Праздник «Фруктовник»

(2022 год)

(далее – Праздник)

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.

Мастер-класс по обмену опытом «От поколения к поколению»

(2023 год)

(далее – Мастер-класс)

Место проведения определяется Организаторами самостоятельно (рекомендуется использовать залы молодежных центров (при наличии), домов культуры, общеобразовательных

учреждений, библиотек и других общественных мест городских округов, муниципальных округов и районов).

Продолжительность: 1,5–2 часа.

Участники – дети, подростки, родители, бабушки, дедушки. Возраст участников неограничен.

К организации Мастер-класса рекомендуется привлечь клубы молодых семей в качестве соорганизаторов. Также необходимо заранее продумать тематику Мастер-классов, организовать регистрацию участников (например, через группы клубов молодых семей в социальной сети ВКонтакте).

Мастер-класс предполагает обмен опытом поколений. Представители старшего поколения (родители, бабушки, дедушки) проводят мастер-класс для детей и подростков, передавая им опыт своего мастерства в том или ином виде деятельности.

Примеры:

- вязание;
- вышивка;
- сервировка стола;
- приготовление какого-нибудь блюда;
- плетение венков;
- резьба по дереву;
- берестоплетение и т. д.

Представители младшего поколения проводят мастер-класс для представителей старшего поколения.

Примеры:

- поиск необходимой информации в сети Интернет;
- регистрация в социальной сети;
- регистрация на портале государственных услуг;
- использование смартфонов;
- запись сториз;
- разучивание элементов современных танцев;
- позирование для фотографий и т. д.

Реквизит подбирается в зависимости от тематики мастер-класса. Примеры: ноутбуки – для работы с сайтом государственных услуг и социальными сетями; набор продуктов – для приготовления блюда; нитки и крючки – для вязания и т. д.

Мастер-классы могут быть проведены как отдельные мероприятия, так и вместе с другими активностями.

Семейные игры

(2023 год)

Место проведения определяется Организаторами самостоятельно. Рекомендуется проведение на открытом воздухе (в парке, на берегу реки, в деревне и т. д.).

Продолжительность: 1–1,5 часа.

Участники – молодые семьи.

Реквизит: палочки длиной 30–40 см, мяч.

Игры могут быть включены в другие активности в рамках Акции, а могут быть проведены как самостоятельное мероприятие, по завершении которого можно организовать совместное чаепитие с домашней выпечкой.

Игра «Малечина-калечина» («Палки»)

Это игра старинная. Играли в нее, чтобы время скоротать, свою удаль показать!

По сигналу ведущего игрок ставит палочку (длина 30–40 см) на раскрытую ладонь, пытаясь ее удержать как можно дольше, не придерживая другой рукой. При этом все игроки произносят слова: «Малечина-калечина, сколь часов до вечера?» – и игроки начинают отсчет: «Раз, два, три…десять, одиннадцать и т. д.».

Считают до тех пор, пока участник может удержать палочку на ладони.

Можно усложнить игру – держать палочку не на ладошке, а на пальце, ноге, колене.

Выигрывает тот, кто сможет удержать палочку дольше всех.

Игра «6 чувство»

Игроки делятся на команды и становятся друг за другом. Первому игроку выдается лист бумаги и карандаш. Последнему игроку ведущий показывает простое изображение. Тот должен нарисовать его пальцем на спине впереди стоящего. Стоящий впереди должен догадаться, что ему нарисовали на спине, и нарисовать то же человеку, который стоит впереди. Когда очередь доходит до первого игрока, он рисует изображение на бумаге. Победителями становятся те, чей рисунок лучше всего напоминает оригинал.

Игра «Пятнашки с домом»

Игра в салочки/пятнашки имеет много разновидностей. Данный вариант называется «пятнашки с домом». На земле изображаются два круга. Это дома. Цель водящего догнать и дотронуться до кого-нибудь из игроков (осалить, запятнать). Убегая, можно забежать в круг, где водящий игрока запятнать не может. Осаленный участник становится водящим.

Игра «Остаться в круге»

На земле нужно нарисовать круг больших размеров. Игроки (число может доходить до 10) встают в круге только на 1 ногу и скрещивают свои руки на груди. После поступления сигнала все участники должны толкаться, используя плечи. Основной задачей является стремление вытеснить партнеров за границы круга. При толкании нельзя использовать руки. Из игры участник

исключается, если вылетел за круг или стал в него двумя ногами. В результате в круге останутся только 2 человека, которые и устраивают поединок с решающим результатом.

Активность «Послание нашей семье»

(2024 год)

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.

Семейная игротека

(2024 год)

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.

Акция «Весточка на фронт»
(2024 год)

Участники: члены клубов молодых семей, обучающиеся общеобразовательных организаций городских округов, муниципальных округов и районов Вологодской области, жители и гости Вологодской области.

Места проведения определяется организаторами самостоятельно (рекомендуется проводить акцию в общеобразовательных организациях, детских клубах, библиотеках).

Содержание

Участникам акции «Весточка на фронт» предлагается самостоятельно изготовить открытки (можно организовать в рамках уроков технологии или в рамках классных часов) для бойцов на передовой. В открытке необходимо написать теплые и искренние пожелания для военнослужащих. Далее открытки необходимо передать в штаб #МЫВМЕСТЕ, чтобы их направили участникам специальной военной операции.

Можно совместить данную акцию с акцией по сбору посылок для мобилизованных.

Акция «Окопная свеча»
(2024 год)

Участники: члены клубов молодых семей.

Места проведения: залы молодежных центров (при наличии), домов культуры, общеобразовательных организаций, библиотек и других общественных мест городских округов, муниципальных округов.

Содержание

Необходимо заранее продумать обеспечение участников акции «Окопная свеча» расходными материалами: жестяные банки, картон, парафин. По возможности необходимо организовать закупку инвентаря, материалов при поддержке партнерских организаций штабов проекта #МЫВМЕСТЕ и иных ведомств. Также можно заранее проинформировать участников о необходимых материалах, чтобы они принесли их с собой, или предусмотреть небольшой организационный взнос на покупку необходимого.

Технология изготовления свечи:

1. Подготовка банки: вымыть, высушить, загнуть острые края при их наличии.

2. Изготовление фитиля из гофрокартона: фитиль необходимо свернуть внутри банки спиралью, оставляя промежутки между слоями для заполнения их парафином. Сверху вставляется запальный фитиль из такого же гофрокартона.

3. Заливка парафина. Заливать спираль из гофрокартона полностью нельзя, необходимо оставить 0,5–1 см от ее поверхности.

Далее нужно передать изготовленные окопные свечи в региональные штабы #МЫВМЕСТЕ для отправки на передовую.

Однодневный форум «Культурный код семьи»
(2026 год)
(далее – Форум)

Цель – повышение осознанности общества в вопросах построения здоровых отношений.
Задачи:
– раскрыть современные аспекты любви и верности;
– показать значение для личного роста супругов и стабильной семьи;
– дать участникам инструменты для гармонизации семейной жизни.

Место проведения определяется Организаторами самостоятельно (рекомендуется использовать залы общеобразовательных организаций, детских лагерей, молодежных центров, домов культуры, библиотек и других общественных мест городского округа, муниципального округа).

Продолжительность: 3,5 час.

Участники: молодые семьи до 35 лет с детьми.

Форум представляет собой однодневное мероприятие, состоящее из нескольких блоков.

Примерная программа Форума представлена в Приложении.

Ход мероприятия

1. Вступление
2. Дискуссия /интерактивные развлечения для детей
3. Обучающий блок /интерактивные развлечения для детей
3. Кофе-брейк (перерыв)
4. Досуговый блок
5. Торжественное закрытие

Рекомендуется пригласить почетных гостей: глав округов, лидеров общественного мнения и др.

1. Вступление

Ведущий рассказывает участникам историю становления праздника в нашей стране.
Продолжительность: 15 мин.

Ведущий. Праздник День семьи, любви и верности отмечается 8 июля. Этот прекрасный летний день выбран для праздника неслучайно – уже 798 лет православные почитают 8 июля память святых благоверных князей Петра и Февронии Муромских – покровителей семейного счастья, любви и верности. Инициатива утверждения праздника в честь православной христианской пары прозвучала от Светланы Медведевой, супруги бывшего Президента РФ.

Феврония и её 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, семья покинула 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.

Для приветственного слова я приглашаю … (почетных гостей: главы округов, лидеры общественного мнения и др.).

2. Дискуссия/интерактивные развлечения для детей

В рамках обсуждения Организаторам предлагается провести дискуссию «Культурный код семьи: как сохранить традиционные ценности в наше время».

Перед началом дискуссии ведущий озвучивает ее основные цели и в легком формате общается с участниками.

Участниками дискуссии являются подростки от 14 лет и взрослые.

Цель дискуссии – обсудить актуальные вопросы семейной жизни и воспитания детей, обменяться опытом и найти эффективные способы сохранения традиционных семейных ценностей в современных условиях.

Место проведения определяется Организаторами самостоятельно.

Продолжительность дискуссии: 1,5 час.

Для эффективного проведения дискуссии могут быт приглашены те же эксперты, что и для проведения обучающего блока.

Ход дискуссии.

Перед началом дискуссии рекомендуется показ видеоролика, размещенного по ссылке: https://disk.yandex.ru/d/i5mMQBuJXHlZZA.

Ведущий.

Добрый день, уважаемые участники, эксперты и гости! Мы рады вас приветствовать на семейном форуме «Культурный код семьи».

Сегодня умение анализировать информацию и критически относиться к источникам становится важнейшим навыком каждого человека. Важно уметь отделять правду от манипуляций, конструктивную критику от необоснованных обвинений, ценностные ориентиры от пропаганды. Это помогает каждому строить своё мировоззрение и свою жизнь осознанно и ответственно.

Дискуссия «Культурный код семьи: как сохранить традиционные ценности в наше время» – это площадка для открытого диалога между участниками, экспертами и лидерами общественного мнения. Это возможность затронуть важные вопросы.

Давайте приступим к обсуждению.

Примерные вопросы для общения с участниками перед дискуссией:

– Какие важные семейные ценности вы можете назвать?

– Какие традиции существуют в вашей семье?

– Какой момент из жизни вы считаете самым теплым и гармоничным? Что, на ваш взгляд, сделало этот момент таким особенным?

– С какой самой большой сложностью в семейной жизни вам приходилось сталкиваться за последний год? Как вы с ней справлялись – самостоятельно или с чьей-то помощью?

Для проведения дискуссии предлагаем использовать следующие проблемные тезисы:

– «Сегодня создавать семью – непозволительная роскошь»;

– «Чтобы сохранить традиционные семейные ценности, распределение обязанностей в семье должно основываться на гендерных ролях, а не на договоренностях»;

– «Родители бессильны перед современными гаджетами и их возможностями для развлечения детей»;

– «Сегодня детям легко преступить закон»;

– «Воспитание детей и их безопасность – зона ответственности только родителей»;

– «Многодетность – необходимость каждой семьи ради будущего страны».

Организаторы могут использовать другие тезисы, подходящие к тематике дискуссии.

Параллельно с дискуссией рекомендуется провести интерактивные развлечения для детей младшего возраста (забеги, эстафеты, мастер-классы, квесты, настольные игры и т. д.).

3. Обучающий блок/ интерактивные развлечения для детей

В рамках обучающего блока Организаторам рекомендуется провести занятия на тему: «Семейные смыслы: что мы передаем дальше».

Участниками занятий являются подростки от 14 лет и взрослые.

Продолжительность занятия: 1 час.

Для эффективного проведения занятия и обеспечения содержательного обсуждения рекомендуется пригласить профильных экспертов, обладающих профессиональными компетенциями и практическим опытом в соответствующих областях. Экспертами могут быть:

– психологи (семейные и детские) – для анализа психологических аспектов семейных отношений и предоставления научно обоснованных рекомендаций;

– сотрудники полиции (в т. ч. инспектора по делам несовершеннолетних) – для освещения вопросов безопасности детей, профилактики правонарушений и разъяснения правовых аспектов защиты прав несовершеннолетних;

– специалисты по работе с молодежью – для раскрытия возможностей для самореализации молодежи, обсуждения актуальных молодежных трендов и способов выстраивания диалога с подрастающим поколением;

– специалисты по профилактике социально негативных явлений (социальные педагоги) – для информирования о методах профилактики вредных привычек и деструктивного поведения, а также о доступных ресурсах поддержки семей;

– многодетные родители – для обмена практическим опытом по организации быта, распределению времени и ресурсов, поддержания баланса между профессиональной реализацией и родительскими обязанностями;

– представители Русской православной церкви (священнослужители, педагоги духовных учебных заведений) – для обсуждения духовно-нравственных основ семейных ценностей и традиционных представлений о ролях в их современном прочтении;

– лидеры общественного мнения (общественные деятели с позитивной репутацией) – для демонстрации способов популяризации семейных ценностей через медиаплатформы и представления успешных социальных проектов;

– педагоги и семейные консультанты – для анализа взаимосвязи семейного воспитания и школьной успеваемости предоставления практических инструментов ращения типичных семейных проблем и проведения мини-консультаций по запросу участников.

Для проведения занятий предлагаем использовать следующие темы:

1. «Гармония в паре: основы крепких отношений между родителями» – обсуждение факторов, влияющих на благополучие супружеских отношений, способов разрешения конфликтов и поддержания взаимопонимания в семье.

2. «Мост понимания: выстраивание детско-родительских отношений» – разговор о методах конструктивного взаимодействия родителей и детей разных возрастов, важности открытого диалога и взаимного уважения.

3. «Воспитание без шаблонов: современные подходы и традиционные ценности» – анализ актуальных методик воспитания, их совместимости с семейными традициями и культурным наследием.

4. «Безопасность в цифровую эпоху: вызовы и решения» – рассмотрение вопросов цифровой грамотности, защиты детей в интернете, влияние социальных сетей и новых вызовов на развитие личности.

5. «Эмоциональный интеллект в семье: учимся понимать себя и других» – обсуждение роли эмоционального интеллекта в построении здоровых отношений, способах его развития у детей и взрослых.

6. «Дом как пространство гармонии: порядок и уют в семейной жизни» – размышления о значении организованного быта, распределении обязанностей и создания комфортной атмосферы в доме.

7. «Семья и карьера: поиск баланса, а не компромиссов» – разбор стереотипов и невозможности совмещения успешной карьеры и полноценной семейной жизни, обмен практическими советами.

8. «Роль мужчины в семье: новые вызовы и возможности» – дискуссия о трансформации мужских ролей, ответственности, поддержке и участии в воспитании детей.

Параллельно с обучающим блоком рекомендуется провести интерактивные развлечения для детей младшего возраста (забеги, эстафеты, мастер-классы, квесты, настольные игры и т. д.).

3. Кофе-брейк (перерыв)

При продолжительности Форума 3,5 час. рекомендуется предусмотреть кофе-брейк (на усмотрение Организаторов) или перерыв для поддержания работоспособности и комфорта участников.

4. Досуговый блок

Цель – создание условий для укрепления семейных ценностей через совместную интеллектуальную деятельность родителей и детей.

Участники – молодые семьи с детьми.

Место проведения: аудитория, актовый зал и т. п., оснащенный компьютерным оборудованием, проектором и экраном для демонстрации слайдов, столами и стульями для команд.

Продолжительность: 1 час.

Формат проведения: командная развлекательно-интеллектуальная игра по типу «Своей игры». Участники делятся на команды, состоящими из нескольких семей (количественный состав команды устанавливается Организаторами).

Правила игры:

– игра состоит из 1 тура, включающего в себя 5 тематических категорий;

– в каждой категории 5 вопросов разного уровня сложности стоимостью 10, 20, 30, 40, 50 очков;

– команды по очереди выбирают категорию и стоимость вопроса;

– ведущий озвучивает выбранный командой вопрос;

– на обсуждение команде дается 30 секунд;

– за правильный ответ команда получает соответствующее количество очков;

– побеждает команда, набравшая наибольшее количество очков.

Категории игры:

1. «Семья в приоритете» – вопросы о мерах государственный и региональной поддержки семьи (пособия, льготы, программы).

2. «Вместе весело!» – вопросы о доступных и интересных формах семейного досуга в городе и на природе.

3. «Народная мудрость» – задания на знание пословиц, поговорок, народных примет и их значений.

4. «Сквозь поколения» – вопросы об исторических и современных традициях, обрядах, праздниках.

5. «Ритмы семьи» – музыкальный тур (угадывание песен о семье, доме, родителях, детстве по мелодии или строчке).

Ход мероприятия:

Вступительная часть (5–7 мин.):

– приветствие участников;

– объявление правил игры;

– деление на команды.

Основная часть (45–60 мин.):

– проведение интеллектуальной игры по категориям.

Заключительная часть (10–15 мин.):

– подведение итогов, объявление команды-победителя;

– общее фото участников Форума с символом праздника – ромашкой (живой букет, поделка и т. д.);

– флешмоб с элементами танца, в котором участники создают форму ромашки (символическое объединение семей).

Рекомендации организаторам:

– использовать мультимедийную презентацию, разработанную специалистами АУ МП ВО МЦ «Содружество», размещенную по ссылке: https://disk.yandex.ru/d/s9ZFbl_bpmjIfA.

– обеспечить комфортную рассадку команд;

– предусмотреть небольшие подарки и грамоты для всех участников;

– во время всего Форума использовать легкую, позитивную музыку, ассоциирующуюся с семьей и детством.

Игра может быть включена в другие активности в рамках Акции, а может быть проведена как самостоятельное мероприятие.

Приложение

Примерная программа однодневного форума «Культурный код семьи»

Время	**Мероприятие**	
9:00–9:30	Регистрация участников	
10:00–10:15	Открытие форума «Культурный код семьи»	
10:30–11:40	Дискуссия	Интерактивные развлечения для детей
11:40–13:10	Обучающий блок	Интерактивные развлечения для детей
13:10–13:30	Кофе-брейк/перерыв	
13:30–14:30	Досуговый блок	
14:30–15:00	Торжественное закрытие форума	