**Методические рекомендации по организации областной акции, приуроченной к празднованию Дня семьи, любви и верности**

(далее – Акция)

8 июля в России отмечается День семьи, любви и верности. Праздник приурочен к православному дню памяти святых Петра и Февронии Муромских. Символом Дня семьи, любви и верности стала ромашка. В день празднования плетут венки из ромашек, дарят букеты ромашек и «февроньки» – открытки с изображением ромашек или других символов семьи.

**Цель** – популяризация семейных ценностей, народных традиций и укрепление социального института семьи.

**Срок проведения:** с 7 по 13 июля 2025 года (точная дата/даты – на усмотрение организаторов в городских округах, муниципальных округах и районах Вологодской области (далее – Организаторы).

**Участники:** жители городских округов, муниципальных округов и районов Вологодской области.

В рамках Акции в городских округах, муниципальных округах и районах рекомендуется проводить мероприятия различных форм (игровые программы, квартирники, концерты, конкурсы и т. д.). Специалистами АУ ВО ОЦМиГИ «Содружество» разработаны методические рекомендации по проведению мероприятий:

– онлайн-активность «История любви»;

– активность «Послание нашей семье»;

– семейный кинопикник (просмотр и обсуждение короткометражных фильмов);

– семейная игротека.

К организации рекомендуется привлечь клубы молодых семей в качестве соорганизаторов.

В муниципалитеты будет направлена имиджевая (раздаточная) продукция – набор игр, которую Организаторы могут использовать при проведении семейной игротеки в рамках Акции.

В период проведения мероприятий к рамках Акции Организаторам необходимо размещать новости в социальных сетях с фотографиями, в том числе где отражено использование раздаточной продукции. Посты необходимо сопровождать основным хештегом #Семья35, дополняя хештегами мероприятия.

**Онлайн-активность «История любви»**

Жителям Вологодской области предлагается размещать на своих страницах в социальных сетях посты с рассказом об истории знакомства, любви и создания своей семьи, если она произошла на каком-либо молодежном мероприятии, форуме, слете или связана с другими молодежными событиями. В тексте поста необходимо рассказать с каким именно молодежным событием связано знакомство, связана ли сейчас семья с молодежной политикой, и назвать три слова, характеризующие свою семью.

Пост должен сопровождаться фотографиями семьи, история которой рассказывается в посте, и хештегами: #НасСвелаМолодежка, #Семья35

**Активность «Послание нашей семье»**

 Жителям Вологодской области предлагается написать письмо своей семье в будущее. Письмо может содержать планы семьи на ближайшие 10 лет, пожелания каждому члену семьи, мечты, ожидания, обещания и т. д. Процесс написания и оформления письма можно записать на видео и опубликовать в социальных сетях. Письмо запечатывается в конверт и помещается на хранение в архив семьи.

**Семейный кинопикник**

**Место проведения** определяется Организаторами самостоятельно (рекомендуется использовать парки, берег реки, территорию на открытом воздухе других общественных мест).

**Время проведения:** вечернее, чтобы было хорошо видно экран.

**Продолжительность:** 1,5–2 часа.

**Участники:** семьи с детьми.

**Реквизит:** техника для просмотра фильмов (ноутбук, мультимедийный проектор, экран), колонки, микрофон.

Участникам рекомендуется взять с собой пледы, чай в термосе, сладости.

**Ход мероприятия**

1. Вступительная беседа.

2. Просмотр короткометражных фильмов.

3. Обсуждение фильмов.

4. Подведение итогов.

1. Вступительное слово ведущего (ведущий рассказывает участникам историю становления праздника в нашей стране).

Ведущий. Праздник День семьи, любви и верности отмечается 8 июля. Этот прекрасный летний день выбран для праздника неслучайно – православные почитают 8 июля память святых благоверных князей Петра и Февронии Муромских – покровителей семейного счастья, любви и верности.

Инициативу утверждения праздника в честь православной христианской пары предложила Светлана Медведева, супруга бывшего Президента РФ.

Феврония и ее муж Пётр – образец семейных отношений: понимания, поддержки, благочестия. По сказаниям, крестьянская дочь Феврония излечила князя Петра от недугов, после чего они обвенчались. Унаследовав княжение, бояре требовали от Петра оставить крестьянку. Не желая быть разлученными, супруги покинули Муром. Началась борьба за престол, в итоге боярам пришлось идти на поклон к князю Петру и его жене Февронии. По возвращении всё наладилось, тем самым они заслужили почет и уважение. Спустя три сотни лет эта пара была причислена к лику святых, покровителей семьи.

В России в этот день праздничные события проходят в каждом городе, многих семьях.

Примерные вопросы для вступительной беседы перед просмотром фильмов:

* Какие важные семейные ценности вы можете назвать?
* Какие традиции существуют в вашей семье?
* Как вы любите проводить время всей семьей?
* Что значит «хороший человек», какими качествами он должен обладать?
* О чем вы мечтаете?
* Кто поддерживает вас на пути к исполнению мечты?

2. Просмотр короткометражных фильмов

Примерный список фильмов, предлагаемых к просмотру:

1) Короткометражный фильм **«За Вериной мечтой»**, режиссеры: Надежда Сказкина, Андрей Шадров, 2021 год.

Младший брат Веры рассказывает сестре о своей мечте. И вдруг, выясняется, что мечта сестры потеряна. Ребята отправляются на поиски Вериной мечты. В своем маленьком путешествии они узнают, о чем мечтают люди... И, конечно, находят пропажу!

Это фильм, наполненный дружбой, добротой и детской энергией.

https://rutube.ru/video/2e282acc861b4d789b29803776c4a92d/?r=wd

2) Короткометражный фильм **«Не трус и не предатель»**, режиссер: Елена Дубровская**,** 2016 год

Славка и Вовка – не только одноклассники, но и лучшие друзья. Но в любой дружбе наступает момент проверки. В их дружбе этот момент наступил тогда, когда скромного Славку учительница, Нина Владимировна, попросила отнести дорогой микроскоп из класса в лаборантскую. Вовка уговаривает Славку ради их дружбы сбежать с микроскопом за школу, чтобы исследовать воду из лужи. Но по неосторожности ребят на микроскоп наезжает большой джип, и относить уже становится нечего. Славку ждут большие неприятности. Как поступит Вовка теперь? Признается ли он учителю, что это он виноват в случившемся?

https://rutube.ru/video/0c5f883548e556198fe4af42c80cba34/

3) Короткометражный фильм **«Прогулка по вселенной»**, режиссер: Елена Дубровская, 2024 год.

Жизнь постоянно проверяет нас, какие мы настоящие. Вот и у семиклассника Родиона возникла ситуация, когда одноклассник попросил его помочь отвлечь учительницу, чтобы тот мог исправить оценки в электронном журнале. Сможет ли Родион после такого проступка вернуть доверие своей подруги Василисы? Как общаться с родителями, чтобы они тебя слышали? Главному герою предстоит определить, по каким законам будет жить его внутренняя вселенная.

<https://vk.com/video711811634_456239148>

https://rutube.ru/video/6def56ba41b834758a1fcdb9b3776b36/

4) Короткометражный фильм **«Шайба»**, режиссер: Елена Дубровская, 2017 год.

Митька – простой деревенский мальчишка семи лет, мечтающий быть похожим на своего старшего брата Пашку, капитана хоккейной команды «Солнечные». Перед самым ответственным матчем Пашка просит младшего брата принести на лед шайбу, но Митька неудачно падает, и на глазах двух команд шайба тонет в небольшой лунке. Чтобы не подвести любимую команду и не потерять уважение старшего брата, Митька решает все исправить. Но у него есть только полчаса, или «Солнечным» засчитают техническое поражение.

https://rutube.ru/video/4c4de478479ea82c74c7c6c924dab69f/

5) Короткометражный фильм **«Хорошие песни»**, режиссер: Елена Дубровская, 2018 год.

Дениска вместе с мамой ехал с дачи в электричке. На одной из остановок к ним подсела пожилая женщина, Галина Фёдоровна, которая сразу начала рассказывать о своих неприятностях и критичном отношении к современному миру. А когда в вагон зашла группа молодежи, то Дениска и его мама узнали о крайне негативном отношении Галины Фёдоровны к подрастающему поколению. Один из представителей «плохих подростков» в желании поддержать обеспокоенного Дениску предлагает своим товарищам спеть.

https://rutube.ru/video/711a4dd9392b6436c97f666028bf3c91/

Организаторы могут использовать другие фильмы, подходящие к тематике Акции, или подобрать фильмы, подходящие для совместного просмотра детей и родителей.

3. Обсуждение фильмов

После просмотра фильмов ведущий предлагает участникам поучаствовать в обсуждении. Для обсуждения можно использовать все вопросы, предложенные в методических рекомендациях, или выбрать некоторые из них. Помимо общих, Организаторы могут подобрать вопросы, связанные непосредственно с сюжетом выбранного фильма. Участникам предлагается обсудить вопросы со своей семьей, а потом высказаться перед всеми.

Примерные вопросы для беседы после просмотра фильмов:

* Какой фильм вас особенно тронул?
* Какие мысли у вас появлялись во время просмотра, возможно, появились какие-то идеи, размышления?
* Какие поступки героев вызвали у вас непонимание, несогласие или наоборот одобрение? В связи с чем? Как еще мог поступить каждый герой? Что могло стать причиной именно такого выбора героя?
* Как фильм соотносится с реальностью? С вашей жизнью?
* Бывали ли в вашей жизни ситуации, похожие на те, что показаны в фильмах? Как вы поступали?
* Как вы считаете, можно ли было избежать некоторых ситуаций? Как?
* На сколько важна поддержка семьи в проблемных/конфликтных ситуациях?
* Как вы поддерживаете друг друга в семье?

Организаторы могут привлечь к участию в обсуждении фильмов психолога, который поможет объяснить некоторые моменты сюжета и поведения героев с научной точки зрения.

4. Подведение итогов

Ведущий подводит итоги обсуждения фильма. Можно поощрить самых активных участников.

**Семейная игротека**

**Место проведения** определяется Организаторами самостоятельно. Рекомендуется проведение игротеки в местах сбора клубов молодых семей, возможно проведение на открытом воздухе (в парке, на берегу реки и т. д.).

**Продолжительность:** 1–1,5 часа.

**Участники** – молодые семьи с детьми.

**Реквизит:** столы, стулья по количеству участников, игры.

По завершении игротеки можно организовать совместное чаепитие с домашней выпечкой.

Настольные игры – отличный вариант времяпрепровождения и эффективный инструмент обучения. Они тренируют усидчивость, внимательность, память, развивают стратегическое мышление и улучшают коммуникативные навыки участников.

Для проведения игротеки в городские округа, муниципальные округа/районы направлена имиджевая (раздаточная) продукция – набор игр.

На семейной игротеке можно использовать любые другие настольные игры, соответствующие возрасту участников.

Подборка настольных игр, рекомендованных для семейной игротеки:

1) **«Барабашка»**. Быстрая и веселая игра на реакцию для любителей динамичных настольных игр. Игра развивает внимательность, образное мышление и скорость реакции. Одновременно участвовать смогут от 2 до 8 игроков.

Не смотря на то, что разработчики рекомендуют игру детям от 8 лет, с поиском предметов справятся и дети помладше, 4–5 лет. Можно объединить игру «Барабашка» и ее продолжение – «Барамельку», с дополнительными правилами.

2) **«Скоростные колпачки»** – это игра на внимательность, концентрацию и скорость реакции. Участнику необходимо оперативно схватить карточку с цветными предметами, при этом как можно быстрее собрать колпачки по цветам в последовательности, указанной в задании, а по завершении нажать на звонок.

Квесты, описанные на карточках, совсем не сложные, поэтому дети могут устроить развлечение без участия взрослых. Для родителей игра тоже станет нескучным досугом, ведь нужно проявить не только скорость, но и ловкость: колпачки не всегда хотят слушаться и пытаются сбежать с игрового поля. Есть у этой игры и аналоги, например, «Быстрые стаканчики».

3) **«Юный Свинтус»**. Количество участников: от 2 до 10. Возраст: 5+.

Отличительная особенность этой игры – динамичный игровой процесс: участники поочередно выкладывают нужные карты с руки и стремятся избавиться от них первыми. Но это не так просто, как кажется. Каждый ход может быть перехвачен, игрока заставят брать штрафные карты и пропускать ходы. А еще соперников ждут особые ловушки с каждым появлением в игре таких карт, как «Перехрюк», «Захрапин», «Хлопкопыт» и многих других. А специальная карта «Указявка» позволит игрокам проявить находчивость и самим дополнить правила игры.

4) **«Uno»**. Количество участников: от 2 до 10. Возраст: 5+.

По аналогии с предыдущей игрой Uno завершается тогда, когда у участников не остается на руках карт или нет необходимой, а главная колода закончилась. Основная цель – сбросить карты и подсчитать очки по оставшимся на руках картам. Она проста в освоении и динамична. Скорость и непрерывное взаимодействие с игроками не дадут участникам скучать. Благодаря дополнениям к правилам можно пробовать самые разные варианты игры.

5) **«Диксит»** – фантазийная игра в ассоциации. Количество участников: от 3 до 12. Возраст: 8 +.

В процессе игры участники насладятся оригинальными сюрреалистичными и метафорическими иллюстрациями. Благодаря этому узнают своих друзей с новой стороны. Механика и правила игры элементарные, объясняются за пару минут, поэтому ее очень легко освоить детям от 8 лет. Ключевое преимущество – возможность вовлечь большое количество участников, главное – правильно подобрать правила.

Игровая задача – определить карту, которая была загадана рассказчиком среди карточек остальных игроков. Участнику необходимо заработать как можно больше очков, чтобы претендовать на звание победителя. Для этого нужно правильно отгадывать ассоциации и придумывать свои на одну из карт в руке. Важно, чтобы хотя бы один игрок ошибся с выбором. Если же карточку загадывающего не отгадают или, наоборот, все выберут ее, он, в отличие от соперников, не заработает очков.

6) **«Обманщик».** Количество участников: от 3 до 4. Возраст: 7+.

Простая игра с интересным реквизитом. Если будешь лукавить, твой нос будет расти! Участникам предстоит рассказывать друг другу небылицы о героях, изображенных на картах: ведьмах, драконах, привидениях, инопланетянах и снежном человеке. Если участники игры не верят, что на картах игрока изображены именно эти герои, то они могут в любой момент крикнуть: «Обманщик!» Уличенный в обмане игрок должен приставить к своим очкам часть носа, взятую с игрового поля. Выигрывает тот игрок, у которого самый короткий нос.

7) **«Каркассон».** Количество участников: от 2 до 5. Возраст: 8+.

Авторская настольная стратегически-экономическая игра. Может быть разделена на 3 уровня сложности – от легкого (по принципу домино) до сложного (где предстоит показать все свои умения и тактические навыки).

Участникам предстоит выполнять определенные роли: разбойник, рыцарь, крестьянин или монах – и захватывать территории: дороги, замки, землю или монастыри. Победит тот, кто в финале станет самым массовым захватчиком.

Преимуществом данной игры является отсутствие первоначального игрового поля. Каждый раз открывая карты, игроки раскладывают их по столу, благодаря этому поле постоянно меняется, и игра становится вариативной.

8) **«Сумасшедший лабиринт»**. Количество участников: от 2 до 4. Возраст: 7+.

Развивает пространственное мышление. Вся прелесть заключается в специальном игровом поле, которое постоянно меняется по желанию того, кто выполняет ход. Лабиринт предлагает детям превратиться в привидений и искать сокровища в коридорах заброшенного замка. Все участники одновременно отправляются в путь, передвигая стены лабиринта, освобождая для себя проход и добывая призы. Возможность одновременно двигать и свою фишку, и коридоры, по которым она перемещается, заставляет работать логику. Цель каждого приведения – собрать больше сокровищ и первым вернуться на условную позицию.

9) **«Клуэдо»** – настольная словесно-карточная игра в жанре детективов Агаты Кристи.

Количество участников: от 3 до 6. Возраст: 8+.

Игра наполнена тайнами и подозрениями, а игровому процессу передан дух следствия: участники собирают улики, высказывают теории о преступлении, которые все ближе подводят их к убийце. Игровое поле представляет собой план загородного особняка, в котором произошло преступление. Необходимо выяснить кто, где и чем убил хозяина дома – доктора Блэка. Под подозрением находится каждый игрок или гость особняка.

10) **«Эволюция»**. Количество участников: от 2 до 4-х. Возраст: 5+.

Настольная игра, основанная на теории Дарвина. Игра превратится в увлекательный урок биологии и состязание про разные виды, которые участникам предстоит развивать в процессе естественного отбора. Каждый вид представлен в игре одним животным. Как и в стратегических настольных играх, участники «апгрейдят» здания или обвешивают армии оружием, амуницией и улучшениями, так и здесь участникам предстоит прокачивать существ. Чем у игрока более приспособленные виды к жизни в суровых условиях конкуренции и ограниченной кормовой базы, тем больше очков он получит в конце игры. Ходы состоят из четырех фаз (развитие, определение кормовой базы, питание, вымирание). Выживает тот, у кого осталась пища. На знакомство с правилами игры нужно всего 10–15 минут. А сам процесс может увлечь игроков на долгие часы.

11) **«Билет на поезд»**. Количество участников: от 2 до 5. Возраст: 8+.

Игроки отправляются в увлекательное приключение по железным дорогам. Участники, соединяя города множества районов, прокладывают маршруты, захватывая все уголки огромной карты. Это некая математическая задача о том, как нужно развиваться транспортным путям. Железные дороги должны быть четкой и стройной схемой, что позволит быстрее и эффективнее достичь нужных точек назначения. На протяжении каждого хода придется принимать взвешенные решения: подкопить карточек для большего числа бонусных очков или занять путь, пока этого не сделал соперник? А может, забрать из открытых карточек один джокер или же рискнуть и взять вслепую карточки, надеясь заполучить локомотив?

12) **«Узоры»** – настольная игра-мозаика для взрослых и детей. Количество участников: до 4. Возраст: 6+.

Почувствуйте себя в роли реставратора и восстановите древний витраж. Это прекрасная возможность проявить свою креативность. В игре много цветов. Сочетая элементы стратегии и логики, она обеспечивает интересное развлечение как в дороге, так и дома.

Игра идеально подойдет для пар и для большой компании, для взрослых, детей и подростков. Соревнуйтесь в умении создавать красивые узоры и разгадывать логические задачи. Самый успешный реставратор получит всемирную славу и известность.

13) **«Similo: Сказки»**. Количество участников: от 2 до 10. Возраст: 8+.

Эта развивающая карточная игра идеально подходит для веселых компаний, семейных вечеринок и дружеских встреч. Участникам необходимо раскрыть секретного персонажа, спрятанного среди героев всемирно известных сказок. Будьте внимательны: одна ошибка может лишить вас победы!

14) **«Корова 006»**. Количество участников: от 2. Возраст: 8+.

Динамичная настольная игра для тех, кто ценит сочетание расчета и удачи. Простые и элегантные правила делают игру одновременно легкой и увлекательной, а оригинальные иллюстрации придают ей особое обаяние. Верно оценивая ситуацию и предугадывая действия других игроков, введите всех своих коров-шпионов в игру так, чтобы избежать встречи с невезучей шестой коровой и набрать как можно меньше штрафных очков.

15) **«Loonacy»**. Количество участников: от 2 до 5. Возраст: 8+.

Игра, где участники соревнуются, кто быстрее избавится от всех своих карт. Игрок может выложить карту, если одна из ее картинок совпадает с изображением на карте в центре стола. В этой динамичной карточной игре побеждает тот, кто быстрее всех реагирует и обладает удачей.

16) **«Монополия»**. Количество участников: от 2 человек. Возраст: 14+.

Монополия – экономическая и стратегическая настольная игра. Цель игры – рационально используя стартовый капитал остаться единственным игроком, который не достиг банкротства. Фактически «Монополия» представляет собой игровое поле, состоящее из квадратов, которые проходят по кругу все игроки по очереди. Квадраты разделяются на активы (предприятие, ценная вещь) и события. Когда игроку выпадает очередь ходить, то броском кубика он определяет, какое количество шагов он должен совершить на игровом поле за этот ход (каждый шаг соответствует одному очку на кубике и одному квадрату на игровом поле).

17) **«Веселый замес»**. Количество участников от 2 до 10. Возраст: 12+.

В игру входят интересные задания, которые заставят проявить смекалку и ловкость. Тяните карточки и соревнуйтесь.