

Согласовано:
Председатель Управляющего совета
_____ С.В.Гарист
Протокол № _____ от.
« ____ » _____ 2014 г.

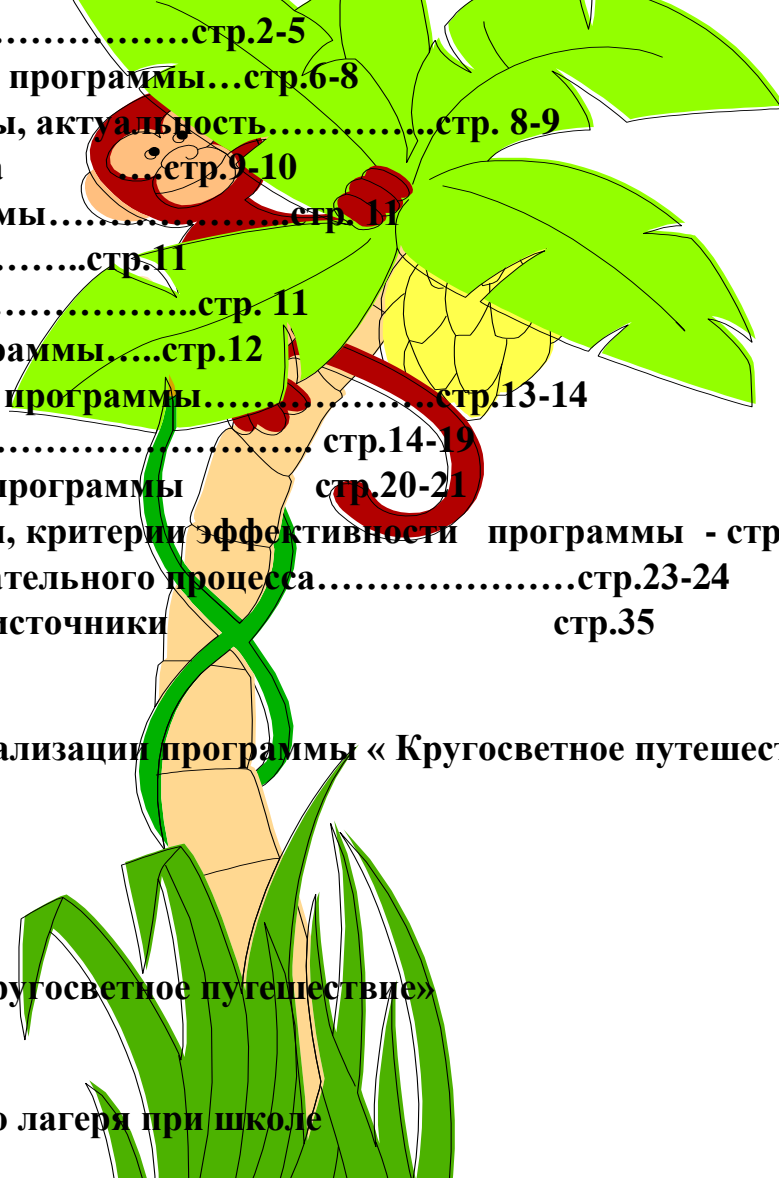
Утверждаю
Директор МАОУ Пятковская СОШ
_____ И.С.Кармачёва
Приказ № _____ от
« ____ » _____ 2014 г.

Программа
лагеря «Бригантина» дневного пребывания детей
«Кругосветное путешествие»
для организации летнего отдыха, оздоровления и занятости
детей и подростков
МАОУ Пятковская СОШ
Уповорского района



с. Пятково, 2014 г.

Содержание

- 
- A colorful illustration of a monkey with a red face and tail climbing a palm tree. The monkey is holding onto a branch with its tail. The palm tree has large green leaves and a yellow fruit. The background is white.
1. Паспорт программы.....стр.2-5
 2. Информационная карта программы...стр.6-8
 - 3.Обоснование программы, актуальность.....стр. 8-9
 4. Пояснительная запискастр.9-10
 - 5 Цели и задачи программы.....стр. 11
 6. Участники программы.....стр.11
 - 7.Этапы реализации.....стр. 11
 8. Сроки действия программы.....стр.12
 9. Основное содержание программы.....стр.13-14
 - 10.Механизм реализации..... стр.14-19
 11. Условия реализации программы стр.20-21
 12. Ожидаемые результаты, критерии эффективности программы - стр.22-23
 13. Мониторинг...воспитательного процесса.....стр.23-24
 14. Список литературы и источники стр.35
 15. Приложения:
 - Игровая модель реализации программы «Кругосветное путешествие»
 - Законы лагеря
 - Наша песня
 - План – сетка «Кругосветное путешествие»
 - Режим дня
 - Ритуалы лагеря
 - Игры для летнего лагеря при школе
 - Сценарии

Паспорт программы

<p>Основания для разработки программы</p> <p>Нормативно правовая база</p> <p>Организация отдыха и занятости детей в 2014 году</p>	<p>-Закон РФ «Об образовании</p> <p>-Конвенция о правах ребёнка</p> <p>-Гигиенические требования к устройству, содержанию и организации режима в оздоровительных учреждениях с дневным пребыванием детей в период каникул. Санитарно – эпидемиологические правила СП 2599-10</p> <p>Распоряжение правительства Тюменской области об организации отдыха, оздоровления населения и занятости несовершеннолетних Тюменской области в 2014 году.</p> <p>Постановление главы Упоровского муниципального района</p> <p>Приказ комитета по образованию</p> <p>Приказ директора школы «Об организации летнего отдыха учащихся»</p> <p>-Федеральный закон от 24.07.1998г.»об основных гарантиях прав ребёнка в Российской Федерации»</p> <p>Программа работы школы в каникулярное время, регламентирующая летний отдых детей в 2013 году.</p>
<p>Заказчик программы</p>	<p>Комитет образования администрации Упоровского муниципального района</p>
<p>Цель создания программы</p>	<p>Межведомственная организация отдыха, оздоровления и интеллектуального развития учащихся школы в летний период. Профилактика безнадзорности и правонарушений.</p>
<p>Основные задачи программы</p>	<p>-Содействие физическому, психическому, интеллектуальному, нравственному развитию детей;</p> <p>-Создание педагогической воспитательной среды, способствующей развитию сознательного стремления к ведению здорового образа жизни;</p> <p>-Максимальное внимание развитию личности ребёнка, раскрытие его способностей на основе удовлетворения интересов и неудовлетворённых в школе потребностей (прежде всего духовных, интеллектуальных и двигательных);</p>

	<p>-Широкое приобщение детей к разнообразному социальному опыту, создание в лагере стиля отношений подлинного сотрудничества, содружества, сотворчества;</p> <p>-Организация разнообразной общественно значимой досуговой деятельности детей и, прежде всего, активного общения с природой;</p> <p>-Укрепление здоровья, закаливание организма детей;</p> <p>-Выявление и развитие творческого потенциала ребёнка, включение его в развивающую коллективную и индивидуальную деятельность;</p> <p>-Развитие у детей навыков работы в группе, участие в управлении детским оздоровительным лагерем.</p>
<p>Принципы программы</p>	<p>1. Личностный подход в воспитании:</p> <ul style="list-style-type: none"> -признание личности развивающегося человека высшей социальной ценностью; -добровольность включения детей в ту или иную деятельность; <p>2. Природосообразность воспитания:</p> <ul style="list-style-type: none"> -обязательный учёт возрастных, половозрелых и индивидуальных особенностей воспитанников. <p>3. Культуросообразность воспитания:</p> <ul style="list-style-type: none"> -опора в воспитании на культурные, литературные, национальные особенности; -изучение и освоение литературной культуры; <p>4. Гуманизация межличностных отношений:</p> <ul style="list-style-type: none"> -уважительные демократические отношения между взрослыми и детьми; -уважение и терпимость к мнению детей; -самоуправление в сфере досуга; -создание ситуации успеха; -приобретение опыта организации коллективных дел и самореализация в нём; -защита каждого члена коллектива от негативного проявления и вредных привычек; -создание ситуации, требующей принятия коллективного решения, формирование чувства ответственности за принятое решение, за свои поступки и действия. <p>5. Дифференциация воспитания:</p> <ul style="list-style-type: none"> -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. <p>6. Средовой подход к воспитанию:</p> <ul style="list-style-type: none"> -педагогическая целесообразная организация среды

	летнего оздоровительного лагеря, а также использование воспитательных возможностей внешней (социальной, природной) среды
Система организации и контроля над исполнением программы	Ответственность за исполнением программы возлагается на начальника лагеря, педагога – организатора. Контроль за исполнением программы осуществляется администрацией школы.
Условия реализации программы	<ol style="list-style-type: none"> 1. Лагерь организуется на базе МАОУ Пятковская СОШ. Выполнение программы обеспечивается материально –техническими средствами (спортивная и игровая площадки, спортивный зал, спортивный инвентарь, технические средства, игровые комнаты, компьютерный кабинет, пищеблок, оснащённый современным технологичным оборудованием). 2. Кадровые условия: начальник лагеря – 1 чел., воспитатели -8чел., физрук -1чел., социальный педагог, педагог-психолог- 1чел., педагог-организатор -1чел., медицинский работник – 1чел., водитель-1 чел,обслуживающий персонал(повар) - 2чел., технический персонал -1чел. 3. Охрана жизни и здоровья детей в лагере: начальник и сотрудники лагеря несут ответственность за полную безопасность жизни и здоровья детей в лагере; сотрудники пришкольного лагеря допускаются к работе с детьми после специального инструктажа по охране жизни и здоровья детей и медицинского освидетельствования, прохождения санитарно-гигиенического минимума; воспитатели отрядов проводят инструктаж по ТБ с детьми перед выполнением различных форм деятельности и социально значимой деятельности.

Информационная карта программы

1	Номинация, в которой заявлена программа	Комплексная программа по организации детского отдыха учреждений, обеспечивающих летний отдых детей.
2	Полное название программы	Программа пришкольного оздоровительного лагеря «Бригантина» с дневным пребыванием «Кругосветное путешествие »

3	Цель программы	Организация активного отдыха детей в летний период, создание оптимальных условий для укрепления здоровья детей; творческое развитие личности ребёнка через знакомство с культурой нашей страны; формирование устойчивого интереса к культуре других стран.
4	Задачи	<p>Формирование культурного поведения, санитарно-гигиенической культуры.</p> <p>Ознакомление детей с культурным наследием нашей страны, с элементами культуры других стран.</p> <p>Развитие потребности и способности ребёнка проявлять своё творчество.</p> <p>Формирование у школьников навыков общения и толерантности.</p> <p>Привитие навыков здорового образа жизни, укрепление здоровья.</p>
5	Направление деятельности	Данная программа по своей направленности является комплексной, т. е. включает в себя разноплановую деятельность, объединяет различные направления оздоровления, отдыха и воспитания детей в условиях оздоровительного лагеря.
6	Краткое содержание программы	Смена будет проходить в форме сюжетно-ролевой игры. Сюжетно-ролевая игра как форма жизнедеятельности даёт большие возможности для формирования позитивной направленности личности ребёнка. Участвуя в различных играх, ребёнок выбирает для себя персонажи, которые наиболее близки ему. Таким образом, игра становится фактором социального развития личности. Ребята и педагоги в течение всего сезона на борту корабля «Бригантина» совершают сказочное кругосветное путешествие. Каждый ребенок является новичком - юнгой; отряды - экипажами. Продвигаться экипажам вперед помогают: боцманы (воспитатели), адмирал (начальник лагеря), капитан - лидер среди детей, отвечающий за ведение карты экипажа и ведение бортового журнала.
7	Направление деятельности, направленность программы	Сохранение и укрепление здоровья ребёнка, привитие навыков ЗОЖ. Расширение кругозора ребёнка через игровой сюжет с учётом возрастных особенностей и интеллектуального уровня. Развитие лидерских и организаторских способностей через коллективно-творческие дела

		смены. Формирование мотивации к применению накопительных знаний, умений, навыков в повседневной жизни. Сплочение детского коллектива. Формирование базы знаний всевозможных игр для использования их в воспитательном процессе.
8	Ожидаемые результаты	Общее оздоровление детей. Приобретение новых знаний, творчества, умений и навыков, развитие интеллектуальных возможностей каждого ребенка. Познание культуры предполагает не только размышление о её глубинах, восприятие национального богатства, но и умение сопереживать увиденному, услышанному. Творческий рост детей. Максимальная ступень самореализации каждого. Улучшение психологической и социальной комфортности в едином воспитательном коллективе. Укрепление связей между разновозрастными группами детей.
9	Имеющийся опыт реализации проекта	Ежегодно для детей в МАОУ Пятковская СОШ открываются пришкольные лагеря. Педагогические работники школы пришли к выводу о необходимости проведения тематических лагерных смен, с целью формирования у детей включения в социально-значимую творчески развивающуюся деятельность. В программе использован многолетний положительный опыт проведения летних лагерных смен, в том числе тематических.
10	Особая информация и примечание	Ведущая технология программы – игровая. Сопутствующими технологиями являются коммуникативная, групповая, ТАД(творчество, активность, действие) и другие. Эти технологии обеспечивают достижение поставленных организационных и методических целей.
11	Сроки реализации	1 смена-18 дней (с 1.06.- 21.06.2014 г) 2 смена- 18 дней (с 1.07.-21.06.2014 г)
12	Адресат проектной деятельности (для кого, количество детей, география участников)	Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение Пятковская средняя общеобразовательная школа Упоровского района, Тюменской области (дети и подростки от 6,6 до 17 лет, проживающих на территории с.Пятково, д.Киселёво 1 смена- 120 2 смена- 70
13	Дата создания	Февраль 2014 года

	программы	
14	Название организации. Автор программы	Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение Пятковская средняя общеобразовательная школа. Андреева Светлана Васильевна - педагог - организатор.
15	Почтовый адрес организации, авторов программы.	627191 Тюменская область, Упоровский район, с. Пятково, ул.Вишнякова 23
16	Ф.И.О. руководителя организации	Кармачева Ирина Станиславовна
17	Телефон, факс с указанием кода населённого пункта, электронный адрес.	8(34541) 47125 mou.pyatk@inbox.ru
18	Источники финансирования	Финансирование лагеря осуществляется за счёт средств муниципального, областного бюджета, родительской оплаты, средств ОУ, спонсорские средства

Обоснование программы, актуальность

Изменение ценностных ориентаций заметно в настоящее время во всех сферах жизни общества. Решение ряда проблем в жизни страны во многом зависит от уровня сформированности гражданской ответственности, гражданской позиции у подрастающего поколения, потребности в духовно-нравственном совершенствовании, уважения к историко-культурному наследию своего народа и народа России. Духовность заключается в любящем отношении к другому, в приоритетности интересов другого над собственными, в утверждении своим отношением несравненной ценности другого. Духовность представляет собой в высшей степени сложную совокупность общечеловеческих норм и ценностей. Духовные ценности вырабатываются каждым человеком самостоятельно, а не усваиваются в готовом виде путем «извлечения» из книг или чужого опыта.

Основная деятельность лагеря дневного пребывания направлена на развитие личности ребенка и включение его в разнообразие человеческих отношений и межличностное общение со сверстниками. Детский лагерь, учитывая его специфическую деятельность, может дать детям определенную целостную систему нравственных ценностей и культурных традиций через погружение ребенка в атмосферу игры и познавательной деятельности дружеского микросоциума. Погружая ребенка в атмосферу

лагеря, мы даем ему возможность открыть в себе положительные качества личности, ощутить значимость собственного «я»; осознать себя личностью, вызывающей положительную оценку в глазах других людей; повысить самооценку; выйти на новый уровень общения, где нет места агрессии и грубости.

Находясь в лагере дневного пребывания, дети ежедневно включаются в оздоровительный процесс, для которого характерны: упорядоченный ритм жизни, режим питания, поддержка физического и эмоционального тонуса. Результатом осуществления оздоровительного направления является формирование потребности в здоровом образе жизни. Досуговая деятельность в смене «Бригантина» направлена на вовлечение детей в мероприятия с последующим выявлением их наклонностей и способностей.



Пояснительная записка

Лагерь – это место, где каждый ребенок может состояться как уникальная личность...

Лагерь – это большая, умная Игра, которая помогает детям радоваться жизни, праздновать жизнь практически ежедневно.

С.А.Шмаков

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. Эти функции выполняет летний лагерь с дневным пребыванием детей. За несколько месяцев до начала работы лагеря проводится большая подготовительная работа.

Разработка данной программы организации летнего каникулярного отдыха, оздоровления и занятости детей была вызвана:

- повышением спроса родителей и детей на организованный отдых школьников ;
- необходимостью упорядочить сложившуюся систему перспективного планирования;

- обеспечением преемственности в работе лагеря предыдущих лет;
- модернизацией старых форм работы и введением новых;
- необходимостью использования богатого творческого потенциала подростков и педагогов в реализации цели и задач программы.

Данная программа по своей направленности является комплексной, т. е. включает в себя разноплановую деятельность, объединяет различные направления оздоровления, отдыха и воспитания детей в условиях оздоровительного лагеря.

Лагерь – это сфера активного отдыха, разнообразная общественно значимая досуговая деятельность, отличная от типовой назидательной, дидактической, словесной школьной деятельности. 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. Лагерь является 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 самооценку каждого ребенка, осуществляется широкое приобщение ребят к разнообразному социальному опыту, к ценностям общественно-значимого досуга. А наша задача – помочь им в этом.

Анализ работы оздоровительного летнего лагеря прошедших лет показал, что очень эффективной является работа, построенная в форме игры. В прошлом году лагерь работал по программе «Поиск острова сокровищ». Эта программа полностью отвечала требованиям и задачам, поставленным перед педагогами, работающими в летнее время с детьми. Ребята с удовольствием создавали свои команды, принимали активное участие в играх, эстафетах, конкурсах, соперничали друг другу, вели летопись творческих достижений своего отряда. Возможность лично окунуться в мир творчества и показать свои умения, никого из детей не оставило равнодушным. Все это стало возможным благодаря продуманной работе взрослых и активной позиции детей. Проанализировав работу лагеря в предыдущие годы, коллектив учителей и учеников пришёл к выводу, что начатую работу необходимо продолжить, но чтобы не повторяться, решили изменить название, направления, некоторые правила. В связи с тем, что 2014 год- год культуры, а также юбилей области, работа лагерной смены будет проходить под названием «Кругосветное путешествие», во время которого дети познакомятся с культурой нашей страны, а на территории проживают представители различных национальностей, поэтому необходимо детям знать их культуру, традиции.



Цели и задачи программы:

Цель :

Организация активного отдыха детей в летний период, создание оптимальных условий для укрепления здоровья детей; творческое развитие личности ребёнка через знакомство с культурой нашей страны; формирование устойчивого интереса к культуре других стран.

Задачи:

Формирование культурного поведения, санитарно-гигиенической культуры.
Ознакомление детей с культурным наследием нашей страны, с элементами культуры других стран.
Развитие потребности и способности ребёнка проявлять своё творчество.
Формирование у школьников навыков общения и толерантности.
Привитие навыков здорового образа жизни, укрепление здоровья.



Участники программы

1. Участниками программы являются дети и подростки в возрасте от 6,6 до 17 лет, педагогические работники, медицинский работник.
2. Зачисление детей в отряд производится в соответствии с заявлением от родителей или лиц, их заменяющих, на основании приказа по школе.
3. Комплектование педагогическими кадрами, обслуживающим персоналом осуществляет директор школы совместно с начальником лагеря.
4. Работники отряда несут ответственность за жизнь и здоровье детей в пределах, возложенных на них обязанностей.



Этапы реализации программы

Подготовительный этап

Этот этап характеризуется тем, что за 2 месяца до открытия пришкольного летнего оздоровительного лагеря начинается подготовка к летнему сезону. Деятельностью этого этапа является:

- проведение совещаний при директоре и педагоге-организаторе по подготовке школы к летнему сезону;

- разработка программы деятельности пришкольного летнего оздоровительного лагеря с дневным пребыванием детей;
- подготовка методического материала для работников лагеря;
- отбор кадров для работы в пришкольном летнем оздоровительном лагере;
- составление необходимой документации для деятельности лагеря (план-сетка, положение, должностные обязанности, инструкции т.д.)

Организационный этап.

Этот период короткий по количеству дней, всего лишь 2-3 дня.

Основной деятельностью этого этапа является:

- встреча детей, проведение диагностики по выявлению лидерских, организаторских и творческих способностей;
- запуск программы «Кругосветное путешествие»;
- знакомство с правилами жизнедеятельности лагеря.
- выявление и постановка целей развития коллектива и личности;
- сплочение отряда;
- формирование законов и условий совместной работы;
- подготовка к дальнейшей деятельности по программе.

Основной этап.

Родители, дети, педагоги, общественные организации – организаторы программы:

- познают, отдыхают, трудятся;
- делают открытия в себе, в окружающем мире;
- помогают в проведении мероприятий;
- учатся справляться с отрицательными эмоциями, преодолевать трудные жизненные ситуации;
- развивают способность доверять себе и другим;
- укрепляют свое здоровье.
- реализация основной идеи смены;
- вовлечение детей и подростков в различные виды коллективно- творческих дел;
- работа творческих мастерских.

Во время реализации программы воспитанники оформляют отрядный уголок с тематикой здорового образа жизни, выставку рисунков.

Заключительный этап

Основной идеей этого этапа является:

- подведение итогов смены;
- выработка перспектив деятельности организации;
- анализ предложений детьми, родителями, педагогами, внесенными по деятельности летнего оздоровительного лагеря в будущем.

Сроки действия программы

Данная программа **по своей направленности** является комплексной, т. е. включает в себя разноплановую деятельность, объединяет различные направления

оздоровления, отдыха и занятости детей и подростков в период летних каникул в условиях летнего оздоровительного лагеря с дневным пребыванием. По продолжительности программа является краткосрочной, т. е. реализуется в течение лета 2014 года. Количество смен – 1 смена (июнь), 2 смена – июль.

Место проведения – МАОУ Пятковская СОШ

Продолжительность смен – I смена -18 дней, II смена – 18 дней

1.06.-21.06.2014 г, 1.07.-21.07. 2014г.



Содержание деятельности

Проведение лагерной смены обусловлено необходимостью:

Проблема летней занятости детей;

Укрепление здоровья учащимися.

При написании программы педагогический коллектив руководствовался принципами, заложенными в воспитательной системе школы:

Принципы:

Программа летнего оздоровительного лагеря с дневным пребыванием детей и подростков 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 ребёнку, 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 является сотрудничество ребёнка 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 соответствии 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.

6. Принципы, используемые при планировании и проведении лагерной смены:

- Безусловная безопасность всех мероприятий
- Учет особенностей каждой личности
- Возможность проявления способностей во всех областях досуговой и творческой деятельности всеми участниками лагеря
- Достаточное количество оборудования и материалов для организации всей деятельности лагеря
- Распределение эмоциональной и физической нагрузки в течение каждого дня.
- Четкое распределение обязанностей и времени между всеми участниками лагеря
- Моделирование и создание ситуации успеха при общении разных категорий детей и взрослых
- Ежедневная рефлексия с возможностью для каждого участника лагеря высказать свое мнение о прошедшем дне.



Механизмы реализации программы

*«Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности»
В.А. Сухомлинский*

Учитывая возрастные особенности младшего и среднего школьного возраста, воспитание творчески активной личности будет проходить через сюжетно - игру, как ведущий тип деятельности.

Сюжетно - ролевая игра представляет собой исполнение детьми какого-либо сюжета. Сценарий игры служит лишь канвой для импровизации. Эти игры проходят без

зрителей, все-участники! Ценность сюжетно-ролевой игры определяется тем, насколько в ребенке она развивает такие качества как: настойчивость, смелость, умение ориентироваться в сложной ситуации, умение действовать в интересах коллектива, сообща добиваться победы, не разрушая позитивного отношения к действительности.

Сюжетно-ролевая игра «Кругосветное путешествие»- это реальная жизнь в предлагаемых обстоятельствах. В такой игре создается ситуация выбора, ведь ребенок выбирает не только направление своего участия в игре, но и способ достижения цели.

Игра предполагает:

- большую двигательную активность;
- разнообразие видов деятельности;
- признание и позитивную оценку в среде сверстников и взрослых;
- релаксационные занятия.

Игровая легенда

Ребята и педагоги в течение всего сезона на борту корабля «Бригантина» совершают сказочное кругосветное путешествие. Каждый ребенок является новичком - юнгой; отряды - экипажами. Продвигаться экипажам вперед помогают: боцманы (воспитатели), адмирал (начальник лагеря), капитан - лидер среди детей, отвечающий за ведение карты экипажа и ведение бортового журнала.

Игра развивается в течение 18 дней, т. е. во все периоды смены, каждый из которых имеет свои особенности.

Методы оздоровления:

- витаминизация;
- фитотерапия;
- закаливание;
- утренняя гимнастика;
- спортивные занятия и соревнования;
- беседы по гигиеническому воспитанию и профилактике травматизма.

Методы воспитания:

- убеждение;
- поощрение;
- личный пример;
- вовлечение каждого в деятельность;
- самоуправление.

Методы образования:

- словесные методы (объяснение, беседа, рассказ, диалог).
- игра (игры развивающие, познавательные, подвижные, сюжетно-ролевые, народные, игры на развитие внимания, памяти, воображения, настольные, деловые игры, театрализация).

Методы трудового воспитания:

- упражнение,
- убеждение,
- воспитывающие ситуации,
- стимулирование деятельности и поведения,
- личный пример и пример родителей,
- наблюдение,
- исследования и опыты.



Направления и виды деятельности

- Физкультурно-оздоровительная направление;
- Интеллектуально-эстетическое направление ;
- Художественно-творческое направление;
- Трудовая деятельность.
- Образовательное направление
- Досуговая деятельность
- Кружковая деятельность

Физкультурно – оздоровительное направление:

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);
- Спортивные игры на спортплощадке и в спортивном зале;
- Подвижные игры на свежем воздухе;
- Эстафеты и спортивные программы;

- Ежедневный час подвижных игр «Все игры в гости к нам!»
- Беседы медсестры:
 - «Первая помощь при укусе насекомым»;
 - «Чем опасны клещи»;
 - «Где ты найдёшь витамины»;
 - «Солнце, воздух и вода – ваши лучшие друзья»;
 - «Помоги своим зубам».

Утренняя зарядка 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.

Трудовая деятельность:

Осуществляется через:

- выполнение трудовых обязанностей (дежурство в столовой, дежурство в спальнях, работа на школьной клумбе);
- коллективные трудовые дела .

Работа направлена на развитие трудовой активности и приобщение детей к труду.

Художественно – творческое направление:

Воспитательные мероприятия подобраны с учётом тематики лагеря и возрастных особенностей детей.

Творческая деятельность – это особая сфера человеческой активности, в которой личность не преследует никаких других целей, кроме получения удовольствия от проявления духовных и физических сил. Основным назначением творческой деятельности в лагере является развитие креативности детей и подростков.

Формы организации художественно-творческой деятельности:

- Изобразительная деятельность (оформление газет, конкурс стенгазет и рисунков «А в нашем лагере...»).
- Игровые творческие конкурсы и программы;
- Концерты, праздники;

- Творческие лаборатории и мастер-классы;
- Выставки (рисунков, поделок и т.д.)

Рисование в лагере даёт 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.

Образовательная деятельность:

В условиях летнего отдыха у ребят не пропадает стремления к познанию нового, неизвестного, просто это стремление к познанию нового, неизвестного реализуется в других, отличных от школьного урока, формах. С другой стороны, ребята стремятся к практической реализации тех знаний, которые дала им школа, окружающая среда. Основными задачами образовательной деятельности являются:

- Расширение знаний детей об окружающем мире- расширение знаний о культуре своей страны, знакомство с особенностями культуры других стран.
- Удовлетворение потребности ребёнка в реализации своих знаний и умений.

Интеллектуально-эстетическое направление

- проведение интеллектуальных игр ;
- посещение музеев;
- викторины, интеллектуальные марафоны;
- экологическое образование, включающее в себя:
систематизацию и обобщение знаний по экологии,
воспитание бережного отношения к родной природе.
проведение различных экскурсий, ролевые игры и семинары, конкурсы плакатов, рисунков, рассказов, стихов о природе;
- проведение исследовательской работы по систематизации материалов о Тюменской области, изучение традиций, национальных костюмов представителей национальностей, проживающих на территории поселения. (Диалог культур).

Особое внимание уделяется выработке практических умений и навыков, направленных на сохранение и умножение природных богатств: участие в благоустройстве и озеленение школы.



Досуговая деятельность

Задачи досуговой деятельности:

Вовлечь как можно больше детей в различные формы организации досуга.

Вовлечь как можно больше детей в различные формы организации досуга.

Организовать деятельность творческих мастерских.

В основе лежит свободный выбор разнообразных общественно-значимых ролей и положений, создаются условия для духовно-нравственного общения, идёт закрепление норм поведения и правил этикета, толерантности.

Досуговая деятельность-это процесс активного общения, удовлетворения потребностей детей в контактах, творческой деятельности, интеллектуального и физического развития ребёнка, формирования его характера. Организация досуговой деятельности детей- это один из компонентов единого процесса жизнедеятельности ребёнка в период пребывания его в лагере.

Виды досуговой деятельности:

Развлечение имеет компенсационный характер, возмещает затраты на другие виды деятельности. Развлекаясь, ребёнок включает в свой досуг те физические и духовные способности и склонности, которые не может реализовать в труде и учёбе. Развлечениями являются: посещение концертов, спортивных соревнований, представления-шоу, прогулки, путешествия;

Отдых в какой-то мере освобождает от повседневных забот, даёт ощущение эмоционального подъёма и возможности открытого выражения своих чувств.

Самообразование направлено на приобщение детей к культурным ценностям. К самообразованию относятся: экскурсии, дискуссии, деловые игры.

Творчество- наиболее высокий уровень досуговой деятельности. Участники лагеря посещают творческие мастерские.

Общение является необходимым условием развития и формирования личности, групп на основе общего интереса.

Кружковая деятельность

Важным направлением воспитательной работы в лагере является кружковая деятельность, объединяющая детей по интересам в малые группы. Организация кружковой деятельности лагеря носит вариативный характер, то есть в период каждой смены работают постоянные кружки, для функционирования которых имеется обеспеченность педагогическими кадрами.

Цель: расширение кругозора, развитие познавательных интересов и творческих способностей детей.

Включает в себя развитие детей средствами совместного творчества, в процессе которого идёт закрепление норм поведения и правил этикета, знакомство с новыми предметами и явлениями, воспитание бережного отношения к природе, любви к труду. Создаются условия для реализации собственных интересов детей в наиболее целесообразном применении.

Организация кружковой деятельности в лагере включает ряд этапов:

Изучение интересов детей; презентация кружков на линейке в начале смены; ознакомление детей с режимом работы кружков; самоопределение детей и запись их в кружки; деятельность ребят в кружках; текущее отражение результатов деятельности детей; подведение итогов работы кружков в конце смены.

Наименование кружка	Содержание	Руководитель
«Я будущий школьник»	Работа с детьми, которые впервые вольются в школьный коллектив.	Наумова Н.А., педагог-воспитатель
Психология успеха	Психологические тренинги, психологические игры. Сюжетные психологические игры	Иванова М.п., педагог-психолог
Творческая мастерская	Изготовление поделок из бросового материала	Агишева М.В., педагог-воспитатель
«Краеведение»	Проведение исследовательской работы по систематизации материалов о Тюменской области, изучение традиций, национальных костюмов представителей национальностей, проживающих на территории поселения. (Диалог культур).	Кузнецова Р.В., педагог-воспитатель
Олимпийцы	История Олимпийских игр. Презентация : Олимпиада в Сочи- Герои олимпиады.	Ильиных Е.А., учитель физкультуры
Вундеркинд	Школа одарённого ребёнка. Развитие индивидуальных качеств ребёнка	Байжанова А.А., педагог-воспитатель
«Танцевальный»	Танцы России, танцы народов мира	Речкина Н.Г., педагог-воспитатель
Народные игры	Русские народные игры для детей разного возрастного состава	Аксёнова С.А., педагог-воспитатель



Условия реализации программы

Материально – техническое обеспечение:

1. Создание оптимальных условий для проведения разнообразных мероприятий;
2. Наличие канцелярских принадлежностей,
3. Материалы для оформления и творчества детей;
4. Видеотехника и аудиоматериалы;
5. Призы и награды для стимулирования.
6. Наличие стенда по отражению всей деятельности лагеря.
7. Наличие спортивной площадки.

Финансовое обеспечение программы

Финансирование лагеря осуществляется за счёт средств муниципального, областного бюджета, средств ОУ, спонсорской помощи, родительской платы за путёвку.

Кадровое обеспечение программы:

1. Начальник лагеря.
2. Педагог - организатор
3. Воспитатели.
4. Медицинский работник.
5. Социальный педагог, педагог-психолог
6. Спортивный инструктор
7. Водитель
8. Обслуживающий персонал (2 повара, уборщица)

Подбор начальника лагеря, воспитателей проводит администрация школы. Начальник лагеря определяет функциональные обязанности персонала, руководит, своей работой лагеря и несет ответственность за состояние воспитательной, хозяйственной и финансовой работы, соблюдение распорядка дня, трудового законодательства, обеспечение здоровья и жизни воспитанников, планирует, организует и контролирует все направления деятельности лагеря, отвечает за качество и эффективность.

Педагог - организатор проводит воспитательную работу, организует активный отдых учащихся, несет ответственность за жизнь и здоровье воспитанников, следит за исполнением программы смены лагеря.

Воспитатели организуют воспитательную работу, отвечают за жизнь и безопасность ее участников. Функции воспитателя заключаются в полной организации жизнедеятельности своего отряда: дежурство, труд по самообслуживанию, организация участия в мероприятиях. Воспитатель несет персональную ответственность за жизнь и здоровье каждого ребенка своего отряда.

Обязанности обслуживающего персонала определяются начальником лагеря.

Начальник лагеря и педагогический коллектив, зав.хозяйством отвечают за соблюдение правил техники безопасности, выполнение мероприятий по охране жизни и здоровья воспитанников во время участия в соревнованиях, массовых праздниках и других мероприятиях.

Факторы риска и меры их профилактики

1. Низкая активность детей в реализации программы.
Выявление индивидуальных способностей и интересов ребёнка для приобщения и занятости другой деятельностью (социально-значимой, спортивной, организационной и т.д.)
2. Неблагоприятные погодные условия.
Организация мероприятий согласно тематике смены (на основе учёта погодных условий на свежем воздухе- хорошая погода, в помещении на плохие погодные условия)
3. Недостаточная психологическая компетентность воспитательного коллектива.
Проведение инструктивно –методических сборов с теоретическими и практическими занятиями. Планирование взаимозаменяемости воспитателей. Индивидуальная работа по коррекции содержания работы.
4. Несформированность методов общения у детей шестилетнего возраста.
Активная работа психолога, проведение тренингов с целью адаптации будущих первоклассников к коллективу.

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

Инструктажи для детей:

- «Правила пожарной безопасности»;
- «Правила поведения детей во время проведения прогулок и походов»;
- «Правила при поездках в автотранспорте»;
- «Безопасность детей при проведении спортивных мероприятий»
- «Правила дорожного движения»;

Беседы, для проведения медицинским работником:

- «Если хочешь быть здоров!»
- «Мой рост, мой вес»;
- «Вредные привычки»;
- «Солнце -мой друг и враг».

Критерии эффективности программы:

Для того чтобы программа заработала, нужно создать такие условия, чтобы каждый участник процесса (взрослые и дети) нашёл своё место, с удовольствием относился к обязанностям и поручениям, с радостью участвовал в предложенных мероприятиях. Для выполнения этих условий разработаны следующие критерии эффективности:

- Постановка реальных целей и планирование результатов программы;
- Заинтересованность педагогов и детей в реализации программы, благоприятный психологический климат;
- Удовлетворённость детей и взрослых предложенными формами работы;
- Творческое сотрудничество взрослых и детей.

Ожидаемые результаты:

При активном участии детей и взрослых в реализации программы предполагается, что у каждого возникнет чувство сопричастности к большому коллективу единомышленников.

Успешность детей в различных мероприятиях повысит социальную активность, даст уверенность в своих силах и талантах, повысит творческую активность детей путем вовлечения их в социально-значимую деятельность, активизирует лидерские и организаторские качества, приобретут новые знания, будут развиты творческие способности, детская самостоятельность и самодеятельность.

При хорошей организации питания, медицинским наблюдениям и правильно организованным спортивными мероприятиями предполагается оздоровить детей и своевременно обратить внимание на проблемы со здоровьем, если они существуют, укрепить физические и психологические силы детей и подростков.

Осуществление экскурсий, походов, поездок помогут детям в обретении новых знаний о родном крае и научат их бережно и с любовью относиться к своей малой Родине.

Предполагается, что время, проведенное в лагере, не пройдет бесследно ни для взрослых, ни для детей, и на следующий год они с удовольствием будут участвовать в работе лагеря.

Реализация Программы должна обеспечить:

- 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;
- Развитие коммуникативных способностей и толерантности;
- Повышение творческой активности детей путем вовлечения их в социально-значимую деятельность;
- Расширение кругозора детей;
- Повышение общей культуры учащихся, привитие им социально-нравственных норм;
- Личностный рост участников смены.
- Приобретение учащимся практических экологических и природоохранных навыков.
- Организационно - пропагандистские умения:
 - Применение знаний законодательства об охране природы;
 - Планирование практических дел по охране природы;
 - Пропаганда здорового образа жизни.

Мониторинг воспитательного процесса

Организуя разнообразную и по формам, и по содержанию деятельность, педагогический коллектив создаёт условия для того, чтобы как можно больше

положительных качеств ребят проявлялось, активизировалось и развивалось. Дети приходят в разновозрастные отряды и очень важно из шумной неорганизованной группы детей сформировать коллектив, помочь детям освоить различные виды деятельности, приобрести конкретные знания и умения, формировать лидерские качества в детях. Проанализировать результаты работы всего коллектива лагеря поможет и мониторинговая деятельность, и материалы по рефлексии мероприятий, и отзывы детей и родителей.

№	Мероприятие	Ответственный
1	Совещание с коллективом «Мониторинг в лагере»	Начальник лагеря
2	Входное анкетирование	Воспитатели, вожатые
4	Мониторинговое исследование «Выбор»	Воспитатели
5	Мониторинговое исследование «Игра в слова»	Воспитатели, вожатые
7	Итоговое анкетирование	Воспитатели, вожатые

ВЫБОР

Детям предлагается прослушать утверждение и оценить степень согласия с их содержанием по следующей шкале:

4 – совершенно согласен

3 – согласен

2 – трудно сказать

1 – не согласен

0 – совершенно не согласен

1. Я жду наступление нового дня в лагере с радостью.
2. В детском лагере у меня обычно хорошее настроение.
3. У нас хорошие вожатые.

4. Ко всем взрослым в нашем лагере можно обратиться за советом и помощью в любое время.
5. У меня есть любимый взрослый в нашем лагере.
6. В отряде я всегда могу свободно высказывать своё мнение.
7. У меня есть любимые занятия в нашем лагере.
8. Когда смена закончится, я буду скучать по нашему лагерю.

Обработка полученных данных.

Показателем удовлетворённости детей (У) является частное от деления общей суммы баллов всех ответов на общее количество ответов.

$У = \text{общая сумма баллов} / \text{общее количество ответов}$

Если У больше 3, то можно констатировать высокую степень удовлетворённости, если же У больше 2, но меньше 3, то это свидетельствует о средней и низкой степени удовлетворённости детей жизнью в лагере.

АНКЕТА (на входе)

Мы снова вместе! Для того чтобы сделать жизнь в нашем лагере более интересной, мы просим тебя ответить на некоторые вопросы:

- Твои первые впечатления от лагеря?
- Что ты ждешь от лагеря?
- Есть ли у тебя идеи, как сделать жизнь в нашем лагере интересной и радостной для всех?
- В каких делах ты хочешь участвовать?
- Что тебе нравится делать?
- Хочешь ли ты чему-нибудь научиться или научить других?
- Кто твои друзья в лагере?

– Пожалуйста, закончи предложения (фразы):

Я пришел в лагерь, потому, что.....

Я не хочу, чтобы.....

Я хочу, чтобы.....

Я боюсь, что.....

Пожалуйста, напиши также:

Имя..... Фамилия.....

ИГРА В СЛОВА

Ребята получают карточку с заданием, которое звучит так: «Дорогой друг! Расставь нужные слова в предложении так, чтобы у тебя получился портрет твоего отряда.»

Наш отряд – это _____ и _____ люди. Они собрались для того, чтобы _____ и _____ провести время и научиться _____ . Поэтому вместе мы чаще всего занимаемся тем, что _____ .

Наш отряд объединяет _____ мальчишек и _____ девчонок.

Наши воспитатели помогают нам в _____ и нам вместе с ними _____ и _____ .

ИТОГОВОЕ АНКЕТИРОВАНИЕ

Фамилия, имя:

1. Самое яркое впечатление за эти дни у меня ...
2. Из дел, проведённых в отряде, мне больше всего понравилось ...
3. Из дел, проведённых в лагере, мне больше всего понравилось ...
4. Несколько слов о нашем отряде ...
5. Мои впечатления о лагере.
6. Если бы я был вожатым, то бы я ...
7. Хочу пожелать нашему лагерю «Кругосветное путешествие» ...
8. Хотел бы ты ещё раз отдохнуть в нашем лагере?

АНКЕТА (в конце смены)

- Что ты ожидал (а) от лагеря?
- Что тебе понравилось в лагере?
- Что тебе не понравилось?
- С кем из ребят ты подружился?
- Какие из мероприятий лагеря понравились тебе больше всего? Почему?
- Какие мероприятия ты будешь рад увидеть в лагере в следующую смену?
- Было ли скучно в лагере?
- Было ли тебе страшно?

- Жалеешь ли ты о чем-то, что произошло за время пребывания в лагере? О чем?
- Что из того, что ты получи (а) в лагере, ты можешь использовать в своей повседневной жизни уже сейчас?
- Что бы ты хотел(а) пожелать себе?
- Что бы ты хотел(а) пожелать другим ребятам?
- Что бы ты хотел(а) пожелать педагогам?.
- Самое важное событие в лагере? Было или оно?
- Можно ли сказать, что ты чему-то научился в лагере?

– Закончи предложения: Я рад, что

Мне жаль, что.....

Я надеюсь, что.....

Твое имя, фамилия и автограф на память _____

Диагностика участника смены:

Анкетирование. Проводится дважды в начале смены, с целью выявления ожиданий детей от их пребывания в лагере, и в конце смены – для анализа эффективности смены.

Что мы ждём от смены?	Какими мы должны стать ,чтобы этого достичь?

Какими мы стали?	Как мы этого добились?
------------------	------------------------

Диагностика настроения.

Настроение участников смены, их переживания и волнения, отношение к жизни в лагере образуют психологический климат коллектива. По итогам каждого дня каждый член отряда делает отметку на «мишени настроения». Затем на часе отряда совместно проводится анализ «мишени настроения» и выясняется общее настроение коллектива. Это поможет корректировать работу, помогает тем, кому по какой либо причине плохо или плохое настроение.

Красный – восторженное, оранжевый – радостное, жёлтый – светлое, радостное, зелёный – спокойное, синий – неудовлетворённое, грустное, фиолетовый – тревожное, напряжённое, чёрный – упадок, уныние.

Мониторинг отряда.

Мониторинг – процесс наблюдения оценки и прогноза, процесс отслеживания деятельности отрядов, это форма организации соревнования. Мониторинг проводится вожатыми на отрядном часе по итогам каждого дня. Итоги фиксируются в мониторинг – карте

Мониторинг карта

Позитив
Негатив
Деловое предложение
Настроение
Выносим благодарность
Ступень РК

Критерии оценки дня: *позитив* – что получилось, достижения, *негатив* – что не получилось, промахи, *деловое предложение* – как сделать лучше, *настроение* – эмоциональное состояние дня, *выносим благодарность* – поощрения, *ступень РК* – ступени развития коллектива по методике Лутошкина на сегодня.

Мониторинг – карта заполняется ежедневно на отдельной карточке и вклеивается в мониторинг – окно по итогам 3-х дней. На Совете лагеря анализируются результаты мониторинга. По итогам смены проводится полный анализ и поощрение отрядов. **Мониторинг деятельности творческих мастерских.**

По итогам занятий в кружках ежедневно «жителями» заполняется «Окно роста» и вклеивается в общий экран.

Диагностика физического развития детей Составляется дважды: в начале и в конце смены. Фиксируются результаты физического развития по различным видам спорта.

Игровая модель реализации программы «Кругосветное путешествие»

Романтика приключений...Каждый человек мечтает хотя бы один раз в жизни встать на капитанский мостик прекрасной «Бригантины». Участники смены могут осуществить эту мечту.

Каждый отряд – экипаж, придумывают название экипажа.

В начале смены все знакомятся с корабельным Уставом, и «Бригантина» отправляется в кругосветное путешествие.

Что ожидает юных путешественников? Они будут останавливаться на различных островах. Они познакомятся с жителями разных стран, узнают обычаи, традиции других стран, познакомятся с костюмами, праздниками, национальными блюдами. Какие тайны откроются перед ними? Покажет только время...

Оформление смены: Лагерь оформляется как корабль. Это : флажки, натянутые на месте линейки паруса, «капитанский мостик» - со штурвалом и колоколом-рындой. План работы оформляется в виде большой карты путешествий, с указанием маршрута экспедиции. Жизнь в лагере организуется по морскому

уставу. Распорядок дня, план на день – всё записывается в этом стиле - в Судовом журнале.

Атрибутика смены: Отряды - экипажи корабля, а их комнаты – кубрики. Все участники-дети становятся юнгами, а затем матросами. Воспитатели – капитаны, вожатые – боцманы. Столовая – камбуз, повар – кок, врач – судовой врач, комнаты для кружковой работы – кают-компания. Нач. лагеря – адмирал флота. Линейка и утренняя зарядка – «Свистать всех наверх!» Дежурство в кубрике – вахта. Дела на кораблях – отрядные дела.










Организуется **учёба в морской школе** - школе юнг, где дети проходят испытание при зачислении на корабль (игры на знакомство), где можно научиться разным морским премудростям – морской терминологии, ориентированию, навигации, выживанию в трудных условиях, пению и др.

Личное первенство между юнгами: на каждого члена экипажа в бортовом журнале заводится дневник *«Мои успехи в школе юнг»*, где фиксируются достижения детей (рисуются **морские звёзды разного цвета**), выполняющих правила жизни экипажа и всего лагеря, активно участвующих в деятельности лагеря. Набравшим 20 звёзд присваивается статус матроса, затем старшего матроса.



Междуотрядные соревнования: живя по морскому уставу, принимая активное участие в соревнованиях и жизни лагеря, отряды получают **флажки за разные номинации**, которыми украшают свои кубрики.

ЗАКОНЫ:

-  *Закон территории.*
-  *Закон точного времени.*
-  *Закон доброго отношения.*
-  *Закон охраны природы.*
-  *Закон здорового образа жизни.*
-  *Закон уважения личности человека, чужого труда, чужого мнения.*
-  *Закон самоуправления.*
-  *Закон свободы слова*
-  *Закон Творчества*

Ориентиры для путешественников


- *Как бы медленно ты не двигался, главное-не останавливаться!*
- *Пущенная стрела не возвращается.*


- Труднее всего справиться с собой.
- Выбрав дорогу, не сворачивай.
- Загляни себе в душу, спроси свое сердце.
- Для тех, кто верит, нет ничего невозможного.
- Не забывай о себе!


 *Право безопасности жизни.*


 *Право уважения личности.*


 *Право творческого созидания.*


 *Право познания.*

 *Право свободы выбора деятельности.*

 *Право свободного общения.*

 *Право на информацию.*

 *Право на инициативу.*

 *Право быть счастливым.*

 *Право на ошибку.*

Выполнение всех Законов предполагает сделать жизнь в лагере интересной и насыщенной, приносящей радость себе и другим.

КОРАБЕЛЬНАЯ ПЕСНЯ

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!

(Припев исполняется 2 раза)

(на мотив песни «За тех, кто в море»)

План-сетка «Кругосветное путешествие»

I смена, II смена

<u>Первый день</u> «Свистать всех наверх!»или «Порт странствий»	<u>Второй день</u> « Бригантина отправляется в плавание». «Материк дружбы»	<u>Третий день</u> «Бухта – Наши родные места» (День родного края). Минутка здоровья «Осанка –основа красивой походки» Беседа «Как вести себя в театре, доме культуры» Интеллектуально- познавательная игра «Хочу все знать!» «Посиделки» - традиции , песни, танцы, игры, шутки) Конкурс стихов, песен о родном крае. «Я тебе пою, Тюмень любимая!»	<u>Четвёртый день</u> « По морям, по волнам...» «Остров экспромтов» Минутка здоровья «Правильное питание» Викторина «Знатоки истории Тюменской области» Выход с концертом в детский сад . Праздник открытия смены. « У нас гости». Профилактическая беседа о детских правонарушениях ПДН		
<p>Организационное мероприятие «Расскажи мне о себе» Зачисление в экипаж «Бригантины» Инструктажи по ПДД, ППБ, ОТ и ТБ. Операция «Уют» Игры, конкурсы «Ярмарка идей», Флешмоб «Давайте обнимем область», посвящённый юбилею Тюменской области. День защиты детей – игровая программа «Праздник детства»</p>	<p>Минутка здоровья « Закаливание» Беседа «Осторожно, огонь » День дружбы. Познавательно-игровая программа: «В дружбе – сила!» Конкурс рисунков на асфальте «Нарисуем лето» Игры на воздухе. Соревнования по н/теннису, посвящённые юбилею области. Конкурс «Дело мастера боится»</p>	<p>Минутка здоровья «Как ухаживать за зубами» Мастер – классы «Умелые руки не знают скуки» Открытие нашей картинной галереи, посвящённой юбилею области. Подвижные игры</p>	<p>Минутка здоровья «Путешествие в страну витаминию» Экскурсия в музей «История нашего села» Урок безопасности «Один дома...» Подвижные игры на воздухе Конкурс « Лучшая панама» Игровая программа « Наш край»</p>	<p>Минутка здоровья «Зеленая аптечка». Первая помощь при укусах насекомых. Экологический десант Конкурс «Робинзонада» Игры на свежем воздухе. Дела в экипажах</p>	<p>Минутка здоровья «Мой рост и мой вес» «Гинесс – шоу» - конкурсная программа (спортивные достижения) Игры на воздухе Шахматно-шашечный турнир, посвящённый юбилею области.</p>
<u>Пятый день</u> «Город мастеров»	<u>Шестой день</u> « Панамский канал»	<u>Седьмой день</u> «Робинзонада»	<u>Восьмой день</u> «Остров талантов»		

<p><u>Девятый день</u> «Материк сильных, ловких, смелых» - (Спортландия) Минутка здоровья: «Значение спорта для здоровья человека». Игра-соревнование: «Путешествие в страну доброго здоровья – Спортландию» Игровой калейдоскоп: весёлые старты; лапта; футбол. Мини-олимпиада «Россия-чемпионка»</p>	<p><u>Десятый день</u> «Остров здоровья» - День без вредных привычек. Акция: «Начни с себя!» Познавательная игра: «Чтобы не было беды» Беседа: «О вредных привычках и о здоровом образе жизни» Конкурсная программа «Кто твой друг: Чистюлькин или Грязнулькин?»</p>	<p><u>Одиннадцатый</u> «Бермудский треугольник» - День интеллектуальных игр. Интеллектуальная игра «Что? Где? Когда?» Фольклорный праздник «В старину едали деды», (традиции, блюда различных национальностей Тюменской области)</p>	<p><u>Двенадцатый день</u> Сказандия Минутка здоровья «Книги о здоровье» «Там чудеса...» - экскурсия в сельскую библиотеку. Конкурс фотографий «В объективе- Тюмень» Подвижные игры на воздухе. «Сказочный марафон» «Жили-были» сибирские народные игры</p>
<p><u>Тринадцатый день</u> Лесная заимка Конкурс агитационных плакатов «Охраняйте природу!» Брейн-ринг «Мой волшебный лес» Экологическая акция «Чистый берег, чистый лес – чистая планета» КВН «Птичьи разговоры» Подвижные игры Экскурсия в краеведческий музей «Мой край» к юбилею области</p>	<p><u>Четырнадцатый день</u> «Остров героев» День памяти и скорби. Минутка здоровья «Закаливание» Беседа «Осторожно, водоем!» «Подвиг бессмертен» Митинг у обелиска Возложение гирлянды к обелиску. Тимуровская работа. Беседа «Не будь к Отчизне холоден душой» Конкурс рисунков «Я люблю тебя, Россия!».</p>	<p><u>Пятнадцатый день</u> «По зелёной глади моря» Минутка здоровья «Как снять усталость с ног» Конкурс «Мисс и мистер ЛЕТО-2014» Интеллектуальная игра «Звездный час» Матч по футболу. Виртуальная экскурсия по Тюменской области. Дела в экипажах. Советы Лисофета</p>	<p><u>Шестнадцатый день</u> «На необитаемом острове» Минутка здоровья «Солнечный ожог. Первая помощь при ожоге» «В гости весело идем»- посещение Пожарной части Практические занятия по Го и ЧС. «Мой друг велосипед»- конкурсная программа на территории школьного автогородка. Конкурс презентаций «Тюменцы- дети войны»</p>
<p><u>Семнадцатый день</u> Остров вежливости Минутки Здоровья «Друзья Мойдодыра и наше Здоровье». «Добро и зло вокруг нас» (занятие-путешествие)</p>	<p><u>Восемнадцатый день</u> Остров радости. Минутка здоровья «Гигиена в доме» Заккрытие лагерной смены «Праздничный концерт»</p>		

Режим дня

9.00	Сбор детей
9.00 – 9.10	Линейка На линейку быстро стройся!
9.10 – 9.25	Зарядка Музыка звучит: пора, пора! С добрым утром, детвора, И тотчас же по порядку Всем ребятам на зарядку
9.30 – 10.15	Завтрак Всем за стол! Узнать пора, Чем богаты повара!
10.15 – 12.30	Занятия по плану, оздоровительные мероприятия, эстафеты, состязания Не грустят в семействе нашем, Мы поем, рисуем, пляшем, Мастерим, умеем шить, Все занятия хороши!
12.30 – 13.30	Обед Но у всех, смешливых даже, За столом серьезный вид. За обедом виден сразу аппетит.
13.30 – 15.30	Дневной сон
15.30 – 16.20	Работа по плану отрядов
16.20 – 16.30	Отрядный круг
16.30	Уход домой А теперь всем: "ДО СВИДАНИЯ!" Завтра снова мы придем

Взаимодействие и сотрудничество



Список использованной литературы, источники

- Артамонова Л.Е. Летний лагерь: организация, работа вожатого, сценарии мероприятий. 1-11 классы.- М.: ВАКО, 2006.
- Внеклассные мероприятия. 1-4 классы. /авт.-сост.: Яровая Л.Н., Жиренко О.Е., Барылкина Л.П., Обухова Л.А.– М.: ВАКО, 2004.
- Лето открытий. Авторские программы отрядной деятельности: конкурсы, фестивали, военно-спортивные игры, проекты и другие мероприятия /авт.-сост. Н.В. Сачкова, В.А. Ивличева. – Волгоград: Учитель, 2007. -156 с.
- Педсовет, Последний звонок 2002-2008 г.
- Спортивно-оздоровительные мероприятия в школе (Дни здоровья, спортивные праздники, конкурсы) /авт.-сост. О.В. Белоножкина и др. – Волгоград: Учитель, 2007.- 173 с.
- Шаульская Н.А. Летний лагерь: день за днём. В поисках приключений. Праздники, конкурсы, тематические дни / Н.А. Шаульская; худож. А.А. Селиванов. – Ярославль: Академия развития, 2007. – 320 с.: ил. – (После уроков).
- Шмаков С.А. Игры – шутки, игры – минутки. М., 1993.
- Интернет материалы.

Приложения

Праздник закрытия 1 смены лагеря

Цель:

подвести итоги лагерной смены.

Задачи:

-Развивать творческие способности детей.

-Показать индивидуальный подход к каждому ребенку.

-Воспитывать коллективизм, умение слушать, видеть способности у другого человека, учить положительно реагировать на успехи других

Ведущий: (в роли Лета в венке из цветов)

Добрый день! Добрый день!

Мы хотим вам сказать,

Мира, счастья, добра

в этот день пожелать!

Пусть удача сопутствует

Вам каждый час.

Начинаем наш праздник –

Этот праздник - для вас!

-ПЕСНЯ «Дружат дети всей Земли»

-ПЕСНЯ «Октябрятская походная»

-Группа детей 1 отряда со стихами о лете:

Порядок свой имеет всё на свете.

Недавно мы весну встречали, дети.

Была она хозяйкою на славу:

Поля зазеленели и дубравы.
Природа словно к празднику одета,
Теперь пришло весне на смену лето.
Мы лета долго ждали.
Казалось, целый год.
Всё ждали, всё считали –
Когда ж оно придет?
И вот шумят дубравы
зеленою травой.
В лучах цветы и травы
Кивают нам с тобой.
Нам дарит лес прохладу
В полдневный летний зной
И бусы алых ягод
На просеке лесной.
Над нами – небо выше,
Прозрачней синева.
И звездами ромашек
Усыпана трава.

-ПЕСНЯ «Веселый музыкант»

-Группа детей 2 отряда со стихами о лете:

Здравствуй, лето! Здравствуй, лето!

Жарким солнышком согрето!

Здравствуй, поле и лесок!

Здравствуй, речка и песок!

Здравствуй, небо красное!

ВСЕ: Здравствуй, лето красное!

Июнь надел зеленый

И жаркий свой наряд.

Березы, липы, клены

Листвою шевелят.

Нам из лесу кукушка

Свой голос подает.

Прохладная речушка

Купаться нас зовет.

От солнца золотая

полянка у реки.

Мы, ветер обгоняя,

бежим в перегонки.

Здравствуй, солнце!

здравствуй, речка!

Спой нам песенку о лете.

Здравствуй, солнце!

здравствуй, речка!

Хорошо нам жить на свете!

Ведущий: девочкам хохочется, им смеяться хочется!

Потому что это лето, потому что столько света!

Потому что прямиком ходят ножки босиком!

Отчего все это? Оттого, что лето!

-ПЕСНЯ «Любитель-рыболов»

-ТАНЕЦ «Чунга-Чанга»

-ПЕСНЯ «Если с другом вышел в путь»

-Загадки о лете:

1.Клейкие почки

зеленый листочки

с белой корой

стоит под горой.(береза)
2.Низок, да колюч
сладок, да пахуч
Ягоду сорвешь –
Всю руку обдерешь. (крыжовник)
3.Круглое, румяное
я расту на ветке.
Любят меня взрослые и маленькие детки. (яблоко)
4.В небе желтый цветок
Круглый год не вянет
И любой лепесток до земли достанет. (солнце)
5.Пестрый, как павлиний хвост
встал над нашей речкой мост
всем хорош, красив, высок,
и от дома недалек.
Жаль одно – пройти, друзья,
По нему никак нельзя. (радуга)
6.Я на розу так похож,
разве что не так хорош.
Но зато мои плоды
Всем пригодны для еды. (шиповник)
7.Сам алый, сахарный,
Кафтан зеленый, бархатный. (арбуз)
8.И зелен, и густ
на грядке вырос куст.
Покопай немножко,
Под кустом ... (Картошка)
9.Жаркий, знойный, душный день,
даже куры ищут тень.
Дни его – вершина лета,
Что, скажи, за месяц это?(Июль)
ПЕСНЯ «Песенка про чибиса»
-Приметы о лете:
Вечером сильно стрекочут кузнечики– к хорошей погоде
Сильная роса..... – к ясному дню.
Дождь сквозь солнце..... – к ненастью.
Если июль жаркий, то декабрь будет..... – холодный
Ласточки летают низко..... – к дождю.
-ПЕСНЯ ВОЖАТЫХ « От улыбки краше наша жизнь».
-ОБЩАЯ ЛАГЕРНАЯ ПЕСНЯ
-ПОЗДРАВЛЕНИЯ начальника лагеря и вожатых.
-НАГРАЖДЕНИЕ ГРАМОТАМИ «ЗА АКТИВНОЕ УЧАСТИЕ В ЖИЗНИ ЛАГЕРЯ»

Ритуалы

(На основе традиций народной культуры)

Утренний ритуал «Благо»:

дети встают в круг, держась за руки; закрывают глаза и мысленно желают мира, добра, блага друг другу, небу, земле, воде, грядущему дню.

Вечерний ритуал «Берегиня»:

в вечернем кругу зажигается символическая свеча (фонарик), вспоминается все плохое и хорошее за день; все плохое надо мысленно сжечь в пламени; все хорошее наполнить жаром огня (рефлексия дня или смены).

ПРАЗДНИК ДЛЯ МАЛЬЧИКОВ:

«РЫЦАРСКИЙ ТУРНИР ВЕЖЛИВОСТИ»

Цели:

1. Воспитать доброжелательные и уважительные отношения между мальчиками и девочками.
2. Закрепить правила хорошего тона.

Оборудование: Плакат с изображением скрещенных шпаг, элементы костюмов для команд: галстуки для джентльменов, бабочки для Дон-Кихотов, звезды, медали в форме сердец.

Ход:

I. Вступительное слово.

- Сегодня к нам в лагерь пришло необычное письмо. Вот послушайте:

«О, почтеннейшие рыцари, юные повелители душ! Знатоки вежливости и любознательности! Вас ждет турнир рыцарей! Доспехи ваши - вежливость и любезность, внимание и доброжелательность. Будьте трижды достойны великого рыцарского звания! Да победит сильнейший! Турнир состоится на планете рыцарей вежливости 15 июня...»

Как вы уже догадались, сегодня у нас состоится не совсем обычное соревнование - турнир рыцарей вежливости. Ведь для рыцаря считались обязательными такие качества, как смелость, великодушие, верность долгу благородство.

II. Разъяснение условий.

Сегодня скрестят свои шпаги 2 команды: команда «Дон Кихот» и команда «Джентльмены». Они будут состязаться в различных конкурсах. А оценивать их будет наше очаровательное жюри. Каждая девочка подготовила свой поощрительный знак, им она будет награждать самого достойного рыцаря или всю команду по итогам участия в каждом конкурсе. А в конце турнира лучшему знатоку вежливых обычаев вручат специальный приз ("медаль сердце" и др.). Я желаю вам успеха в этом состязании. Внимание! Турнир объявляется открытым. Но...

Чтобы в рыцарском турнире победить, Очень умным и любезным надо быть.

За щитами не скрываться,

Шпаги острой не бояться!

Все законы поведения изучить!

Победить в турнире очень не легко,

Здесь сражаются за каждое очко,

Начинается сражение по законам уваженья!

Победить в турнире очень не легко!

III. Конкурсные задания.

КОНКУРС 1. Вежливое приветствие.

А сейчас посмотрим, на что способны наши рыцари. Объявляется I конкур. Командам необходимо составить приветствие соперникам, используя вежливые слова и выражения, записанные на листочках. Через 1 минуту вам необходимо предоставить ваше приветствие на суд нашего distinguished жюри.

Пока команды готовятся к конкурсу, я проверю насколько хорошо болельщики знают волшебные слова.

Я буду читать предложение, вы должны закончить его вставляя вежливое слово:

- 1) Растает даже ледяная глыба, от слова теплого ... (спасибо)
- 2) Зазеленеет старый пенек, когда услышит... (добрый день)
- 3) Если больше есть не в силах, скажем маме мы... (спасибо)
- 4) Мальчик вежливый и развитый говорит, встречаясь ... (Здравствуйте)
- 5) Когда нас бранят за шалости, мы говорим ... (простите, пожалуйста)
- 6) И во Франции, и в Дании на прощанье все говорят... (до свидания).

Подведение итогов I конкурса.

КОНКУРС 2. «У тебя зазвонил телефон»...

Алло! Слушаю!

А это кто?

- А кого надо?

А ты кто?

Королева Марго!

Слушай, Маня, позови Надю.

Кого? Кого?

Да Надю! Надю!

Тут такой нет. Смотреть надо, когда набираешь!

Ну и нахалка!

От такого же слышу!

А теперь - задание. Переделайте этот разговор так, чтобы он был коротким, а главное - добрым. У кого получится короче и вежливее?

КОНКУРС 3. Найди ошибки в поведении гостя.

Сейчас я прочитаю вам рассказ с ошибками, а вы должны найти ошибки в поведении мальчика.

Рассказ 1 команде.

Вася торопился, так как знал, что опаздывать не хорошо. К дверям он подошел за 10 минут до назначенного срока. Сильно и торжественно нажал звонок. Дверь открыла хозяйка. Он громко произнес: "Здравствуйте!" Перешагнул порог, наступил хозяйке на ногу, извинился. Сказал: "Поздравляю с днем рождения!" - и протянул аккуратно завернутый в газету подарок. Потом облегченно вздохнул, стал снимать пальто. Затем снял шапку.

- Проходите, - сказала хозяйка. Вася прошел за ней на кухню. И пока она готовила последнее блюдо, развлекал ее разговорами и даже дал два совета: "Хлеб надо резать тонкими ломтиками! Селедку хорошо украшать зеленым луком!"

Рассказ 2 команде.

...За столом Вася, конечно же, пользовался приборами, а не ел руками. Салфетку аккуратно разложил на коленях, держа нож в правой руке, а вилку в левой. Оплосал он только раз: уронил нож, перекладывая из руки в руку вилку. Однако он тут же извинился. И так, как хозяйка сказала: "Ничего не стоит беспокоиться!" Вася успокоился и довольный, произнес:

"Все очень вкусно, но моя мама готовит лучше!" Все улыбнулись. А Вася, осмелев, стал рассказывать смешные истории, которых знал много. Припоминая правила хорошего тона, Вася следил за собой: хлеб брал только вилкой, сначала угощал всех, потом накладывал еду себе. Когда он наелся, то сказал: "Спасибо! Ух, сыт!" Отодвинул от себя подальше тарелку и вышел из-за стола.

КОНКУРС 4. Разыгрывание ситуаций.

1. Ты вошел в автобус с задней площадки и увидел, что у передней двери стоят ваши друзья. Надо ли здороваться с ними, и если надо, то как это сделать?

(Кричать не стоит, слова можно заменить жестом, улыбкой, поклоном).

2. Вечером родители пришли с работы. Должны ли вы их приветствовать? Какие слова помогут вам показать, что вы рады их видеть?

(Добрый вечер, мамочка! Как я рад, что ты пришла).

3. На улице вы встретили пожилого соседа по дому, которого давно не видели. Какие слова можно добавить к приветствию, чтобы теплее стало на душе у старичка? (Здравствуй, Петр Иванович! Как вы себя чувствуете?).

КОНКУРС 5. Вежливый комплимент.

(Сделать комплимент любой девочке, сидящей в зале).

КОНКУРС 7. 30 секунд.

-«Рыцарь без страха и упрека» (Смелый и великодушный человек)

- «Рыцарь плаща и кинжала» (Тайный убийца и грабитель)

-Не старайся говорить громче (собеседника).

-Не перебивай собеседника пока он (не закончил свой рассказ).

-Не вмешивайся в разговор (взрослых).

-Закончить разговор по телефону должен тот,кто (начал).

КОНКУРС 8. Последний конкурс называется игра-аукцион «Слово на прощание».

Этот приз получит тот, кто последним назовет прощальное слово.

VI. Подведение итогов. Награждение.

Наш турнир окончен. Хочется надеяться, что никогда не исчезнут с нашей земли настоящие люди, смелые, благородные – настоящие рыцари. И в заключении мне бы хотелось прочитать вот такие замечательные стихи:

-Здравствуй! –

Поклонившись мы друг другу сказали,

Хоть были совсем незнакомы.

- Здравствуй! –

Что особого тем мы друг другу сказали?

Просто «здравствуй», больше ведь мы ничего не сказали.

Отчего же на капельку солнца прибавилось в мире?

Отчего же на капельку счастья прибавилось в мире?

Отчего же на капельку радостней сделалась жизнь?

Игры для летнего лагеря при школе

1. ИГРА «ДВА КОРАБЛЯ»

Сцена оформляется флажками на флагштоках, на сцене - штурвал. Звучат песни о море.

Ведущий: Дорогие ребята!

Придет время, и вы станете настоящими солдатами, отважными пехотинцами, смелыми десантниками, быстрыми летчиками, бесстрашными моряками. Сегодня мы с вами отправимся в путешествие на корабле. Игра состоит из нескольких конкурсов. Каждый конкурс будет

оцениваться. За отличные результаты команде будет присуждаться звездочка. Выигрывает та команда, которая наберет большее количество звездочек. Оценочная система (еще один вариант) - флаги расцветивания. Команде - победительнице - красный флаг. Команде проигравшей - синий флаг. Выигрывает та команда, которая набрала больше красных флажков. Для игры-путешествия необходимо укомплектовать команды (по 10 человек - 5 мальчиков и 5 девочек).
Выполняйте! (на сцену выходят команды).

Итак, начинаем нашу игру. Экипажи готовы? Тогда слушайте первое задание.

1 ЗАДАНИЕ. Перед вами сложенные в стопки буквы. Из них вы должны *собрать название своего корабля*. Время пошло... (названия "**Быстрый**" и "**Ветерок**" ребята до игры не знают).

Молодцы! Быстро выполнили это задание. Тогда вот вам еще пакеты с буквами. Будут звучать вопросы, а

из полученных вами букв вы должны будете собрать ответы. Договорились? Тогда слушайте: (каждая команда получает пакет с буквами: б,е,с,к,о,з,ы,р,к,а)

- а) домашнее животное (коза);
- б) обитатель рек, озер, морей и океанов (рыба);
- в) молочный продукт (сыр);
- г) жесткое покрытие на продуктах, на книгах и тетрадях (корка);
- д) неисправная готовая продукция (брак);
- е) рабочее платье моряков (роба);
- ж) обитатель морских глубин, имеющий клешни (краб);
- з) головной убор матроса (бескозырка);

В этом конкурсе оценивают быстроту выполнения заданий.

2 ЗАДАНИЕ. *Капитанам предстоит из бумаги сделать кораблики* - кто быстрее и лучше. Пока выполняется задание, ведущий читает свод морских законов, которым мы следуем в игре.

- 1. Сам утопай, а друга спасай.
- 2. Помни, только смелым покоряются моря.
- 3. Скуку за борт.
- 4. Улыбка - флаг корабля, а здоровый смех - настроение экипажа.
- 5. Никогда не хмуриться.
- 6. Крепи дружбу морским узлом.

Жюри оценивает сделанный кораблик.

3 ЗАДАНИЕ. *КОНКУРС сигнальщиков* (без помощи голоса, только мимикой и жестами) сигнальщики должны передать своим командам шифровки:

- а) 7 футов под килем,
- б) Попутного ветра и т.д.

4 ЗАДАНИЕ. *КОНКУРС лоцманов*. Для того, чтобы корабль правильно следовал своим курсом, лоцманы должны хорошо потрудиться. Им предлагается провести корабль по сложному фарватеру с завязанными глазами. Для этого надо пройти между 8 кеглями, не сбить их и не посадить корабль на мель.

5 ЗАДАНИЕ. *КОНКУРС болельщиков*. Приглашаются на сцену по 2 болельщика от каждой команды. Их задача - шагать по сцене и на каждый шаг называть моря. Получит звездочку та команда, чей болельщик назовет больше морей.

Ведущий: Ребята, вы знаете, конечно, что когда вы сыты, настроение лучше и работа идет веселее.
Здравствуй, милая картошка, *Низко бьем тебе челом!*

Даже дальняя дорожка

Нам с тобою нипочем!

Вряд ли найдется человек, который не любил бы картошку. Редкое блюдо обходится без этого замечательного продукта. Вы, наверно, догадались, что сейчас начнется конкурс поваров. От его искусства зависит настроение команды. Пожалуйста, повара, пройдите к этим столикам и послушайте задание.

6 ЗАДАНИЕ. КОНКУРС поваров. Вы должны быстро и качественно очистить эти картофелины, чтобы было меньше кожуры, а затем красиво нарезать кубиками. (Музыкальная пауза. Конкурс оценивается.) Спасибо поварам!

7 ЗАДАНИЕ. Поели - теперь все матросы собрались в кубрике, чтобы попеть. **Песенный аукцион.** **Тема: море.** Команды должны спеть хотя бы одну строчку из песен. Побеждает та команда, которая вспомнит больше песен о море.

8 ЗАДАНИЕ. КОНКУРС врачей. Перевязать голову члену экипажа. Побеждает тот, кто быстрее и качественнее справится с этим заданием.

9 ЗАДАНИЕ. Вы, ребята, умеете быстро строиться, дружно и четко выполнять команды. А **хорошо ли вы знаете морской язык?** Этот конкурс для болельщиков обеих команд. Я буду предлагать вам названия, а вы должны будете перевести его на морской язык. (Ведущий поочередно обращается к болельщикам обеих команд):

- 1) Комната - каюта,
- 2) Кухня - камбуз,
- 3) Лестница - трап,
- 4) Передняя часть корабля (нос) - бак,
- 5) Задняя (корма) - ют,
- 6) Столовая - кают-компания,
- 7) Пол - палуба,
- 8) Окно - иллюминатор,
- 9) Повар - кок,
- 10) Веревка - канат.

10 ЗАДАНИЕ. Показ домашнего задания. Ребята должны составить рассказ, слова в котором начинались бы только о букв "М" и "С" и проинсценировать свой полученный рассказ.

11 ЗАДАНИЕ. "Аврал на корабле". Проводится **морская комбинированная эстафета**

- 1) Перетягивание каната
- 2) Метание в цель
- 3) Передача мячей
- 4) Эстафета с кеглями

(Подводятся итоги.)

Ведущий: Итак, наше путешествие подходит к концу, на горизонте показалась земля. И наш корабль вошел в бухту веселья и находчивости. Большое спасибо членам команд и болельщикам. Наше путешествие предлагаю закончить веселой песней. (Например, "Если с другом вышел в путь").

2. ИГРА «КРЕСТИКИ-НОЛИКИ»

Вариант 1

Основная идея - это игра в игре. Она представляет собой подлинную игру в "Крестики-нолики". Развивает интерес к творческому поиску оригинальных решений, быстроту реакции и сообразительность. В игре важна как сама конкурсная система с четким, понятным заданием, так и

все возрастающий интерес к игре, азарт борьбы, которая побуждает детей думать, действовать, применять свои знания на практике. Конкурсные задания должны носить творческий, поисковый характер, рассчитанный на быстроту реакции и мышления, ориентации и раскованности ребенка, а также работать на сплоченность команды. Основная идея конкурсов: от способности каждого зависит успех всей команды.

Подготовка к игре.

1. Рисуются поле. Клетки игрового поля нумеруются и заполняются названиями 9-ти любых конкурсов. Число 9 служит неким символом игры.

Картина

Жили-были

Видеоклип

Я+ТЫ=МЫ

Сломанный телевизор

Ля-ля-ля Жу-жу-жу

Черный ящик

Хочу домой

Почемучки

2. Формируются 2 команды по 9 человек. Готовятся творческие представления команд (или "визитные карточки") на 2 минуты.

3. Определяется состав жюри, в которое должно войти 9 человек.

4. Ведущий, способный динамично вести и умело создавать эмоциональный настрой, готовит помощников, реквизит.

5. Подготовить содержание 9 переменок между конкурсами. Они должны быть непродолжительными по времени (не более 3-х минут).

Правила или условия игры.

Команда, выигравшая в конкурсе, ставит свой знак на игровом поле, перечеркивая клетку с названием выигранного конкурса. Команда, проигравшая в конкурсе, имеет право выбора новой клетки на игровом поле, определяя тем самым игру в следующем конкурсе. Победителем игры считается та команда, которой удастся во время игры выстроить в ряд (по горизонтали; вертикали; диагонали) подряд три свои знака. Если командам не удастся выполнить это условие, то выполняются задания всех 9 конкурсов, "X" и "O" заполняют все клетки игрового поля и побеждает та команда, у которой больше всех знаков на площадке. Если все же какая-нибудь команда поставит подряд три свои знака, то игра немедленно прекращается и остальные конкурсы не разыгрываются.

Ход игры.

1. По жребию определяется знак команды. Одни участники игры становятся "ноликами", другие - "крестиками".

Ведущий игры вручает командам отличительные знаки (например, ленточки на голову, где нарисованы "X" и "O").

2. Представляются члены жюри. Каждому из них дается краткая (желательно юмористическая) характеристика, чтобы поднять авторитет судейской коллегии. Члены жюри могут не только судить конкурсы, но также и проводить их.

3. Каждому члену жюри вручаются две карточки: на одной знак "X", на другой "O". Это будут конкурсные оценки.

4. Ведущий знакомит с условиями судейства конкурсов:

- по итогам каждого конкурса, все члены жюри поднимают карточки со знаком той команды, которой отдают победу в конкурсе;
- подсчитываются знаки. А так, как жюри состоит из 9 человек (нечетное количество), в общем случае одна из команд наберет большее количество своих знаков.

5. Ведущий знакомит с правилами (или условиями) игры.

6. Разыгрывается право выбора клетки на игровом поле, команды показывают свое творческое представление (или "визитную карточку"). Жюри оценивает выступление команд. Команда, набравшая большее количество своих знаков, выбирает клетку игрового поля, первого конкурсного задания.

7. Идет конкурсная программа по игровому полю по правилам (или условиям) игры. После каждого конкурса идут маленькие переменки (например, концертные номера, выступления членов жюри, интервью с залом, музыкальные заставки, реклама спонсоров команды и т.д.).

8. В конце игры определяется команда победительница. Вручаются награды.

Советы организаторам игры.

1. Играть в "крестики-нолики" могут дети любого возраста. Содержание конкурсов разрабатывается в зависимости от возраста играющих детей.

2. В игре необходим эффект неожиданности. Желательно придумывать оригинальные названия конкурсам, чтобы ничто не подсказывало содержание заданий. Этим самым дается свободное право выбора клетки игрового поля и снимает выработанный у детей стереотип мышления. (Не надо поступать так: если конкурс как-то связан с рисованием, то и заголовок пишут "нарисуй рисунок" или "конкурс художников" и т.п.).

3. Продумайте красочное оформление игрового поля. Оно создает настрой на игру. Поэтому его надо поместить в центре сцены, чтобы за ходом игры могли наблюдать все: и участники и болельщики.

4. Удобство формы игры "Крестики-нолики" заключается еще и в том, что вместо конкурсных заданий, можно вставлять вопросы, задания на любую тему. Будь то сборы знакомства в лагере, повторение пройденного материала в школе и т.д. Но не забывайте, что задания должны носить творческий характер. Возможно применения этой формы на Дне школы. Тогда игровая площадка будет заполнена следующими конкурсами: Урок музыки, Урок физкультуры, Урок истории, Урок рисования и т.д. Задания конкурсов придумывают и дают преподаватели этих предметов. Но оценивают все равно члены жюри, среди которых должны быть и взрослые, и дети.

Примерное содержание конкурсов.

1. КАРТИНА. Участники команд должны изобразить картину, которую можно было бы повесить, например, в кабинете врача, директора, в столовой и т.д. Ребята изображают сюжет картины, а один из участников, являясь экскурсоводом, рассказывает, что же изображено на картине.

2. ЖИЛИ - БЫЛИ. Именно с этих слов начинаются русские сказки. Ведущий рассказывает сказку (желательно русскую) с разными героями. Команды обыгрывают ее. Ведущий периодически останавливает свой рассказ (в тех местах, где в сказки появляются новые герои), приглашает по актеру из разных команд и продолжает свой рассказ. Команды обыгрывают эту сказку параллельно друг с другом, чтобы не было повторов. Ведущий должен придумать роли для всех участников команд.

3. ВИДЕОКЛИП. Включается фонограмма очень популярной песни (желательно, чтобы включенная фонограмма была известна многим ребятам). И пока звучит песня, ребята готовят видеоклип

4. Я+ТЫ=МЫ. Этот конкурс рассчитан на быстроту реакции, ориентации, сплоченности команды. Ведущий предлагает командам по хлопку в ладони быстро перестроиться:

- а) по цвету волос (от светлых к темным),
- б) по алфавиту первых букв имен,

- в) по размерам обуви (от меньшего к большему),
- г) по цвету глаз (от темных к светлым),
- д) по цвету носок (по цвету радуги).

После выполнения командами каждого задания, ведущий должен проверить правильность построения каждой команды. Оценивается также, насколько быстро ребята выполняют задания.

5. СЛОМАННЫЙ ТЕЛЕВИЗОР. Участники одной из команд встают в одну шеренгу в затылок друг другу. Крайнему из участников на ушко называется какой-то распространенный в быту прибор (возможен вариант: название прибора пишется на листочке, который потом показывается и зрителям и, обязательно, членам жюри. Это повышает интерес к конкурсу). Крайний из участников подходит и поворачивает к себе лицом 2-го участника своей команды. 1-й должен жестами и мимикой изобразить этот предмет (только без звуков!). Если 2-й участник понял показываемое, то он кивает головой "Да", но если не понял, то 1-й участник имеет право еще раз повторить. Но после этого он обязан отойти в сторону. 2-й участник поворачивает к себе 3-го и показывает то, что он понял. 3-ий показывает 4-му и т.д. Последний, 9-й участник, должен назвать тот предмет, который, как ему кажется, назвали 1-му участнику. В конкурсе оценивается не столько правильность ответа, хотя и это немаловажно, сколько артистичность ребят, насколько они быстро понимали друг друга.

6. ЛЯ-ЛЯ-ЛЯ, ЖУ-ЖУ-ЖУ. У ведущего в руках набор карточек с буквами алфавита. Он предлагает представителям обеих команд вытянуть по одной карточке. Дается 30 секунд, чтобы команды могли подготовить и спеть некоторую часть, возможно только припев, какой-либо песни, содержание которой обозначает буква на взятой ребятами карточке. Например:

а - азартная, атасная	с - собачья,
б - бурная,	страшная
бредовая	т - танцевальная,
в - вредная,	тихая
вольная	у - ультрамодная,
г - грубая, гулящая	убойная
д - дубовая,	ф - флотская,
деревенская	фазендовая
е - елочная,	х - хитрая, хищная
ерундовая	ц - царская,
ж - жалобная,	цоевская
жизненная	ч - чукотская,
з - забойная,	человечная
звонкая	ш - шикарная,
и - игровая,	шухарная
истерическая	э - эскадронная,
к - козлиная,	эскимосская
комсомольская	ю - юморная,
л - любовная,	южная
любопытная	я - язвительная,
м - морская,	ябедная
мужественная	
н - необычная,	
настойчивая	
о - обеденная,	
опасная	
п - папуасская,	
приключенческая	
р - русская,	
разбойничья	

Каждая из команд должна пропеть, примерно, по три песни разной тематики. Оценивается артистичность, сплоченность команд.

7. ЧЕРНЫЙ ЯЩИК. На сцену выносятся черный ящик, в котором лежат два пакета с чем-то (один для одной команды, другой - для другой команды). Нужно отгадать, что лежит в черном ящике. Условия конкурса: по очереди каждый член команды задает всего один вопрос ведущему, на который тот может отвечать только словами "Да" или "Нет". После заданных девяти вопросов, команда, посоветовавшись минуту, назовет, то что по их мнению лежит в этом черном ящике для их команд. (Например, вопросы: "это съедобно? Мы этим пользуемся? Каждый день? А этим кидаться можно? На всех членов команды хватит? и т.п.) Главное, если ребята не отгадают, проследить их логику вопросов и ориентацию в ответах. Оценивается также - не повторяются ли вопросы, как быстро ребята дополняют своими вопросами вопросы предыдущих членов команды.

8. ПОЧЕМУЧКИ. Постоянно приходится слышать вопросы, которые начинаются со слова "Почему?". Сейчас мы попробуем на некоторые вопросы ответить вместе. Каждому участнику игры будет задан вопрос, всего один, на который он должен правильно ответить. Слово "не знаю" употреблять нельзя. Первый вопрос первому члену команды задает ведущий, а последующие вопросы формируются из ответа предыдущего члена команды. Например: "Почему в нашей школе нет видеоманитофона?" - ответ "Потому, что их нет в продаже в магазинах". Вопрос 2-му участнику: "Почему их нет в продаже в магазинах?" - ответ: "Потому что в стране нет цветного металла". Вопрос 3-му - "Почему не хватает цветного металла?" - ответ: "Потому, что не хватает сырья". Вопрос 4-му: "Почему нет сырья?" - ответ "Потому, что люди не собирают консервные банки". Вопрос 5-му: "Почему люди не собирают консервные банки?" - ответ "Потому что в продаже нет рыбных консервов". Вопрос 6-му: "Почему в стране в продаже нет рыбных консервов" - ответ "Потому, что нет рыбы". Вопрос 7-му: "Почему нет рыбы?" - ответ "Потому, что вода грязная и отравленная". Вопрос 8-му: "Почему вода грязная и отравленная?". Ответ "Потому, что люди не борются за очистку воды". Вопрос 9-му: "Почему люди не борются за очистку воды?". Ответ - "Жизнь такая!".

Вот и получается: "В школе нет видеоманитофона, потому-то жизнь такая". На обдумывание ответа каждому играющему дается 30 секунд. Командам задаются разные вопросы. Оценивается сплоченность команд, их артистичность и сообразительность.

9. ХОЧУ ДОМОЙ. Всем играющим завязывают глаза. В разнобой ставят на сцене. Ведущий просит всех выполнять его команды: "Кругом, шаг вперед, направо, два шага в левую сторону и т.п." Потом по сигналу ведущего включается музыка, а все играющие должны собраться в свои команды, взяться за руки, т.о. вернуться в "ДОМ"

ИГРА «КРЕСТИКИ-НОЛИКИ»

Вариант 2

Предлагаем вашему вниманию еще один вариант игры "Крестики-нолики" для младших школьников. И основан он будет на всеми любимых сказках.

КОНКУРС 1. "Марья-Искусница" (русская народная сказка).

Как известно, Марья-Искусница отличалась умением вышивать ковры изумительной красоты. В соответствующем конкурсе предлагается нарисовать портреты героев народных сказок: Бабы-Яги и Кошечки-Бессмертного.

Каждой команде выдается лист ватмана, разрезанный на 9 частей. Каждому члену команды - своя часть. Части нумеруются так же, как и поле игры. Каждый из участников

должен нарисовать свою часть общего портрета. После этого лист складывается соответственно номерам.

Условие: совещаться во время конкурса нельзя. Во время работы команд звучит музыка или разыгрывается какой-нибудь концертный номер.

В конце конкурса жюри оценивает качество нарисованного портрета. Для сравнения возможно использование заранее заготовленных портретов своих героев.

КОНКУРС 2. "Винни-Пух и все, все, все" (А.А.Милн).

Главный герой сказки, Винни-Пух, очень любит рассказывать о себе различные истории. В этом конкурсе командам предлагается следующее задание: команды выстраиваются в две колонны по обе стороны от ведущего.

Первый участник начинающей команды начинает рассказ по заданную тему и продолжает его в течении 20 секунд. После этого слово передается противоположной команде, которая начинает свой рассказ с последней фразы предыдущего рассказчика и так далее. Каждая команда должна развивать только свой сюжет.

В этом конкурсе команда "крестиков" рассказывает о том, как Винни-Пух ходил в гости к Кролику. Рассказ должен вестись от лица Винни-Пуха. Команда "ноликов" рассказывает о том, как Кенга мыла Пятачка. Рассказ ведется от лица Пятачка. После того, как все играющие примут участие в этом конкурсе, жюри оценивает остроумие, находчивость, связанность сюжета и т.п.

КОНКУРС 3. "Маленький Мук" (В.Гауф).

Если бы не умение Маленького Мука соотнести различные события и расставить все по свои местам, то он никогда бы не сумел избавиться от ослиных ушей. Участникам конкурса предлагается попробовать свои силы в решении таких же задач. Общим командам выдается на руки пустая кроссвордная сетка без номеров:

XXX	XXX	XXX
XXX	XXX	XXX

Далее командам (в среднем темпе) зачитывается пять слов, которые им требуется отгадать и расставить в данной сетке. Команды предупреждаются о том, что конкурс проводится на время, а определения слов повторяться не будут.

Определения слов (сказочные):

1. Приспособление для передвижения по воздуху. (ковёр)
2. Событие, происшедшее между Дядей Федором и его родителями и послужившее причиной его отъезда в Простоквашино. (ссора)
3. Материал, из которого был изготовлен солдат. (олово)
4. Шелковая ткань, из которой были сшиты платья дочерей купца в сказке "Аленький цветочек". (атлас)
5. Предмет, делающий человека невидимым. (шапка)

Ш	А	П	К	А
XXX	Т	XXX	О	XXX
О	Л	О	В	О
XXX	А	XXX	Е	XXX
С	С	О	Р	А

Выигрывает команда, выполнившая задание более быстро и полно.

КОНКУРС 4. "Конек-Горбунок" (сказка Ершова).

На многие вопросы пришлось ответить Коньку-Горбунку ради своего хозяина. Участники игры должны ответить на целый ряд вопросов. Вопросы задаются всем участникам игры по очереди; первому участнику начинающей команды, затем первому участнику противоположной и т.д. На обдумывание не более 10 секунд:

Варианты вопросов:

- 1) На какое слово Незнайка не смог придумать рифму? (Пакля)
- 2) В каком городе жил Незнайка? (В Цветочном городе)
- 3) Где Винни-Пух нашел хвост? (На двери у Совы)
- 4) У кого в дверях застрял Винни-Пух? (У Кролика)
- 5) Экзамен по какому предмету сдавал Волька Костыльков и провалился? (По географии)
- 6) Как звали мальчика, которого Старик Хоттабыч заставил лаять? (Гога)
- 7) Какое лекарство предпочитал Карлсон? (Варенье)
- 8) Любимое животное Фрекен Бок? (Кошка Матильда)
- 9) Сколько заплатил Буратино за обед в харчевне "Трех пескарей"? (Ни сольдо)
- 10) Сколько дней пролежали деньги Буратино на Поле чудес? (Ни дня)
- 11) Что послужило выкупом за жизнь Маугли? (Буйвол)
- 12) Как звали мудрого жителя джунглей? (Слон Хатхи)
- 13) За кем побежала Алиса в страну чудес? (За кроликом)
- 14) Кого подарили в чайнике? (Мышь Соню)
- 15) Кого маленькая разбойница дала в помощь Герде? (Оленя)
- 16) Осколок чего попал в глаз Каю? (зеркала троллей)
- 17) Кто помог Чиполино освободить своих друзей из тюрьмы? (Крот)
- 18) За что отца Чиполино посадили в тюрьму? (Он наступил на мозоль принцу Лимону)

Выигрывает команда, давшая больше правильных и развернутых ответов.

КОНКУРС 5. "Огниво" (Г.-Х.Андерсен)

В подземелье, куда спрятано огниво и деньги и куда опускался солдат, сидели три собаки. Они были уверены, что любой вошедший в подземелье - лишний. В этом конкурсе участники должны определить лишнее из четырех названных слов. Ведущий зачитывает четыре слова, а первые два участника из обеих команд должны назвать лишнее по их мнению. После чего зачитываются слова для второй пары участников и т.д.

Варианты слов:

- Молочная речка, Яблоня, печка, Баба-Яга (Баба-Яга - отрицательный герой)
- Кристофер Робин, Белый кролик, Трубадур, Малыш (Белый кролик - не человек)
- Пан Черника, граф Вишенка, Виноградника, Лук Порей (не ягода)
- Артемон, Тортилла, Пьеро, Мальвина (Тортилла - не кукла)
- "Оле-Лукойе", "Кошка, которая гуляла сама по себе", "Маугли", "Рикки-Тики-Тави" ("Оле-Лукойе" - автор - не Киплинг)
- "Сказка о рыбаке и рыбке", "Айболит", "Двенадцать месяцев", "Сказка о золотом петушке" ("Двенадцать месяцев" - не стихотворение)

- Элли, Стелла, Гингема, Бастинда (Элли - не волшебница)
- "Семь Симеонов", "Белоснежка и семь гномов", "Сказка о мертвой царевне", "Семь подземных королей" ("Сказка о мертвой царевне" - в стихах)

КОНКУРС 6. "Городок в табакерке"

Пока Миша не попал в табакерку и не задал свои вопросы Мальчику-колокольчику, он не смог узнать, что внутри табакерки.

В этом конкурсе играющие должны угадать, что находится в "Черном ящике" с помощью вопросов, на которые ведущий может ответить только "да" или "нет". Сперва свои вопросы задает одна команда для своего предмета (каждый член команды может задать свой вопрос), а потом другая. Участники игры предупреждаются, что в ящике находятся предметы, имеющие прямое отношение к русским народным сказкам. Для одной команды в ящике приготовлена скатерть (скатерть-самобранка), для другой - игла (жизнь Кощея Бессмертного). Выигрывает команда, отгадавшая свой предмет. Если ни одной из них не удалось дать правильный ответ, то выигрывает команда, которая была ближе к правильному ответу. Это определяет жюри.

КОНКУРС 7. "Малыш и Карлсон". (А.Лингренд)

В этой сказке Карлсон постоянно похвально и хвастается своими способностями. К концу сказки у нас складывается впечатление, что он и в самом деле самый воспитанный, в меру упитанный и т.д. Что это, как не хорошая реклама. И в этом конкурсе командам предлагается прорекламировать два предмета, которые они получают от ведущего.

Варианты предметов: а) метла, б) клубок шерсти.

На подготовку конкурса командам дается по минуте. По окончании конкурса жюри оценивает, какая команда лучше справилась с предложенным заданием.

КОНКУРС 8. "Незнайка и его друзья" (Н.Носов).

Много интересного узнал Незнайка во время своих приключений. Участникам конкурса предлагается перечислить названия сказок, в которых одним из действующих лиц является царь (король). Участники конкурса дают ответы в порядке, аналогичном порядку конкурса N_2. Выигрывает команда, назвавшая больше таких сказок.

КОНКУРС 9. "Алиса в стране чудес" (Л.Кэрролл).

Любопытная Алиса всегда старалась докопаться до самой сути вопросов. Порой у нее получалось очень интересная логическая цепочка. Правила этого конкурса аналогичны правилам конкурса "Почемучки" (см. 1-й вариант игры "Крестики-нолики"). Чем остроумнее ответ участников, тем выше оценки жюри. Варианты вопросов командам: "Почему у Бабы-Яги кос-тяная нога?", "Почему Щука исполняла желания Емели?", "Почему Ко-нек-Горбунок помогал Иванушке-Дурачку?".

Форма игры "Крестики-нолики" проста и легка в повторении. Ее удобно применять на уроках обобщающе-повторительной темы. Стоит только приложить немного умственных усилий и эта игра выручит вас в самых затруднительных делах.

Игровое ассорти.

В программе смены иногда случаются незапланированные паузы. Например, когда работа на станции в игре закончилась раньше. Очень часто дети скучают, когда возвращаются с

экскурсии, во время регистрации на заезде, когда организуют сбор отряда и ждут детей. Чтобы продуктивнее использовать это время, мы предлагаем вам поиграть в удовольствие себе и на радость детям.

1. Узел

Выводят одного или нескольких участников в другую комнату, остальные становятся в круг, берутся за руки и начинают "перепутываться", т. е. перешагивать через руки, проходить под руками, перекручиваться и т. д. Главное условие - нельзя расцеплять руки, иначе может ничего не получиться. Когда из участников игры образуется большой узел, начинается самое интересное - приглашают водящего, он распутывает этот узел (в итоге должен получиться круг, в котором все держатся за руки). Здесь также действует основной принцип соблюдения сцепления рук!

2. Сантики - фантики - лимпомпо

Участники становятся в круг. Выбираются двое водящих. Один из них по условиям игры показывает различные движения, которые все синхронно повторяют, незаметно меняя движения (назовём его условно - "танцор"). Второго водящего выводят в другую комнату, его задача - определить "танцора". Игра начинается всеми участниками со слов "сантики - фантики - лимпомпо". Затем "танцор" показывает различные движения, группа - копирует их, по-прежнему, сопровождая словами "сантики - фантики - лимпомпо". Задача водящего: с трех попыток определить "танцора". Таким образом, участники должны смотреть куда угодно, только не на "танцора"! Если водящий отгадал, то "танцор" автоматически занимает место водящего. Игра продолжается.

3. Арам-шим-шим

Участники берутся в кругу за руки (по принципу: мальчик и девочка). В центр круга выходит водящий, закрывает глаза и вытягивает руки (стрелой) в любом направлении. Круг начинает двигаться по часовой стрелке, а водящий - в противоположном направлении. При движении все повторяют хором слова: "арам-шим-шим, арам-шим-шим, арамия-дульсия - покажи-ка на меня! И раз, и два, и три!" На счет "три" все останавливаются. Игрок противоположного пола, на которого при остановке указал водящий выходит в центр круга. Эти игроки становятся спиной друг к другу и закрывают глаза, а остальные участники хором начинают считать до трех. На счет "три" игроки в центре поворачивают головы в любом направлении. Если повернули в одну сторону - целуются в щёчку, если нет - жмут друг другу руки.

4. Охотники

Участники образуют круг. Один из игроков в роли охотника должен сложить руки пистолетом и, направляя этот жест на кого - либо одного, должен имитировать выстрел, при этом необходимо сопровождать выстрел звуком "У". "Жертва" мгновенно реагирует на этот выстрел, отклоняется назад, поднимает руки вверх и произносит звук "У". Одновременно с ним, те участники, которые стоят слева и справа от "потерпевшего", наклоняются в его сторону, присоединяют ладонь к ладони и произносят тот же звук. Далее "жертва" становится охотником. Все это должно происходить очень быстро. Кто не успевает - покидает игру.

5. Летел лебедь

Участники становятся в круг, вытягивают руки, при этом ладони необходимо держать вертикально, положив свою правую ладонь на левую ладонь соседа справа. Все игроки поочередно произносят по одному слову из считалки, под каждое слово делают ход - хлопок по левой руке соседа слева. "Летел - лебедь - по - синему - небу - загадал - число - ...". Тот человек, на кого выпало слово "число", называет вслух любое число и делает

хлопок. Хлопки вслух поочередно считают. Задача игрока, на которого "выпада - ет" названное число, быстро убрать руку из под хлопка. Кто не успел - выбывает. Таким образом, выясняется самый ловкий в отряде.

6. 100 пионеров

Участники становятся в круг и повторяют за водящим следующие слова и движения.

У нас в отряде 100 пионеров,
100 пионеров у нас в отряде.
Они играют, они смеются
И вместе делают вот так!

Затем водящий поочередно называет части тела, которыми необходимо начать трясти. Например, у нас в отрядеи вместе делают вот так: правая рука (все начинают трясти правой рукой). Продолжаем: у нас в отрядеделают вот так: правая рука, левая рука (продолжают трясти правой рукой и начинают левой трясти). Далее называют, правую и левую руки, правое и левое плечи, голову, туловище. Таким образом, через несколько туров играющие становятся похожи на "таракашек", что вызывает у ребят прилив положительных эмоций.

7. Себе - соседу

Для игры понадобится небольшой предмет: колечко, ключик, пуговица, брелок и т.д. Участники становятся в круг, руки вытягивают в стороны: ладонь левой руки - ковшиком, ладонь правой - как будто что-то держат пальцами. Одновременно повторяя слова: "себе - соседу", все игроки перекалывают из своей левой ладони в левую ладонь соседа справа небольшой предмет. Задача водящего: угадать у кого он в ладони.

8. Месим, месим тесто

Участники становятся в круг, взявшись за руки и дружно повторяют слова: "Месим, месим тесто, месим, месим тесто", при этом сходятся как можно плотнее. Под слова: "Раздувайся пузырь да не лопайся, раздувайся пузырь да не лопайся!", расходятся как можно шире, стремясь разорвать круг. Два человека, чей узел разорвался, становятся в центр круга, и их уже "месят". Находящиеся в кругу, имеют право помогать разрывать своими спинами "пузырь". Побеждают сильные и ловкие.

9. Ты - я - я

Участники становятся в круг, левая рука на плече соседа слева, правая рука на поясе соседа справа. Все участники, покачиваясь сначала вправо, потом влево, поют забавную песенку:

"Ты - я - я, ты - я - я, ты - я - я - о,
Ты - я - я, ты - я - я, ты - я - я - о,
Ты - я - я, ты - я - я, ты - я - я - о,
Ты - я - я, ты - я - я, о - я - о.

Я - о, я - о, ты - я - я, ты - я - я, ты - я - я - о,
Я - о, я - о, ты - я - я, ты - я - я, о - я - о."

Когда произносят звук "о" - наклоняются вперед. Игра продолжается, но теперь поют быстрее и быстрее...

10. Телеграмма

Участники становятся в круг, держатся за руки. В центре круга - водящий. Кто-нибудь из игроков начинает: " Я отправляю поздравительную открытку Кате, в которой желаю ей добра". Как только произносит слова, лёгким пожатием руки любого из соседей, "отправляет" открытку. По цепочке открытка должна дойти до адресата. Важно слегка пожимать руки друг другу, чтобы водящий не смог перехватить почту. Как только адресат получает открытку, сразу говорит слово "получил" и, теперь он, отправляет свою открытку кому-то в кругу. Отправлять можно письма, посылки, бандероли, телеграммы и т. д. Если водящий заметил, где пожимают руку, т.е. где проходит почта, тот игрок становится водящим.

11. Контакт

Один из игроков загадывает слово и говорит, на какую букву оно начинается. Все остальные должны разгадать слово. Например, ведущий говорит, что слово начинается с буквы "л". Для того, чтобы ведущий открыл вторую букву, необходимо подобрать слово на букву "л" и дать ему небольшую характеристику. Например, кто-то из игроков говорит: "Это есть ночью на небе". Кто догадался, говорит "контакт" и вместе с игроком, который давал характеристику, считают до 10 и называют слово. Если слова оказались разными, тогда игроки продолжают подбирать слова на букву "л". Если слова совпали, тогда ведущий называет следующую букву, например буква "а" и тогда образуется слог "ла". Теперь начинают подбирать слова на этот слог, давать характеристику им, считать до 10 и т. д. Ведущий тоже может отгадывать слова, которые участники характеризуют. Если он отгадает, тогда придётся подбирать новые слова. В этой игре ведущему важно, чтобы его слово как можно дольше не смогли разгадать.

12. Тыр - тыр

Все участники произносят слова, сопровождая их движениями.

"Тыр - тыр, пулемёт, (держат обеими руками ручки "пулемёта")
Выше, выше, самолёт, (рука движется снизу вверх наискосок)
Бац! - артиллерия, (хлопок)
Скачет кавалерия, (одной рукой машут воображаемой шашкой над головой)
Ура!"

Игра продолжается, но с каждым разом необходимо ускорять темп, стараться успевать и говорить, и правильно показывать движения.

Игры в помещении

1: Волшебная цепочка

Ведущий называет любое слово, а игроки должны придумать слова, которые бы начинались с этой буквы. Например, ведущий говорит: »Придумайте слова, которые бы начинались с буквы «р». Игроки: «река, репка, рак, радуга, радио». Выигрывает тот, кто больше придумает количество слов на эту букву.

2:Поймай камушек

Ребенок берет пять камушков в руку. Один из них подбрасывает вверх, а четыре кладет на стол. Подкинутый камушек ловит и снова кидает его вверх. Быстро берет со стола один камушек и ловит подкинутый. Игра продолжается, пока не соберет со стола все камушки.

3. Аукцион

Ведущий называет любое слово. А игроки должны придумывать слова, которые бы начинались с последней буквы. Побеждает тот, кто придумает больше всех слов.

4. Что изменилось?

На столе расставляются в определенной последовательности несколько предметов (мяч, скакалка, гантели и др.) спортивного инвентаря. Детям предлагается подойти и запомнить, как стоят эти предметы. Затем дети поворачиваются и идут к противоположной стороне стола и поворачиваются спиной. В это время воспитатель переставляет предметы и предлагает вернуться и посмотреть, что изменилось. Кто быстрее определит изменения, тот и выигрывает.

5. Найди и промолчи

Ученики находятся в комнате, лицом к воспитателю. Воспитатель показывает детям ленточку и предлагает ее найти, после того, как он ее спрячет. Тот, кто найдет ленточку, должен подойти к воспитателю, тихо сказать, где спрятана ленточка, и стать на свое место. Затем воспитатель предлагает повернуться всем спиной и закрыть глаза. В это время ленточку прячут. По сигналу "Можно открыть глаза!" дети расходятся по комнате в поисках ленты. Игра продолжается до тех пор, пока большинство детей не найдут ленточку. Побеждает тот, кто первый обнаружит ленточку, а также отмечаются дети, проявившие наибольшую выдержку, наблюдательность и сообразительность.

6. Арифметические кубики

Для игры нужны 3 кубика. Каждый бросает их по 3 раза. Если среди выпавших чисел окажутся одинаковые, они складываются (например, выпало 3, 5 и 3, играющий сумму $3+3=6$, а если выпадут все разные числа, допустим 5, 2 и 3 - они не учитываются). Если же случится так, что после очередного броска все 3 числа окажутся одинаковыми (например, 4, 4 и 4), то сумма этих чисел еще и удваивается. Побеждает тот, у кого в результате трех бросков окажется наибольшая сумма чисел.

7. Не замочив ноги

В комнате, на полу, нарисован ручеек. Ребенок должен перепрыгнуть ручеек в самом широком месте так, чтобы не замочить ноги.

8. Пройди по линии

На полу рисуется линия. Участникам игры завязываются глаза. Их задача - пройти по этой линии ни разу не оступившись. Выигрывает тот, кто "ровнее" всех прошел.

9. Попади в мишень

На стене нарисованы 5 мишеней диаметрами 50, 30 и 20 см, за попадание в которые мячом даются соответственно 1, 3, 4 очка. В каждую мишень играющий делает по 2 броска, лучший из двух дает очки. Выигрывает тот, кто больше всех наберет очков. Броски выполняются из различных расстояний (3, 5, 10).

10. Прыгни дальше

На полу расставить 4 - 6 игрушки на расстоянии 15 см одну от другой. Прыгнуть вдоль игрушек как можно дальше, отталкиваясь двумя ногами. Длину прыжков определяют по игрушкам.

11. Да или нет

Игроки выбирают ведущего. Он загадывает слово. Это может быть предмет, человек, фрукт, животное. Другие игроки стараются отгадать загаданное слово, ставя ведущему

вопросы, на которые он должен отвечать: "Да" или "Нет". Если он не может дать точного ответа, то говорит: "Не знаю". Кто отгадает слово - тот становится ведущим.

12. Испорченный телефон

Дети выбирают ведущего. Все остальные игроки садятся на стулья, поставленные в ряд. Ведущий очень тихо (на ухо) говорит тому, кто сидит первым в ряду, какое-нибудь слово, а тот передает его следующему и так до последнего игрока. Переспрашивать не разрешается. У последнего игрока ведущий спрашивает: "Какое слово ты услышал?". Если ребенок скажет слово, предложенное ведущим, значит "телефон исправный". Если же слово не то, ведущий спрашивает всех по очереди (начиная с конца), какое они услышали слово. Так находят того, кто "испортил телефон". Кто не правильно передал слово, занимает место ведущего.

13. Угадай, кто это

Дети выбирают ведущего. Потом игроки должны каким то образом следить за кем-нибудь со своих товарищей. Каждый выбирает себе свой объект. Они должны запомнить цвет его волос, глаз, особенности одежды, цвет обуви. Ведущий вызывает одного из игроков, тот поворачивается спиной к остальным и описывает объект своего наблюдения. Но описывает он, не поворачиваясь к детям. Когда игрок закончит описание, игроки должны отгадать, кто это был. Выигрывает тот, кто правильно узнает своего товарища.

14. Кто это?

Придумайте разные слова и напишите их на листах бумаги, заверните и киньте в коробку или корзинку (словами могут быть названия животных, разные виды транспорта, даже некоторые короткие названия фильмов или простое слово, которое нужно изобразить жестами, без слов). Игрок вынимает с коробки лист бумаги с написанным на нем словом и старается его показать, изобразить, а остальные должны отгадать это слово. Тот, кто отгадал, получает приз.

15. Отгадывание теней

Один из игроков садится вблизи светлой, по возможности не заставленной стены, лицом к ней. Сзади, в нескольких шагах, устанавливается свечка или тусклая лампа. Кто-нибудь из игроков должен проходить между спиной сидящего и лампой. Лампа должна быть поставлена так, чтобы вышла максимально резкая тень. Сидящий, не оборачивается, по тени должен угадать кто прошел у него за спиной. Угаданный садится на его место и начинает отгадывать тени.

И т. д.

16. В настроении

Ведущий шепотом, на ухо, одному из игроков говорит, какое выражение лица ему надо изобразить, для передачи того или другого настроения: "Сделай счастливое лицо" или "Сделай грустное лицо". Все остальные игроки отгадывают "настроение".

17. Предметы

Дети приносят с собой какие-нибудь небольшие предметы и складывают их в одно место. Далее выбирают одного из игроков, который становится спиной к предметам. Ведущий, указывая на один из предметов, спрашивает: "Что делать тому, кому принадлежит этот предмет?". Все игроки видят это предмет, но один стоит к нему спиной и не знает, на чей предмет указывает ведущий. Задание этого игрока - назначить "штрафы", задание, которое должен выполнить хозяин предмета, чтобы выкупить предмет.

18. Четыре угла

Один игрок выходит из комнаты, другие дети договариваются, к какому углу каждый будет "приписан". Когда позовут назад в комнату ребенка, который вышел за двери, те спрашивают: "Что ты сделаешь с этим углом?". Он может ответить, например, так: "С этим углом я хочу потанцевать, а остальные пропоют нам песню", или "А этот угол пусть попрыгает со мной на одной ноге", или "С этим углом хочу поиграть в снежки". После этого все дети разбегаются по своим углам и - если это будет возможно, исполняют пожелания ведущего.

19. Живое - неживое

Ведущий называет попеременно живые и неживые предметы, а дети отвечают хором только "живое", а на "неживое" молчат. Выигрывают дети, которые меньше всех ошиблись.

20. Ухо, горло, нос

Игроки становятся в шеренгу. Ведущий встает перед ними и говорит: "Каждый будет закрывать то, что буду называть". Дети должны закрывать только те части лица, которые называет ведущий. Он начинает по очереди называть и закрывать ухо, горло, нос, но при этом специально путать игроков. Кто ошибается, тот выбывает из игры. Выигрывает тот, кто остался последним.

КТД - "Ромашка"

Младший возраст

Всем вам, уважаемые коллеги, конечно же известна простейшая форма КТД - "Ромашка". Мы хотим представить набор заданий для "Ромашки" - конкурсы для ребят разных возрастов.

1. Изобразить (зрителям угадать): - утюг, - будильник, - чайник, - телефон, - кофемолку.
2. Изобразите походку человека: - хорошо пообедавшего, - у которого жмут ботинки, - неудачно пнувшего кирпич, - с острым приступом радикулита, - одного оставшегося ночью в лесу.
3. Мимикой и звуками изобразить: - встревоженного кота, - грустного пингвина, - восторженного кролика, - хмурого орла, - разгневанного поросенка.
4. Мелодию песни "Солнечный круг" : - прогавкать, - промяукать, - промычать, - прокрякать, - прокудахтать (прокукарекать).
5. Прочитать стихотворение "Идет бычок, качается..." словно: - оправ дываясь перед товарищем, - обиделись на бабушку, - хвастаетесь перед ребятами, - рассердились на младшего брата, - испугались собаки.
6. Попрыгать как: - воробей, - кенгуру, - лягушка, - кузнечик, - бегемот.
7. Нарисовать животное или растение, которое никогда не существовало и дать ему название.
8. Песню "В лесу родилась елочка" поют: - африканские аборигены, - индийские йоги, - кавказские горцы, - оленеводы Чукотки, - индейцы племени апачи, - английские джентельмены.
9. Песню "Во поле березка стояла" исполняют: - хор Красной Армии, - хор ветеранов труда, - хор детского сада, - казачий кубанский хор, - хор духовной семинарии.
10. Изобразить пантомимой пословицу: - "На чужой каравай рот не разевай", - "За двумя зайцами погонишься - ни одного не поймаешь", - "Дареному коню зубы не смотрят", - "Доброе слово и кошке приятно".
11. Придумать новое применение предметам: - пустой консервной банке, - дырявому носку, - лопнувшему воздушному шару, - перегоревшей лампочке, - пустому стержню от ручки.

12. Изобразите танец: - со шваброй, - со стулом, - с чемоданом, - с чайником, - с подушкой.

13. Составить рассказ из вырезанных газетных заголовков.

14. Танец: - маленьких котят, - щенят, - жеребят, - поросят, - обезьянок.

15. Придумайте танцевальную композицию: - "Я опять получил двойку", - "Мне купили футбольный мяч", - "Я разбил мамину любимую вазу", - "Ко мне придут сегодня гости", - "Я потерял ключ от квартиры".

16. Шумовой оркестр. Вы - вокально-инструментальный ансамбль. Должны исполнить любую популярную песню, но аккомпанировать себе будете на подручном материале, то есть на том, что найдете в помещении: на швабре, кастрюлях и т.д. Время на подготовку - 5 минут.

17. Звуками и движениями изобразить: - оркестр русских народных инструментов, - симфонический оркестр, - рок-группу, - военный духовой оркестр, - джазовый оркестр.

18. "Дирижировать" оркестром, исполняющим: - вальс, - симфонию, - военный марш, - современную танцевальную мелодию, - русскую народную песню.

19. Не изменив смысла, но другими словами сказать фразу: - муха села на варенье, - на столе стоит стакан, - бьют часы 12 раз, - воробей влетел в окно, - шел отряд по берегу.

20. Составить рассказ из названий кино или видеофильмов.

21. Дописать еще две строчки:

а) Шла собака по роялю,

Говори примерно так...

б) Вы слышали? На базаре

Чудо-птицу продавали...

в) В зоопарке плачет слон -

Увидал мышонка он...

г) Удивляется народ -

Почему сердит Федот?

д) Царь издал такой указ:

"Всем боярам в тот же час..."

22. Придумайте стихи с рифмами: - кошка, ложка, окошко, немножко, - стакан, банан, карман, обман, - бег, век, снег, человек, - кружка, подружка, лягушка, частушка, - конь, гармонь, огонь, ладонь.

23. Придумать новый конец сказке: "Колобок", "Курочка Ряба", "Теремок", "Репка", "Волк и семеро козлят".

24. Сочинить историю про: - собаку, которая жила в холодильнике; - ворону, которая любила кататься на велосипеде; - щуку, которая играла на гитаре; - березу, которая хотела научиться плавать; - майского жука, который очень боялся высоты.

25. Придумать новые названия урокам: - математики, - музыки, - истории, - труда, - физкультуры и т.д.

26. Принести стул: - совершенно не касаясь пола ногами, - без помощи рук, - как будто это таз с водой, - как будто вы Чарли Чаплин, - словно вы идете по минному полю.

КТД - "Ромашка"

Средний возраст

1. Изобразите скульптуры "Жертвы спорта" : - штангист, не успевший вовремя отпрыгнуть от штанги; - вратарь, поймавший шайбу зубами; - парашютист, забывший за что нужно дернуть; - гимнаст, не вышедший вовремя из тройного пируэта; - горнолыжник, не убежавший от лавины.

2. Написать письмо Ваньки Жукова из: - группы продленного дня, - музыкальной школы, - детской больницы, - спортивной секции, - турпохода.
3. Создать частушку, начинающуюся словами: "Вот бы нам..."
4. Создать костюмы: - рабочий - Бабе Яге, - парадно-выходной - Ивану-дурачку, - домашний Змею-Горынычу, - спортивный - Кощею Бессмертному, - зимний - Водяному.
5. Перед вами - картины. Изобразите, как развивались события, спустя 3 минуты. Картины: - "Бурлаки на Волге", - "Опять двойка", - "Иван Грозный убивает своего сына", - "Охотники на привале", - "Три богатыря".
6. Назовите 5 видов товаров в магазине: - "Все для двоечников", - "Все для прогульщиков", - "Все для нерях", - "Все для второгодников", - "Все для злостных носильщиков сменной обуви".
7. Придумайте рекламу: - пуговицы трехдырочные, - галстук бисквитный, - молния с дистанционным управлением, - заколки чугунные, - шнурки быстрорастворимые.
8. Придумайте текст и изображение для плаката в школе: - на гардеробе, - над кабинетом директора, - на дверях школьной столовой, - возле столярной мастерской, - у входа на школьный чердак.
9. Создайте прическу: - Атака левым флангом, - Не сжатая полоса, - Взрыв на макаронной фабрике, - Бахчисарайский фонтан, - Сход снежной лавины.
10. Изобразите сюжет сказки "Курочка Ряба" применительно к историческим временам: - первобытнообщинный строй, - рабовладельческая эпоха, - средние феодальные века, - ранний капитализм.
11. Изобразите памятник на тему: - В споре рождается истина, - Любви все возрасты покорны, - Я волком бы выгрыз бюрократизм, - Не имей сто рублей, а имей сто друзей, - Сытый голодному не товарищ.
12. Продемонстрируйте изготовление, применение и название лекарства для: - врунов, - лентяев, - плакс, - ябед, - драчунов.
13. Изобразите сказку "Колобок" в жанре: - комедии, - трагедии, - оперы, балета, - фильма ужасов.
14. Досочините рассказ:
 - а) "Дятел высунул голову из дупла...
... В бухту входил эсминец".
 - б) "Дождь смыл все следы...
... На кровати лежал отбойный молоток".
 - в) "Костер давно потух...
... Балкон выкрасили в зеленый цвет".
 - г) "Кактус сбросил колючки...
... Начиналось лунное затмение".
 - д) "Айсберг возвышался над морем...
... Мухи попрятались в щели".
15. Проинсценируйте ситуации: - Вор в чужой квартире, - Композитор сочиняет музыку, - Контролер в общественном транспорте, - Режиссер на репетиции своей пьесы, - Хирург в операционной.
16. Придумайте головной убор для: - Винни Пуха, - Пятачка, - Совы, - Кролика, - Ослика Иа.
17. Включите в сказку новый персонаж: - "Красная шапочка" - светофор, - "Кот в сапогах" - бормашина, - "Золушка" - бульдозер, - "Синяя борода" - радиоприемник, "Мальчик-с-пальчик" - пожарная машина.
18. Букет для знаменитости: - спортсмену: "Удар! Еще удар!", - космонавту: "5 минут! Полет нормальный!", - народному депутату: "4-й микрофон включен", - артисту: "Аплодисменты! Аплодисменты!", - учителю: "Урок окончен".

19. Памятник и речь на открытие: - "Первому собирателю утильсырья в России" - Плюшкину, - "Первому активисту ОСВОДа" - деду Мазаю, - Первому представителю общества Красного Креста в Африке" - доктору Айболиту, - "Первому организатору спортивных соревнований" - Балде, - "Передовику ткацкой промышленности" - Царевне-лягушке.

20. Расшифруйте название отряда:

- РОМБ, КРУГ, ЗИГЗАГ.
- ШКВОРЕНЬ, БУБЛИК, СИРОП.
- ЧУР, ОХ, УРА.
- БАЛДА, ТРЮХА, УВАЛЕНЬ.
- ПОЛЕНО, КРЯЖ, БРЕВНО.