**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение**

**«Средняя общеобразовательная школа №30 имени А.И.Трофимова»**

**города Чебоксары Чувашской Республики**

|  |  |
| --- | --- |
| СОГЛАСОВАНО  Начальник управления образования администрации города Чебоксары  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  Д.А. Захаров  «\_\_\_»\_\_\_\_\_\_2019г. | УТВЕРЖДАЮ:  Директор МБОУ «СОШ №30»  г. Чебоксары  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ В.Г. Сенаторов  «\_\_\_» \_\_\_\_\_2019года |

**Программа**

**летнего лагеря с дневным пребыванием детей**

**«Улыбка»**

**(01.06.2019-26.06.2019)**

Учителя начальных классов:

Николаева Надежда Владиславовна

Медведева Вера Николаевна

**г. Чебоксары, 2019**

**СОДЕРЖАНИЕ**

1. Паспорт программы
2. Пояснительная записка
3. Основные программные мероприятия
4. План – график реализации программы
5. Методическое обеспечение программы
6. Ресурсное обеспечение программы
7. Список использованной литературы

Приложение

**ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ**

|  |  |
| --- | --- |
| **Наименование программы** | Программа летнего оздоровительного лагеря с дневным пребыванием детей «Улыбка» |
| **Основание для разработки программы** | - Федеральный закон от 24.07.98 № 124-ФЗ "Об основных гарантиях прав ребенка в РФ";  - Постановление кабинета Министров ЧР от 10.04.2008г.Об организации отдыха, оздоровления и занятости детей и молодежи в Чувашской Республике  - Указ Президента Чувашской Республики от 5 октября 2005 г. № 101 «О дополнительных мерах по поддержке и развитию инновационного, творческого и духовного потенциала системы образования в Чувашской Республике»  -Закон Российской Федерации "Об образовании в Российской Федерации"  - Закон Чувашской Республики «Об образовании в Чувашской Республике»  - Федеральный закон от 17.06.96 № 74-ФЗ "О национально-культурной автономии";  - Закон РФ от 09.10.92 № 3612-1 "Основы законодательства Российской Федерации о культуре";  - Указ Президента Чувашской Республики от 28 декабря 2005 г. № 127 «О Годе духовного просвещения»;  - Федеральный закон от 28.06.95 № Э8-ФЗ "О государственной поддержке молодежных и детских общест­венных объединений";  - Федеральный закон от 26.09.97 № 125-ФЗ "О свободе совести и о религиозных объединениях"  - Фе­деральный закон от 24.06.99 № 120-ФЗ "Об основах системы профилактики безнадзорности и правона­рушений несовершеннолетних";  - «О дополнительных гарантиях по социальной поддержке детей-сирот и детей, остав­шихся без попечения родителей;  - Приказ Минобразо­вания России от 13.07.01 № 2688 «Об утверж­дении порядка проведения смен профильных лагерей, лагерей с дневным пребыванием, лагерей труда и отдыха»;  - Санитарно-эпидемиологические правила СП 2.4.4.2599-10 «Гигиенические требования к устройству, содержанию и организации режима в оздоровительных учрежде­ниях с дневным пребыванием детей в период каникул». |
| **Государственный заказчик программы** | Министерство образования и молодежной политики Чувашской Республики,  Управление образования администрации г. Чебоксары |
| **Организация- исполнитель программы** | МБОУ «СОШ №30» г. Чебоксары, пришкольный оздоровительный лагерь с дневным пребыванием детей «Улыбка» |
| **Автор программы** | Учителя начальных классов  Николаева Надежда Владиславовна, Медведева Вера Николаевна |
| **Срок реализации программы** | 1 июняпо 26 июня 2019 года |
| **Целевые группы** | Дети школьного возраста от 7 до 12 лет |
| **Количество воспитанников** | 50 учащихся |
| **Система организации контроля за исполнением программы** | Министерство образования и молодежной политики Чувашской Республики,  Управление образования администрации города Чебоксары  осуществляет в установленном порядке общее руководство и контроль за выполнением программы.  Ответственные за исполнение программы «Улыбка» смены пришкольного оздоровительного лагеря с дневным пребыванием детей информируют о ходе выполнения и результатах реализации программы Министерство образования и молодежной политики Чувашской Республики, Управление образования администрации города Чебоксары, родительскую и педагогическую общественность города. |

**Пояснительная записка.**

*Направленность программы*

Россия вошла в третье тысячелетие, имея в запасе как несомненные достижения в науке, искусстве, так и проблемы в различных областях общественной жизни (загрязненная экология, хронические заболевания, межнациональная неприязнь и т. д.).

Истина гласит, что только здоровый человек с хорошим самочувствием, психологической устойчивостью, высокой нравственностью способен активно жить, успешно преодолевая различные трудности и достигая успехов в любой деятельности. Поэтому родителей, педагогов волнуют вопросы воспитания здорового, физически крепкого ребенка и развития в нем творческих способностей.

По своей **направленности** данная программа является комплексной, т.е. включает в себя разноплановую деятельность, но объединяет различные направления оздоровления, отдыха и воспитания детей. Деятельность лагеря направлена не только на физическое оздоровление, но и на духовно-нравственное оздоровление путём создания благоприятного климата в детском коллективе, организации творческой деятельности, способствующей духовному, интеллектуальному и физическому развитию.

*Актуальность программы:*

В настоящее время общество осознало необходимость осуществления культурных целей образования, ориентированных на личность и ее саморазвитие в конкретных педагогических системах, в том числе в летних оздоровительных лагерях. Летние каникулы составляют значительную часть годового объема свободного времени школьников, но далеко не все родители могут предоставить своему ребенку полноценный, правильно организованный отдых.

Во время летних каникул происходит разрядка накопившейся за год напряженности, восстановление израсходованных сил, здоровья, развитие творческого потенциала.

Лагерь – это сфера активного отдыха, разнообразная общественно значимая досуговая деятельность. Лагерь дает возможность любому ребенку раскрыться, приблизиться к высоким уровням самоуважения и самореализации. Лагерь с дневным пребыванием учащихся призван создать оптимальные условия для полноценного отдыха детей. Детские оздоровительные лагеря являются частью социальной среды, в которой дети реализуют свои возможности, потребности в индивидуальной, физической и социальной компенсации в свободное время. Летний лагерь является, с одной стороны, формой организации свободного времени детей разного возраста, пола и уровня развития, с другой – пространством для оздоровления, развития художественного, технического, социального творчества.

Лето для детей – это восстановление здоровья, развитие творческого потенциала, совершенствование личностных возможностей, время открытий и приключений, время игры и азартного труда, время событий и встреч с чудом, время познания новых людей, а главное - самого себя.

Естественно у каждого ребенка свои планы на лето. И, конечно же, придут дети и в школьный лагерь. И именно в лагере выявляется самоценность каждого ребенка, осуществляется широкое приобщение ребят к разнообразному социальному опыту, к ценностям общественно-значимого досуга. А наша задача – помочь им в этом.

*Основные цели и задачи программы:*

**Цель программы:** организация полноценного летнего отдыха детей и подростков, физическое оздоровление, формирование у детей потребности в здоровом образе жизни

**Задачи:**

* создание благоприятных условий для оздоровления детей, восстановления их физического и психического потенциалов;
* улучшение показателей физического развития;
* обеспечение условий саморазвития личности ребенка и его педагогической поддержки;
* создание эмоционально-нравственного комфорта во временном детском коллективе.

#### *Возраст участников:* 7 - 12 лет

#### *Сроки реализации программы:*

С 1 июня по 26 июня 2019 года 21 календарный день

|  |  |
| --- | --- |
| 1 этап | Подготовительный – с 1 июня по 7 июня  - изучение личных дел;  - анкетирование детей;  - консультации с медиком и педагогом-психологом. |
| 2 этап | Основной – с 08 по 20 июня  - корректировка программы;  - отработка запланированных мероприятий. |
| 3 этап | Заключительный – с 21 июня по 26 июня  -анализ, обсуждение и публикация результатов. |

Ожидаемые результаты:

* Общее оздоровление воспитанников, укрепление их здоровья.
* Укрепление физических и психологических сил детей и подростков, развитие лидерских и организаторских качеств, приобретение новых знаний, развитие творческих способностей, детской самостоятельности и самодеятельности.
* Получение участниками смены умений и навыков индивидуальной и коллективной творческой и трудовой деятельности, социальной активности.
* Проявление творческой инициативы и активности в подготовке и проведении мероприятий, конкурсов, личностный рост участников смены.

*Формы проведения итогов реализации программы:*

* выставки;
* фестивали;
* соревнования;
* реализация творческого проекта.

**Основные программные направления**

Программа летнего оздоровительного лагеря «Улыбка» опирается на следующие принципы:

1. Принцип гуманизации отношений: построение всех отношений на основе уважения и доверия к человеку, на стремлении привести его к успеху. Через идею гуманного подхода к ребенку, родителям, сотрудникам лагеря необходимо психологическое переосмысление всех основных компонентов педагогического процесса.

2. Принцип соответствия типа сотрудничества психологическим возрастным особенностям учащихся и типу ведущей деятельности: результатом деятельности воспитательного характера в ДОЛ «Улыбка» является сотрудничество ребенка и взрослого, которое позволяет воспитаннику лагеря почувствовать себя творческой личностью.

3. Принцип демократичности: участие всех детей и подростков в программе  развития творческих способностей.

4. Принцип  дифференциации  воспитания: дифференциация в рамках летнего оздоровительного лагеря предполагает:

- отбор содержания, форм и методов воспитания в соотношении с индивидуально-психологическими особенностями детей;

- создание возможности переключения с одного вида деятельности на другой в рамках смены (дня)

- взаимосвязь всех мероприятий в рамках тематики дня;

- активное участие детей во всех видах деятельности.

5. Принцип  творческой индивидуальности: творческая индивидуальность – это  характеристика  личности, которая в самой полной мере реализует, развивает свой творческий потенциал.

- создание возможности переключения с одного вида деятельности на другой в рамках смены (дня)

- взаимосвязь всех мероприятий в рамках тематики дня;

- активное участие детей во всех видах деятельности.

**Направления деятельности пришкольного оздоровительного лагеря**

* Физкультурно-оздоровительная деятельность
* Экологическое направление
* Художественно – эстетическое направление
* Трудовая деятельность
* Патриотическое направление

Основополагающими идеями в работе с детьми в пришкольном летнем лагере является сохранение и укрепление здоровья детей, поэтому в программу включены **следующие мероприятия:**

- ежедневный осмотр детей медицинским работником;

- утренняя гимнастика;

- принятие солнечных и воздушных ванн (в течение всего времени пребывания в лагере в светлое время суток);

- организация пешеходных экскурсий;

- организация здорового питания детей;

- организация спортивно-массовых мероприятий:

- спортивные эстафеты;

- подвижные спортивные игры.

**Работа по сплочению коллектива воспитанников**

Для повышения воспитательного эффекта программы и развития коммуникативных способностей с детьми проводятся:

- Огонёк «Расскажи мне о себе»;

- Коммуникативные игры на знакомство «Снежный ком»,

«Назовись»;

- Игры на выявление лидеров «Верёвочка», «Карабас».

- Игры на сплочение коллектива «Зоопарк – 1», «Заколдованный замок»,

«Шишки, жёлуди, орехи», «Казаки-разбойники», «Да» и «Нет» не говори!»,

«Хвост дракона», «Зоопарк-2».

**Профилактические мероприятия и мероприятия по предупреждению чрезвычайных ситуаций и охране жизни детей в летний период**

***Инструктажи***

-  Инструктажи для детей:   «Правила пожарной безопасности», «Правила поведения детей при прогулках и походах», «Правила при поездках в автотранспорте», «Безопасность детей при проведении спортивных мероприятий»; «Правила безопасности при терактах», «По предупреждению кишечных заболеваний»

***Беседы***

- Беседы, проведённые медицинским работником: «Болезни грязных рук», «Путешествие в страну Витаминию», «Как беречь глаза?»;

- Игра-беседа «Огонь. Друг или враг?»;

- Инструкции по основам безопасности жизнедеятельности: «Один дома», «Безопасность в доме», «Правила поведения с незнакомыми людьми», «Правила поведения и безопасности человека на воде», «Меры доврачебной помощи»

**Работа по развитию творческих способностей детей**

-   Оформление отрядных уголков, стенных газет;

-   Ярмарка идей и предложений;

-   Конкурсы рисунков (на асфальте): «Пусть всегда будет солнце!», «Ты, я и огонь», «Волшебные мелки»; «Любимые питомцы»

-   Коллективно-творческие дела: «Алло! Мы ищем таланты!», «До свидания, лагерь!»

**Мероприятия на развитие творческого мышления:**

* Загадки, кроссворды, ребусы,
* викторина «Смекалка, эрудиция и смех – неотъемлемый успех!»,
* конкурсная программа «Великолепная семёрка», «Эрудит – шоу»,
* конкурс – игра «Весёлые минутки»,
* конкурс танцевального мастерства «В ритме танца»,
* конкурс врунов «Как меня собирали в лагерь»,
* интеллектуальная игра «Разноцветная капель»,
* конкурс – игра «Счастливый случай», «Поле чудес»;
* Итоговая выставка поделок, рисунков.

**Физкультурно-оздоровительная работа**

**Задачи физкультурно-оздоровительной деятельности:**

* Вовлечение детей в различные формы физкультурно-оздоровительной работы;
* Выработка и укрепление гигиенических навыков;
* Расширение знаний об охране здоровья.

*Основные формы организации:*

* Утренняя гимнастика (зарядка)
* Спортивная игры на спортивной площадке.
* Подвижные игры на свежем воздухе (Игры - вертушки «Тропа доверия, «Тропа ужасов», «Захват территории»)
* Эстафеты  (спортивная игра «Веселые старты». Легкоатлетические эстафеты)
* Тематический день «Спартакиада – 2019»
* Утренняя гимнастика проводится ежедневно в течение 10-15 минут: в хорошую погоду – на открытом воздухе, в непогоду – в проветриваемых помещениях.

Основная задача этого режимного момента, помимо физического развития и закаливания, - создание положительного эмоционального заряда и хорошего физического тонуса на весь день.

* Подвижные игры включают все основные физкультурные элементы: ходьбу, бег, прыжки. Они способствуют созданию хорошего, эмоционально окрашенного настроения у детей, развитию у них таких физических качеств, как ловкость, быстрота, выносливость, а коллективные игры – еще и воспитанию дружбы.

**Экологическое направление**

**Задачи экологической деятельности:**

* воспитать бережное отношение к природе
* повысить уровень пропаганды здорового образа жизни,
* уровень экологической культуры детей.

**Основные формы работы:**

* Экологический десант
* Экологический марафон «Лес чудес»
* «Экологическое ассорти»

**Художественно – эстетическое направление**

Прекрасное окружает нас повсюду: и в природе, и в обществе, и в отношениях  между людьми. Надо только его видеть, чувствовать и понимать. Ростки этого чудесного умения заложены в каждом ребенке. Развивать их – значит воспитывать эстетически. Вот почему эстетическое воспитание всегда было и остается важнейшей частью педагогической деятельности детских оздоровительных лагерей.

**Задачи эстетической деятельности:**

* Пробуждать в детях чувство прекрасного;
* Формировать навыки культурного поведения и общения;
* Прививать детям эстетический вкус.
* В рамках нравственно-эстетического воспитания в лагере можно многое сделать, и действовать можно в нескольких направлениях: музыка, песня, танец; общение с книгой, природой, искусством.
* Основные формы проведения:
* Посещение кинотеатров, музеев;
* Конкурсы: «Мы снимаем кино…», «Самый, самый»
* Конкурс оформления отрядных уголков «Наш отрядный дом»

Основным назначением художественно- эстетической деятельности в лагере является развитие креативности детей и подростков.

**Формы организации художественно- эстетической деятельности:**

* Изобразительная деятельность (оформление отряда «Наш отрядный дом», конкурс стенгазет и рисунков «А в нашем лагере…»)
* Конкурсные программы («Алло, мы ищем таланты», «Лучшая пародия»)
* Творческие конкурсы («Знакомьтесь – это мы!»)
* Игровые творческие программы
* Концерты  («Звездопад»)
* Творческие игры
* Праздники («Творческая волна – 2019»)
* Выставки, ярмарки

Рисование в лагере дает большие возможности в развитии художественных способностей детей. Рисуя, дети усваивают целый ряд навыков изобразительной деятельности, укрепляют зрительную память, учатся замечать и различать цвета и формы окружающего мира. В своих рисунках они воплощают собственное видение мира, свои фантазии.

**Трудовая деятельность**

Трудовое воспитание есть процесс вовлечения детей в разнообразные педагогически организованные виды общественно полезного труда с целью передачи им минимума трудовых умений навыков, развития трудолюбия, других нравственных качеств, эстетического отношения к целям, процессу и результатом труда.

**Основные формы работы:**

* Бытовой самообслуживающий труд;
* Общественно значимый труд. (уборка прилегающей территории, помощь библиотеке)
* Бытовой самообслуживающий труд имеет целью удовлетворения бытовых потребностей ребенка и группы детей за счет личных трудовых усилий. Бытовой труд ребенка включает в себя уборку рабочего места, уход за одеждой и обувью, создания уюта.
* Самообслуживающая деятельность детей в лагере включает дежурство по лагерю, по столовой, уборку мусора на принадлежащей отряду территории.    Дети привлекаются к самообслуживанию в студиях, секциях, кружках, клубах, в которых они занимаются.

**Патриотическое направление**

**Задачи патриотической деятельности:**

* Пробуждать в детях чувство любви к родине, семье;
* формирование уважительного отношения к памятникам истории и развития интереса к изучению родного края;
* формирование национальной, религиозной терпимости, развитие дружеских отношений;
* возрождение нравственных, духовных ценностей семьи и поиск эффективных

путей социального партнерства детей и взрослых.

**Основные формы работы:**

* День России. Конкурс рисунков «Я люблю тебя, Россия»
* Смотр строя и песни
* Спортивные соревнования «Снайпер»
* Беседа «Символика Российской Федерации»
* Игра «Зарничка»
* Викторина «Дорогами войны»

**План - график реализации программы:**

**План-сетка**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Дата** | **Мероприятия** | **Ответственные** | | **Примечание** |
| 1 июня | День знакомства. Игры, тренинги на знакомство.  Участие в городских мероприятиях, посвященных Дню защиты детей. | Николаева Н.В.  Медведева В.Н.  воспитатели | |  |
| 3 июня | Беседа о мерах противопожарной безопасности.  Учебная эвакуация (пожарная тревога).  Подготовка к открытию оздоровительного лагеря «Улыбка».  Беседа с инспекторами по делам несовершеннолетних.  Спортивный час. | Николаева Н.В.  Медведева В.Н.  Астина Т.Ю.  воспитатели | |  |
| 4 июня | Беседа «Правила дорожного движения».  Культпоход в кинотеатр «Мир Луксор».  Подготовка к открытию оздоровительного лагеря «Улыбка». | Парамонова Л.А.  Мясникова М.В.  Павлова М.И. | |  |
| 5 июня | Беседа по ПДД «Как переходить дорогу».  Квест – игра по познавательному развитию.  Посещение экогостиной «Через красоту природы – к красоте души» (на базе ботанического сада имени Н.В. Цицина)  Игра в пионербол (соревнование между отрядами). | Минина Т.С.  Калетина Р.П.  Семенова А.Н. | |  |
| 6 июня | Беседа о мерах противопожарной безопасности.  Участие в республиканском фестивале, посвященное Дню эколога.  Подведение итогов конкурса отрядных уголков. | Павлова М.И.  Калетина Р.П.  Семенова А.Н. | |  |
| 7 июня | Беседа «Как вести себя на воде».  День талантов. Развлекательная программа «Здравствуй лето».  Открытие лагеря. Конкурс «Визитная карточка отрядов».  Викторина по ПДД. | Минина Т.С  Парамонова Л.А.  Мясникова М.В | |  |
| 8 июня | Беседа «Береги здоровье смолоду!».  Игры на свежем воздухе.  Познавательный урок «Как учились в старину». | Воспитатели  Инструктор по физической культуре | |  |
| 10 июня | Конкурс чтецов «Мой любимый город».  Посещение городской библиотеки им. М. Сеспеля.  Игры на свежем воздухе. | Павлова М.И.  Калетина Р.П.  Алексеева Т.Г. | |  |
| 11 июня | «Мне уголок России мил» - конкурс рисунков по отрядам.  Игра – путешествие «Моя Россия».  Шоу световых путешествий. | Калетина Р.П.  Мясникова М. В  Павлова М.И. | |  |
| 13 июня | День кино.  Конкурс рисунков.  Спортивные игры.  Игра в пионербол. | Астина Т.Ю.  Парамонова Л.А.  Павлова М.И. | |  |
| 14 июня | День театра.  Беседа «Огонь. Друг или враг?»  Культпоход в Чувашский Драматический театр  Операция «Уют». | | Мясникова М.В.  Павлова М.И.  Калетина Р.П. |  |
| 15 июня | Беседа «Умение вести себя при массовых мероприятиях. Цирковая программа «Быть спортивным и здоровым – это хорошо!»  Экологический марафон «Лес чудес» | | Воспитатели  Инструктор по физической культуре |  |
| 17 июня | День книги. Библиотечный час.  Посещение городской библиотеки им. М. Сеспеля  Конкурс рисунков по ПДД.  Игры на свежем воздухе | | Парамонова Л.А.  Калетина Р.П.  Минина Т.С. |  |
| 18 июня | День природы.  «Почему планета Земля плачет?» беседа.  Конкурс детского рисунка «Береги свою планету»  Библиотечный час. | | Павлова М.И.  Семенова А.Н. |  |
| 19 июня | День искусств.  Мастер-класс по ДПИ «Мастерская идей»  Беседа «Правила поведения с незнакомыми людьми»  Химическое шоу. | | Астина Т.Ю.  Павлова М.И.  Парамонова Л.А. |  |
| 20 июня | Экскурсия в национальную библиотеку.  Подвижные игры.  Беседа «Правила поведения на водных объектах»  Культпоход в Русский драматический театр | | Семенова А.Н.  Павлова М.И.  Парамонова Л.А. |  |
| 21 июня | День чудес.  Ярмарка добрых дел.  Игра «Ищи клад».  Экскурсия в Парк Победы. | | Астина Т.Ю.  Калетина Р.П.  Мясникова М.В. |  |
| 22 июня | Конкурс плакатов «Я - за ЗОЖ».  Конкурс «Безопасное колесо».  Мастер – класс по живописи.  Подготовка к закрытию лагеря. День памяти. | | Астина Т.Ю.  Мясникова М.В.  Минина Т.С. |  |
| 25 июня | Беседа «Они сражались за Родину»  Конкурс патриотической песни.  Викторина «Дорогами войны». | | Минина Т.С  Парамонова Л.А.  Мясникова М.В |  |
| 26 июня | День родного края.  Викторина «Моя Республика».  Операция «Уют».  Закрытие лагерной смены | | Астина Т.Ю.  Николаева Н.В.  Медведева В.Н.  воспитатели |  |

**Методическое обеспечение.**

1. Наличие программы лагеря, плана-сетки.
2. Должностные инструкции всех участников процесса.
3. Проведение установочного семинара для всех работающих в течение лагерной смены.
4. Подбор методических разработок в соответствии с планом работы.
5. Проведение ежедневных планёрок.
6. Разработка системы отслеживания результатов и подведения итогов.

Педагогические условия.

1. Отбор педагогических средств с учетом возрастных и индивидуальных особенностей, способствующих успешной самореализации детей.
2. Организация различных видов деятельности.
3. Добровольность включения детей в организацию жизни лагеря.
4. Создание ситуации успеха.
5. Систематическое информирование о результатах прожитого дня.
6. Организация различных видов стимулирования.

**Ресурсное обеспечение программы.**

Для успешной реализации программы необходимо выполнение ряда условий:

Кадровое обеспечение.

В реализации программы участвуют:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № | Ф.И.О. | Должность |
|  | Николаева Надежда Владиславовна | Начальник лагеря |
|  | Медведева Вера Николаевна | Заместитель начальника лагеря |
|  | Калетина Регина Петровна | Воспитатель |
|  | Минина Татьяна Степановна | Воспитатель |
|  | Мясникова Мария Васильевна | Воспитатель |
|  | Павлова Мария Ивановна | Воспитатель |
|  | Парамонова Людмила Александровна | Воспитатель |
|  | Семенова Алевтина Николаевна | Воспитатель |
|  | Астина Татьяна Юрьевна | Музыкальный руководитель |
|  | Хмелева Елена Владимировна | Техслужащий |
|  | Герасимов Валерий Алексеевич | Инструктор по физической культуре |

Подбор и расстановка кадров осуществляется администрацией школы. Перед началом работы лагерной смены проводится установочный семинар для всех участников программы (кроме детей). На каждом отряде работает два воспитателя. Все остальные участники воспитательного процесса проводят работу по плану. Педагоги несут ответственность за жизнь и здоровье детей, выполнение учебно-воспитательного плана, проведение отрядных и общелагерных дел.

Материально-техническое обеспечение.

1. Выбор оптимальных условий и площадок для проведения различных мероприятий.
2. Материалы для оформления и творчества детей.
3. Наличие канцелярских принадлежностей.
4. Аудиоматериалы и видеотехника.
5. Призы и награды для стимулирования.

Материально-техническая база:

|  |  |
| --- | --- |
| Кабинеты | Комната отдыха, игровые комнаты |
| Спортивный зал | Занятия спортом, состязания, линейка (в случае плохой погоды) |
| Спортивная площадка | Линейка, проведение общелагерных игр на воздухе, спартакиады, спортивные состязания |
| Школьный двор | Отрядные дела, игры-путешествия |
| Актовый зал | Праздничные мероприятия и концерты, интеллектуальные игры и викторины |
| Медицинский кабинет | Медицинский контроль мероприятий лагерной смены |
| Школьная библиотека | Литература для педагогов и детей лагеря, тематические выставки книг |
| Конференц-зал | Творческая мастерская вожатых, воспитателей, физруков |
| Комнаты гигиены | Туалеты, раздевалки |

**Список литературы:**

1. Артамонова Л.Е. Летний лагерь: организация работы вожатого, сценарии, мероприятий -М.:ВАКО,2006.
2. Возжаев С.Н., Возжаева Е.И. Республика «Наследие» - Кострома, 2010. Гончарова Е.И., Савченко Е.В., Жиренко О.Е. ⁄ Школьный летний лагерь – М.: ВАКО, 2004.
3. Григоренко Ю.Н., Кострецова У.Ю. Кипарис: Учебное пособие по организации детского досуга в лагере и школе. – М.: Педагогическое общество России, 2001.
4. Гузенко А.П. Как сделать отдых детей незабываемым праздником.– Волгоград: Учитель,2007.
5. Деревянко Н. С., Трошкова А. Ю. Мягкая игрушка: Игрушка в подарок. - М.: Изд-во Эксмо; СПб. : Валери СПД, 2003.
6. Детская энциклопедия «Праздники», Филипп Стил, ЗАО «Премьера», ООО «Издательство Астрель», 2001.
7. Журнал «Практика административной работы в школе», № 4, 2005.
8. Журнал « Чем развлечь гостей», г. Курган 2004, 2005.
9. Иванов А. В. Игры и праздники в образовательной средней школе: Методическое пособие. - М.: ЦГЛ, 2005.
10. Игры и упражнения по социальной адаптации школьников. СЕРИЯ «В помощь образовательному учреждению: профилактика злоупотребления психоактивными веществами», Издательство «Эфлакс», 2003.
11. Казак О.Н«Путешествие в страну игр», 2006.
12. Карпова Г.А., Брагина Т.А. Педагогическая диагностика личности ребенка в детском оздоровительном лагере. - Екатеринбург, 2003.
13. Кедрина Т. Я., Гелазония П. И. Большая книга игр и развлечений для детей и родителей. - М.: Педагогика - Пресс, 1992.
14. Летний лагерь (компакт-диск) ∕Серия «Школьные каникулы и праздники» - Волгоград: «Учитель», 2006.
15. Лихачева Т. Г. Моя подружка - мягкая игрушка. - Ярославль: Академия развития: Академия, Кє: Академия Холдинг, 2001.
16. Лобачёва С.И. Загородный лагерь.- М.:ВАКО, 2006.
17. Марфина С.В. Летний лагерь от А до Я. –Ярославль: академия развития, 2005.
18. Титов С.В. Здравствуй лето! Мероприятия в детском загородном лагере.- Волгоград: Учитель, 2004.
19. Фантазия + Творчество = Каникулы. - М., 2008.
20. Философия и педагогика каникул. - М ., 1998.
21. Федеральный закон «Об основных гарантиях прав ребенка в РФ».
22. Федеральный закон РФ «О государственной поддержке молодежных и детских общественных объединений».
23. Шапарь В.Б. практическая психология.- Ростов-на-Дону: Феникс, 2006.
24. Школа – наш дом. Сборник сюжетно-ролевых игр. Чебоксары, 2005.
25. Шульская Н.А. Летний лагерь. – Ярославль: Академия развития, 2010.

**Приложение**

Режим дня

оздоровительного лагеря «Улыбка»

с дневным пребыванием детей при   
МБОУ «СОШ №30» г. Чебоксары

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № п/п | Мероприятие | Время |
| 1 | Сбор детей, зарядка | 08.30 – 09.00 |
| 2 | Утренняя линейка | 09.00 – 09.15 |
| 3 | Завтрак | 09.15 – 09.45 |
| 4 | Работа по плану (спортивные игры, чтение книг, просмотр к/ф, экскурсии) | 09.45 – 13.00 |
| 5 | Обед | 13.00 – 13.30 |
| 6 | Настольные игры, беседы | 13.30 – 14.30 |
| 7 | Уход детей | 14.30 |

**Методическое обеспечение**

**Сценарий**

**открытия лагерной смены**

**«Я самый. Я самая…»**

**1-й ведущий**: Здравствуйте, ребятишки,

Девчонки и мальчишки!

Здравствуйте, зрители,

Дорогие родители!

**2-й ведущий**: Мы сегодня очень рады[97&n=af810a9a](http://www.uroki.net/br/adclick.php?n=af810a9a)

Нашим мамам, нашим папам.

Мы приветствуем гостей,

Дорогих учителей.

Всех знакомых, незнакомых

И серьезных, и веселых.

**1-й ведущий:** Если скуку ты оставил,

И сомненья позади,

Если с другом не лукавил, - заходи.

**2-й ведущий**: Если лень свою оставил,

Нарушенья позади,

То смелей, скорее в двери заходи!

**1-й ведущий**: Если все у вас в порядке:

Парты, книжки и тетрадки,

Дружба с книгой навсегда, -

Приглашаем вас сюда!

**2-й ведущий**: Гордые, нарядные, мы идем по улице.

С добрыми улыбками все на нас любуются.

«Провожать не надо нас!» - мы сказали маме,

А в какой мы ходим класс, догадайтесь сами.

**1-й ведущий**: Посмотрите на меня:

Вот какой счастливый я!

В лагерь я уже хожу

И с ребятами дружу.

*Номера самодеятельности*

|  |
| --- |
|  |
|  |
|  |

**2-й ведущий:** Вот мы сейчас и проверим ваше внимание с помощью игры «Это я, это я, это все мои друзья».

Я буду спрашивать, а вы, если согласны, отвечайте «Это я, это я, это все мои друзья!», а если нет, то хлопайте в ладоши.

-Кто ватагою веселой

Каждый год шагает в школу?

-Кто из вас хранит в порядке

Книжки, ручки и тетрадки?

- Кто из вас из малышей

Ходит грязный до ушей?

- Кто летит вперед так скоро,

Что не видит светофора?

- Знает кто, что красный цвет –

Это значит – хода нет?

- Кто мороза не боится,

На коньках летит, как птица?

- Кто из вас приходит в класс

С опозданием на час?

- Кто домашний свой урок

Выполняет точно в срок?

- Кто из вас не ходит хмурый,

Любит спорт и физкультуру?

- Кто из вас, хочу узнать,

Любит петь и танцевать?

*Номера самодеятельности*

|  |
| --- |
|  |
|  |
|  |

**1-й ведущий**: Вот и открыта очередная лагерная смена! Мы верим, что вам она запомнится интересными делами.

**2-й ведущий**: Пусть это лето станет для вас незабываемым временем новых свершений и открытий!

**«В поисках приключений»**. Вожатый-шоу

*На сцену выходит ведущий –* ***Советник.*** *Он приветствует ребят. На сцене два трона, портреты КОРОЛЯ и КОРОЛЕВЫ, над ними висит* ***Флаг СОЛНЕЧНОГО КОРОЛЕВСТВА***

**Советник** Видите вы здесь два трона,

Флаг висит, на нём корона.

Сообщить имею честь –

Королевство Солнечное есть.

Правит им король один,

Мудрый, славный Томилин.

*Показывает на портрет Короля*

У него супруга есть-

Королева

*Показывает на портрет Королевы*

Все мы здесь

Очень дружно отдыхаем

И нисколько не скучаем.

В королевстве Солнечном

Все ведут себя достойно.

Фрейлины, Министры есть.

Вы увидите их здесь.

Есть у нас Магистр Спорта,

Славной Музыки Магистр,

И всегда Магистр Здоровья

Вам на помощь поспешит.

Королевства не найти

Без Магистра Чистоты.

*Появляется Королева*

**Королева** Наш Король, наверно, спьяну,

Стал мечтать о дальних странах,

Всё твердит мне про Поход,

Захотел построить Флот,

Чтобы плыть, куда не надо,

За каким-то Эльдорадо.

Как же, право, я устала.

Каждым утром всё сначала.

Кажется, Король идёт,

Что-то он в руке несёт.

*Выходит Король, его палец засунут в бутылку, в которой лежит бумага, свёрнутая трубочкой.*

**Королева** Что в бутылке?

**Король** Вот обидно!

Палец мой застрял, как видно!

Там написано, где клад.

**Королева** Доставай!

**Король** Да я бы рад!

Ну, ещё один момент,

*Щас*достану*пергамент*!

*Вытаскивает палец из бутылки, вытряхивает бумажку, читает.*

**«Будет вам большой наградой,**

**Коль найдёте Эльдорадо.**

**В той стране богатств не счесть,**

**Это сделает вам честь»**

**Королева** Вы прикиньте - Эльдорадо!

Ну, кому всё это надо?

**Король** Эльдорадо нужно мне!

Я живу, как в страшном сне!

Скучно жить на белом свете,

Если знаешь наперёд:

Как поступишь, как ответишь.

Что когда произойдёт.

Скучно жить без огорчений

И считать: «Я всех умней!»

Скучно жить без приключений,

Без друзей – ещё скучней.

Скучно жить всегда в покое,

Как болотная вода.

**Королева** Хорошо, что жизнь такою

Не бывает никогда.

**Король** Магеллан переплыл океан,

Лаперуз переплыл океан.

Дежнёв, Лаптев и Васко да Гама

Плыли долго и очень упрямо.

Они плыли, и плыли, и плыли.

Всё открыли и всё покорили,

И себя этим самым прославили

**Королева** Ну, а нам ничего не оставили.

**Король** Что же им только быть знаменитыми,

А другим оставаться забытыми?!

Правда, есть ещё дети на свете!

**Королева (ехидно)** Неоткрытые снежные дети,

Их следы очень часто встречают,

Даже слепки следов получают,

Бродят дети по белому свету,

Но пока их, считается, нету!

**Король** Под водою лежит Атлантида!

**Королева** Её ищут, похоже, для вида.

**Король** Если взяться за дело серьёзно,

Всё откроется рано иль поздно!

**Королева** Да и в космосе нету порядка,

Там вообще, за загадкой загадка.

Оказалось, у Звёздного мира,

Есть какие-то Чёрные дыры!

И оттуда к нам кто-то в тарелках

Прилетает, в глубоких и мелких!

Вокруг этого столько тумана!

**Король** Так и быть, заменю Магеллана.

В Эльдорадо немедля отправлюсь

И, конечно, тем самым прославлюсь.

**Королева (грустно)** Пришли другие времена,

Пожухли травы.

Ну, что ж, прощайте навсегда.

Но вы не правы.

Вы дом покинете родной,

А я останусь,

Мне трудно будет быть одной!

Какая жалость!

И пусть слова мои для вас

Звучат отравой,

Но, знаю, я всегда права,

А вы – неправы!

**Король (**Вытирает платочком слёзы, падает на трон)

Вас слушать просто нету сил!

Ну вот, опять я загрустил…

**Королева (поёт на мотив песни из мФ «Бременские музыканты»)**

Настроенье у тебя очень скверное,

Так грустить весь день нельзя, ах, наверное.

Может лучше обратиться к врачу?

**Король** Ничего я не хочу!

**Королева** Веселим тебя весь день, но не весел ты.

Прочь забросил все дела, нос повесил ты.

И от горя я на Фрейлин кричу.

**Король** Ничего я не хочу!

**Королева** Настроение у тебя истерическое.

Прочитал бы книжки ты исторические.

А не то на целый день замолчу…

**Король** Пу-те-шест-во-вать хочу-у-у-!

**Королева** Не, представьте, хочет он

Дом оставить свой и трон.

Вдруг, узнав о расставаньи,

К нам придут с завоеваньем?

Как беспечен Наш Король!

**Король** Слушать не хочу! Уволь!

Я открою Эльдорадо,

Накуплю всего, что надо.

Заменю в короне стразы

На блестящие алмазы,

Модных платьев накуплю.

**Королева** Наряжаться я люблю!

**Король** Цирк, Дворец тебе построю,

И Театр Большой открою.

«Мерседес» тебе куплю.

**Королева** Покататься я люблю!

**Король** Так чего же упираться?

Надо в море снаряжаться,

Надо строить мощный Флот.

**Королева** Ты, смотрю, не идиот.

**Король** Верно! Да с моим умищем

Эльдорадо мы отыщем.

**Королева** Если долго будем плыть,

Надо нам не позабыть

Взять с собою вилки, ложки,

И ножи, и поварёшки.

Питьевой воды и сало,

Два верблюжьих одеяла,

Косметичку и пилюли,

Два графина, три кастрюли,

Надо не забыть про кружки…

**Король** Так скажи своим подружкам,

Чтоб без дела не мотались

И в дорогу собирались.

Будем дружно строить Флот!

Написал Указ я! Вот!

**(Достаёт бумагу, читает)**

*Я хочу, чтоб мой народ*

*Мне построил пароход,*

*И корабль, и каравеллу!*

*Приступайте дружно к делу!*

*Все работать начинаем!*

*Завтра корабли спускаем!*

**Королева** Нужен тот, кто проведёт

Среди скал и рифов Флот.

Нужно лоцмана найти,

Чтоб не маяться в пути.

**Король** Эй, Советник, дело есть

**Советник** Весь – вниманье, Ваша Честь.

**Король** Ты, Советник, будешь Лоцман,

Капитан, а также боцман.

Флотом управляй разумно.

Ты, Советник, парень умный.

Коль отыщем Эльдорадо,

То получишь ты награду.

**Советник** Мне б команду набирать,

Чтобы Флотом управлять.

Эй, народ, иди сюда!

**(выходят все вожатые)**

К плаванью готовы?

**Вожатые хором -** «Да»

**(Все поют на мотив песни «За тех, кто в море»)**

Напрасно нас бурей пугали,

Вам скажет любой моряк,

Что бури бояться нам стоит едва ли.

В сущности. буря – пустяк.

В буре лишь крепче руки,

И парус поможет в пути.

Гораздо трудней

Не свихнуться от скуки

И выдержать полный штиль.

*Припев:* Вперёд, друзья! Зовёт нас море,

И пусть нас поднимет волна

И вдаль за собой поведёт,

И если цель одна есть у вожатых –

То тот, кто не струсит и вёсел не бросит,

Страну Эльдорадо найдёт!

**Сценарий мероприятия «Рыцарский турнир»**

Фонограмма queen

Гаснет свет, выхватывает видеопушка середину пустого зала.

Голос за кадром: “9 век, Англия , во дворце короля Артура”

Фонограмма: Лютневая музыка (выход короля Артура и Мерлина.)

Король Артур (К.А.): Что звезды показали, Мерлин?

Как долго царствование будет длиться?

Не появилась ли звезда на небосклоне,

Затмившая столь ярким светом власть мою?

Мерлин (М): О,Да, и та беда случится вскоре!

Сегодня в чаше мудрости

Увидел тьмы я отраженье,

Что значит, что история вдруг может повернуться,

И мы исчезнем вмиг!

К.А.: Но в чем причина сей беды ужасной?!

М: Похищен свиток, где виток истории крепился.

К.А.: И что же может нас спасти в сей трудный час ?

М,: Поход за свитком, но найти его не так уж будет и легко.

Ведь свиток может быть зарыт, утоплен, замурован в любой стране, в любом году.

К.А: Велю немедля сбор трубить! Пусть соберутся здесь все рыцари из разных стран, пройдут чрез массу испытаний и лучшие из них отправятся на поиски похищенного свитка. Мажордома (Мд) мне сюда!

(появляется Мажордом)

К.А: Велю тебе турнир начать немедля! (М. и К.А. уходят в жюри)

Мд: Внимание! Сегодня и сейчас при дворе короля Артура объявляется открытие рыцарского турнира, судить который будет справедливое жюри.(представление жюри)

Фонограмма: трубы.

Мд: Ну что ж, настало время узнать, кто прибыл к нам на сей турнир.

И первыми откроют наш турнир кельты с Британских островов.

(Визитка 1 экипажа)

Мд: Следующие участники нашего турнира благородные рыцари…….

(Визитка 2 экипажа)

Мд: Сейчас пред нашим взором предстанут бесстрашные самураи из страны восходящего солнца.

(Визитка 3 экипажа)

Мд: Теперь настало время представиться воинственным викингам из Скандинавии.

(Визитка 4 экипажа)

Мд: Ну и какой же рыцарский турнир без славных могучих русских витязей.

(Визитка 5 экипажа)

Мд: Итак, участники представлены, пора турнир начать.

И первым будет испытание -переправа,

Чтобы проверить вас на ловкость и смекалку.

Пред вами – быстрая река, и вам необходимо перебраться с одного ее берега на другой, используя лишь две спасительных дощечки. Необходимо переправить всю команду, но возвращаться на этот берег можно только лишь два раза, упавший в воду, возвращается назад и вновь пытается осилить переправу.

(Конкурс “Переправа”)

Фонограмма: динамичная музыка.

Мд,: Сегодня здесь собрались представители разных стран, и было б интересно познакомиться поближе с ними. Сейчас нам о себе расскажут кельты.

(творческая заставка кельтов)

Мд: Мы продолжаем наш турнир. И вам придется пройти еще одно испытание. Это тир. Однако, метким бывает не только глаз, но и ум. Сейчас каждая команда получит карточки с 5 вопросами, на обсуждение которых вам дается 3 минуты. Затем вы делаете свой выстрел по мишени, т.е. представляете свои ответы. Если вы правильно отвечаете на все вопросы, ваш выстрел попадает прямо в цель, если правильно даны 4 ответа, то вы попали в следующий круг мишени, если 3 - то вы попали во 2 круг от центра мишени, если 2 - то в 3 и если 1-то в последний круг мишени.

(интелектуальный тир)

Фонограмма: мелодичная инструменталка

Мд: А теперь о своей стране нам поведают доблестные английские рыцари .

(творческая заставка рыцарей)

Мд: В походе вам необходимо будет уметь точно поражать цель, и следующее испытание поможет нам выявить самого меткого. Я приглашаю по одному самому меткому представителю из каждой команды. В этом испытании вам предстоит, зажав бутылку с водой между колен наполнить сосуд, стоящии перед вами, не пролив при этом ни капли мимо.

(конкурс меткий глаз)

Фонограмма :инструменталка

Мд: Настало время познакомиться поближе с представителями страны восходящего солнца.

(творческая заставка самураев)

Мд: Следующее испытание , которое вам предстоит пройти называется – “черный ящик”. Внести черный ящик!

Фонограмма для вноса черного ящика (что-то торжественное)

Мд: Итак пред вами черный ящик,

Внутри него сокрыт предмет,

Имеющий прямое отношение к средневековью

И вам необходимо разузнать, что это за предмет.

Помочь в разгадке этой тайны вам может лишь одно.

Задать вопрос всего один вам будет суждено,

Но вот беда ответить я могу, лишь нет иль да.

(Конкурс черный ящик. Участники угадывают предмет, угадавшей команде задаётся вопрос: В каком году был создан атлас мира?)

Мд: Сейчас поведают нам о своей родине могущественные викинги.

(творческая заставка викингов)

Мд: И вот настало время последнего испытания сей трудного турнира,

Идя в поход вы оставляете здесь дам своих .

Фонограмма для выхода дам ( лютневая музыка)

Мд: И сейчас я приглашаю по одному самому красноречивому представителю из команды. Вам необходимо будет составить признание в любви своей даме сердца, используя следующие слова:

Выходят король Артур и Мерлин

К.А.: Ну что ж, я вижу сей турнир собрал всех самых ловких ,

Самых умных, самых метких и красноречивых.

Им, не страшны любые испытания,

Но вот беда ведь свиток тот быть может спрятан где угодно

В любом году, в любом столетии, но как же сможем мы попасть в различные века?

Быть может, ты поможешь в этом, Мерлин, нам?

М.: О, сир, все предусмотрено давно.

И эти благороднейшие люди

Сумеют вмиг промчаться сквозь века,

Благодаря моим волшебным заклинаниям.

Все повторяют пусть за мной:

“Абдара ,кмар, харим,

Де квериалимусу

Ашубашоб буран

Де маурупампусу”

К.А.: Ну вот и все пора уж в путь.

М.: Но сир, мы не обмолвились о том, кто и куда отправится, в какие страны?

К.А.: Ты прав, но имя той страны, куда пойти придется, сокрыто тайной надписью, что шифровкою зовется. Эй, Мажордом, скорей неси шифровки!

(выходит Мажордом с шифровками)

Мд. Сейчас вам предстоит расшифровать эту запись, скорей же за дело!

Фонограмма: мелодичная музыка.

Мд.: Ну что ж, куда же отправляются наши кельты (отвечают), благородные рыцари (отвечают), бесстрашные самураи (отвечают), могучие витязи (отвечают), воинственные викинги (отвечают).

К.А.: Любезный Мерлин , не будет долог ли поход сей трудный?

М.: Нет, сир, ведь вскоре встретимся мы вновь в Венеции 14 века на шумном и веселом Карнавале.

К.А.: Ну что ж тогда до встречи. В добрый путь!

P.S. Под творческими заставками здесь понимается выступление экипажа по заранее подготовленному учебному материалу. В подготовительную деятельность входило: 1. выбор темы в рамках исторической эпохи и направления (наука, техника, литература и театр, искусство, общество); 2. работа по поиску материала (посещение библиотеки, общение с профессионалами (режиссёр лагеря, библиотекари и т.д.)); 3. написание сценария; 4. репетиции.

В дальнейшем предполагается подобная работа экипажей по изучению истории открытий, как географических, так и культурных. Основная задача – проследить изменение и расширение мировоззрения европейцев в результате знакомства с миром.

**Игра «Ищи клад »**

В игре необходимо все тщательно продумать таким образом; чтобы задания были непростые и одновременно доступные. Маршрут нужно прокладывать на большую дистанцию и вдали от лагеря, чтобы и взрослые могли участвовать вместе со своим патрулем. Игру можно проводить и в лесу, и в городе. Старт лучше всего сделать тут же, на месте, где обычно встречается ваш отряд или патрули, а финиш - также недалеко от места старта, чтобы в то время, пока патрули находятся па дистанции, можно было бы приготовить чай с конфетами и тортом и т.п.

Не позволяйте патрулям “садиться на хвост” друг другу. Чтобы не получилось такого, что все патрули следуют за одним, первое задание сделать таким, что патрулям нужно расшифровать сообщение и записать его на бумаге. Второй способ избежать одновременного прохождения патрулями дистанции - сделать первое задание самым сложным, чтобы у каждого патруля ушло время на его разгадывание. Например, каждому патрулю дать бумагу с зашифрованным сообщением: “прошептать слово “патруль” своему скаут-лидеру в левое ухо”. После того, как патруль выполнил это задание, он получает новую записку с заданием где искать следующий ключ. Такое начало обычно дает необходимый разрыв по времени между патрулями.

Убедитесь, что все задания- ключи находятся на место и не разрушены. Задания-ключи должны быть четко обозначены и надежно спрятаны. Следите за тем, чтобы молодые скауты во время прохождения дистанции не сорвали и не разрушили ни одной метки. Может быть, имеет смысл около некоторых ключей поставить наблюдателей, готовых заменить ключи новыми, если будет необходимость.

Первое и последнее задания должны быть самыми сложными, как уже говорилось выше. Главная причина - избежать преследования одного патруля другим (только разгадав первое задание, патруль получает следующее), а вторая причина - скаут-лидер может давать намеки - подсказки патрулю, который в полном замешательстве и не может разгадать задания. В успешной игре ни один патруль не должен сойти с трассы из-за того, что не справился с заданием.

А причина того, что последнее задание должно быть также самым трудным, кроется в том, чтобы сделать развязку игры более драматичной. Патруль, который прошел всю дистанцию первым, может испытать трудности в разгадывании последнего задания. Несколько патрулей, шедших позади, также могут прийти к последнему ключу и начать разгадку последнего задания - еще одного зашифрованного сообщения. Это может быть телефонный номер того, у кого находятся сокровища.

В лагере такую игру организовать сложнее, так как меньше возможностей для составления разнообразных заданий. Однако, если все задания подготовить заранее и напечатать первое и последнее задание для патрулей, то все возможно.

ВОЗМОЖНЫЕ ВАРИАНТЫ КЛЮЧЕЙ-ЗАДАНИЙ В ГОРОДЕ:

* Встаньте спиной к зданию, где вы получили ваше первое задание.
* Перейдите улицу и идите на запад, пройдите три осветительных столба, находящиеся на другой стороне улицы, по которой вы идете.
* Поверните налево на первом перекрестке.
* Пройдите один квартал и поверните на перекрестке в сторону ж/д вокзала.
* Продолжайте идти в эту сторону, пока не пройдете три телефонных будки.
* Рядом с одной из телефонных будок на столбе расположен дорожный знак, указывающий направление. Идите в обратном направлении.
* Идите прямо, пока не дойдете до улицы, название которой начинается с 12-й буквы алфавита.
* Не пересекайте улицу, а поверните налево и идите в этом направлении, пока не увидите витрину магазина, в которой стоит манекен в синей одежде.
* Повернитесь спиной к манекену и перейдите улицу, на противоположной стороне улицы - автобусная остановка, на которой вы увидите мужчину в шляпе и с зонтиком, в кармане - сложенная газета. Он даст вам следующий ключ.
* Пример первого задания-ключа:

Скил: Ефлал С. опсану. ме? Етиж АКС, мо. Т-ОП ешимин: дер”епутсороПь Сети ор!!! Тсопь С.Е. Дзястид: ох ан екУтслагмотлеж В. К. ЕволЕч.

(если прочитать снизу вверх и справа налево, то получится: человек в желтом галстуке находится здесь. Постройтесь по росту перед ним и шепотом скажите: нас послал Феликс.)

ВОЗМОЖНЫЕ ВАРИАНТЫ ЗАДАНИЙ-КЛЮЧЕЙ В ЛАГЕРЕ:

* Идите по тропинке к озеру (азимут 160°) от лагеря до скалы (камня) у основания упавшего дерева.
* Идите вдоль линии электропередач, пока не пройдете столб с номером 76.
* Найдите азимут 240' и идите по азимуту, пока не выйдете на поляну, на которой найдете старое кострище.
* "Идите на восток, пока не увидите канаву, пересекающую ваш путь с севера на юг.
* Идите вдоль канавы, пока не выйдете на проселочную дорогу.
* Идите по дороге влево, пока не дойдете до шоссе. "Найдете дорожный знак с ограничением скорости.
* Пройдите данное количество шагов на юг.
* Под большим камнем рядом со столбом находится следующее задание.
* В качестве сокровищ могут служить разноцветные жетоны, которые ребята должны собрать и принести ведущему игры (последнее сообщение может быть следующим: в дупле дерева вы найдете жетоны. Каждый жетон - шоколадная конфета. Соберите жетоны и принесите ведущему).

Успешной игры!

[](http://summercamp.ru/index.php5/%D0%98%D0%B7%D0%BE%D0%B1%D1%80%D0%B0%D0%B6%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D0%B5:C10.gif)

Игра “НАЙДИ МЕСТО”

Во время похода можно провести со скаутами игру, которая не требует много времени для подготовки.

Находясь на расстоянии 500-800 м от лагеря, положите записку под большой камень. В записке напишите: “Вы нашли это место. Принесите записку мне.”

Затем запишите ориентиры, которые могут помочь в поиске этого места. Можно дать азимуты на некоторые ориентиры (линии электропередач, дорога, родник, колодец, сломанное дерево, дорожный знак и т.д.)

Задача каждого патруля - первым найти это место. Направление поиска может быть неизвестно, поэтому им придется осмотреть достаточно большую территорию, чтобы найти предложенные ориентиры. Обнаружив первый ориентир, они продолжат поиск. Главное - тщательно продумать задания, а первый ориентир должен быть самым сложным.

**Викторина по сказкам**

1. Кто прислал такую телеграмму: «Cпасите! Помогите! Нас съел Серый волк!» Как называется эта сказка? (Козлята, «Волк и семеро Козлят»)
2. Позовите Сивку-Бурку словами из сказки. Как звали хозяина этой лошади? («Сивка-Бурка,  вещая каурка, Встань передо мной, как лист перед травой!»,  Иванушка-Дурачок)
3. Какие слова приговаривала девочка медведю? Из какой она сказки? («Маша и медведь», «Не садись на пенек, не ешь пирожок…»)
4. Какое домашнее животное помогало девочке выполнять задания мачехи? Как называется сказка? Что выросло из костей этого дерева? (корова. «Крошечка-Хаврошечка», яблоня)
5. Из какой сказки эти слова? Кто ее автор? «Вечно вы опаздываете, негодный мальчишка! Кто вас воспитывал?» («Приключения Буратино», А. Толстой)
6. Вставить в текст нужное слово. «Жили-были дед да баба и грустили иногда. Только курочка, что … утешеньем им была» (Курочка Ряба)

**Назовите заглавие сказок.**

Ах, отец, я очарован  
Незнакомкой молодой.  
На балах среди придворных  
Не встречал красы такой.  
(Золушка)

Иду на ногах, в красных сапогах,  
Несу косу на плечах.  
Хочу лису посечи,  
Пошла, лиса, с печи.  
(Заюшкина избушка)

Бабушка внученьку очень любила,  
Бабушка…ей подарила.  
Девочка имя забыла свое.  
Кто отгадает, как звали ее?  
(Красная шапочка)

Я родилась в цветке прелестном.  
И труден, к счастью, был мой путь.  
И каждый, видно, догадался –  
Меня … зовут.  
(Дюймовочка)

А я родился странной  
Игрушкой деревянной.  
Ушастый, некрасивый,  
И никому не мил.  
Один меня заметил  
И ласково приветил  
А это был, ребята,  
Гена крокодил.  
(Чебурашка)

Был я в море в бочке брошен  
И отцом своим забыт,  
Но на остров неизвестный  
Был волной морской прибит.  
И на острове на том теперь правит…  
(Князь Гвидон)

**Сказки А.С. Пушкина**

1. Сколько  богатырей в «Сказке о царе Салтане…»? (33)
2. Какой предмет всегда говорил правду и за это был разбит? (Зеркало)
3. Как сумел унести коня Балда? (сел на лошадь)
4. В какой сказке был удачливый старик-рыбак, но ему не повезло со старухой?
5. Кому принадлежал этот предмет? Красивое, наливное, румяное; но от самого маленького кусочка можно было отравиться. (Злой царице из «Сказки о мертвой царевне…»)
6. Какое дикое животное помогало добывать драгоценные камни и золото? (Белка)
7. В какой сказке и какая домашняя птица охраняла целое царство?  (Сказка о золотом Петушке, петух)
8. Какая царица околдовала царя Дадона? (Шамаханская царица)
9. из какой сказки эти строки? Ты прекрасна, спору нет. Но живет без всякой славы средь зеленые дубравы у семи богатырей та, что все ж тебя милей.
10. В кого превращался Гвидон? (муха, комар, шмель)
11. какую песню пела белка? (Во саду ли, в огороде…)
12. Какую плату попросил Балда за работу? (Три щелчка в лоб)
13. На какой остров вынесла волна бочку с царицей и Гвидоном? (остров Буян)
14. В каком стихотворении ученый кот пел песни и рассказывал сказки? (У лукоморья дуб зеленый…)

**Сценарий мероприятия «Большие гонки»**

В проекте ***"Большие гонки"*** участвуют 4 команды по 10 человек. Командам заранее даётся задание: придумать название команды, выбрать капитана. Капитан команды должен будет выбирать игроков из команды для участия в той или иной эстафете, если в ней не принимает участия вся команда. Кроме того, необходимо подготовить табло из ватмана, в которое в процессе игры будут внесены заработанные командой баллы, и, непосредственно, спортивную площадку с оборудованием для эстафет. Все эстафеты оцениваются по четырехбальной шкале (выигравшая команда получает 4 балла, следующая за ней - 3, остальные по 1 баллу. Если команда совсем не выполнила задание - 0 баллов). Для спортивных конкурсов проводится предварительная подготовка.

**Ведущий:** Добрый день, добрый день! Мы рады приветствовать вас на грандиозном проекте нашего лагеря ***"Большие гонки".*** За приз проекта будут бороться 4 команды (перечисляются названия команд, имена и фамилии капитанов и игроков). Итак, прошу болельщиков поддержать свои команды, ведь объявляется первый конкурс.

***"Конкурс лягушат".***

В конкурсе участвуют три человека (2 юноши и 1 девушка). На площадке расположены 4 корзины с воздушными шарами. На расстоянии 8 - 10 метров от корзин располагаются команды. Первые игроки стоят в ластах. По команде ведущего они бегут каждый до своей корзины, достают по воздушному шару и возвращаются к командам, передавая ласты следующему игроку. Эстафета продолжается до команды ведущего "Конец игры". На эстафету отводится 3 минуты.

**Ведущий:** Жюри подсчитывает принесенные командами шары и подводит итоги первого конкурса. Кто же, кто же выиграл в этом конкурсе? Смотрим на табло. (Оглашаются итоги первого конкурса).

***"Перенеси мяч".***

В конкурсе участвуют 6 человек, причем игроки разбиваются на пары. Каждой команде выдаются две гимнастические палки и гимнастический мяч. Первые 2 игрока команд становятся лицом друг к другу, берут в руки палки, на которые предварительно положен мяч. Задание: пронести мяч на палках до своего флажка и обратно (флажки расположены в 6 - 7 метрах от команд). Побеждает та команда, которая быстрее выполнит задание. Если мяч все же упал, его нужно поднять и продолжить эстафету.

**Ведущий:** Смотрим на табло. (Оглашаются итоги второго конкурса и суммарные баллы за два конкурса).

Внимание, команды! Следующий конкурс очень сложный, но все же задание конкурса выполнимо. Капитаны команд выдвигают по три кандидатуры. Пришло время болельщикам поддержать свои команды.

***Конкурс "Бревно".***

Для каждой команды приготовлено простое бревно (длиной не более 1 м). На этом бревне участникам предстоит делать упражнения, причем довольно сложные. Им нужно будет встать на свое бревно и, перебирая ногами, прокатить его бегом до флажка,затем вернуться бегом обратно. Следующий игрок катит бревно назад.

**Ведущий:** закончился сложнейший конкурс. Как же распределились места после этой эстафеты? Смотрим на табло. (Оглашаются результаты).

А сейчас, многоуважаемые болельщики и зрители грандиозного шоу "Большие гонки", у вас есть возможность побывать на настоящем ипподроме, в который превращается на время наша спортивная площадка. Для этого конкурса каждая команда представляет своих трех самых быстрых "скакунов".

***Конкурс "Темная лошадка".***

Эстафета проходит в парах. На каждую команду выдается по 3 покрывала. Каждая пара игроков изображает "лошадь" с помощью покрывала. К покрывалу прикреплена табличка с № "лошади". По сигналу ведущего первые "лошади" бегут до флажка, огибают его и возвращаются обратно. Эстафету продолжает следующая "лошадь" и т.д. Побеждает та команда, которая выполнит задание за минимальное время.

**Ведущий:** Закончился еще один конкурс. Ликуют болельщики. А мы ждем результатов конкурса. Комментарии жюри.

Для участия в следующем конкурсе необходимо выбрать по 5 игроков от команды.

***Конкурс "Кенгуру".***

Для этой эстафеты каждой команде потребуется: мешок средних размеров (его может заменить рюкзак или обычная сумка), волейбольный мяч и веревка. Сумки или мешки привязывают участникам, начинающим эстафету, на уровне пояса. По сигналу ведущего участники кладут в свои мешки по мячу и прыжками, напоминающими прыжки кенгуру преодолевают дистанцию. Держаться при этом руками за "сумку с детенышем" категорически запрещается. Важно, чтобы "малыш" не выпал из мешка. Возвратившись к линии старта, первый участник передает все атрибуты следующему. Выигрывает та команда, которая быстрее всех выполнит задание.

**Ведущий:** Еще один конкурс подошел к концу, еще один шанс командам заработать максимальное количество баллов. Посмотрим, кто сумел это сделать. (Оглашаются результаты).

Остается совсем немного времени, чтобы подтянулись отстающие команды. А сделать это они смогут уже в следующем конкурсе, кстати, тоже не из простых, но команды готовились к нему заранее. Для этого конкурса необходимо выбрать по 4 человека от команды.

***Конкурс "Слалом".***

Каждая команда получает по паре роликов. Участники выстраиваются на линии в начале площадки. По команде ведущего первые игроки надевают ролики и двигаются на роликах между расставленными на расстоянии 1,5 - 2 м друг от друга кеглями до конца площадки, огибают флажок и по прямой возвращаются обратно. Эстафета передается следующему игроку. Побеждает та команда, которая выполнит задание за минимальное время. За сбитую кеглю снимается 0,5 балла.

**Ведущий:** Можно сказать, игра практически закончена, впереди остался последний, решающий конкурс, конкурс капитанов. С какими результатами подошли к последнему конкурсу команды? (Оглашаются результаты конкурса и сумма баллов).

***"Конкурс капитанов".***

Капитан каждой команды получает цилиндр из 3-х непрозрачных, склеенных между собой надувных кругов небольших размеров и гимнастический мяч. По сигналу ведущего капитанам надевают на голову цилиндры, дают в руки по мячу. Задание: каждый капитан должен преодолеть дистанцию и положить мяч в свою корзину, находящуюся на противоположной стороне площадки. Остальные участники команд помогают капитанам сориентироваться в пространстве, выкрикивая правильное направление (левее, правее, прямо и т.д.). Выигрывает тот капитан, который быстрее справится с заданием. Игра завершается, когда последний капитан дойдет до своей корзины.

**Ведущий:** Закончился последний решающий конкурс невероятного шоу "Большие гонки". Напряжение в командах достигло предела, болельщики ликуют. С каким же счетом закончилась игра? (Оглашаются результаты конкурса и игры в целом, награждается команда - победитель, остальные команды получают поощрительные призы).

**Игровое познавательное мероприятие "Международная панорама"**

**«Международная панорама»** - это игровое познавательное мероприятие, которое включает в себя культуру народов мира. Этому мероприятию посвящается один день лагерной смены.

***Предварительная работа:***

Командиры отрядов методом «жребий» выбирают страну, которую будут представлять с отрядом в течение дня.

***Домашнее задание отрядам:***

* из подручных материалов подготовить костюмы страны, которую выбрали;
* выпустить информационный лист (газету) о стране;
* придумать шуточный рецепт национального блюда;
* подготовить творческую презентацию страны.

Ниже вашему вниманию предлагается несколько моментов, которые могут быть использованы при проведении дня «Международной панорамы»

***Япония***

* отряд, «проживающий» в Японии нужно поднять рано утром самым первым, т.к. Япония считается страной восходящего солнца;
* вожатый может одеть кимоно;
* на обед можно предложить вместо вилок - палочки, изготовленные из подручных материалов;
* приветствовать друг друга по-японски - поклоном;
* провести творческую мастерскую «Оригами» и «Икебана»;
* провести конкурс стихов в стиле «Хайку»;
* провести конкурс-состязание «Сумо»

***Италия***

* стараться разговаривать громко, жестикулируя руками;
* свои имена переделать на итальянский стиль: Максим - Максимельяно, Антон - Антонио и т.д.
* провести конкурс «Угадай мелодию» по мотивам итальянской эстрады;
* на обед заказать «спагетти».

***Индия***

* из простыней сделать национальную одежду «Сари»;
* провести конкурс-инсценировку по сюжетам индийских фильмов;
* слепить из солёного теста фигурки слона и раскрасить красками;
* сделать «браслеты дружбы» из цветных ниток (ракхи - «браслет дружбы»);
* подготовить гирлянды из цветов, которыми индийцы традиционно украшают себя на различные праздники.

***США***

* из газет сделать ковбойские шляпы;
* провести ковбойский турнир;
* провести вечер джазовой музыки;
* познакомить детей с традиционным американским праздником «Хэллоуин»;
* изготовить Джек-Фонарь (в тыкве проделываются отверстия в виде глаз, носа и рта. От зажжённой свечи «голова» начинает светиться.)

Заключительным мероприятием может быть аналог телевизионной передачи «Вокруг света», на которой отряды представят визитные карточки своих стран, шуточные рецепты национальных блюд, примут участие в интеллектуальной тест игре «Вокруг света».

***Тест-игра «Вокруг света»***

1. В каком месяце граждане США отмечают - День благодарения? (октябрь, ноябрь, декабрь)
2. Какое блюдо готовят на День благодарения? (жареная индейка, шашлык, курица с яблоками)
3. Какой самый высокий водопад в мире? (Виктория, Анхель, Ниагарский)
4. Как называется столица Японии? (Париж, Брюссель, Токио)
5. Где был изготовлен первый фейерверк? (Япония, Китай, Россия)
6. Какой самый известный карнавал в мире? (Рио-де-Жанейро, Ноттинг-Хиллский, Тринидад)
7. В Индии во время весеннего праздника холи индусы обливают друг друга. Чем? (соком, молоком, подкрашенной цветной водой)
8. Где празднуются буддийские праздники? (в Мексике, в Японии, в Китае)
9. Какое национальное блюдо популярно в Италии? (блины, хот - доги, равиоли - конвертики из теста, фаршированные сыром или мясным фаршем)
10. Какой самый большой слон? (Африканский, Индийский)
11. Денежная единица Японии. (Франк, иена, гульден)
12. Какая знаменитая статуя была подарена США Францией в 1886 году? (Надежды, Дружбы, Свободы)
13. Любимая еда Японцев. (Суши, осьминоги, винегрет).

**Игротека (сборник игр для школьных лагерей)**

***Время обедать.***

Выбирается водящий - он будет волком. Остальные игроки находятся от него на расстоянии нескольких метров. Волк стоит спиной к игрокам, которые хором спрашивают: "Который час, господин волк?" Волк поворачивается лицом к игрокам и отвечает, например: "10 часов". Игроки должны сделать вперед столько шагов, сколько часов назвал волк. Затем волк отворачивается, и игроки опять задают вопрос о времени. Когда игроки окажутся достаточно близко, волк не отвечает, а кричит: "Время обедать!" - и старается запятнать одного из игроков, убегающих за линию старта. Пойманный игрок становится волком.

***Месим тесто.***

Ребята становятся в круг, взявшись за руки. Дружно повторяя слова: "Месим, месим тесто. Месим, месим тесто", - сходятся как можно плотнее. Под слова: "Раздувайся, пузырь, да не лопайся!" - расходятся как можно шире, стремясь разорвать круг. Два человека, чей узел разорвался, становятся в круг, и их тоже "месят". Находящиеся в кругу имеют право помогать разрывать своими спинами "пузырь". Игра заканчивается, когда игроков в центре круга становится больше, чем вокруг.

***Летел журавль.***

Игроки становятся вкруг, положив свою правую руку на левую руку соседа. На каждое слово считалки поочередно делается ход - хлопок по левой руке соседа слева. На каждый хлопок говорится одно слово: "Летел - журавль - по - синему - небу - загадал - число…" Тот человек, на кого выпало слово "число", называет вслух любое двузначное число и делает в свою очередь хлопок поруке соседа. С этого момента игроки вслух начинают считать хлопки, которые также производятся по кругу слева направо. Задача игрока, на которого выпадет названное число, быстро убрать руку из-под хлопка. Кто не успел - выбывает. С игрока, который стоял левее выбывшего, игра повторяется.

***Супермодницы.***

Кричалка для игры с залом. Присутствующие должны хлопать, если называемые вещи можно носить, и топать, если носить нельзя.

Мне однажды повстречалась

Супермодница одна.

Вам такую не увидеть

И не встретить никогда.

Я на ней увидел юбку… (Хлопки).

Не одну, а сразу две… (Топот).

На плечах из рыбы шубка… (Топот).

И горшок на голове… (Топот).

На ее ногах сапожки… (Хлопки).

На высоком каблуке… (Хлопки).

А в ушах висят сережки… (Хлопки).

И колготки на руке… (Топот).

Шарф болтается на шее… (Хлопки).

На носу очки, как тень… (Хлопки).

В волосах запутан веер… (Топот).

А на поясе - ремень… (Хлопки).

А еще на ней есть блуза… (Хлопки).

Зонтик - тросточка в руке… (Хлопки).

На плече висит медуза… (Топот).

И портфель на поводке… (Топот).

Есть на пальчике колечко… (Хлопки).

А на шее котелок… (Топот).

А еще кулон - сердечко…(Хлопки).

И батистовый платок… (Хлопки).

Если встретишь ту девицу,

Вспомни эту небылицу,

Но хочу вам пожелать

Таких модниц не встречать.

***Рифмоплеты.***

Любой игрок, начиная игру, говорит слово, второй игрок называет рифму к прозвучавшему слову. Рифму называют и другие игроки. Игра заканчивается, когда повторяется рифма, уже прозвучавшая ранее, или прозвучит нерифмующееся слово. Нарушитель платит фант. Игра продолжается с любого другого слова.

**Букет. Загадки в рифму.**

В этот праздник, в день цветов,

Их дарить я всем готов.

Приготовьтесь получать -

Точно в рифму отвечать!

Я держу цветов букет,

Тут каких их только нет…

Вот для Тани и для Галки

Ароматные… (Фиалки).

Вот для Саши и для Фени

Ветка пенистой… (Сирени).

Вот для Кати и Алисы

Желто-белые … (Нарциссы).

Вот для Оли и Оксаны

Разноцветные… (Тюльпаны).

Вот для Юли и для Эммы

Шапка пышной… (Хризантемы).

Вот для Насти и для Розы

Ветка мартовской… (Мимозы).

Вот для Ксюши и для Аллы

Расцветающие… (Каллы).

Вот для Ани и Ирины

Розовые… (Георгины).

Вот для Вали и Наташки

Расчудесные… (Ромашки).

Вот для Светы и Ларисы

Очень нежные… (Ирисы).

Вот для Сони, Вероники

Ярко-красные… (Гвоздики).

Вот для Зины и для Нины

Ветка белого … (Жасмина).

***Почтальон на коне.***

Две команды почтальонов выстраиваются на старте, и по команде седлают палку и зажимают воздушный шар между коленями (получается "конь"), надевают шляпу и берут в руку мешок "почты". Стараясь ничего не уронить, игроки двигаются до поворотной фишки и возвращаются обратно, чтобы передать почту следующему почтальону. Если игрок теряет хоть один атрибут, он останавливается, подбирает предмет и только потом продолжает движение. Побеждает команда, которая быстрее доставит почту.

***Ай да, мы!***

Если дети не согласны с утверждением, то говорят хором: "Нет, не мы!", если согласны - "Ай да, мы!"

Вы, конечно, молодцы!

Уже матери, уже отцы!

В школе учитесь на "пять"!

Помогаете по дому!

И не учитесь плохому!

Защищаете детишек!

Как наставите им шишек!

Лезете всегда к прохожим!

На бандитов не похожи!

Помогаете зверюшкам!

Расставляете ловушки!

Не грубите взрослым, старшим!

И ругаетесь так страшно!

Не сорите вы повсюду!

Сами моете посуду!

Не читаете газеты!

Очень жадны на конфеты!

Смирно ходите по школе!

И деретесь прямо в холле!

Это кто сейчас ответил?

Невоспитанные дети!

***Кто из вас?***

Ведущий читает двустишия, а ребята, если согласны, хором отвечают: "Это я, это я, это все мои друзья!", а если не согласны, то можно кричать: "Нет, не я, нет, не я и, конечно, не друзья!"

Кто же в лагерь из ребят

К нам приехал отдыхать?

Кто из вас, какой отряд

Всех вожатых видеть рад?

Кто в отряде будет первым

И любым займется делом?

А кто будет здесь скучать

Слезы лить и маму звать?

Кто всю зиму проскучал

Лишь о лагере мечтал?

На дискотеку вечерком

Бегать будет кто бегом?

А кто из вас будут солисты,

И танцоры, и артисты?

Кто из вас ленивый здесь

Говорите все, как есть?

Кто веселый и горластый,

И талантливый ужасно?

Кто наш лагерь обожает

И на Сочи не сменяет?

Кто сказал, какие дети,

Что лучший лагерь наш на свете?

***Мой веселый звонкий мяч.***

(Игра на знакомство).

*Ведущий держит в руках мяч.*

Мой веселый, звонкий мяч,

Ты куда помчался вскачь?

Я тебя ладонью хлопал.

Ты скакал и звонко топал.

Ты пятнадцать раз подряд

Прыгал в угол и назад.

*Ведущий бросает мяч зрителям.*

Тот, кто мячик мой поймает, громко свое имя называет.

*Все постепенно называют свои имена.*

А сейчас я подброшу мяч вверх, а вы все вместе громко назовите свои имена.

***Может - нет, а может - да.***

У меня для вас игра:

"Может - нет, а может - да".

Подскажите мне ответ:

Может - "да", а может - "нет".

Рыбки спят на дне пруда.

Это правда, дети? (Да).

Быстро дайте мне ответ,

Снег зимой бывает? (Да).

Понедельник и среда -

Это дни недели? (Да).

Солнце дарит людям свет?

Отвечаем вместе! (Да).

"Вискас" - кошкина еда.

Что вы скажете мне? (Да).

Я предвижу ваш ответ:

Мышь боится кошки? (Да).

Крокодил живет 100 лет -

Это правда, дети? (Нет).

Может человек в 5 лет

Дедом стареньким быть? (Нет).

А полынь и лебеда -

Это овощи ведь? (Нет).

Каждый скажет без труда:

За зимою - лето? (Нет).

Свет луны и солнца свет -

Виден ли он людям? (Да).

Подскажите мне ответ:

Спят зимой лягушки? (Да).

Верблюд способен, дай ответ,

Идти три дня без пищи? (Да).

Дать мне можете ответ:

Волк меняет шубу? (Нет).

Отвечайте детвора:

Вам понравилась игра? (Да).

***Всемогущие.***

Склейте для игры два кубика. На гранях одного кубика напишите задания, связанные с движением ("прыгать", "вращать обруч", "отжиматься" и т.д.), на гранях второго - задания, которые можно выполнять одновременно с первым заданием: спеть, рассказать стихотворение, скороговорку и т.д. оба кубика игрок кидает одновременно и также одновременно выполняет оба задания.

***Словесная головоломка.***

Чтобы время не терять,

Приглашаю поиграть:

Ручка и листок бумаги

Слова помогут отгадать!

Этот шар+мо+ка

Покусает вас слегка. (Мошкара).

Этот шар+а+ад

Каждый отгадать бы рад. (Шарада).

Этот шар+мак+на

Далеко была слышна. (Шарманка).

Этот шар+купь давно

Можно видеть лишь в кино. (Пушкарь).

Этот шар+ат+нал

Обманул и убежал. (Шарлатан).

Сор+в+аль, бывает,

Нам в учебе помогает. (Словарь).

Сор+ко+нип, однако,

Один из знаков зодиака. (Скорпион).

Этот сор+ог+он,

Слона чуть меньше будет он. (Носорог).

Сор+сор+квд

Отгадаете вполне. (Кроссворд).

Сор+п+пат у всех

В сумке иль в кармане есть. (Паспорт).

***Кричалка "Туристическая".***

Раз, два, мы - туристы,

Мы туристы - следопыты.

Мы шагаем и поем,

Нам преграды нипочем,

Мы имеем точный компас

И к тому же зоркий глаз.

Отдохнули мы в походе,

А теперь встречайте нас!

***Покажи и повтори (от 5 до 11 лет).***

Дети садятся в круг, игра продолжается от одного к другому по часовой стрелке. Предложите детям придумать какие-нибудь действие, например: хлопнуть в ладоши, закрыть глаза, повернуться кругом (пусть придумают сами). Первый игрок показывает свою выдумку, второй повторяет ее и прибавляет свою, третий повторяет две предыдущих и свою и т.д. если игрок ошибся, но никто не заметил, он остается в игре, если его ошибка замечена, он выходит из игры. Обычно дети запоминают около семи действий.

***Алфавитное угощение.***

Первый ребенок говорит: "Сегодня на обед я ел арбуз", следующий ребенок говорит тоже, что и первый, и добавляет "блюдо" на букву Б, например: "Сегодня на обед я ел "арбуз" и "бисквит", третий добавляет, например, варенье. Меню разрастается, и становится все труднее и труднее его повторить. Если игрок ошибся, то он выбывает из игры.

***Уголек.***

Дети садятся по кругу, как можно дальше друг от друга. Включается музыка, и, пока она играет, дети должны передавать друг другу маленький резиновый мячик по часовой стрелке, избавляясь от него как можно быстрее. Мяч должен побывать обязательно у каждого игрока по очереди. Игрок, у которого в момент остановки музыки в руках окажется мяч, выбывает. Круг уменьшается, игра продолжается до тех пор, пока останется только один игрок.

***Рак пятится назад.***

Игроки строятся в одну шеренгу спиной к финишу. По сигналу ведущего встают на четвереньки и стартуют задом наперёд. Во время движения оглядываться не разрешается. Побеждает игрок, достигший финиша первым.

***Шерлок Холмс.***

В игре принимают участие 15-20 человек. Выбирают сыщика Шерлока Холмса. Он на время удаляется. Играющие выбирают главаря. Его роль состоит в том, чтобы показывать различные движения (ходить, хлопать в ладоши, смеяться и т.д.), которое все играющие должны в точности повторять. Возвращается Шерлок Холмс, наблюдая внимательно, он должен определить, кто Главарь, кому подражают все игроки. Главарь старается вводить новое движение незаметно. Если Шерлок Холмс угадал Главаря, он победил. После чего выбирается новый Главарь и новый Шерлок Холмс, игра продолжается.

***Невод.***

Два игрока берутся за руки и ловят остальных на заранее оговоренной площадке. Догнав кого-нибудь, они должны соединить руки так, чтобы пойманный очутился в кругу. Теперь они втроём ловят остальных. Каждый пойманный становиться частью невода. Игра продолжается до тех пор, пока неводом не будут пойманы все рыбки, то есть другие участники.

***Эстафета с передачей мяча.***

Игроки строятся колоннами, ноги на ширине плеч. Мяч в руках у первых номеров обеих команд. По сигналу ведущего мяч передаётся следующими способами:

Двумя руками сверху назад

Мяч передаётся из рук в руки между ногами игроков.

Мяч передаётся двумя руками с поворотом туловища (слева и справа).

Последний игрок, получивший мяч, поднимает его над головой, что означает конец передачи или перебегает вперёд, становится впереди колонны. Выигрывает команда, первой закончившая передачу мяча.

***Али-Баба.***

Две команды игроков берутся за руки и становятся друг против друга на расстоянии 10 метров. Из каждой команды по очереди начинают звать игроков.

- Али-Баба! - зовёт первая группа.

- О чём слуга? - отвечает вторая.

- Пятого, десятого "подайте" (после чего называют имя одного из игроков, например: Сашу нам сюда!).

Названный отделяется и бежит к зовущим, а подбежав, старается прорвать образуемую ими цепь. Если это ему удалось, тогда он уводит в свою команду одного из игроков; если же нет, то сам остаётся в команде соперников. Игра продолжается до тех пор, пока в одной из команд останется только один человек.

***Воробьи и вороны.***

Дети делятся на две команды. Одни будут воробьями, другие - воронами. Выбирается один ведущий.

На земле проводятся две черты - шагах в двадцати одна от другой. Это будут гнезда для команд. Команды выстраиваются в два ряда на равном расстоянии от гнезд. Лицом к своему гнезду, спиной к сопернику. Ждут сигнала.

Ведущий восклицает: "Вороны!" - и вороны стремглав бросаются к своей черте. А воробьи, мигом обернувшись, пускаются за ними, стараясь задеть. Ведущий запоминает число задетых.

Наступает черед воробьев лететь в гнездо. И среди них будут неудачники, которых задели вороны. И так несколько раз. Ведущий необязательно выкрикивает команды по очереди - интереснее будет, если он неожиданно назовет одну несколько раз подряд. Важно, чтобы общее число полетов у воробьев и ворон было одинаковым. Чтобы создать побольше напряжения в игре, имена команд стоит произносить по слогам.

***Дедушка - рожок.***

Выбранному по жребию водящему, т.е. дедушке - рожку, чародею, колдуну, "отводится дом, в котором он сидит смирно до поры до времени". Остальные игроки, разбившиеся на две группы поровну, отходят в разные стороны от этого дома - на расстояние 15 - 20 шагов. При этом каждая партия проводит для себя черту, обозначая тем каждый свой дом. Свободное пространство между этими чертами, или домами, называется полем. Дедушка - рожок из своего дома спрашивает: "Кто меня боится?" - "Никто!" - отвечают игроки и перебегают через поле, да еще дразнят водящего: "Дедушка - рожок, на плече дыру прожег!" А тот ловит бегущих и отводит их в свой дом, из которого они выйти не могут. Правда пойманных можно выручить. Пока вожак занят ловлею кого-нибудь из бегущих, кто-нибудь подбегает к дому колдуна, дотрагивается рукой до пойманных, и тогда каждый из них считается вырученным, после чего может беспрепятственно выйти из дома и присоединиться к своей прежней группе. Если дедушка - рожок переловит всех, то водить в следующей игре будет тот, кого поймали последним.

***Чур, на дереве!***

Выбирают такое место, где есть несколько деревьев. Один встает в середину между деревьями, а другие становятся возле деревьев и начинают перебегать от дерева к дереву. Стоящий посередине должен их ловить, пока бегущий не подбежал к дереву и не сказал: "Чур, на дереве!" Пойманный становится водящим, а водящий занимает его место у дерева.

***Игры в отряде.***

***"Цепная реакция".***

Отряд делится на две группы. Пусть первый член группы задаст вопрос второму; после того, как второй ответит, он задаст вопрос третьему, и т.д. вопросы задают по цепочке до тех пор, пока все не спросят и не ответят. В больших группах дети могут задавать вопросы сидящему напротив. Это помогает им говорить достаточно громко.

Вопросы могут быть автобиографическими или о политике, хобби, образовании, дружбе, семейных интересах.

Дети имеют право промолчать.

***"Проволока жизни".***

Отряд делится на группы по три человека. Каждому дается по 1 м проволоки, из которой нужно сделать макет, отражающий какое - то событие. Пусть каждый расскажет, что у него получилось, и объяснит дизайн. После того, как все расскажут, можно задавать вопросы.

***"Мозговой штурм".***

Для начала нужно выбрать записывающего, который будет фиксировать идеи по мере их высказывания.

*Правила "Мозгового штурма":* высказывать как можно больше идей; не оценивать идеи; разрабатывать проблему, расширять подходы.

Каждой группе дается 5 минут, чтобы высказать как можно больше идей по проблеме. Примеры проблем: как можно сконструировать ванну (велосипед, машину, и т.д.), чтобы они были более комфортабельной? Через 5 минут работа групп останавливается и те дети, которые записывали идеи, громко их зачитывают. Отряд аплодирует каждой группе и ее идеям.

***"Кухонные принадлежности".***

Приготовьте конверты с вложенными в каждый 3 - 5 карточками, 2 скрепками, 4 зубочистками, 1 карандашом. Дети садятся маленькими группами. Раздайте конверты и скажите, что у каждой группы будет 12 минут, чтобы открыть конверт, посмотреть, что внутри, и создать необходимое для каждой кухни полезное оборудование. Предложите высказать самые неожиданные, даже "дикие" идеи. Скажите, что все члены группы должны участвовать. Через 12 минут остановите работу групп. Попросите каждую группу приготовить 3-минутную рекламу разработанному ими приспособлению.

***"Достижение соглашения".***

Рассадите детей маленькими группами и выдать каждому по маленькой картонной карточке. Обсудите важность способа выработки совместных решений для каждого члена группы. Задайте вопрос, в отношении которого дети должны договориться в результате дискуссии. Например, какое мероприятие будет наиболее интересным для ребят нашего отряда? Предложите каждому ребенку написать пять ответов на карточке. Попросить двух членов каждой группы объединиться в пары и перебрать все предложения. Они должны выбрать 4 предложения, исключив остальные. Затем две пары сядут вместе и, сравнив два списка, выберут четыре предложения, исключив остальные. Затем каждая малая группа назовет свои четыре финальных предложения отряду. Пусть теперь весь отряд обсудит все идеи, отбросив нереалистичные или наименее вероятные. Затем провести голосование с помощью ранжирования по степени предпочтения, чтобы каждый ребенок имел возможность выбрать три идеи, которые ему нравятся больше других. Присвойте ранговым номерам вес в баллах, чтобы сделать окончательный выбор. Первый ранг - 15 баллов, второй - 10 баллов, третий - 5 баллов.

***"Раз, два, три".***

Дети садятся в большой круг, группы 4 - 6 человек. Скажите, что вы зададите вопрос, и предложите три альтернативных ответа. Детям надо выбрать, предварительно проранжировав альтернативы по степени предпочтения:

* Куда бы вы хотели поехать в субботу после обеда: на пляж, в лес, на экскурсию?
* Что является самым важным в дружбе: честность, верность, щедрость?

Попросите детей объяснить свой выбор.

***"Клиент - Консультант".***

Посадите отряд малыми группами. Скажите детям, что каждый из них по очереди будет играть клиента, т.е. выскажет проблему, которую он испытывает в лагере. Все остальные члены группы - консультанты. Объясните, что консультанты:

* не высказывают оценочных суждений;
* не рассказывают клиенту, что ему надо делать;
* предлагают клиенту альтернативные способы решения проблемы;
* могут попросить дополнительную информацию, если она необходима.

Напомните детям правила внимательного слушания. Каждому клиенту предоставьте примерно 10 минут.

**Творческая мастерская**

Хорошо уметь делать все своими руками. Хорошо не бояться колючих инструментов: ножниц, иголок, булавок. Хорошо фантазировать, мастеря что-нибудь интересное, хорошо уметь шить и вышивать. Это занятие лечит от скуки и безделья и постепенно открывает целый мир рукоделия, художественного творчества, старинных и современных ремесел.

В нашей творческой мастерской представлены простые по технологии поделки из подручного материала.

***"Солнышко".***

Чтобы было понятно, что за чем делается, ставится порядковый номер задания.

1. Вырезать круг из картона диаметром 10 - 12 см.
2. Из любой ткани желтого или оранжевого цвета скроить обшивку с прибавкой 3 - 4 см.
3. Добавить вату (ватин, синтепон) равномерно по размеру круга. Получится "бутерброд": ткань - вата - картон.
4. Взять иголку с крепкой (двойной) длинной ниткой, по краю проложить шов "вперед иголку". **Внимание!** Стягиваем нитку. При этом картон остается внутри. Получилось? Не забудьте закрепить нитку.
5. Подобрать подходящие пуговицы для глаз - голубые или черные. Из белого картона вырезать подглазники, чтобы глаза были похожи на настоящие. Легче сначала пришить пуговицу к подглазнику, а затем весь глаз - к лицу.
6. Из маленького кружочка ткани стянуть ниткой по краю мешочек. Набить его ватой и закрепить нитку. Получится нос. Пришить его в центре "Солнышка".
7. Сделать рот. Карандашом слегка наметить линию улыбающегося рта и вышить ее красной нитью. Можно вышить рот швом "вперед иголку" или стебельчатым швом.
8. Из желтых, белых или любых светлых ниток сплести три длинных косички. Скрепить косички нитками по центру, получится "снежинка". Пришить косички с обратной стороны круга.

Если в результате вашей работы получится симпатичное солнышко, то вы не зря провели время.

***"Домовёнок".***

1. Вырезать квадрат из мешковины или любой неяркой, однотонной ткани. Сторона квадрата 20 см.
2. В центр квадрата положить вату или любой набивной материал. Ваты должно быть столько, чтобы колобок получился плотный. Соединить противоположные углы квадрата к центру и стянуть их шпагатом или любым тонким, но крепким шнуром. Крепко завязать получившийся колобок.
3. Из маленького квадрата 5x5 см изготовить такой же колобок - это будет нос.
4. Из шпагата нарезать отрезки длиной 4 см, количеством 10 - 12 штук. Связать их посередине - получатся усы.
5. Пришить нос по центру колобка, ниже под носом приклеить усы.
6. Из цветной клейкой бумаги вырезать глаза, из белой - подглазники, из черной - зрачки.
7. Из шпагата сплести две косички - это будут руки и ноги. Руки длиной 15 - 20 см, ноги - 25 - 30 см.
8. Руки приклеить вокруг колобка, а из ног сделать восьмерку и приклеить на дно.
9. Чтобы домовёнок был еще красивее, можно украсить его цветочком или ленточками.