается, покупатель становится фруктом или ягодой, а пойманный игрок – покупателем, игра продолжается.Если покупатель не смог поймать игрока, игра начинается сначала.

**«Тайный фрукт»**

Игроки выстраиваются в круг лицом внутрь круга. В центр круга становится ведущий. Один из игроков берет в руки настоящий фрукт небольшого размера (например, мандарин) или мячик, его имитирующий. Задача участников – незаметно передавать фрукт друг другу за спинами. Задача ведущего – обнаружить тайный фрукт. Если у ведущего это получается, он выхватывает фрукт и встает на место игрока, в руках которого тот был. Игрок становится ведущим. Игра продолжается.

Приложение 3

к Методическим рекомендациям

**Задания для спортивной эстафеты**

**Рекомендация:** в состав каждой команды входят представители одной семьи либо нескольких семей, если участников много. Количество команд не должно превышать семь.

**Реквизит:** обозначения для старта и финиш (например, деревянные палки или волчатник), обручи (3 штуки), измерительная рулетка, мячи, корзины (по количеству команд).

**Эстафета «Арбузы в корзине**

Команды забрасывают мячи («арбузы» в большую корзину по очереди с расстояния 5 метров. Каждая команда может бросить по 9 мячей. Выигрывает команда, которая забросит больше мячей.

**Эстафета «Мандариновый забег»**

Каждая команда получает столовую ложку и мандарин. Каждый участник команды должен, держа в руке ложку, в которой лежит мандарин, добежать до финишной линии, развернуться, вернуться на страт и передать ложку с мандарином следующему члену команды. Выигрывает команда, которая первой завершит забег.

**Эстафета «Яблоневый урожай»**

На стартовой линии лежат семь мячей – это яблоки. На финишной линии стоят корзины по количеству команд. Первый участник берет один мяч, бежит с ним к корзине, бросает мяч в корзину, возвращается обратно и передает эстафету следующему игроку. Выигрывает команда, первой сложившая все мячи в свою корзину.

**Эстафета «Ягодный бум»**

Перед каждой командой устанавливается стенд с ватманом (рекомендуется прислонить стенды к стене, чтобы они не упали от ударов). Также каждая команда получает набор из десяти «капитошек» (неплотные резиновые шарики, наполненные водой; в воде можно развести краску, чтобы на ватмане оставались цветные следы) – это спелые ягоды. Задача участников – по очереди бросать «капитошки» в ватман так, чтобы шарики лопались. Выигрывает та команда, которая разобьет о ватман больше всех «капитошек» за пять минут.