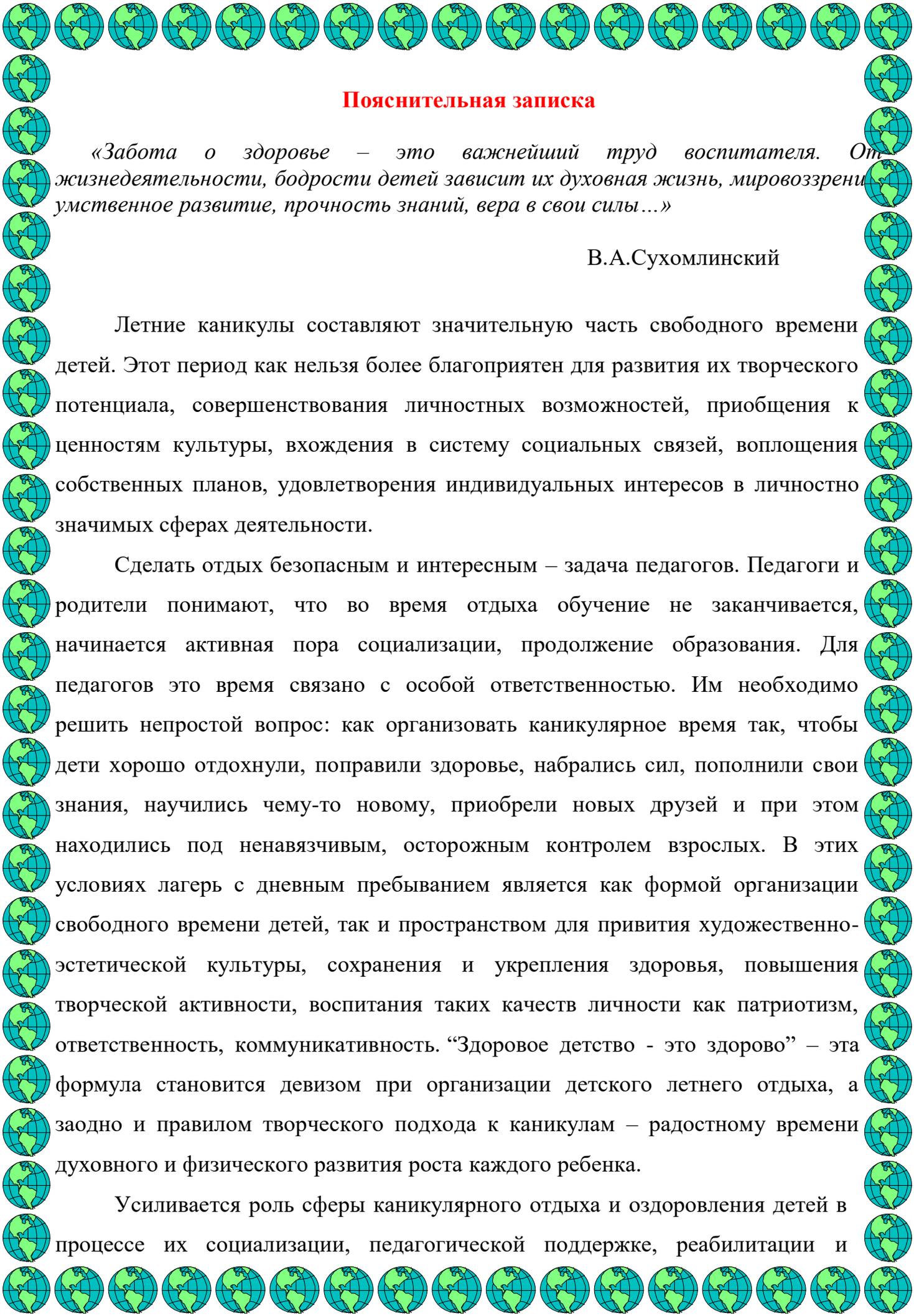






## Содержание программы:

Пояснительная записка.....	
Цель и задачи программы.....	
Принципы, используемые при планировании и проведении лагерной смены...	
Направления и виды деятельности.....	
Механизм реализации программы.....	
Условия реализации программы.....	
Режим дня лагеря.....	
Календарный план работы.....	
Диагностика.....	
Ожидаемые результаты.....	
Список используемой литературы.....	
Приложение. Положение о лагере.....	



## Пояснительная записка

*«Забота о здоровье – это важнейший труд воспитателя. От жизнедеятельности, бодрости детей зависит их духовная жизнь, мировоззрение, умственное развитие, прочность знаний, вера в свои силы...»*

В.А.Сухомлинский

Летние каникулы составляют значительную часть свободного времени детей. Этот период как нельзя более благоприятен для развития их творческого потенциала, совершенствования личностных возможностей, приобщения к ценностям культуры, вхождения в систему социальных связей, воплощения собственных планов, удовлетворения индивидуальных интересов в личностно значимых сферах деятельности.

Сделать отдых безопасным и интересным – задача педагогов. Педагоги и родители понимают, что во время отдыха обучение не заканчивается, начинается активная пора социализации, продолжение образования. Для педагогов это время связано с особой ответственностью. Им необходимо решить непростой вопрос: как организовать каникулярное время так, чтобы дети хорошо отдохнули, поправили здоровье, набрались сил, пополнили свои знания, научились чему-то новому, приобрели новых друзей и при этом находились под ненавязчивым, осторожным контролем взрослых. В этих условиях лагерь с дневным пребыванием является как формой организации свободного времени детей, так и пространством для привития художественно-эстетической культуры, сохранения и укрепления здоровья, повышения творческой активности, воспитания таких качеств личности как патриотизм, ответственность, коммуникативность. «Здоровое детство - это здорово» – эта формула становится девизом при организации детского летнего отдыха, а заодно и правилом творческого подхода к каникулам – радостному времени духовного и физического развития роста каждого ребенка.

Усиливается роль сферы каникулярного отдыха и оздоровления детей в процессе их социализации, педагогической поддержке, реабилитации и



адаптации к жизни в обществе, в обеспечении социальной защиты личности, ее социальном формировании и развитии. И это не случайно. Ведь оздоровительно-образовательные учреждения наиболее успешно и активно могут внедрять социально-педагогические модели деятельности и образа жизни. Следствием этого является накопление детьми опыта гражданского поведения, основ демократической культуры, духовное и физическое совершенствование, что стимулирует и улучшает процесс социальной адаптации детей к динамично изменяющимся условиям жизни, позволяет признавать само ценность каждой личности.

Педагогическими ориентирами в организации свободного времени детей в каникулярный период являются идеи гармоничного соединения с природой, сочетание коллективистских начал и бережное отношение к каждому ребенку, гуманистическая направленность воспитания.

Ежегодно для учащихся проводится оздоровительная смена в летнем оздоровительном лагере дневного пребывания «Галактика», который функционирует при МБОУ Мокрушинская СОШ.

В нем отдыхают учащиеся младших и средних классов.

Обязательным является вовлечение в лагерь ребят из многодетных и малообеспеченных семей.

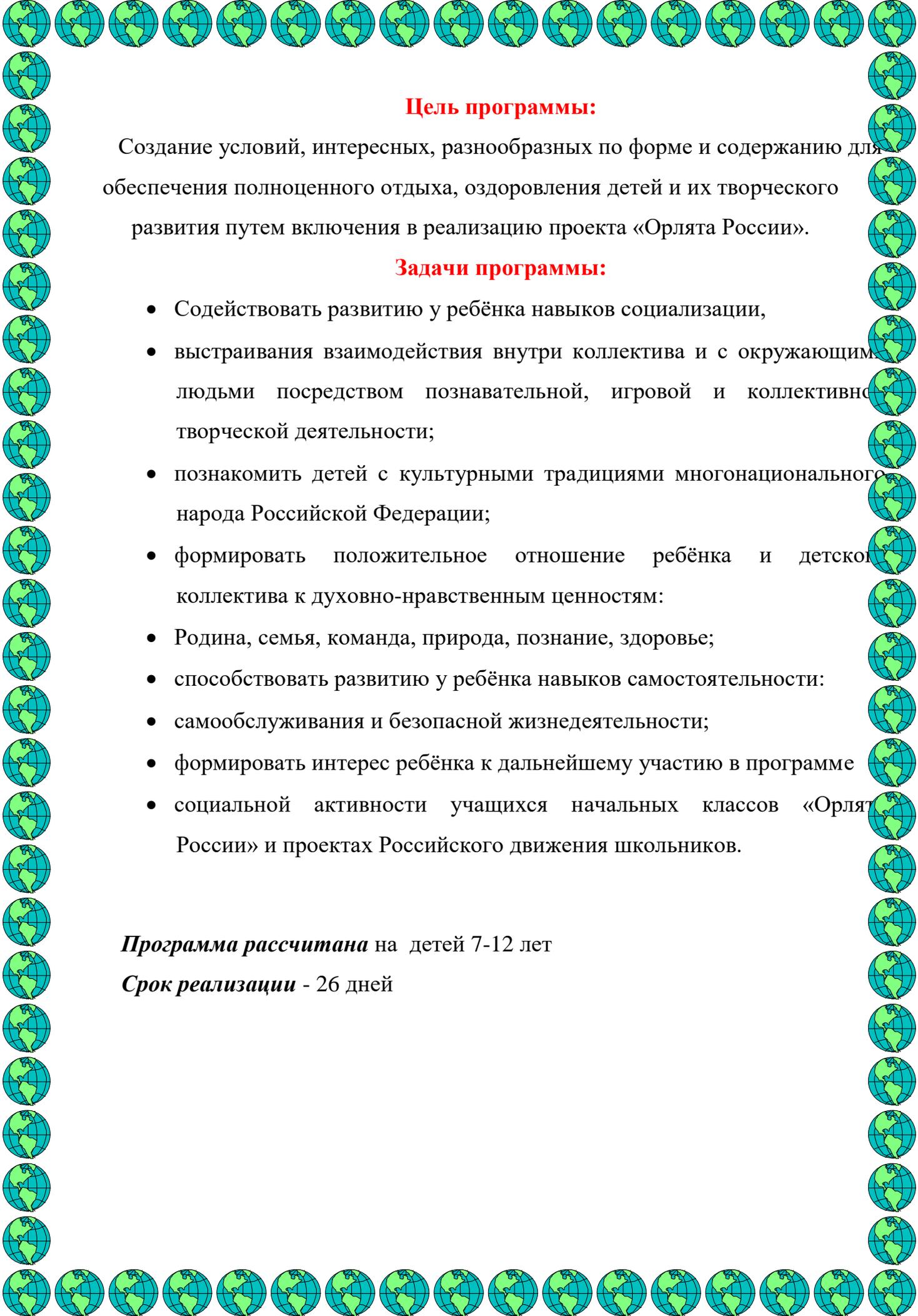
Над реализацией программы летнего оздоровительного лагеря с дневным пребыванием работает педагогический коллектив из числа учителей школы совместно с работниками учреждений дополнительного образования.

Центром воспитательной работы лагеря является ребенок и его стремление к реализации.

Пребывание здесь для каждого ребенка – время получения новых знаний, приобретения навыков и жизненного опыта. Это возможно благодаря продуманной организованной системе планирования лагерной смены.

Детям предоставлена свобода в определении содержания их отдыха.





### **Цель программы:**

Создание условий, интересных, разнообразных по форме и содержанию для обеспечения полноценного отдыха, оздоровления детей и их творческого развития путем включения в реализацию проекта «Орлята России».

### **Задачи программы:**

- Содействовать развитию у ребёнка навыков социализации,
- выстраивания взаимодействия внутри коллектива и с окружающими людьми посредством познавательной, игровой и коллективной творческой деятельности;
- познакомить детей с культурными традициями многонационального народа Российской Федерации;
- формировать положительное отношение ребёнка и детского коллектива к духовно-нравственным ценностям:
- Родина, семья, команда, природа, познание, здоровье;
- способствовать развитию у ребёнка навыков самостоятельности:
- самообслуживания и безопасной жизнедеятельности;
- формировать интерес ребёнка к дальнейшему участию в программе
- социальной активности учащихся начальных классов «Орлята России» и проектах Российского движения школьников.

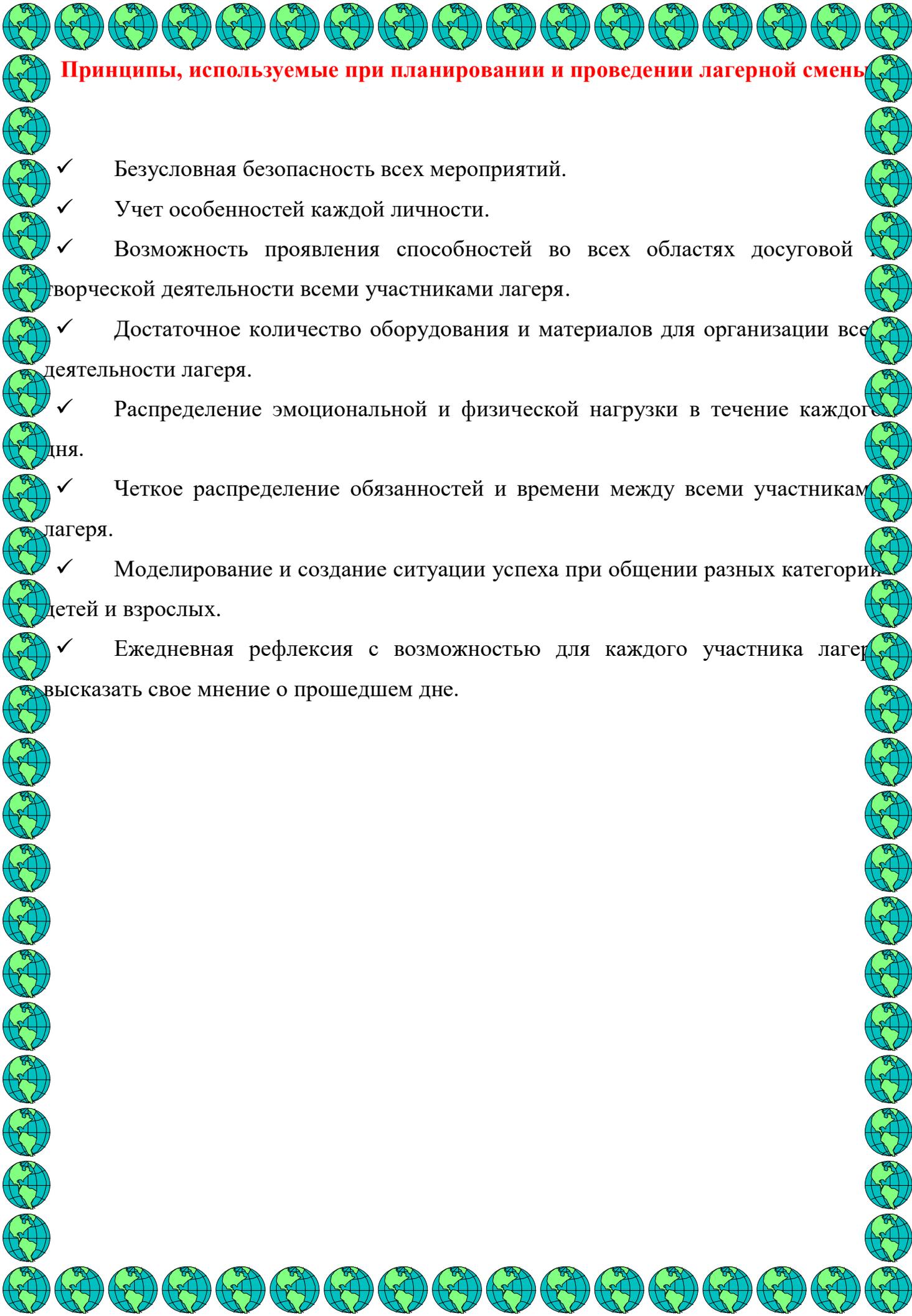
*Программа рассчитана на детей 7-12 лет*

*Срок реализации - 26 дней*



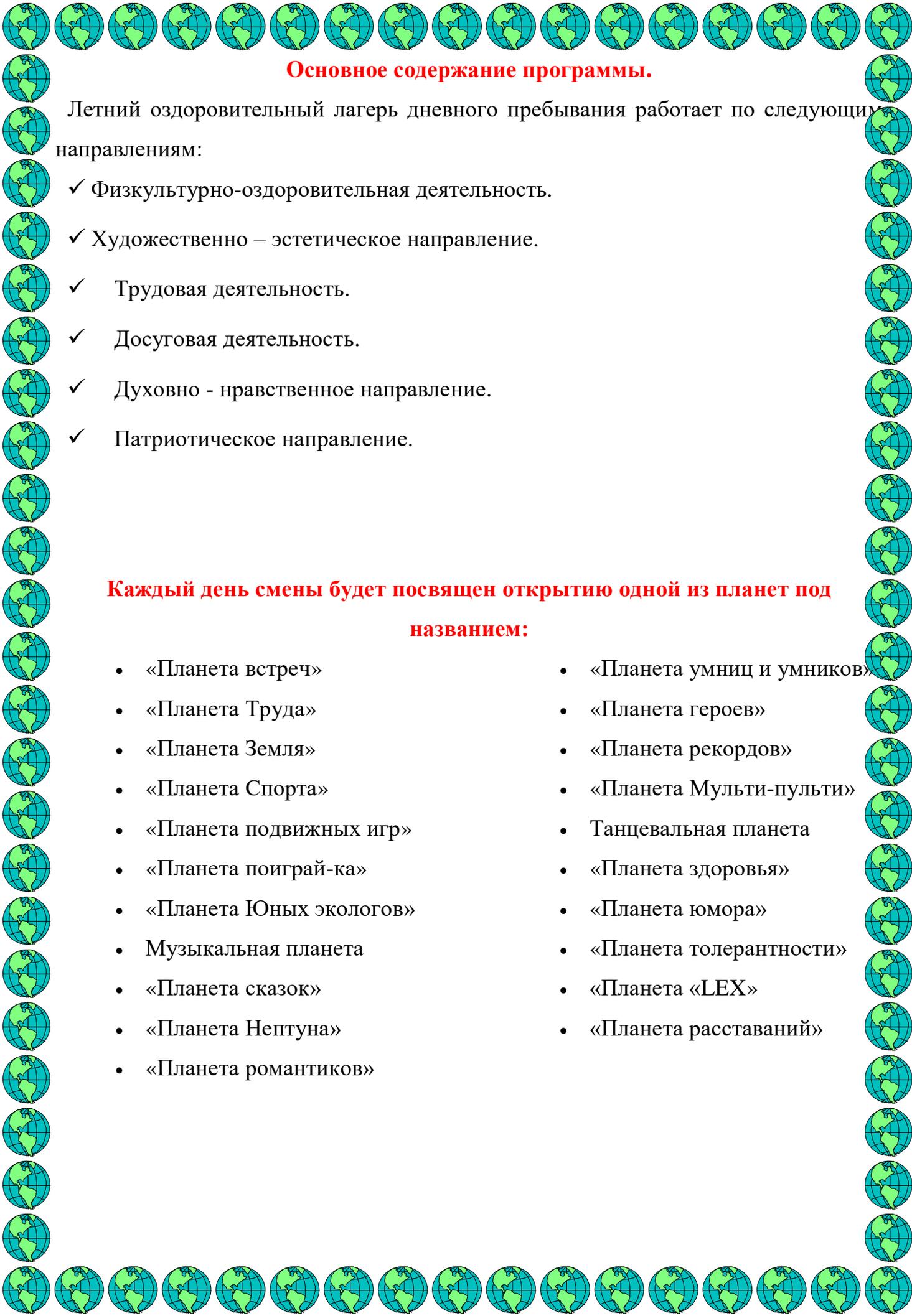
## Паспорт программы.

1	Полное название программы	Программа оздоровительного лагеря с дневным пребыванием детей на базе МБОУ Мокрушинская СОШ «Галактика»
2	Цель программы	Организация отдыха и оздоровления учащихся школы в летний период.
3	Направление деятельности	Физкультурно-оздоровительная деятельность. Художественно – эстетическое направление. Трудовая деятельность. Досуговая деятельность. Духовно - нравственное направление. Патриотическое направление.
4	Краткое содержание программы	Программа содержит: мероприятия, реализующие Программу; ожидаемые результаты и условия реализации; приложения.
5	Программу составили	
6	Муниципальное образовательное учреждение, представившее программу	МБОУ Мокрушинская СОШ
7	Адрес, телефон	С. Мокрушинское ул. Свердлова 14
8	Место реализации	Пришкольный оздоровительный лагерь с дневным пребыванием «Галактика»
9	Количество, возраст учащихся	50 учащихся от 7 до 17 лет
10	Сроки проведения, количество смен	1 июня-30 июня 2023 года, 1 смена



## 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.



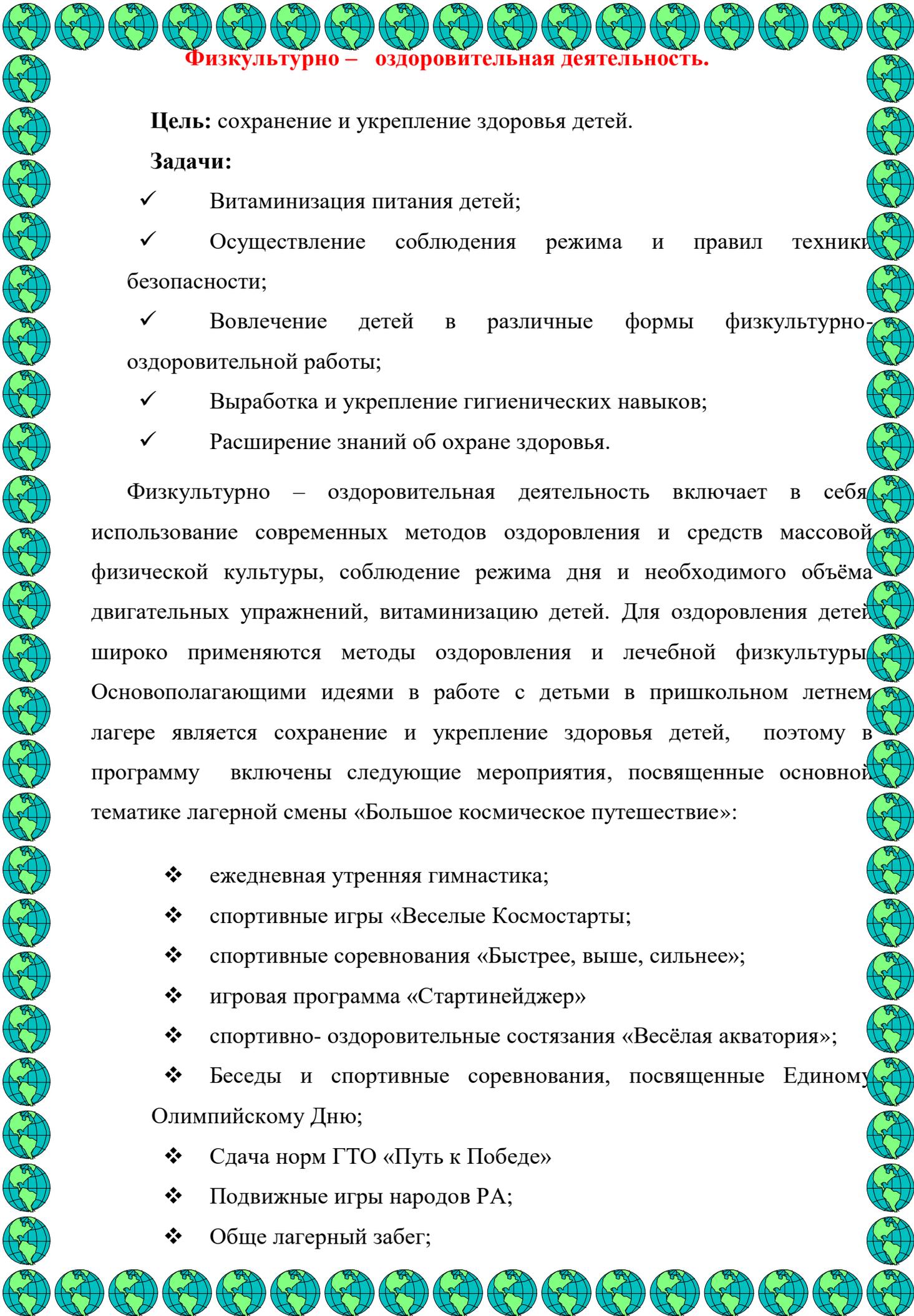
## Основное содержание программы.

Летний оздоровительный лагерь дневного пребывания работает по следующим направлениям:

- ✓ Физкультурно-оздоровительная деятельность.
- ✓ Художественно – эстетическое направление.
- ✓ Трудовая деятельность.
- ✓ Досуговая деятельность.
- ✓ Духовно - нравственное направление.
- ✓ Патриотическое направление.

**Каждый день смены будет посвящен открытию одной из планет под названием:**

- «Планета встреч»
- «Планета Труда»
- «Планета Земля»
- «Планета Спорта»
- «Планета подвижных игр»
- «Планета поиграй-ка»
- «Планета Юных экологов»
- Музыкальная планета
- «Планета сказок»
- «Планета Нептуна»
- «Планета романтиков»
- «Планета умниц и умников»
- «Планета героев»
- «Планета рекордов»
- «Планета Мульти-пульти»
- Танцевальная планета
- «Планета здоровья»
- «Планета юмора»
- «Планета толерантности»
- «Планета «LEX»
- «Планета расставаний»



## Физкультурно – оздоровительная деятельность.

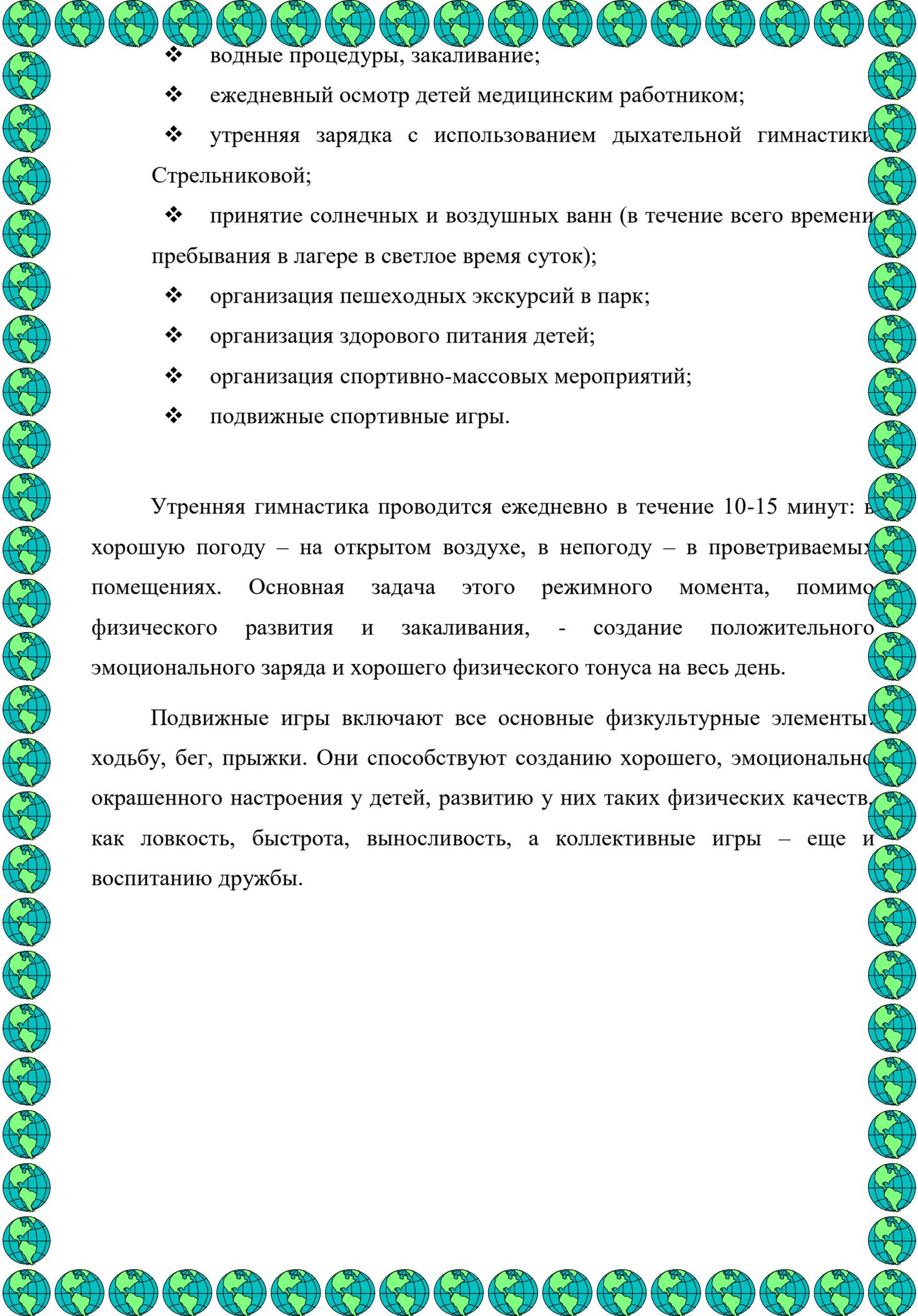
**Цель:** сохранение и укрепление здоровья детей.

**Задачи:**

- ✓ Витаминизация питания детей;
- ✓ Осуществление соблюдения режима и правил техники безопасности;
- ✓ Вовлечение детей в различные формы физкультурно-оздоровительной работы;
- ✓ Выработка и укрепление гигиенических навыков;
- ✓ Расширение знаний об охране здоровья.

Физкультурно – оздоровительная деятельность включает в себя использование современных методов оздоровления и средств массовой физической культуры, соблюдение режима дня и необходимого объёма двигательных упражнений, витаминизацию детей. Для оздоровления детей широко применяются методы оздоровления и лечебной физкультуры. Основополагающими идеями в работе с детьми в пришкольном летнем лагере является сохранение и укрепление здоровья детей, поэтому в программу включены следующие мероприятия, посвященные основной тематике лагерной смены «Большое космическое путешествие»:

- ❖ ежедневная утренняя гимнастика;
- ❖ спортивные игры «Веселые Космостарты»;
- ❖ спортивные соревнования «Быстрее, выше, сильнее»;
- ❖ игровая программа «Стартинейджер»
- ❖ спортивно- оздоровительные состязания «Весёлая акватория»;
- ❖ Беседы и спортивные соревнования, посвященные Единому Олимпийскому Дню;
- ❖ Сдача норм ГТО «Путь к Победе»
- ❖ Подвижные игры народов РА;
- ❖ Обще лагерный забег;

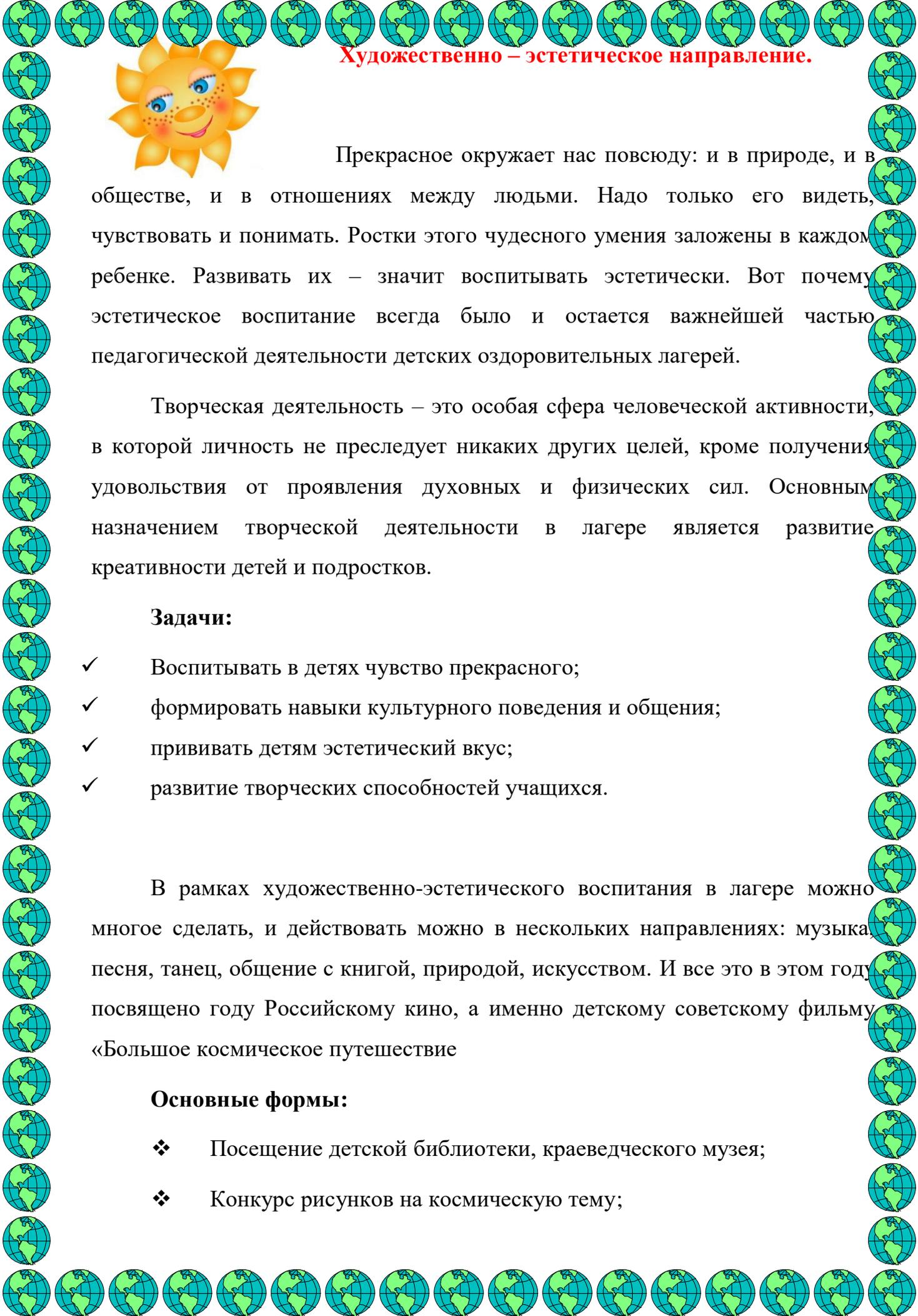
- 
- ❖ водные процедуры, закаливание;
  - ❖ ежедневный осмотр детей медицинским работником;
  - ❖ утренняя зарядка с использованием дыхательной гимнастики

Стрельниковой;

- ❖ принятие солнечных и воздушных ванн (в течение всего времени пребывания в лагере в светлое время суток);
- ❖ организация пешеходных экскурсий в парк;
- ❖ организация здорового питания детей;
- ❖ организация спортивно-массовых мероприятий;
- ❖ подвижные спортивные игры.

Утренняя гимнастика проводится ежедневно в течение 10-15 минут: в хорошую погоду – на открытом воздухе, в непогоду – в проветриваемых помещениях. Основная задача этого режимного момента, помимо физического развития и закаливания, - создание положительного эмоционального заряда и хорошего физического тонуса на весь день.

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



## Художественно – эстетическое направление.

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

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.

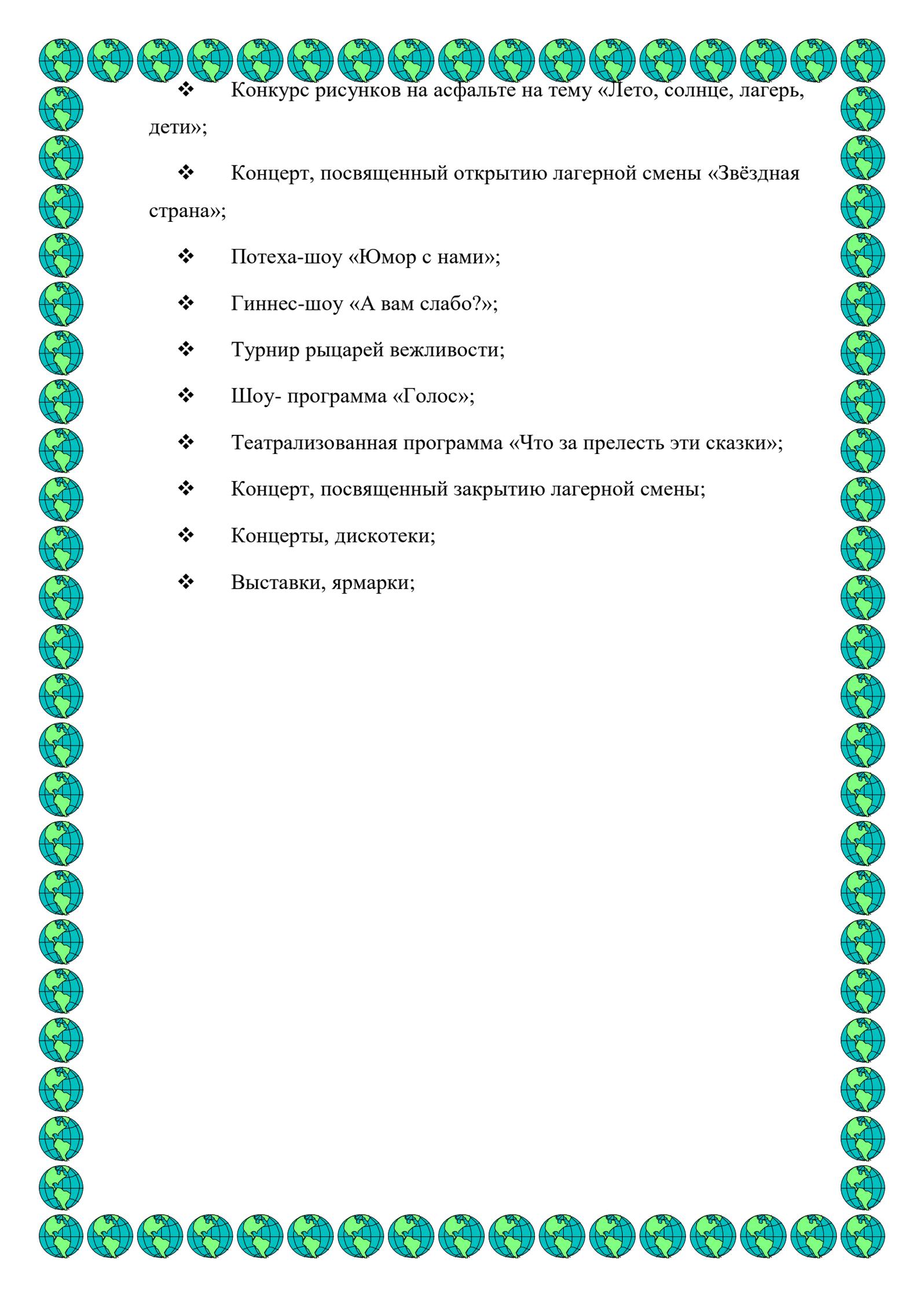
### Задачи:

- ✓ Воспитывать в детях чувство прекрасного;
- ✓ формировать навыки культурного поведения и общения;
- ✓ прививать детям эстетический вкус;
- ✓ развитие творческих способностей учащихся.

В рамках художественно-эстетического воспитания в лагере можно многое сделать, и действовать можно в нескольких направлениях: музыка, песня, танец, общение с книгой, природой, искусством. И все это в этом году посвящено году Российскому кино, а именно детскому советскому фильму «Большое космическое путешествие»

### Основные формы:

- ❖ Посещение детской библиотеки, краеведческого музея;
- ❖ Конкурс рисунков на космическую тему;



❖ Конкурс рисунков на асфальте на тему «Лето, солнце, лагерь, дети»;

❖ Концерт, посвященный открытию лагерной смены «Звёздная страна»;

❖ Потеха-шоу «Юмор с нами»;

❖ Гиннес-шоу «А вам слабо?»;

❖ Турнир рыцарей вежливости;

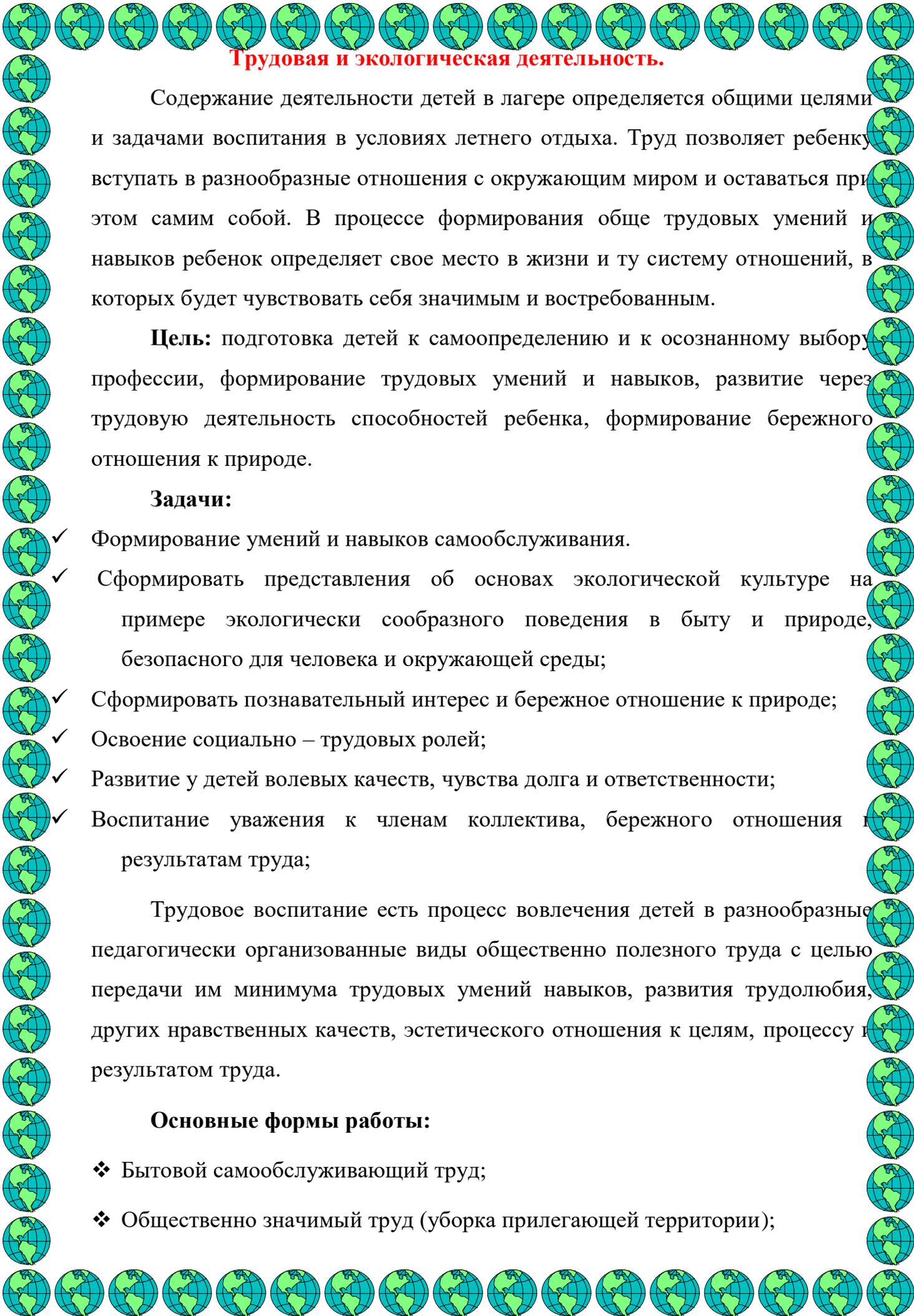
❖ Шоу- программа «Голос»;

❖ Театрализованная программа «Что за прелесть эти сказки»;

❖ Концерт, посвященный закрытию лагерной смены;

❖ Концерты, дискотеки;

❖ Выставки, ярмарки;



## Трудовая и экологическая деятельность.

Содержание деятельности детей в лагере определяется общими целями и задачами воспитания в условиях летнего отдыха. Труд позволяет ребенку вступать в разнообразные отношения с окружающим миром и оставаться при этом самим собой. В процессе формирования обще трудовых умений и навыков ребенок определяет свое место в жизни и ту систему отношений, в которых будет чувствовать себя значимым и востребованным.

**Цель:** подготовка детей к самоопределению и к осознанному выбору профессии, формирование трудовых умений и навыков, развитие через трудовую деятельность способностей ребенка, формирование бережного отношения к природе.

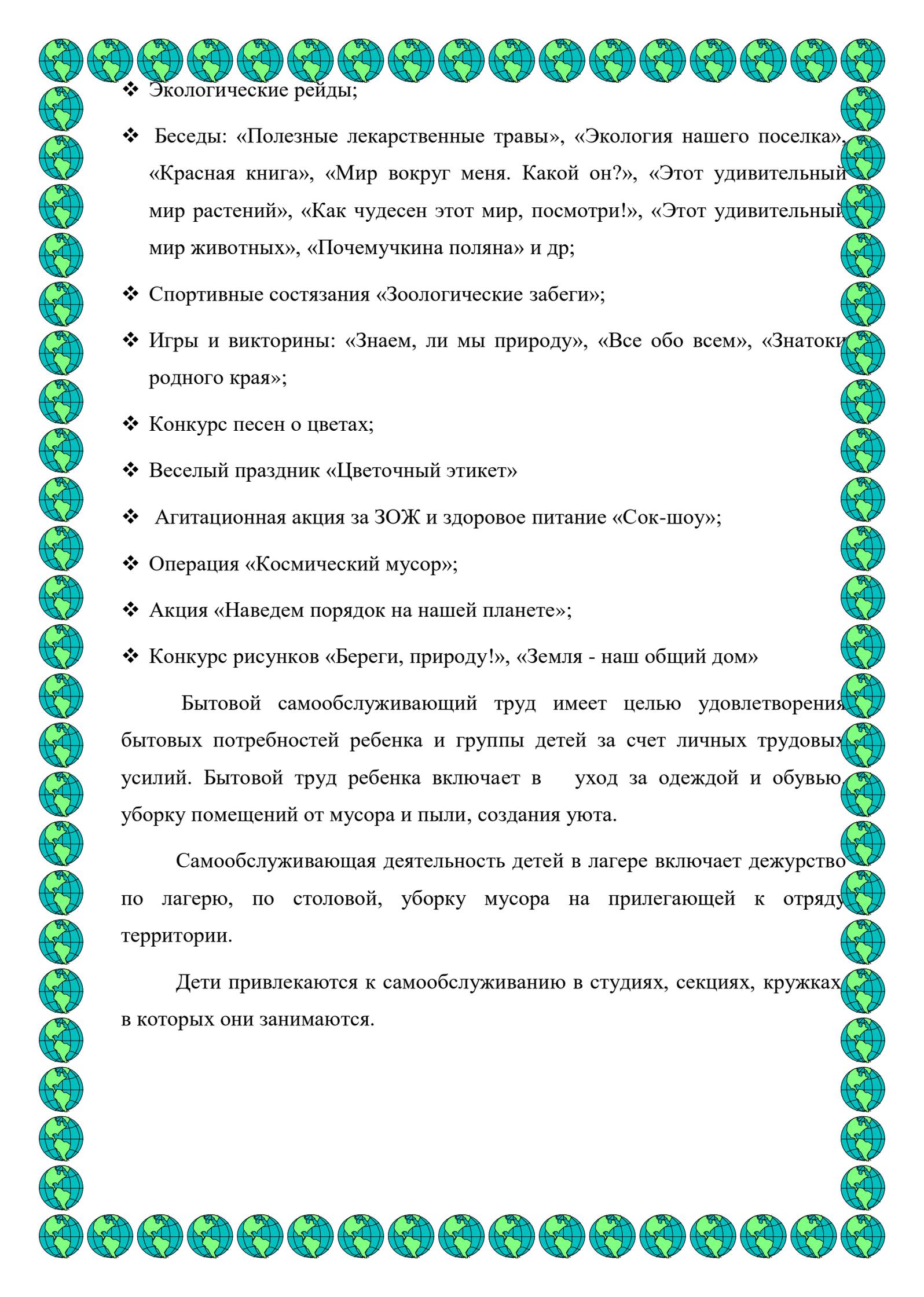
### Задачи:

- ✓ Формирование умений и навыков самообслуживания.
- ✓ Сформировать представления об основах экологической культуре на примере экологически сообразного поведения в быту и природе, безопасного для человека и окружающей среды;
- ✓ Сформировать познавательный интерес и бережное отношение к природе;
- ✓ Освоение социально – трудовых ролей;
- ✓ Развитие у детей волевых качеств, чувства долга и ответственности;
- ✓ Воспитание уважения к членам коллектива, бережного отношения к результатам труда;

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

### Основные формы работы:

- ❖ Бытовой самообслуживающий труд;
- ❖ Общественно значимый труд (уборка прилегающей территории);



❖ Экологические рейды;

❖ Беседы: «Полезные лекарственные травы», «Экология нашего поселка», «Красная книга», «Мир вокруг меня. Какой он?», «Этот удивительный мир растений», «Как чудесен этот мир, посмотри!», «Этот удивительный мир животных», «Почемучкина поляна» и др;

❖ Спортивные состязания «Зоологические забеги»;

❖ Игры и викторины: «Знаем, ли мы природу», «Все обо всем», «Знатоки родного края»;

❖ Конкурс песен о цветах;

❖ Веселый праздник «Цветочный этикет»

❖ Агитационная акция за ЗОЖ и здоровое питание «Сок-шоу»;

❖ Операция «Космический мусор»;

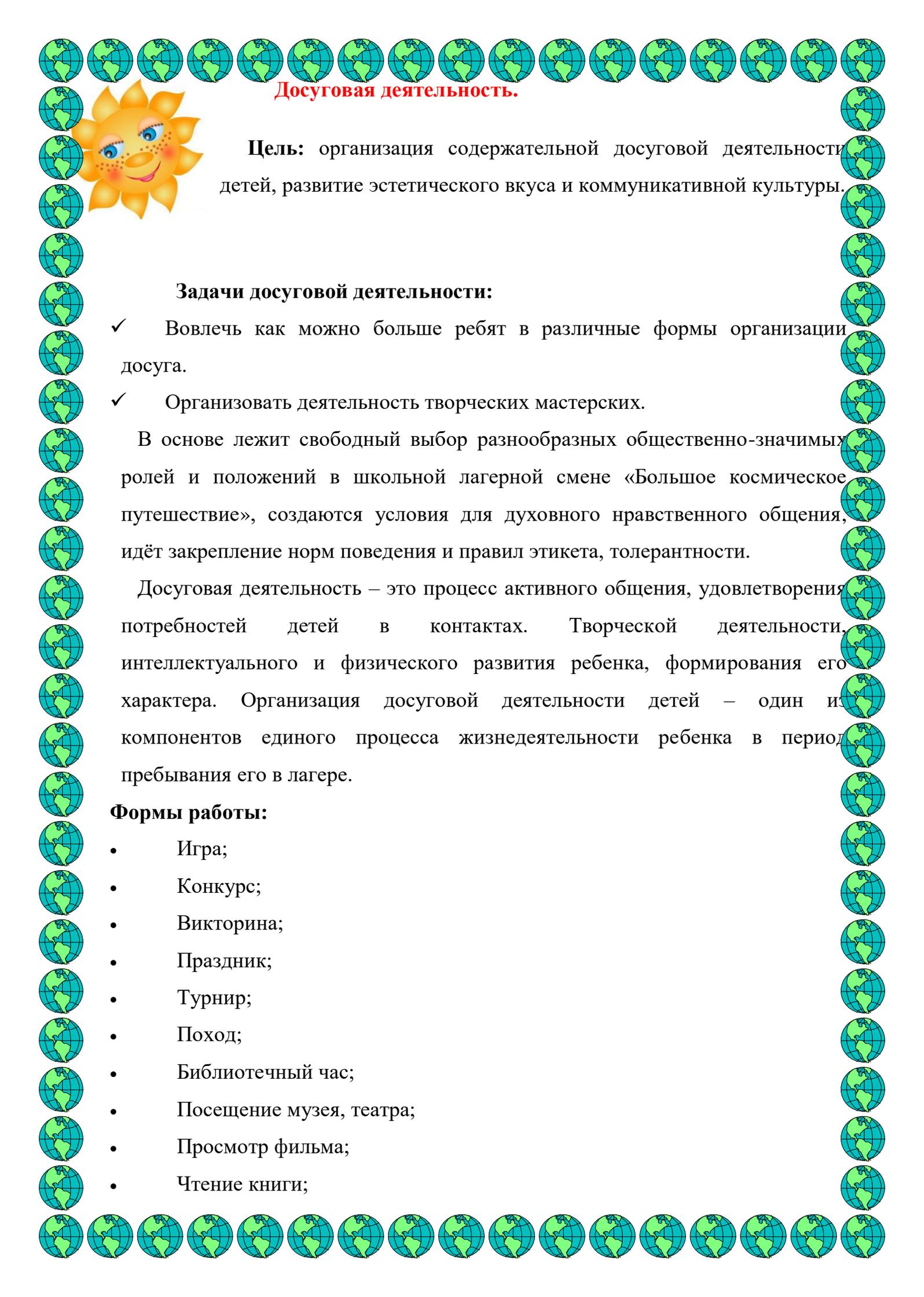
❖ Акция «Наведем порядок на нашей планете»;

❖ Конкурс рисунков «Береги, природу!», «Земля - наш общий дом»

Бытовой самообслуживающий труд имеет целью удовлетворения бытовых потребностей ребенка и группы детей за счет личных трудовых усилий. Бытовой труд ребенка включает в уход за одеждой и обувью уборку помещений от мусора и пыли, создания уюта.

Самообслуживающая деятельность детей в лагере включает дежурство по лагерю, по столовой, уборку мусора на прилегающей к отряду территории.

Дети привлекаются к самообслуживанию в студиях, секциях, кружках в которых они занимаются.



## Досуговая деятельность.

**Цель:** организация содержательной досуговой деятельности детей, развитие эстетического вкуса и коммуникативной культуры.

### Задачи досуговой деятельности:

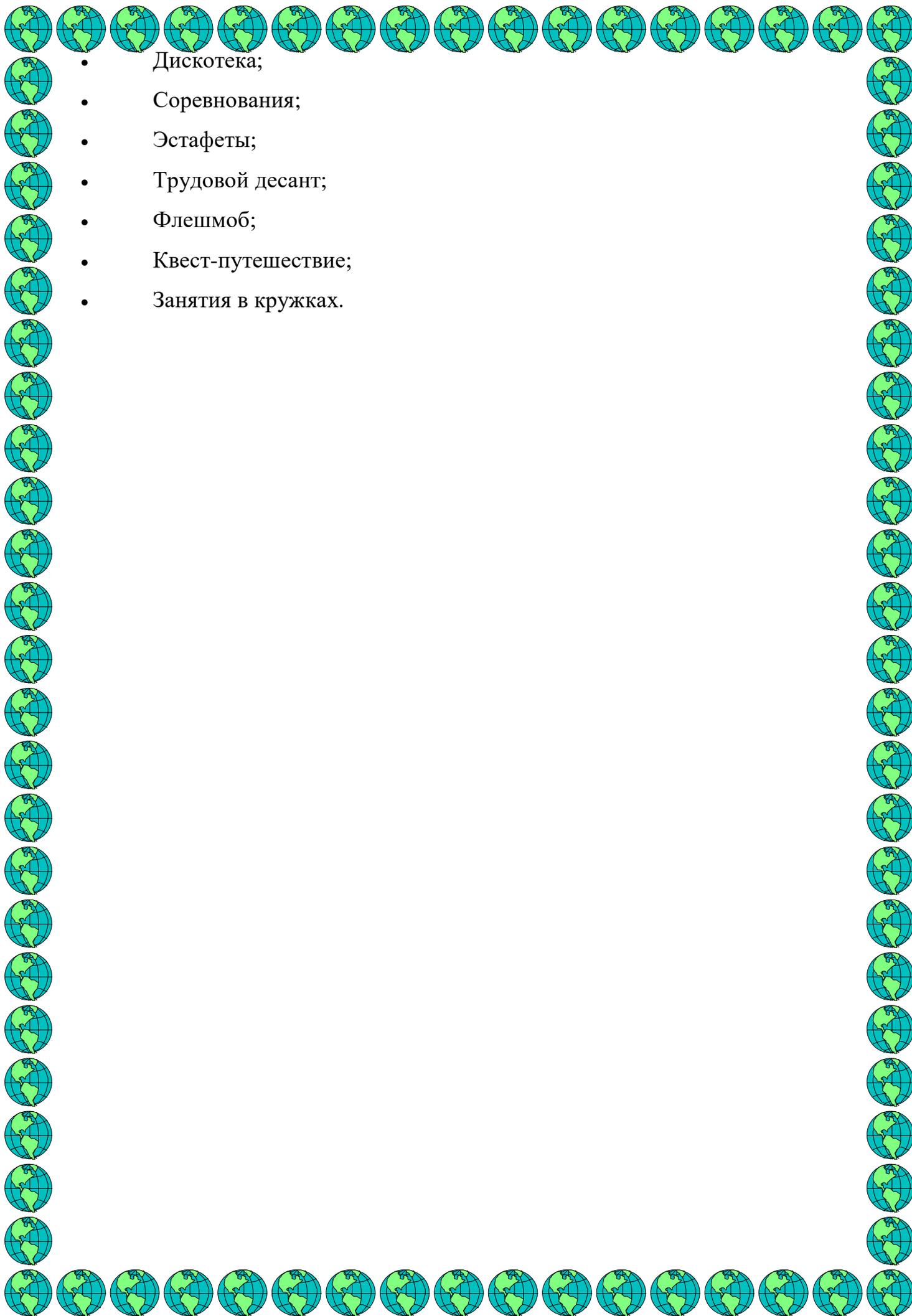
- ✓ Вовлечь как можно больше ребят в различные формы организации досуга.
- ✓ Организовать деятельность творческих мастерских.

В основе лежит свободный выбор разнообразных общественно-значимых ролей и положений в школьной лагерной смене «Большое космическое путешествие», создаются условия для духовного нравственного общения, идёт закрепление норм поведения и правил этикета, толерантности.

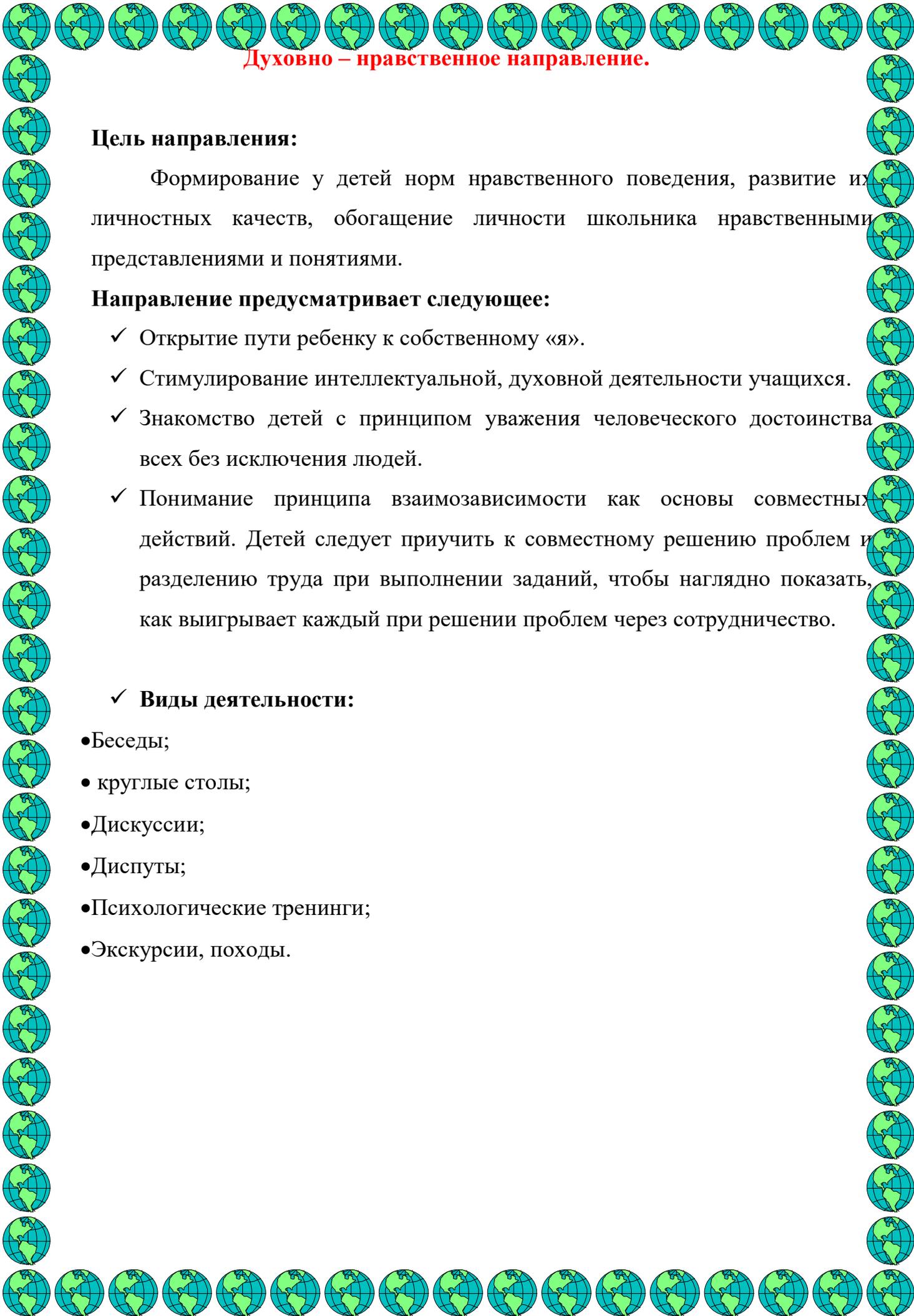
Досуговая деятельность – это процесс активного общения, удовлетворения потребностей детей в контактах. Творческой деятельности, интеллектуального и физического развития ребенка, формирования его характера. Организация досуговой деятельности детей – один из компонентов единого процесса жизнедеятельности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

### Формы работы:

- Игра;
- Конкурс;
- Викторина;
- Праздник;
- Турнир;
- Поход;
- Библиотечный час;
- Посещение музея, театра;
- Просмотр фильма;
- Чтение книги;



- Дискотека;
- Соревнования;
- Эстафеты;
- Трудовой десант;
- Флешмоб;
- Квест-путешествие;
- Занятия в кружках.



## Духовно – нравственное направление.

### Цель направления:

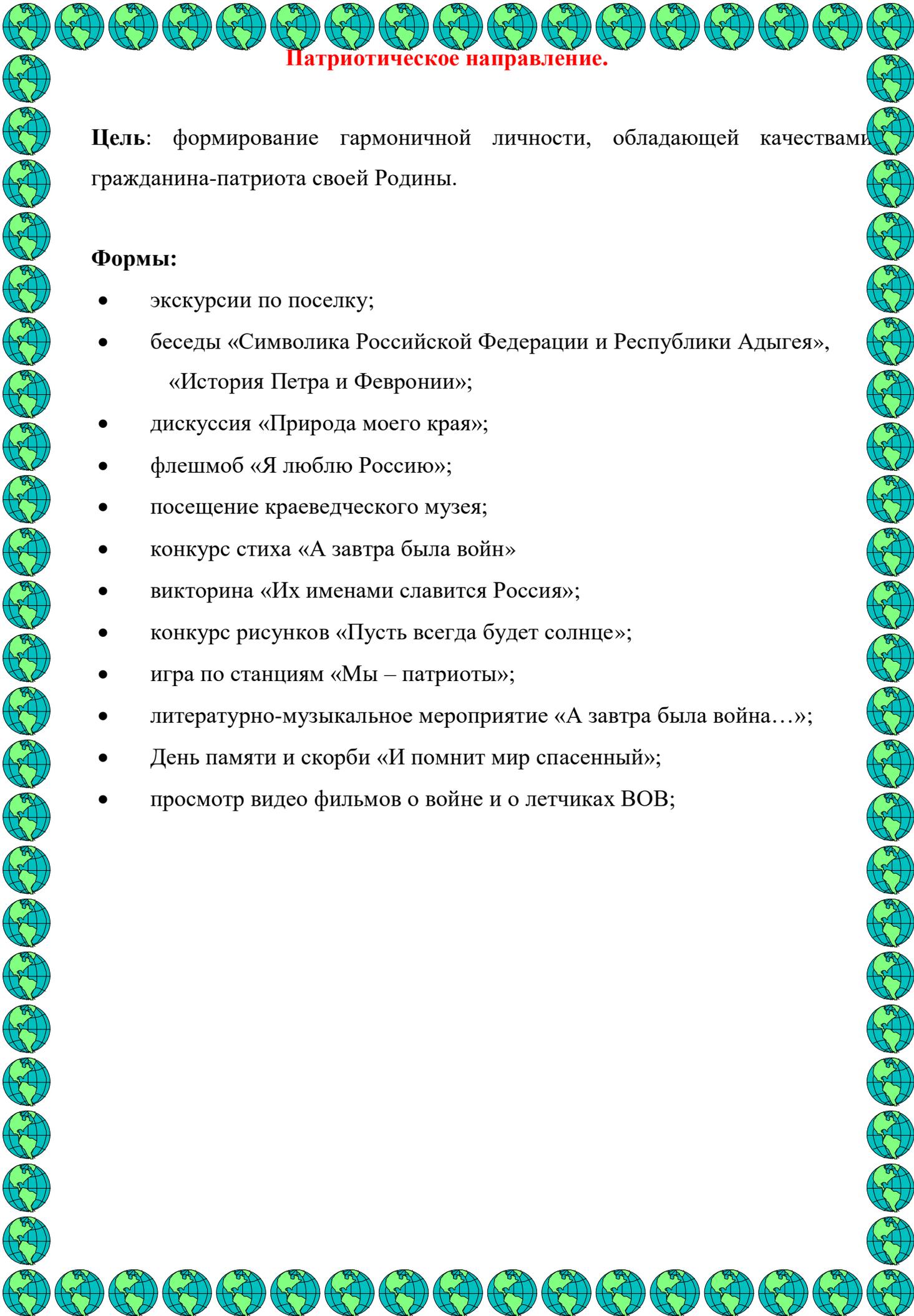
Формирование у детей норм нравственного поведения, развитие их личностных качеств, обогащение личности школьника нравственными представлениями и понятиями.

### Направление предусматривает следующее:

- ✓ Открытие пути ребенку к собственному «я».
- ✓ Стимулирование интеллектуальной, духовной деятельности учащихся.
- ✓ Знакомство детей с принципом уважения человеческого достоинства всех без исключения людей.
- ✓ Понимание принципа взаимозависимости как основы совместных действий. Детей следует приучить к совместному решению проблем и разделению труда при выполнении заданий, чтобы наглядно показать, как выигрывает каждый при решении проблем через сотрудничество.

### ✓ Виды деятельности:

- Беседы;
- круглые столы;
- Дискуссии;
- Диспуты;
- Психологические тренинги;
- Экскурсии, походы.

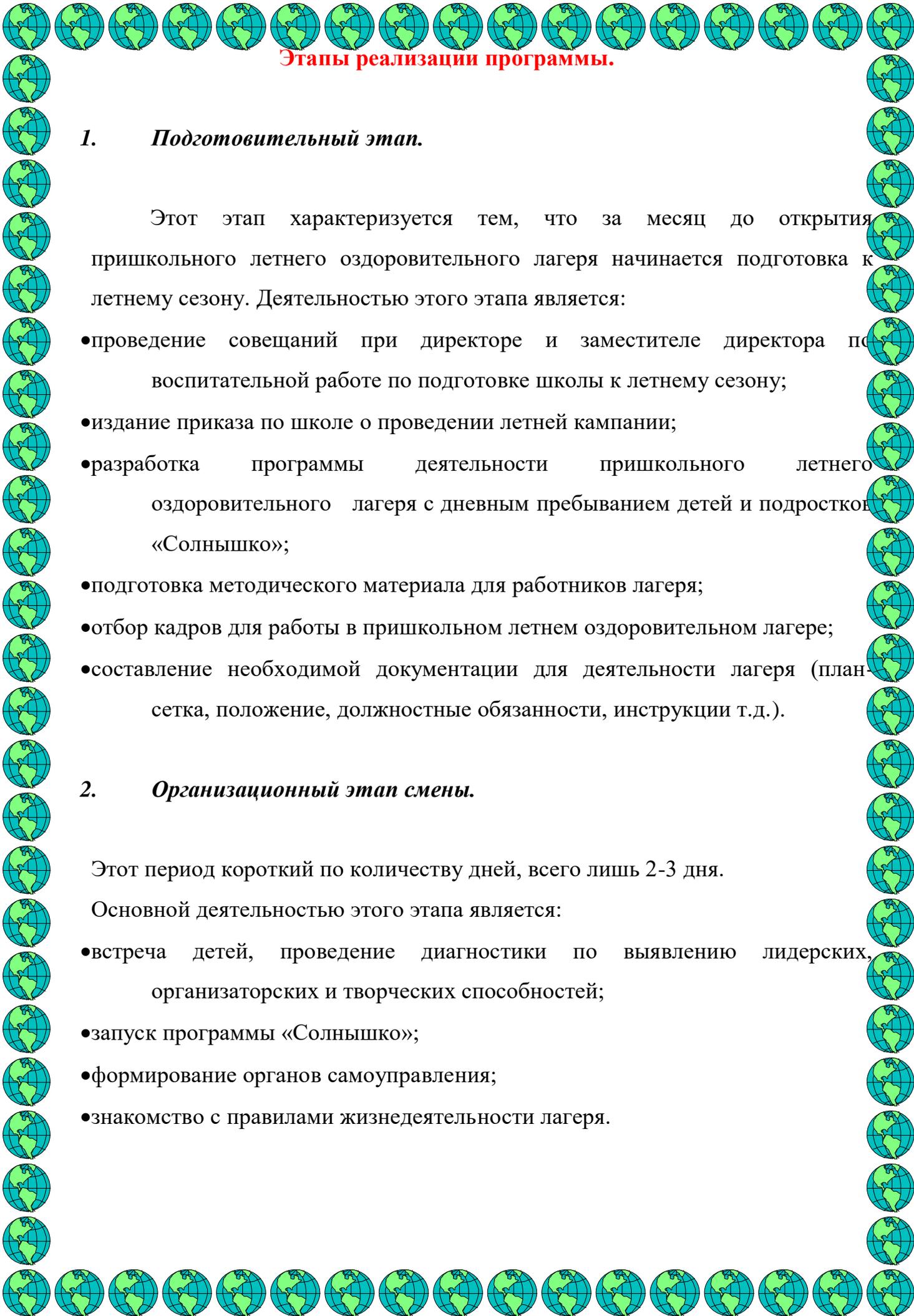


## Патриотическое направление.

**Цель:** формирование гармоничной личности, обладающей качествами гражданина-патриота своей Родины.

**Формы:**

- экскурсии по поселку;
- беседы «Символика Российской Федерации и Республики Адыгея», «История Петра и Февронии»;
- дискуссия «Природа моего края»;
- флешмоб «Я люблю Россию»;
- посещение краеведческого музея;
- конкурс стиха «А завтра была война»
- викторина «Их именами славится Россия»;
- конкурс рисунков «Пусть всегда будет солнце»;
- игра по станциям «Мы – патриоты»;
- литературно-музыкальное мероприятие «А завтра была война...»;
- День памяти и скорби «И помнит мир спасенный»;
- просмотр видео фильмов о войне и о летчиках ВОВ;



## Этапы реализации программы.

### 1. *Подготовительный этап.*

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

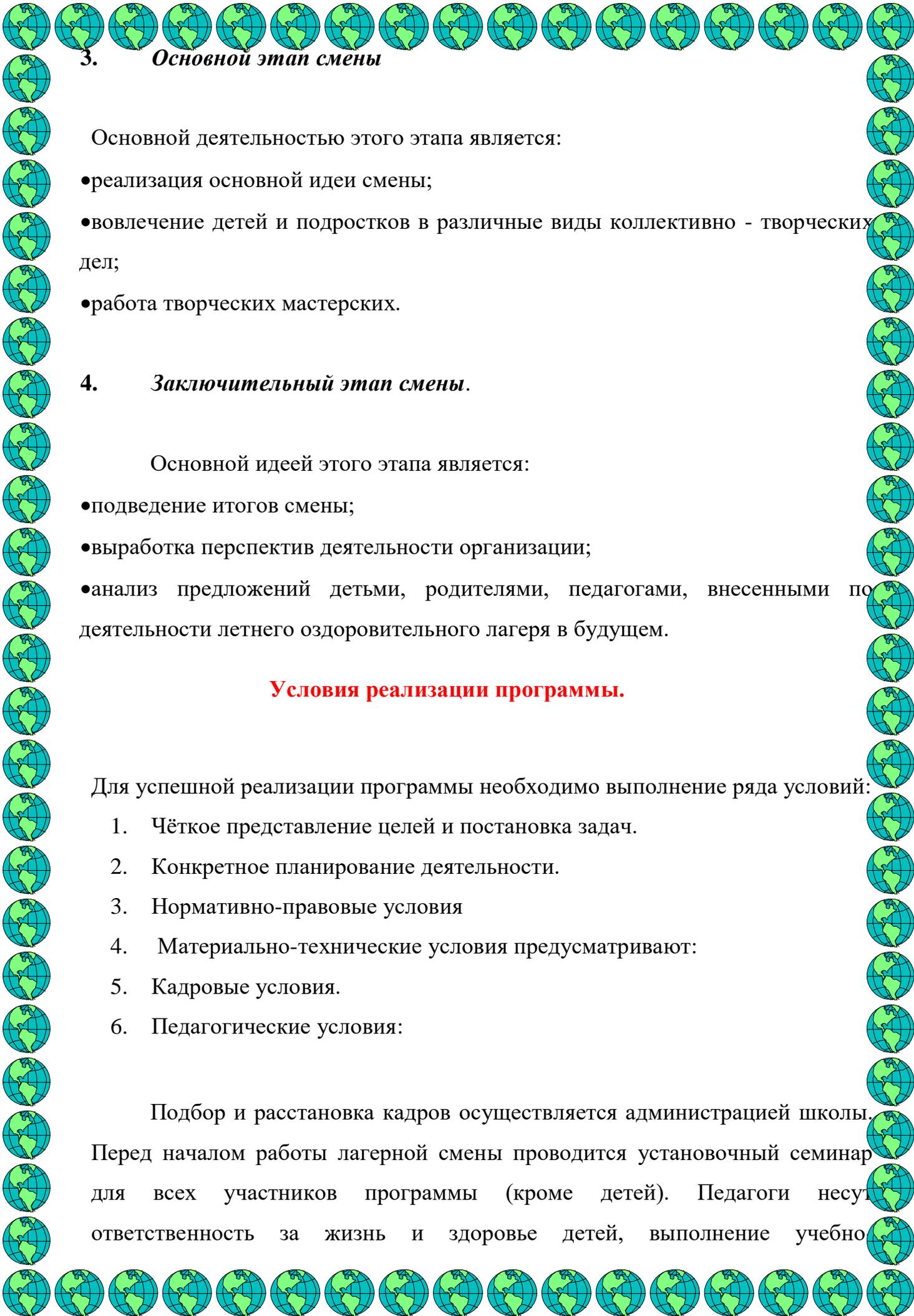
- проведение совещаний при директоре и заместителе директора по воспитательной работе по подготовке школы к летнему сезону;
- издание приказа по школе о проведении летней кампании;
- разработка программы деятельности пришкольного летнего оздоровительного лагеря с дневным пребыванием детей и подростков «Солнышко»;
- 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.).

### 2. *Организационный этап смены.*

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 «Солнышко»;
- формирование органов самоуправления;
- знакомство с правилами жизнедеятельности лагеря.



### 3. *Основной этап смены*

Основной деятельностью этого этапа является:

- реализация основной идеи смены;
- вовлечение детей и подростков в различные виды коллективно - творческих дел;
- работа творческих мастерских.

### 4. *Заключительный этап смены.*

Основной идеей этого этапа является:

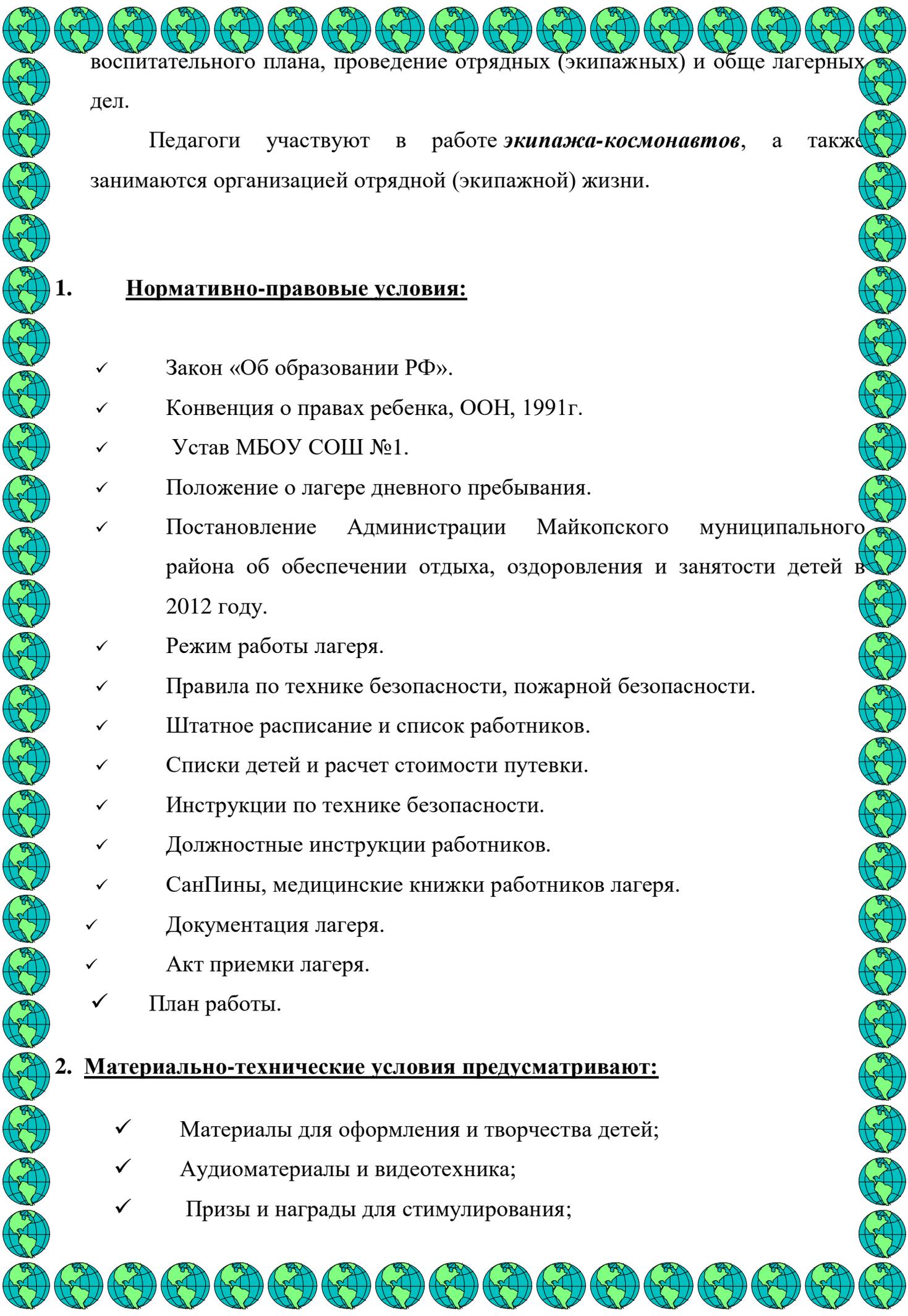
- подведение итогов смены;
- выработка перспектив деятельности организации;
- анализ предложений детьми, родителями, педагогами, внесенными по деятельности летнего оздоровительного лагеря в будущем.

### **Условия реализации программы.**

Для успешной реализации программы необходимо выполнение ряда условий:

1. Чёткое представление целей и постановка задач.
2. Конкретное планирование деятельности.
3. Нормативно-правовые условия
4. Материально-технические условия предусматривают:
5. Кадровые условия.
6. Педагогические условия:

Подбор и расстановка кадров осуществляется администрацией школы. Перед началом работы лагерной смены проводится установочный семинар для всех участников программы (кроме детей). Педагоги несут ответственность за жизнь и здоровье детей, выполнение учебно-



воспитательного плана, проведение отрядных (экипажных) и обще лагерных дел.

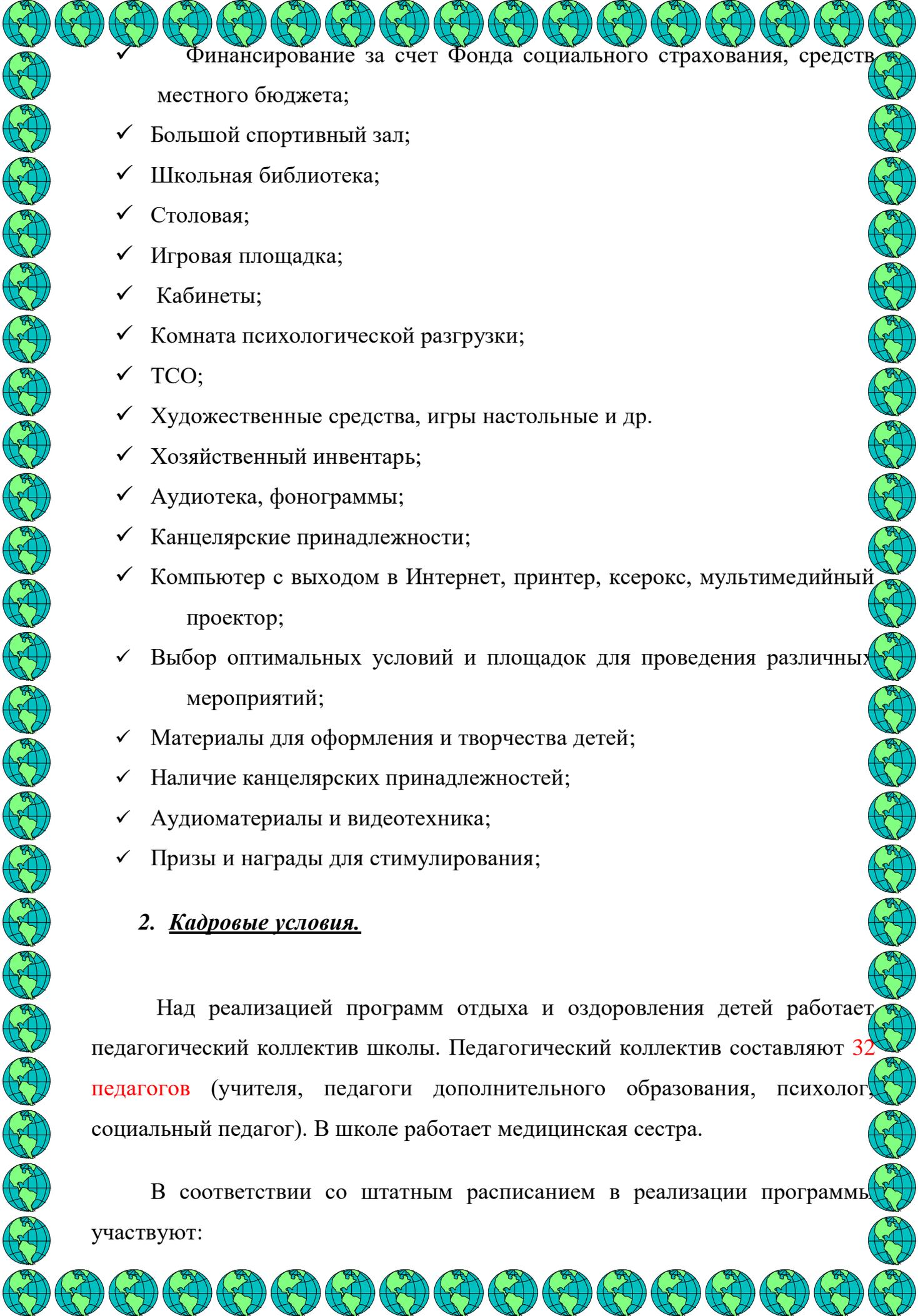
Педагоги участвуют в работе *экипажа-космонавтов*, а также занимаются организацией отрядной (экипажной) жизни.

## 1. Нормативно-правовые условия:

- ✓ Закон «Об образовании РФ».
- ✓ Конвенция о правах ребенка, ООН, 1991г.
- ✓ Устав МБОУ СОШ №1.
- ✓ Положение о лагере дневного пребывания.
- ✓ Постановление Администрации Майкопского муниципального района об обеспечении отдыха, оздоровления и занятости детей в 2012 году.
- ✓ Режим работы лагеря.
- ✓ Правила по технике безопасности, пожарной безопасности.
- ✓ Штатное расписание и список работников.
- ✓ Списки детей и расчет стоимости путевки.
- ✓ Инструкции по технике безопасности.
- ✓ Должностные инструкции работников.
- ✓ СанПины, медицинские книжки работников лагеря.
- ✓ Документация лагеря.
- ✓ Акт приемки лагеря.
- ✓ План работы.

## 2. Материально-технические условия предусматривают:

- ✓ Материалы для оформления и творчества детей;
- ✓ Аудиоматериалы и видеотехника;
- ✓ Призы и награды для стимулирования;



✓ Финансирование за счет Фонда социального страхования, средств

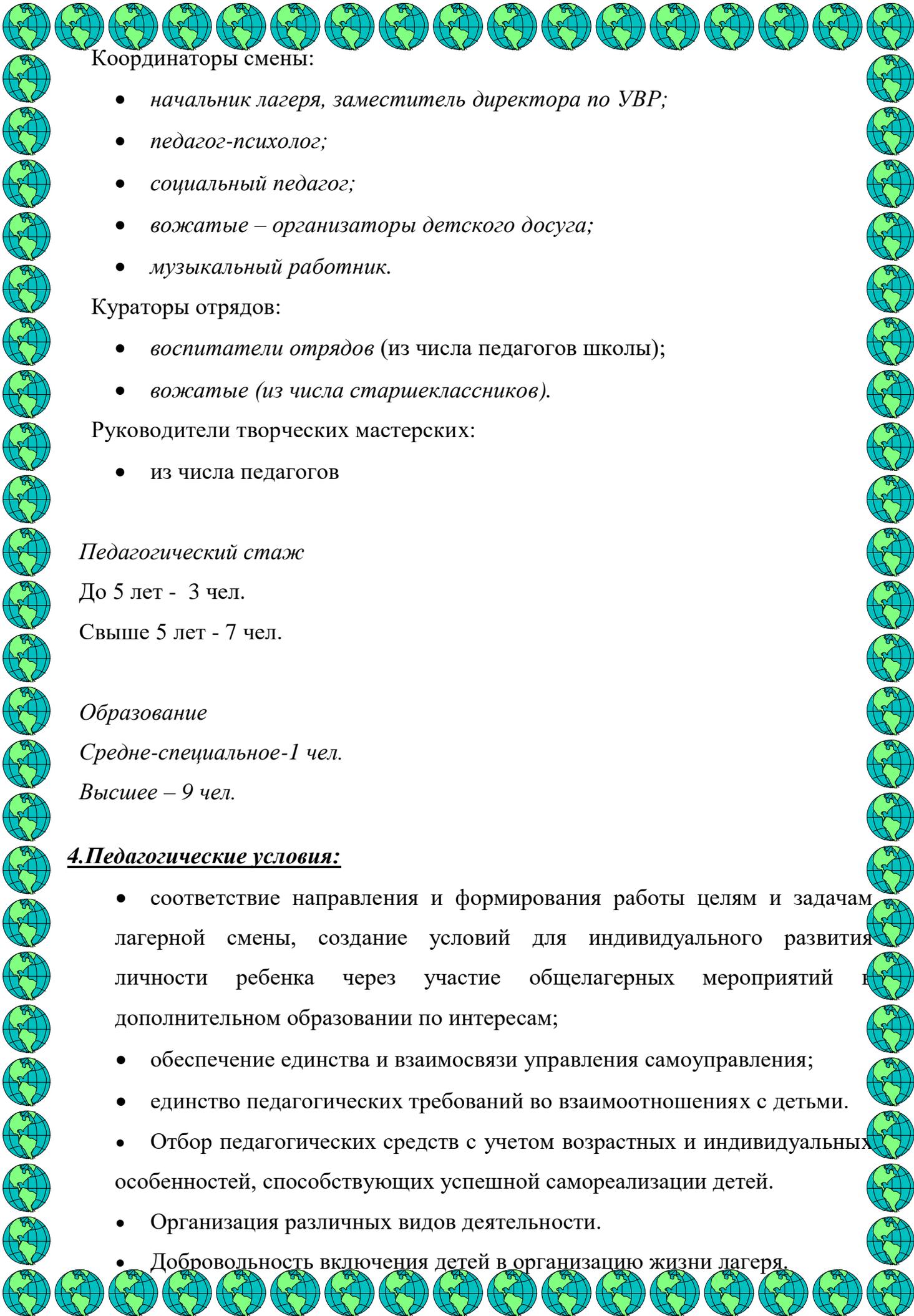
местного бюджета;

- ✓ Большой спортивный зал;
- ✓ Школьная библиотека;
- ✓ Столовая;
- ✓ Игровая площадка;
- ✓ Кабинеты;
- ✓ Комната психологической разгрузки;
- ✓ ТСО;
- ✓ Художественные средства, игры настольные и др.
- ✓ Хозяйственный инвентарь;
- ✓ Аудиотека, фонограммы;
- ✓ Канцелярские принадлежности;
- ✓ Компьютер с выходом в Интернет, принтер, ксерокс, мультимедийный проектор;
- ✓ Выбор оптимальных условий и площадок для проведения различных мероприятий;
- ✓ Материалы для оформления и творчества детей;
- ✓ Наличие канцелярских принадлежностей;
- ✓ Аудиоматериалы и видеотехника;
- ✓ Призы и награды для стимулирования;

## 2. Кадровые условия.

Над реализацией программ отдыха и оздоровления детей работает педагогический коллектив школы. Педагогический коллектив составляют **32 педагогов** (учителя, педагоги дополнительного образования, психолог, социальный педагог). В школе работает медицинская сестра.

В соответствии со штатным расписанием в реализации программ участвуют:



Координаторы смены:

- *начальник лагеря, заместитель директора по УВР;*
- *педагог-психолог;*
- *социальный педагог;*
- *вожатые – организаторы детского досуга;*
- *музыкальный работник.*

Кураторы отрядов:

- *воспитатели отрядов (из числа педагогов школы);*
- *вожатые (из числа старшеклассников).*

Руководители творческих мастерских:

- *из числа педагогов*

*Педагогический стаж*

*До 5 лет - 3 чел.*

*Свыше 5 лет - 7 чел.*

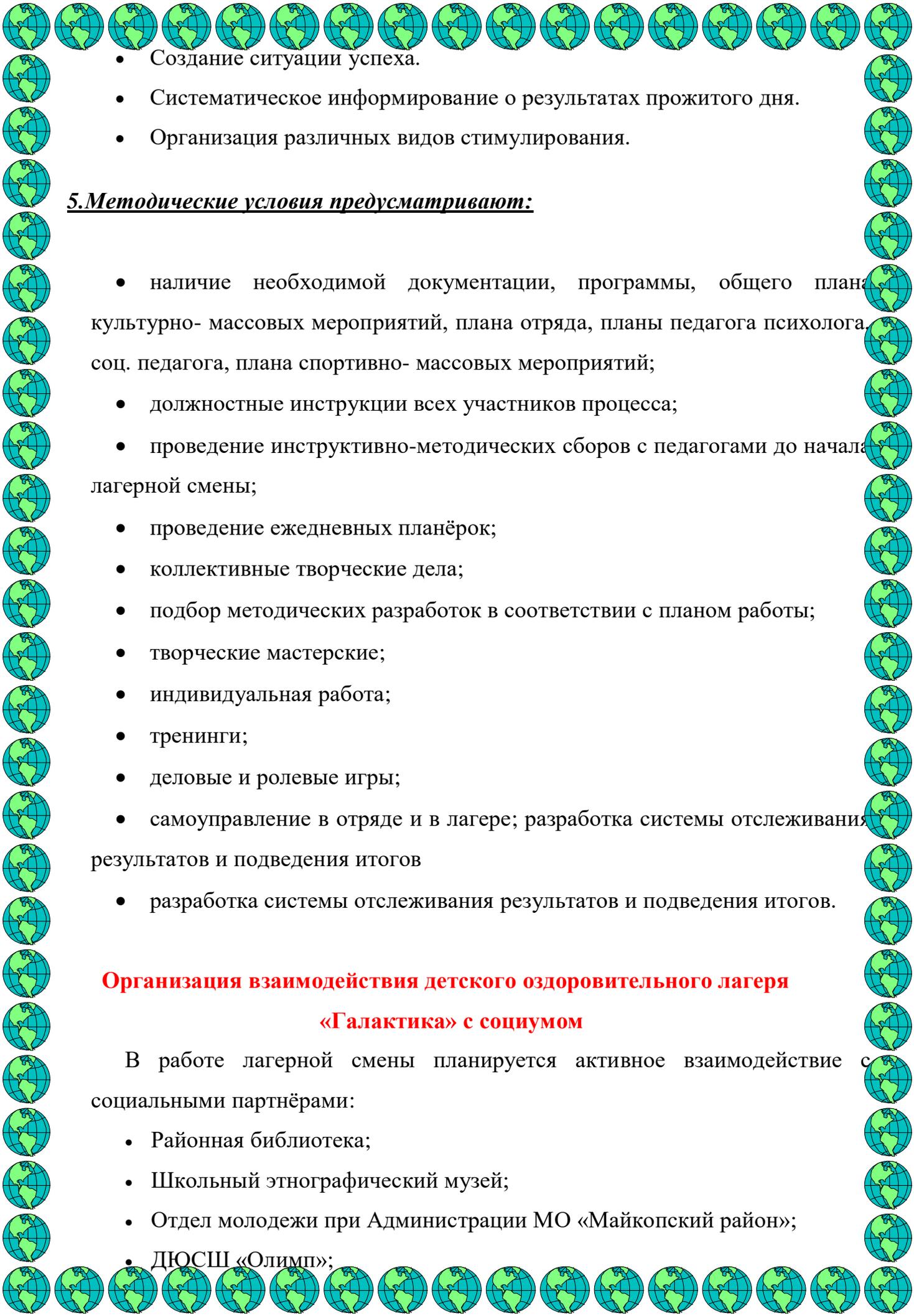
*Образование*

*Средне-специальное-1 чел.*

*Высшее – 9 чел.*

**4. Педагогические условия:**

- соответствие направления и формирования работы целям и задачам лагерной смены, создание условий для индивидуального развития личности ребенка через участие общелагерных мероприятий и в дополнительном образовании по интересам;
- обеспечение единства и взаимосвязи управления самоуправления;
- единство педагогических требований во взаимоотношениях с детьми.
- Отбор педагогических средств с учетом возрастных и индивидуальных особенностей, способствующих успешной самореализации детей.
- Организация различных видов деятельности.
- Добровольность включения детей в организацию жизни лагеря.

- 
- Создание ситуации успеха.
  - Систематическое информирование о результатах прожитого дня.
  - Организация различных видов стимулирования.

#### 5. Методические условия предусматривают:

- наличие необходимой документации, программы, общего плана культурно- массовых мероприятий, плана отряда, планы педагога психолога, соц. педагога, плана спортивно- массовых мероприятий;
- должностные инструкции всех участников процесса;
- проведение инструктивно-методических сборов с педагогами до начала лагерной смены;
- проведение ежедневных планёрок;
- коллективные творческие дела;
- подбор методических разработок в соответствии с планом работы;
- творческие мастерские;
- индивидуальная работа;
- тренинги;
- деловые и ролевые игры;
- самоуправление в отряде и в лагере; разработка системы отслеживания результатов и подведения итогов
- разработка системы отслеживания результатов и подведения итогов.

#### **Организация взаимодействия детского оздоровительного лагеря «Галактика» с социумом**

В работе лагерной смены планируется активное взаимодействие с социальными партнёрами:

- Районная библиотека;
- Школьный этнографический музей;
- Отдел молодежи при Администрации МО «Майкопский район»;
- ДЮСШ «Олимп»;

- ГИБДД;
- МЧС;
- ОВД.

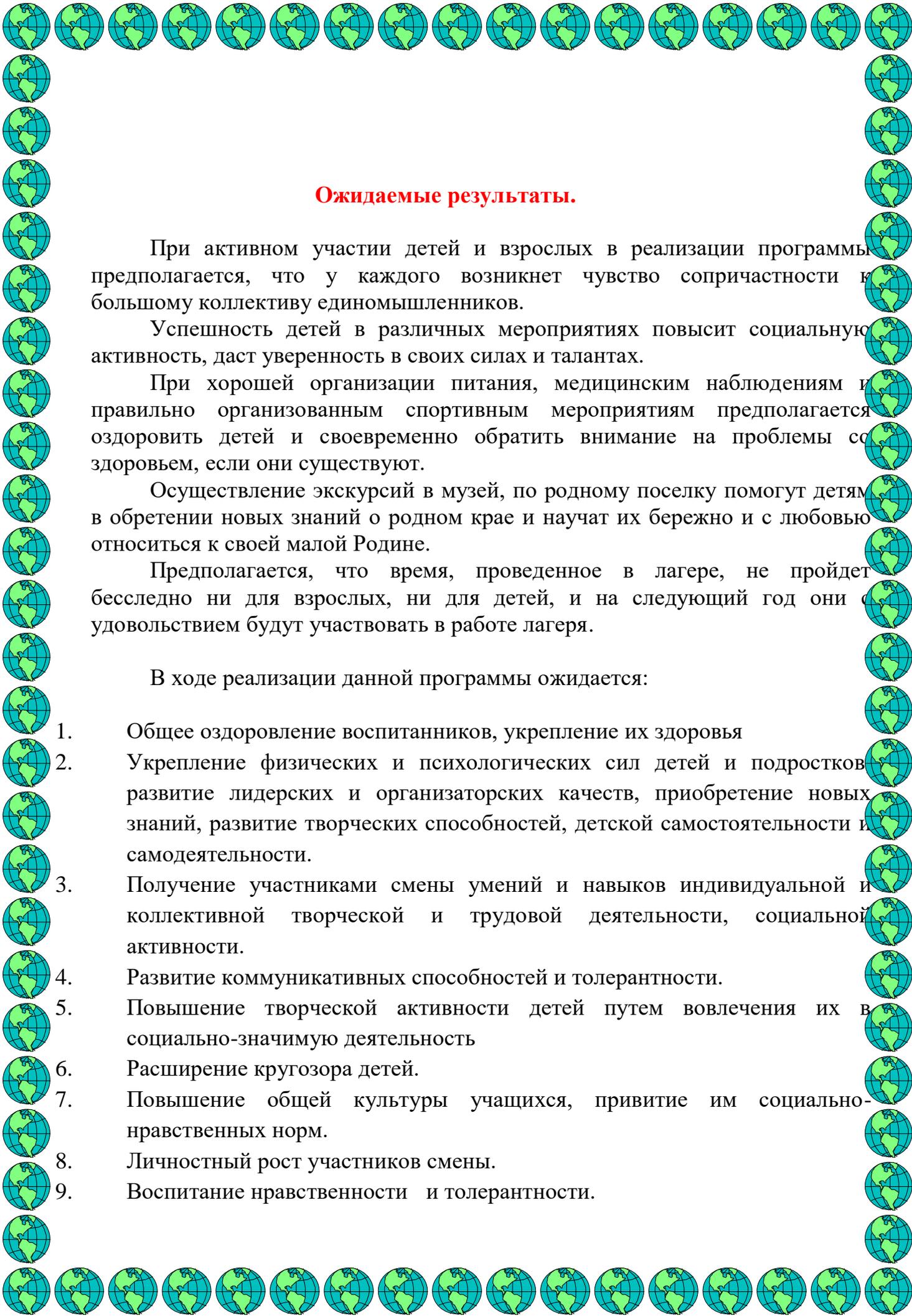
## VI. Диагностика.

<p>Вводная диагностика</p>	<p>Начало смены. Выяснение пожеланий и предпочтений, первичное выяснение психологического климата в детских коллективах:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• анкетирование;</li> <li>• беседы в отрядах;</li> <li>• планерки администрации лагеря, вожатых и воспитателей.</li> </ul>
<p>Пошаговая диагностика</p>	<p>Беседы по результатам мероприятий и дел лагеря, на отрядных сборах.</p>
<p>Итоговая диагностика</p>	<p>Анкетирование. Беседы в отрядах.</p>

## Критерии эффективности программы

Для того чтобы программа заработала, нужно создать такие условия, чтобы каждый участник процесса (взрослые и дети) нашел свое место с удовольствием относился к обязанностям и поручениям, но также 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;
- Удовлетворенность детей и взрослых предложенными формами работы;
- Творческое сотрудничество взрослых и детей.

A decorative border consisting of a grid of small globe icons, each showing the Americas, surrounding the text.

## 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.

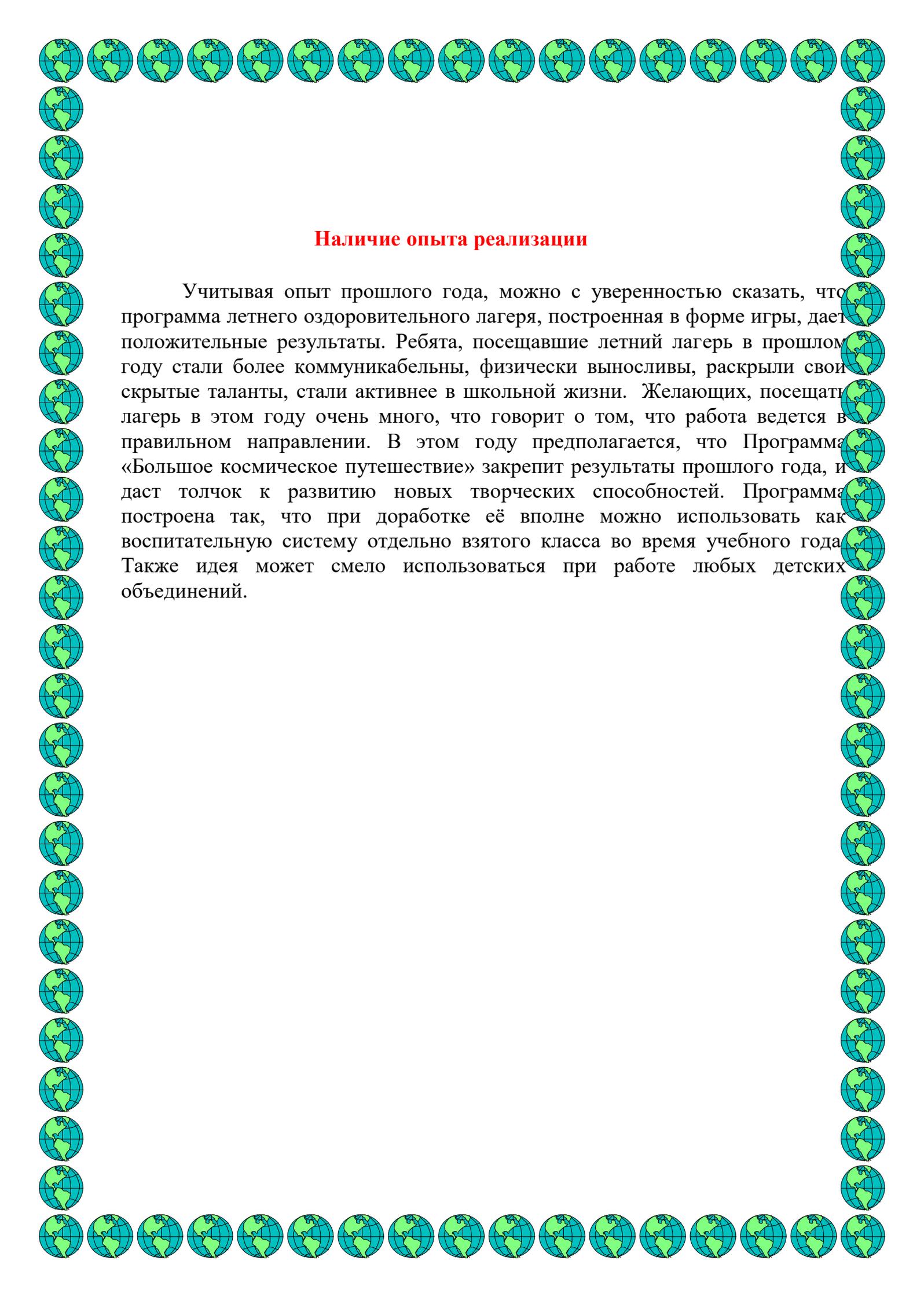
При хорошей организации питания, медицинским наблюдениям и правильно организованным спортивными мероприятиями предполагается оздоровить детей и своевременно обратить внимание на проблемы со здоровьем, если они существуют.

Осуществление экскурсий в музей, по родному поселку 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.

В ходе реализации данной программы ожидается:

1. Общее оздоровление воспитанников, укрепление их здоровья
2. Укрепление физических и психологических сил детей и подростков, развитие лидерских и организаторских качеств, приобретение новых знаний, развитие творческих способностей, детской самостоятельности и самодеятельности.
3. Получение участниками смены умений и навыков индивидуальной и коллективной творческой и трудовой деятельности, социальной активности.
4. Развитие коммуникативных способностей и толерантности.
5. Повышение творческой активности детей путем вовлечения их в социально-значимую деятельность
6. Расширение кругозора детей.
7. Повышение общей культуры учащихся, привитие им социально-нравственных норм.
8. Личностный рост участников смены.
9. Воспитание нравственности и толерантности.



### **Наличие опыта реализации**

Учитывая опыт прошлого года, можно с уверенностью сказать, что программа летнего оздоровительного лагеря, построенная в форме игры, дает положительные результаты. Ребята, посещавшие летний лагерь в прошлом году стали более коммуникабельны, физически выносливы, раскрыли свои скрытые таланты, стали активнее в школьной жизни. Желающих, посетить лагерь в этом году очень много, что говорит о том, что работа ведется в правильном направлении. В этом году предполагается, что Программа «Большое космическое путешествие» закрепит результаты прошлого года, и даст толчок к развитию новых творческих способностей. Программа построена так, что при доработке её вполне можно использовать как воспитательную систему отдельно взятого класса во время учебного года. Также идея может смело использоваться при работе любых детских объединений.

## План полета (режим дня)

8.30 – 9.00	Сбор космонавтов (организационная линейка) Утренняя зарядка «Встреча с гуманоидом»
9.00 -9.15	«Поговорим серьезно» (беседы, инструктажи, линейки)
9.15 – 9.45	Завтрак землянина.
9.45 – 12.00	Путешествие на орбитальные станции – «Космостарты» (спортивно-оздоровительный час) – «Предстартовые хлопоты» (внутри командное дело) – «Космическая музыка» (музыкальный час) – «Космическая прогулка»
12.00 – 13.00	Оздоровительные процедуры
13.00 – 13.30	Обед марсианина – « Экипаж - одна семья» (общелагерное дело)
13.00 – 14.20	Свободное время: просмотр медиаотеки, посещение библиотеки
14-20 - 14-30	«Приведи в порядок себя и свою планету» (уборка отрядных комнат).
14.30	Прощальный сбор экипажа корабля

10 июня 2016 года лагерь «Галактика» отправляется в полёт на космическом корабле «Детство»!

## **Наш девиз:**

«Планета Земля» - наш дом, мы хозяева в нём.

## **Законы:**

### **Закон точного времени.**

- *Время дорого у нас, берегите каждый час.*
- *Каждое дело должно начинаться и заканчиваться вовремя.*
- *Не заставляй ждать себя и не беспокоить напрасно других.*

### **Закон доброты.**

- *Будь добр к окружающим, и люди к тебе потянутся.*
- *Закон порядочности.*
- *Помни, что о тебе заботятся, хотят видеть в твоих поступках только хорошее.*

### **Закон дружбы.**

- *Где дружба прочна, там хорошо идут дела.*
- *Нет друга - ищи, а нашел - береги.*
- *Взаимное доверие - основа дружбы.*

### **Закон безопасности.**

- *Сначала подумай, потом действуй.*

### **Закон взаимовыручки.**

- *Если хочешь, чтобы помогли тебе, сам протяни руку помощи тем, кто в ней нуждается.*

## **Заповеди:**

- *Экипаж – одна семья.*
- *Один за всех и все за одного.*
- *Порядок, прежде всего.*
- *Каждое дело вместе.*
- *Все делай творчески, а иначе зачем?*
- *Даже если трудно, доведи дело до конца.*
- *Чистота – залог здоровья.*

- 
- *Верь в себя и свои силы!*
  - *Найди занятие по душе.*
  - *Продемонстрируй все свои таланты и способности.*

## Игры для летнего лагеря при школе

### 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).

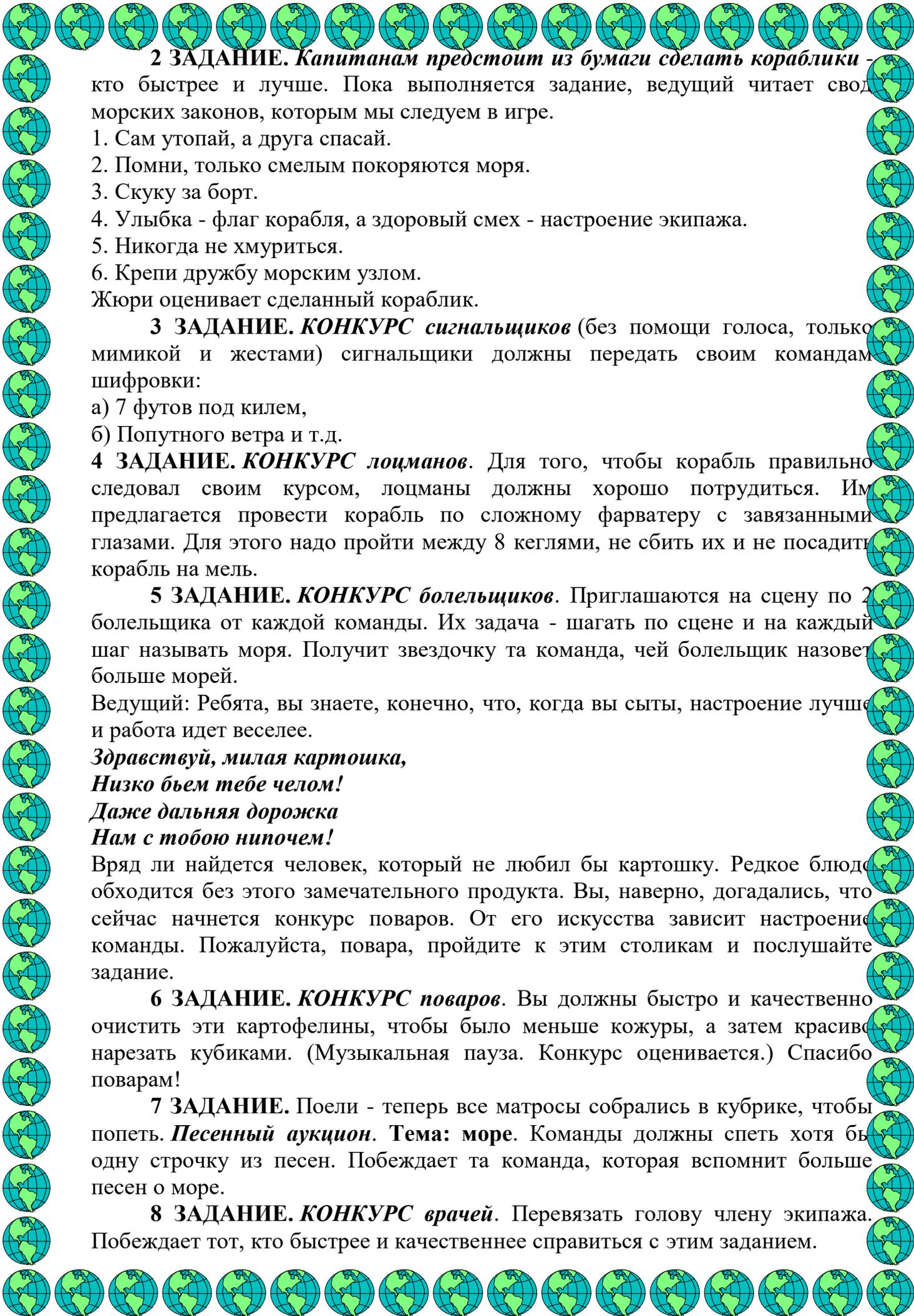
Итак, начинаем нашу игру. Экипажи готовы? Тогда слушайте первое задание.

**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*

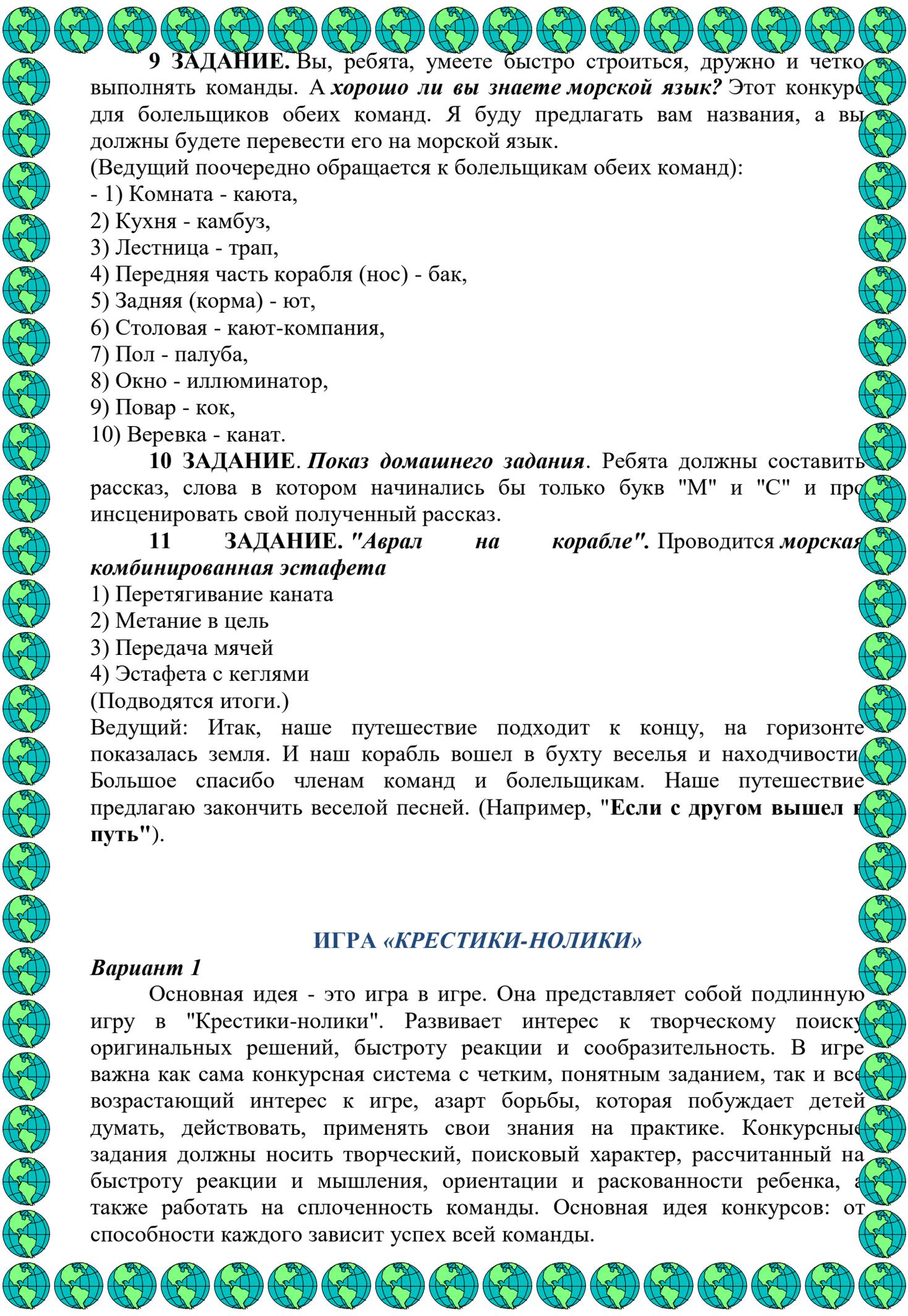
*Нам с тобою нипочем!*

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 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

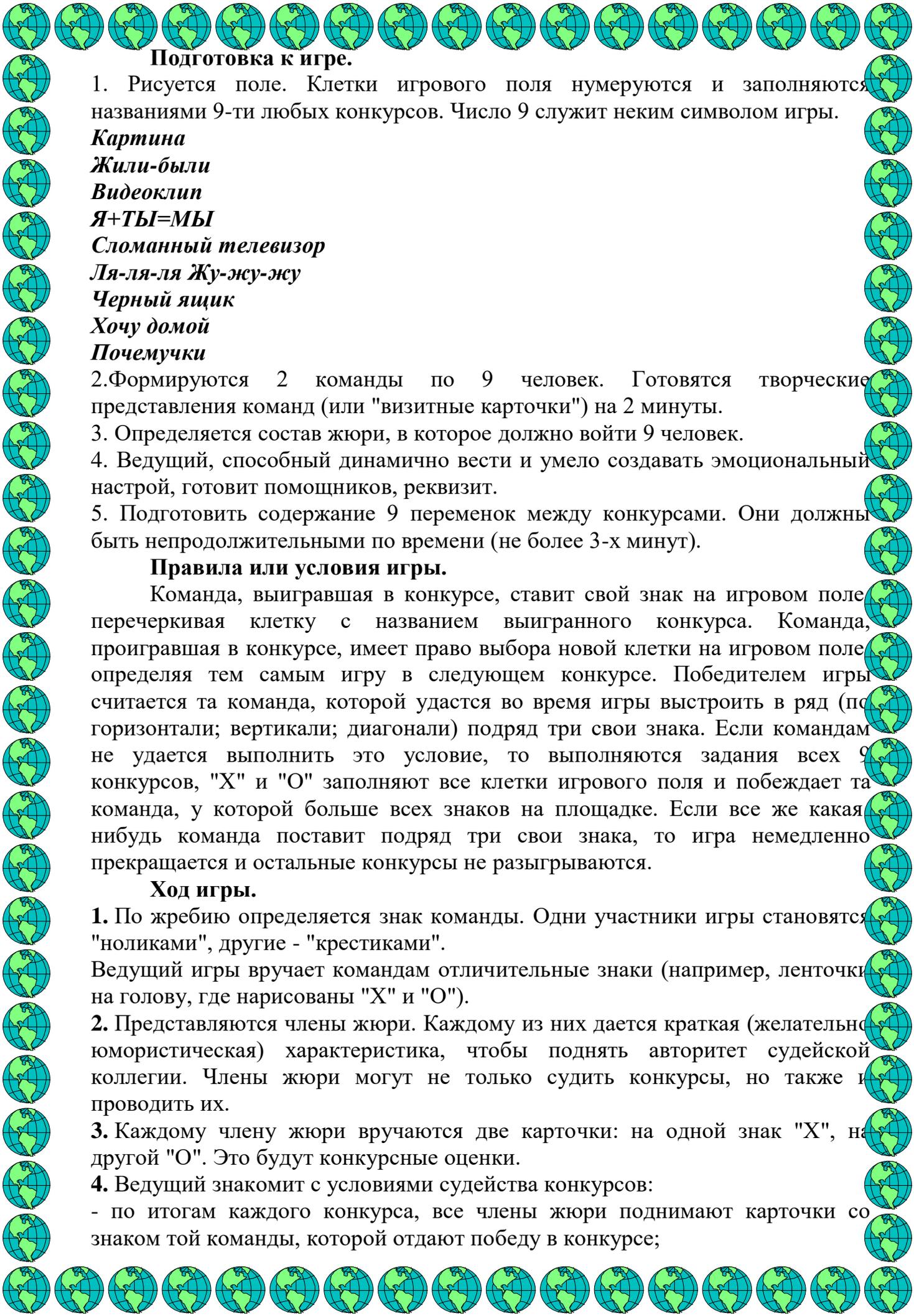
(Подводятся итоги.)

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").

## 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".

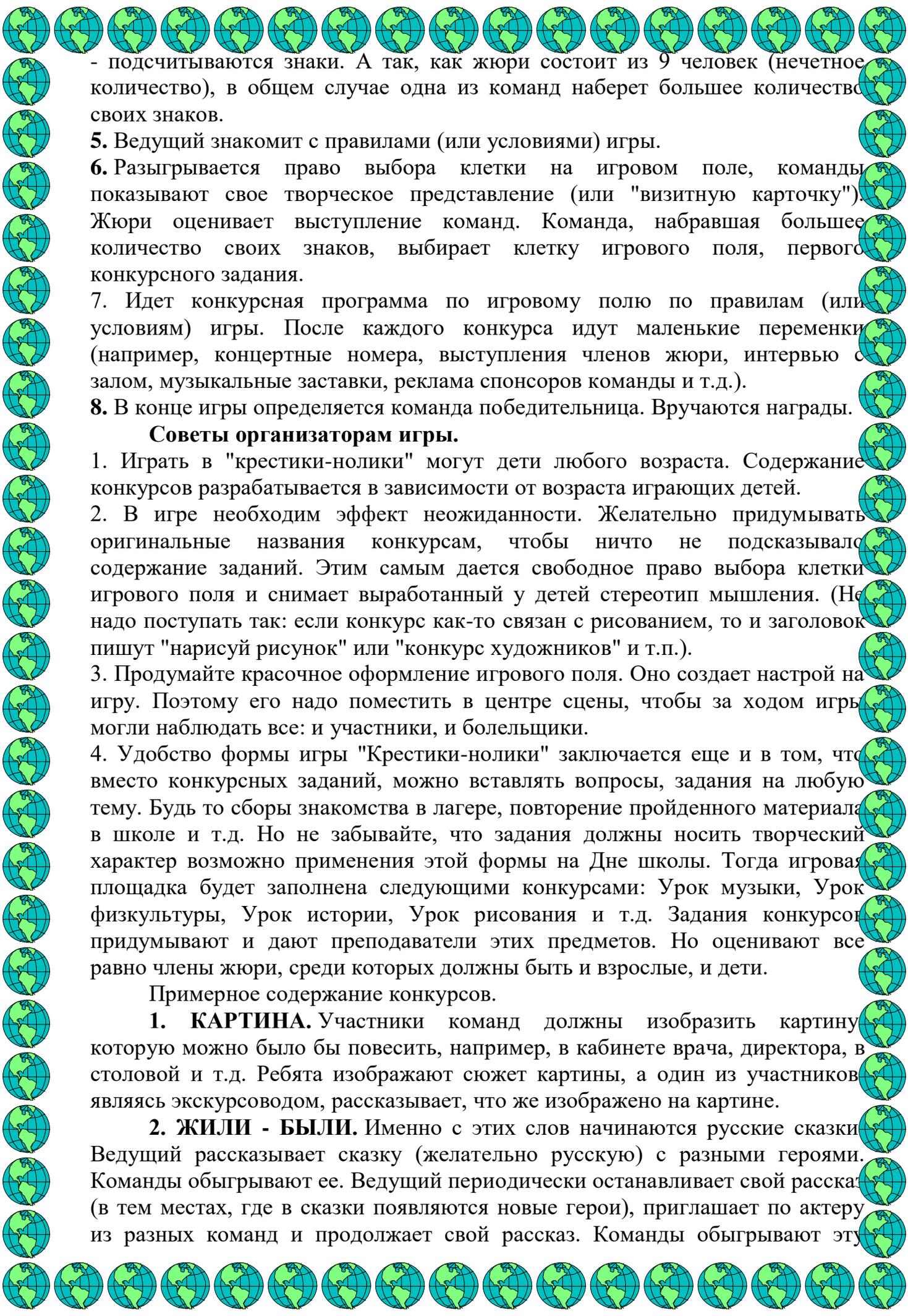
Ведущий игры вручает командам отличительные знаки (например, ленточки на голову, где нарисованы "X" и "O").

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.).

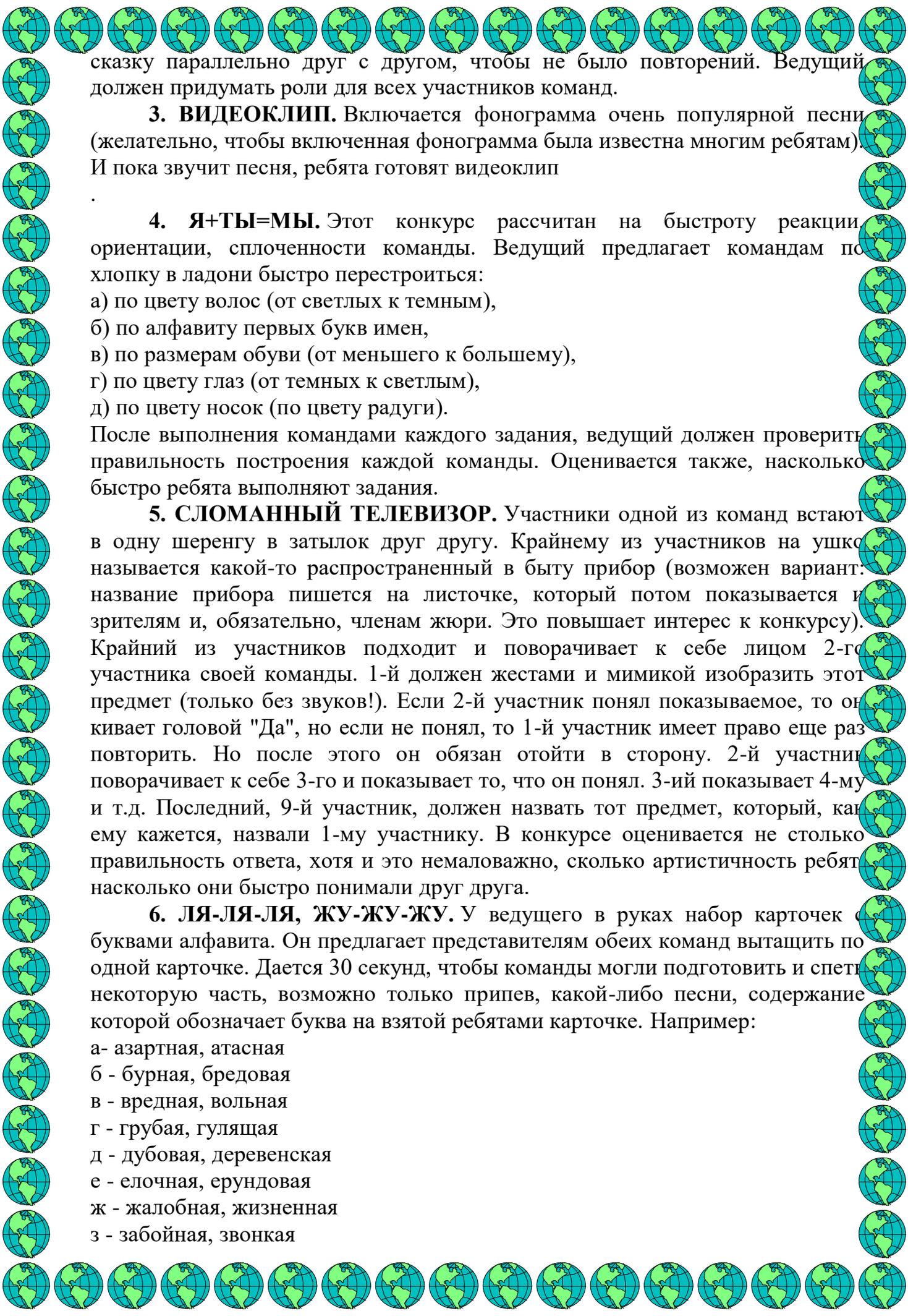
3. Продумайте красочное оформление игрового поля. Оно создает настрой на игру. Поэтому его надо поместить в центре сцены, чтобы за ходом игры могли наблюдать все: и участники, и болельщики.

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:

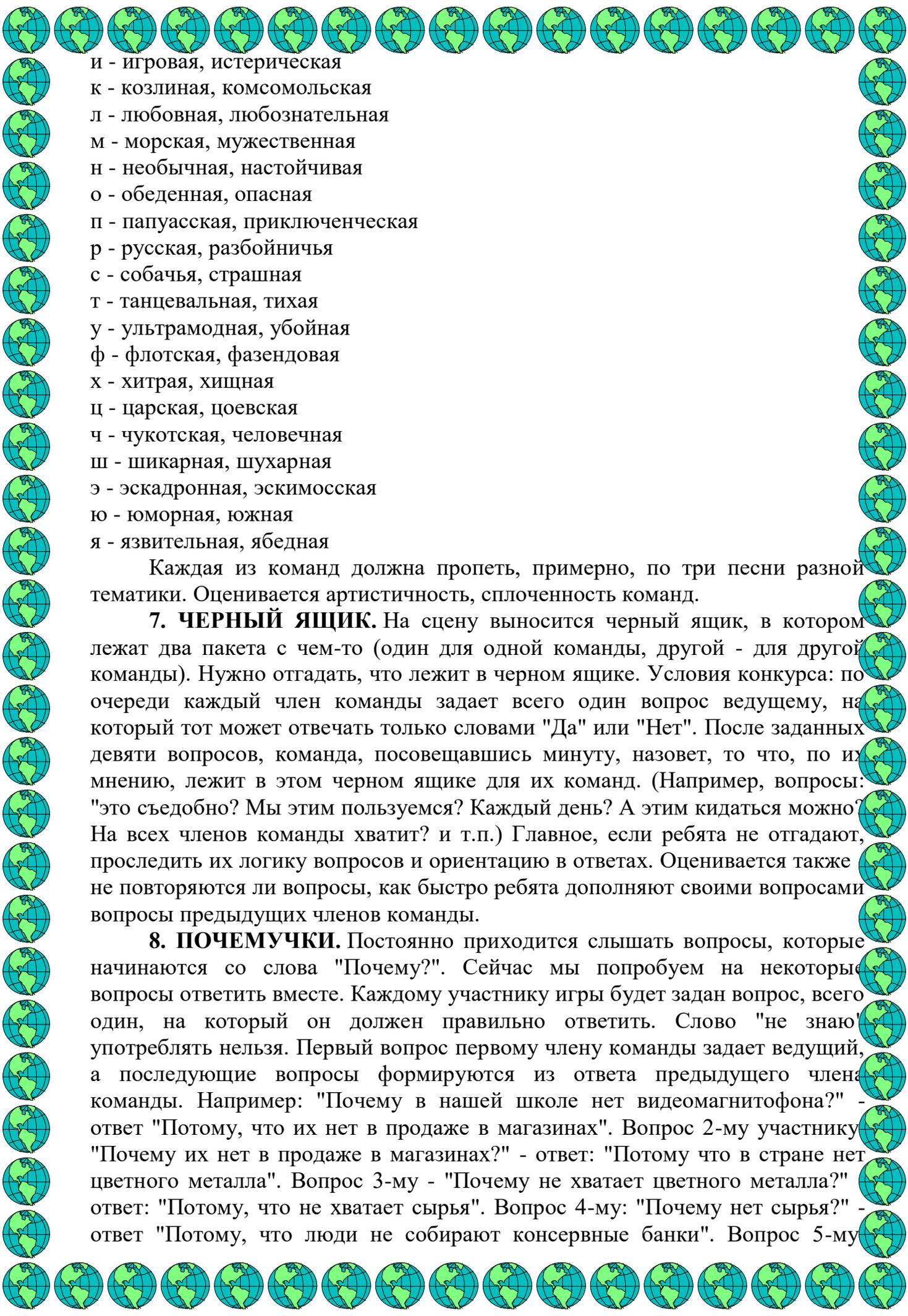
- а) по цвету волос (от светлых к темным),
- б) по алфавиту первых букв имен,
- в) по размерам обуви (от меньшего к большему),
- г) по цвету глаз (от темных к светлым),
- д) по цвету носок (по цвету радуги).

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 ухо называется какой-то распространенный в быту прибор (возможен вариант: название прибора пишется на листочке, который потом показывается 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 вытащить 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
- б - бурная, бредовая
- в - вредная, вольная
- г - грубая, гулящая
- д - дубовая, деревенская
- е - елочная, ерундовая
- ж - жалобная, жизненная
- з - забойная, звонкая

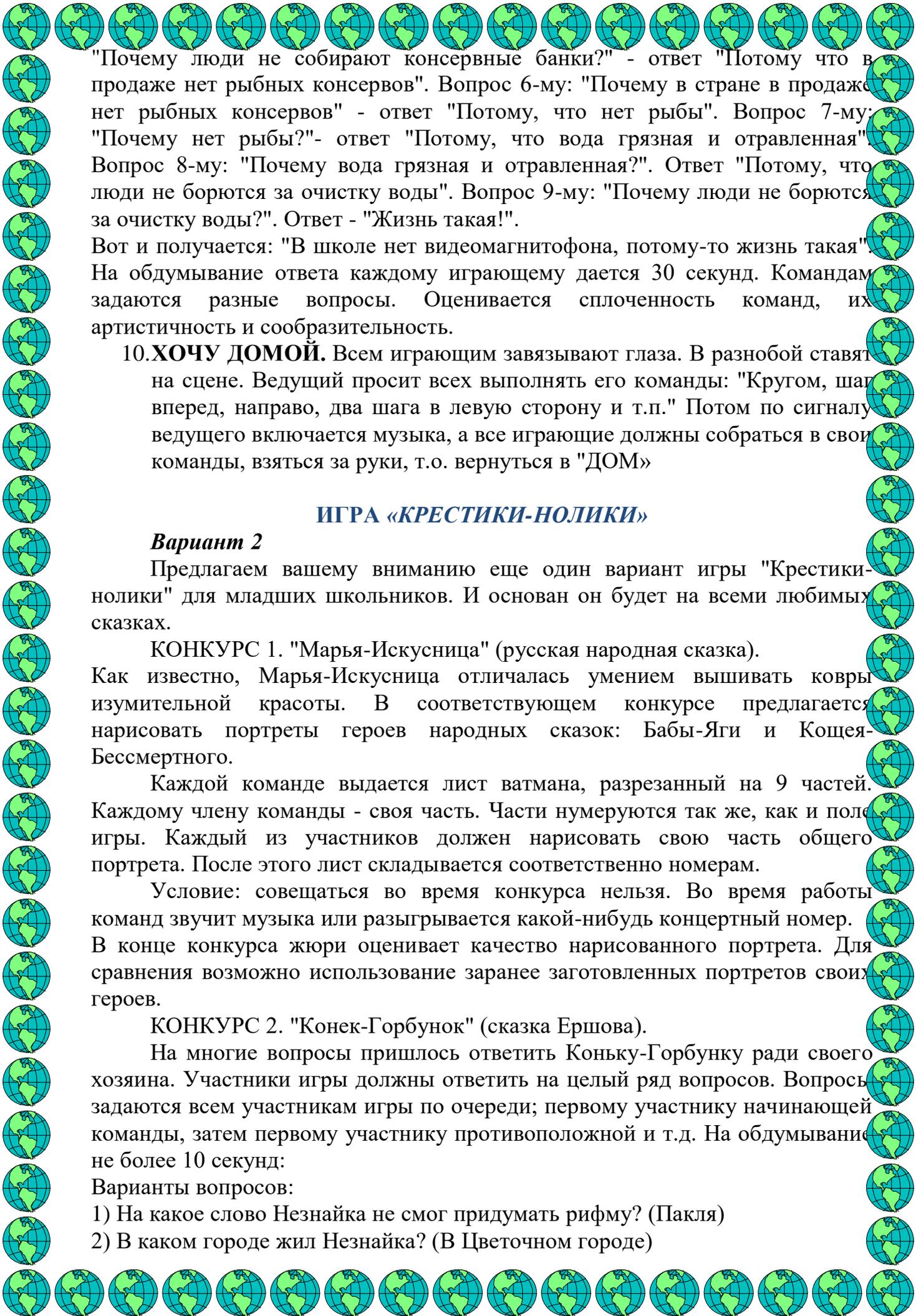


и - игровая, историческая  
к - козлиная, комсомольская  
л - любовная, любознательная  
м - морская, мужественная  
н - необычная, настойчивая  
о - обеденная, опасная  
п - папуасская, приключенческая  
р - русская, разбойничья  
с - собачья, страшная  
т - танцевальная, тихая  
у - ультрамодная, убойная  
ф - флотская, фазендовая  
х - хитрая, хищная  
ц - царская, цоевская  
ч - чукотская, человечная  
ш - шикарная, шухарная  
э - эскадронная, эскимосская  
ю - юморная, южная  
я - язвительная, ябедная

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

**7. ЧЕРНЫЙ ЯЩИК.** На сцену выносится 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 видеомэганитофона?" - 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 видеомэгнофона, потому-то жизнь такая". На обдумывание ответа каждому играющему дается 30 секунд. Командам задаются разные вопросы. Оценивается сплоченность команд, их артистичность и сообразительность.

**10. ХОЧУ ДОМОЙ.** Всем играющим завязывают глаза. В разнорой 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 семи 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 Кощея-Бессмертного.

Каждой команде выдается лист ватмана, разрезанный на 9 частей. Каждому члену команды - своя часть. Части нумеруются так же, как и поля игры. Каждый из участников должен нарисовать свою часть общего портрета. После этого лист складывается соответственно номерам.

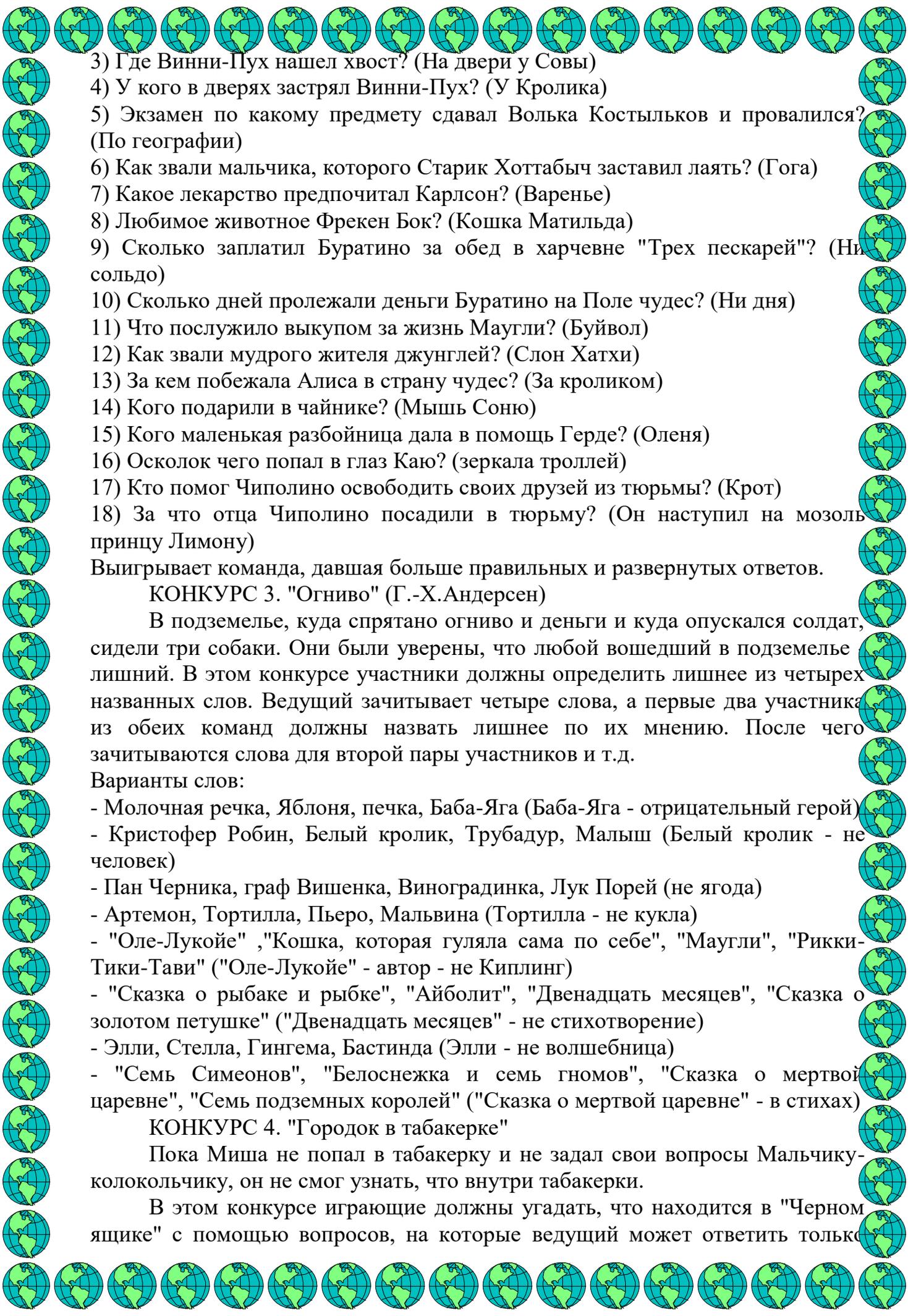
Условие: совещаться во время конкурса нельзя. Во время работы команд звучит музыка или разыгрывается какой-нибудь концертный номер. В конце конкурса жюри оценивает качество нарисованного портрета. Для сравнения возможно использование заранее заготовленных портретов своих героев.

**КОНКУРС 2. "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 копейки)
  - 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 3. "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.

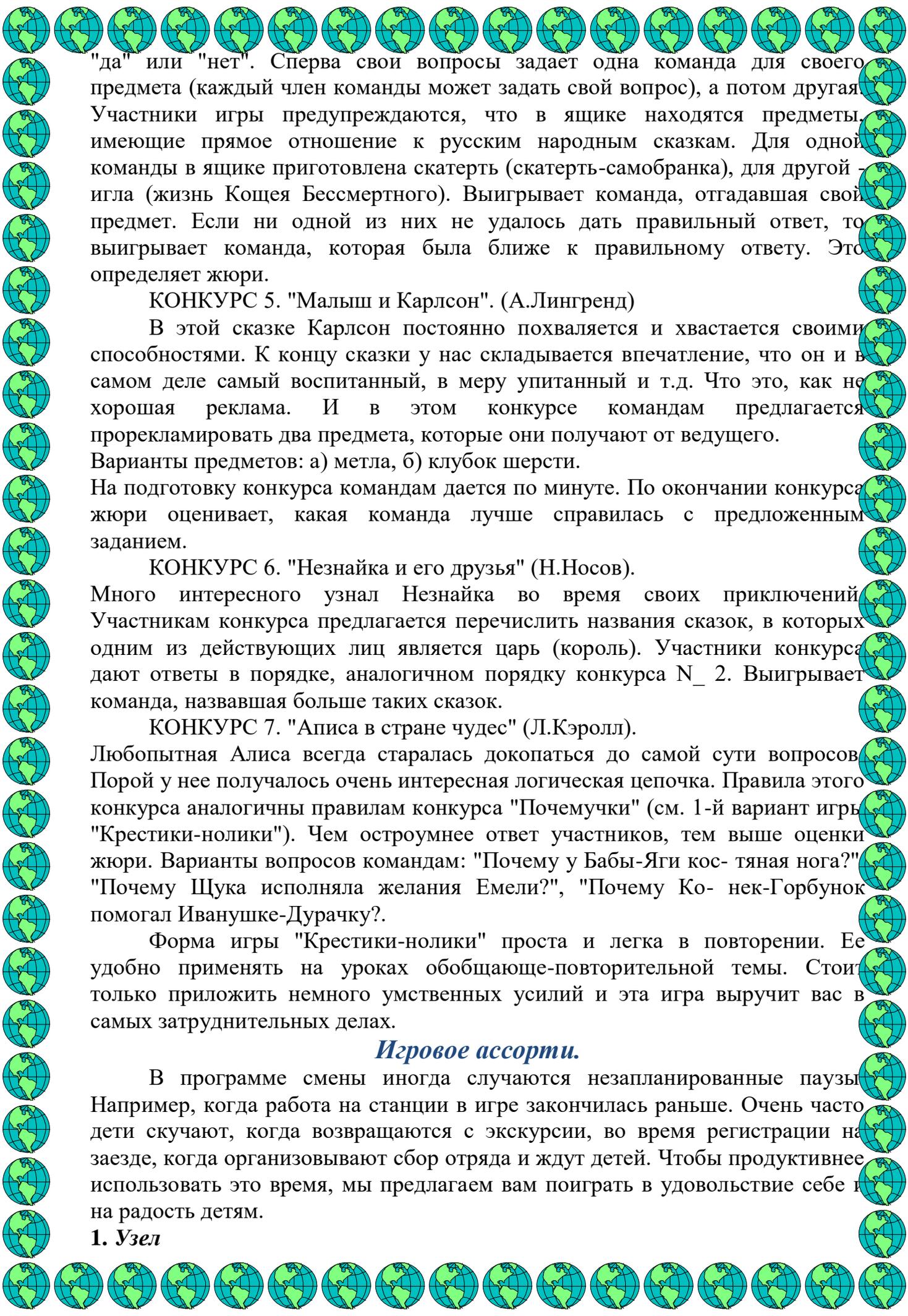
Варианты слов:

- Молочная речка, Яблоня, печка, Баба-Яга (Баба-Яга - отрицательный герой)
- Кристофер Робин, Белый кролик, Трубадур, Малыш (Белый кролик - не человек)
- Пан Черника, граф Вишенка, Виноградинка, 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 4. "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 Косяка 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 5. "Малыш и Карлсон". (А.Лингренд)

В этой сказке Карлсон постоянно похвастается 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 6. "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 7. "Алиса в стране чудес" (Л.Кэрролл).

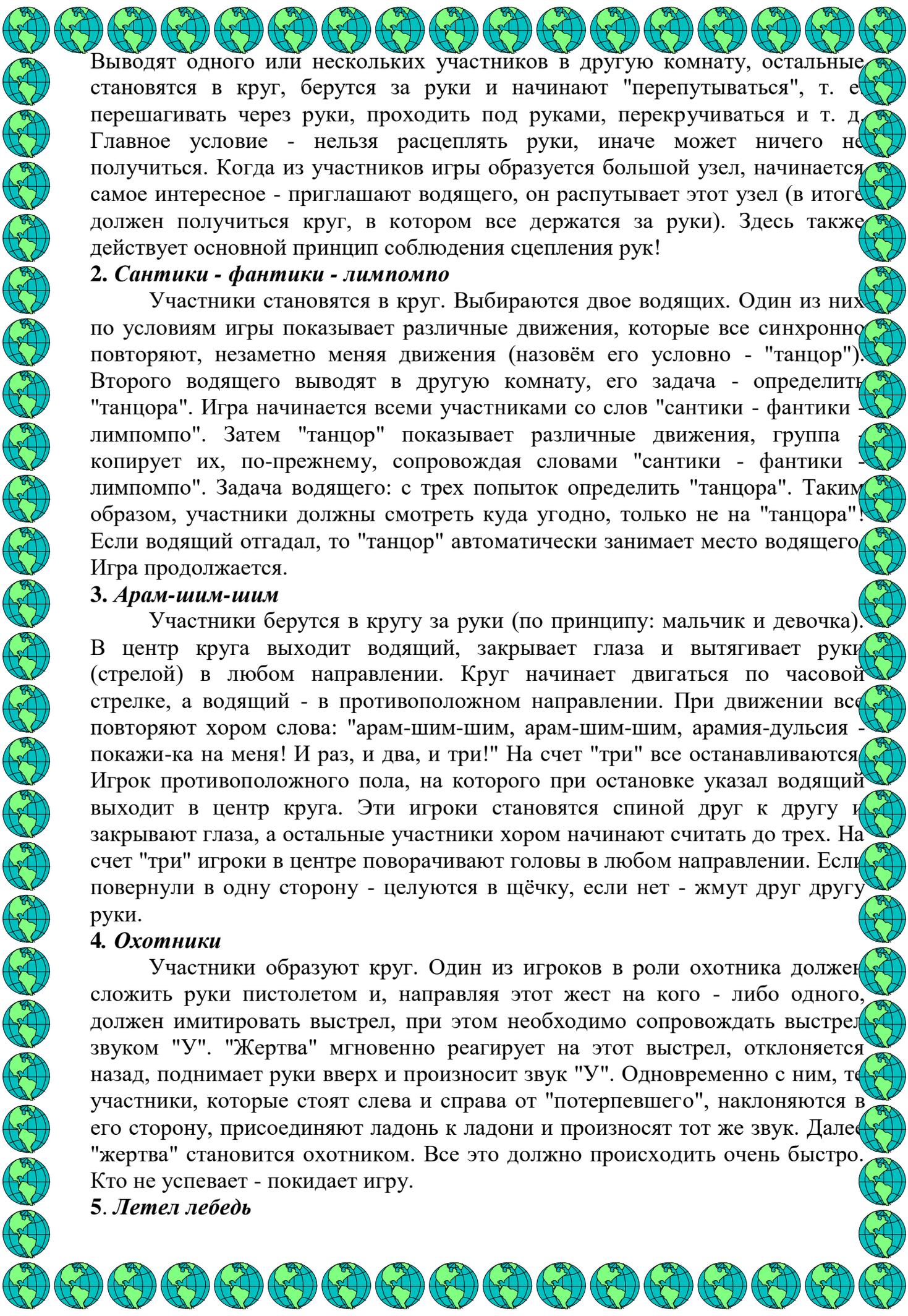
Любопытная Алиса всегда старалась докопаться до самой сути вопросов. Порой у нее получалось очень интересная логическая цепочка. Правила этого конкурса аналогичны правилам конкурса "Почемучки" (см. 1-й вариант игры "Крестики-нолики"). Чем остроумнее ответ участников, тем выше оценки жюри. Варианты вопросов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

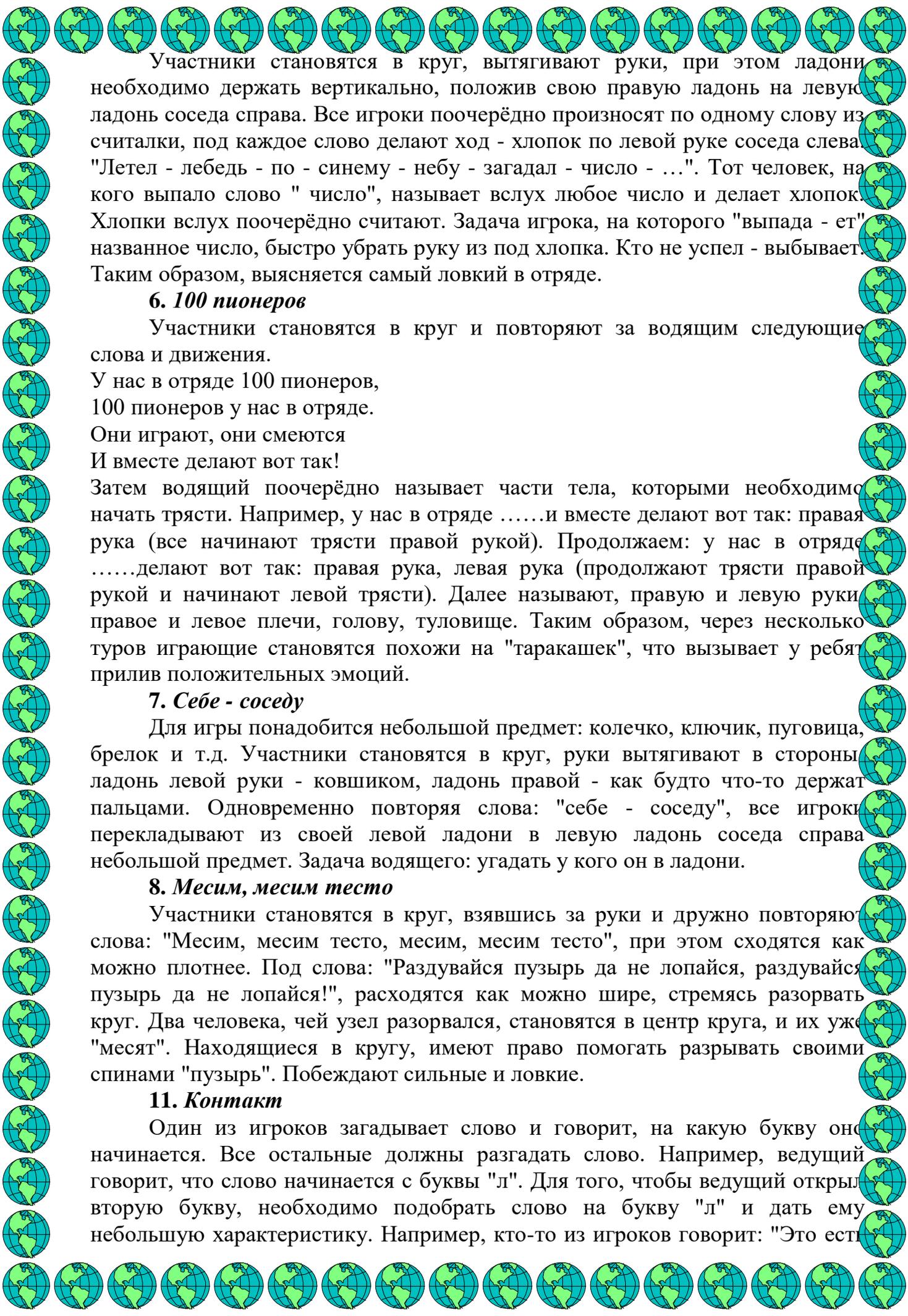
## **3. Арам-шим-шим**

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 "выпадает" 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 отряде .....и вместе делают вот так: правая рука (все начинают трясти правой рукой). Продолжаем: у нас в отряде .....делают 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**

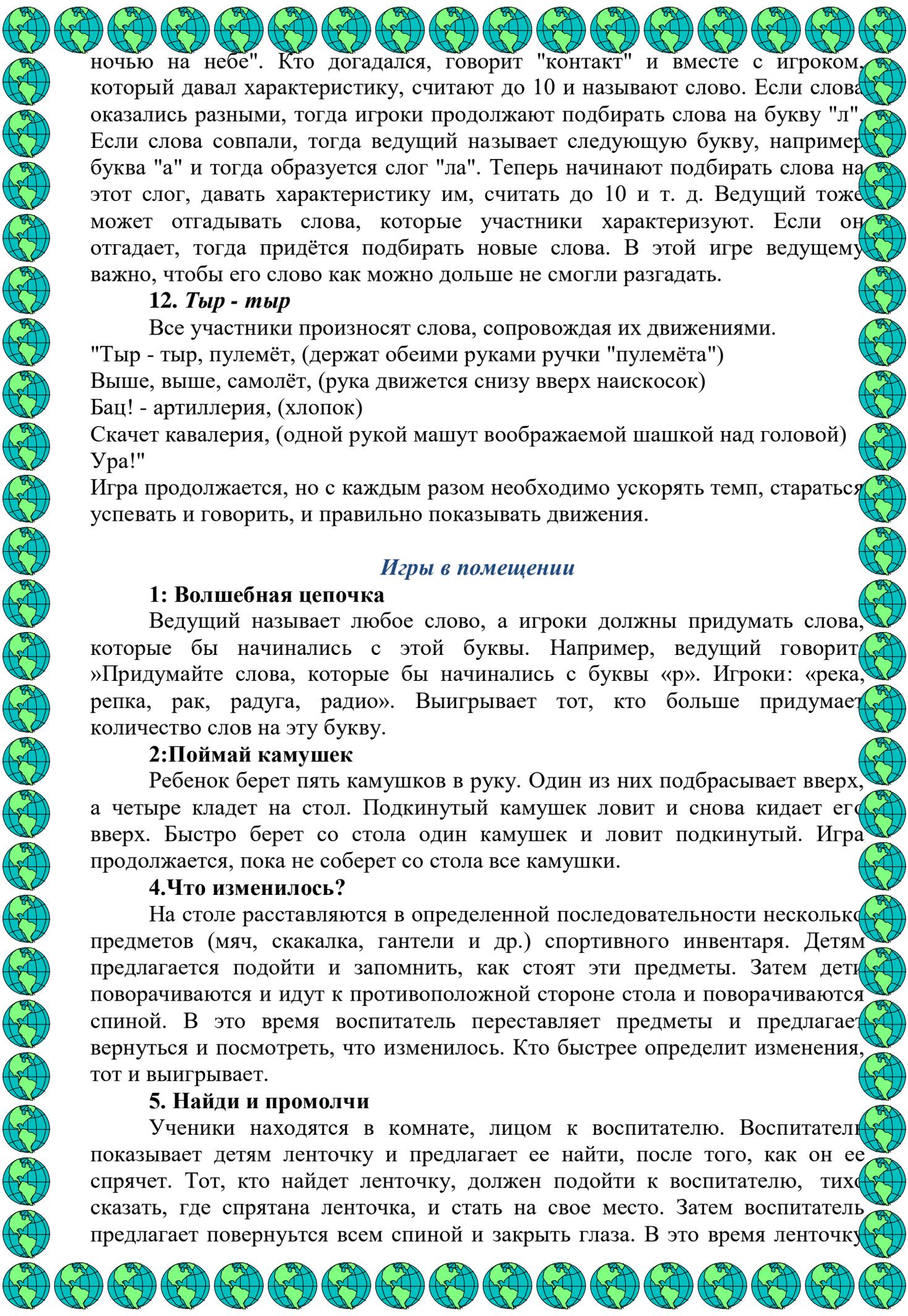
Для игры понадобится небольшой предмет: колечко, ключик, пуговица, брелок и т.д. Участники становятся в круг, руки вытягивают в стороны ладонь левой руки - ковшиком, ладонь правой - как будто что-то держат пальцами. Одновременно повторяя слова: "себе - соседу", все игроки перекалывают из своей левой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

### **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 ест"



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, давая 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 пашкой 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**

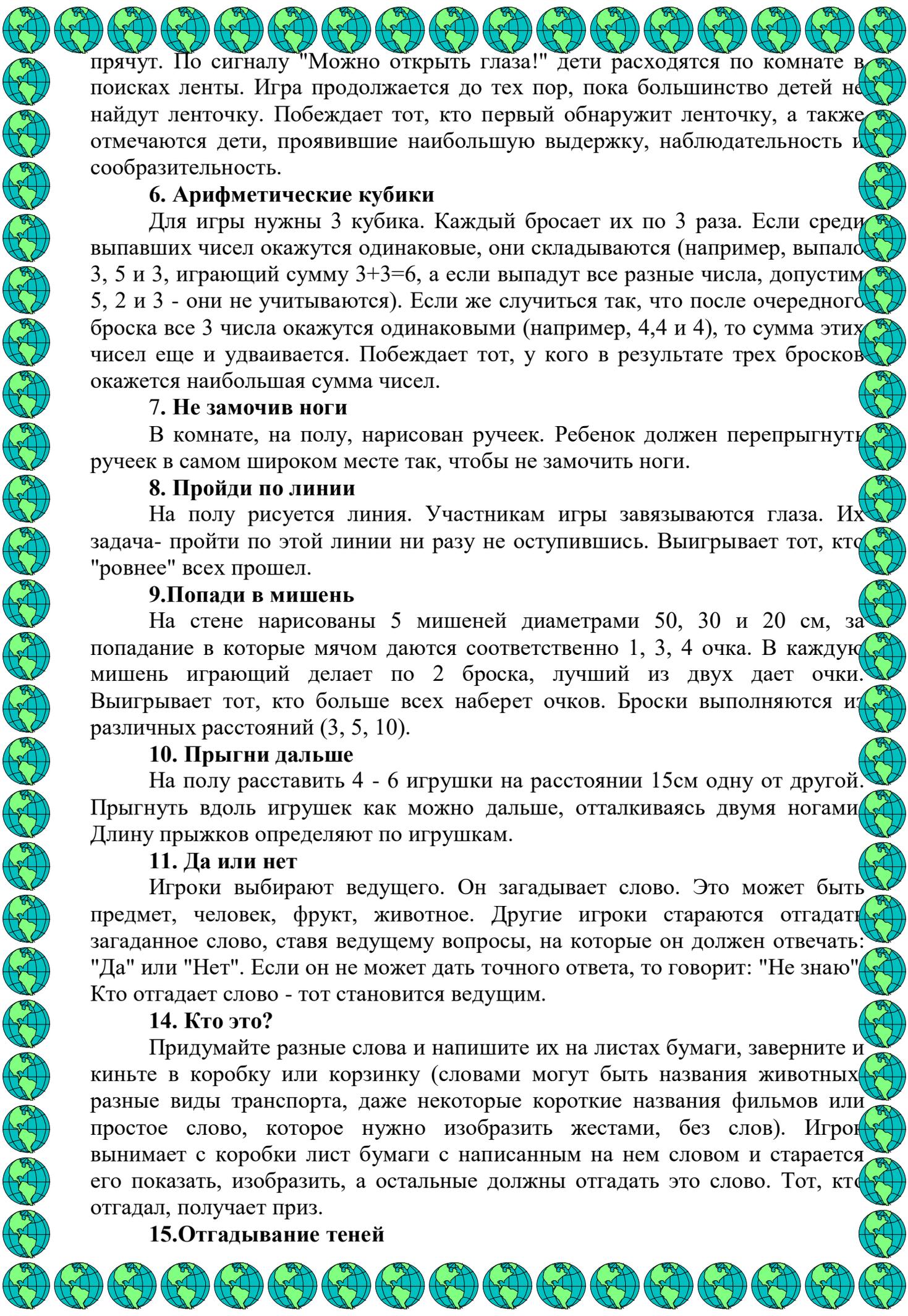
Ребенок берет пять камушков в руку. Один из них подбрасывает вверх, а четыре кладет на стол. Подкинутый камушек ловит и снова кидает его вверх. Быстро берет со стола один камушек и ловит подкинутый. Игра продолжается, пока не соберет со стола все камушки.

### **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 15см одну от другой. Прыгнуть вдоль игрушек как можно дальше, отталкиваясь двумя ногами. Длину прыжков определяют по игрушкам.

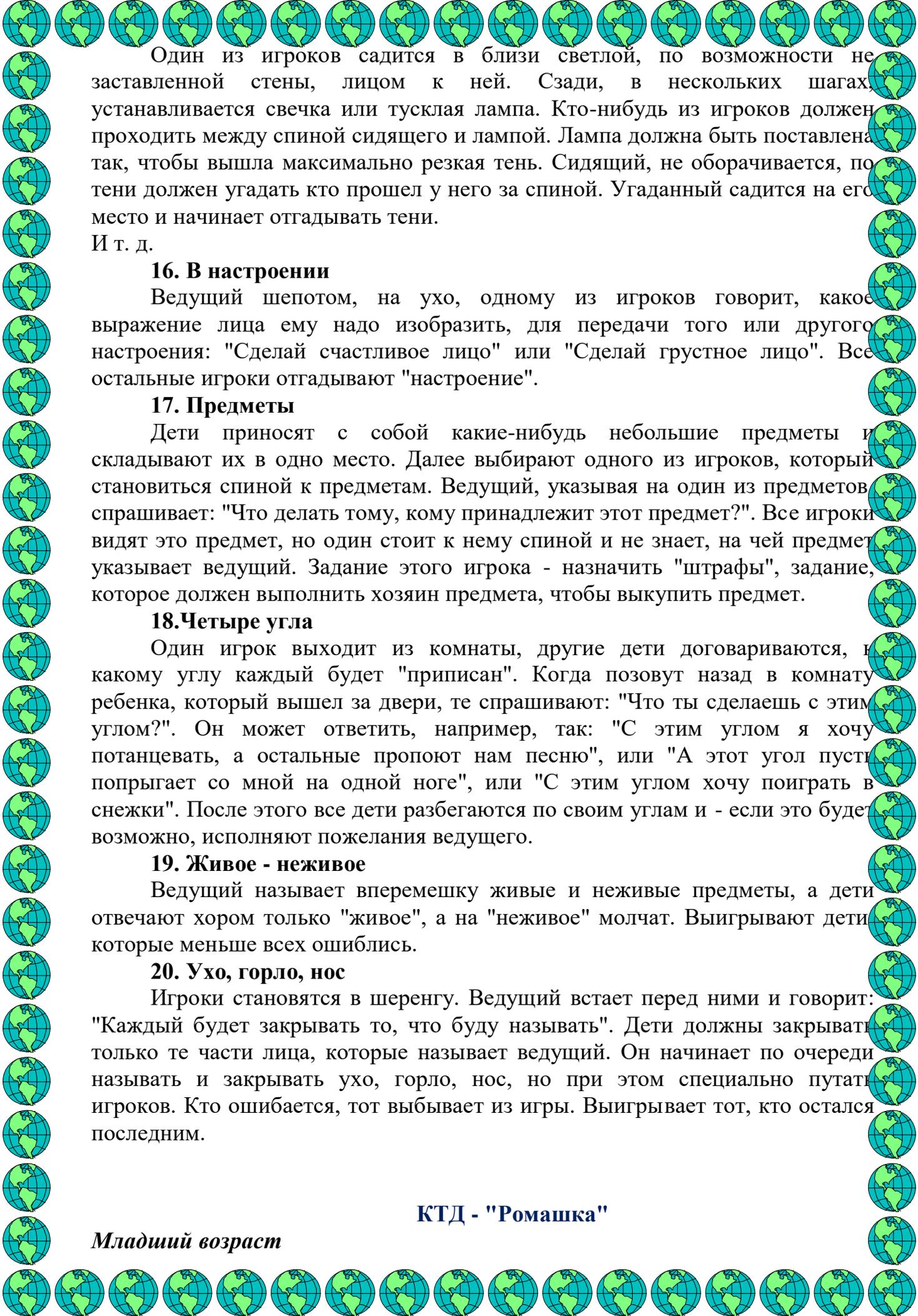
#### **11. Да или нет**

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.

#### **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 вперемешку 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 путает игроков. Кто ошибается, тот выбывает из игры. Выигрывает тот, кто остался последним.

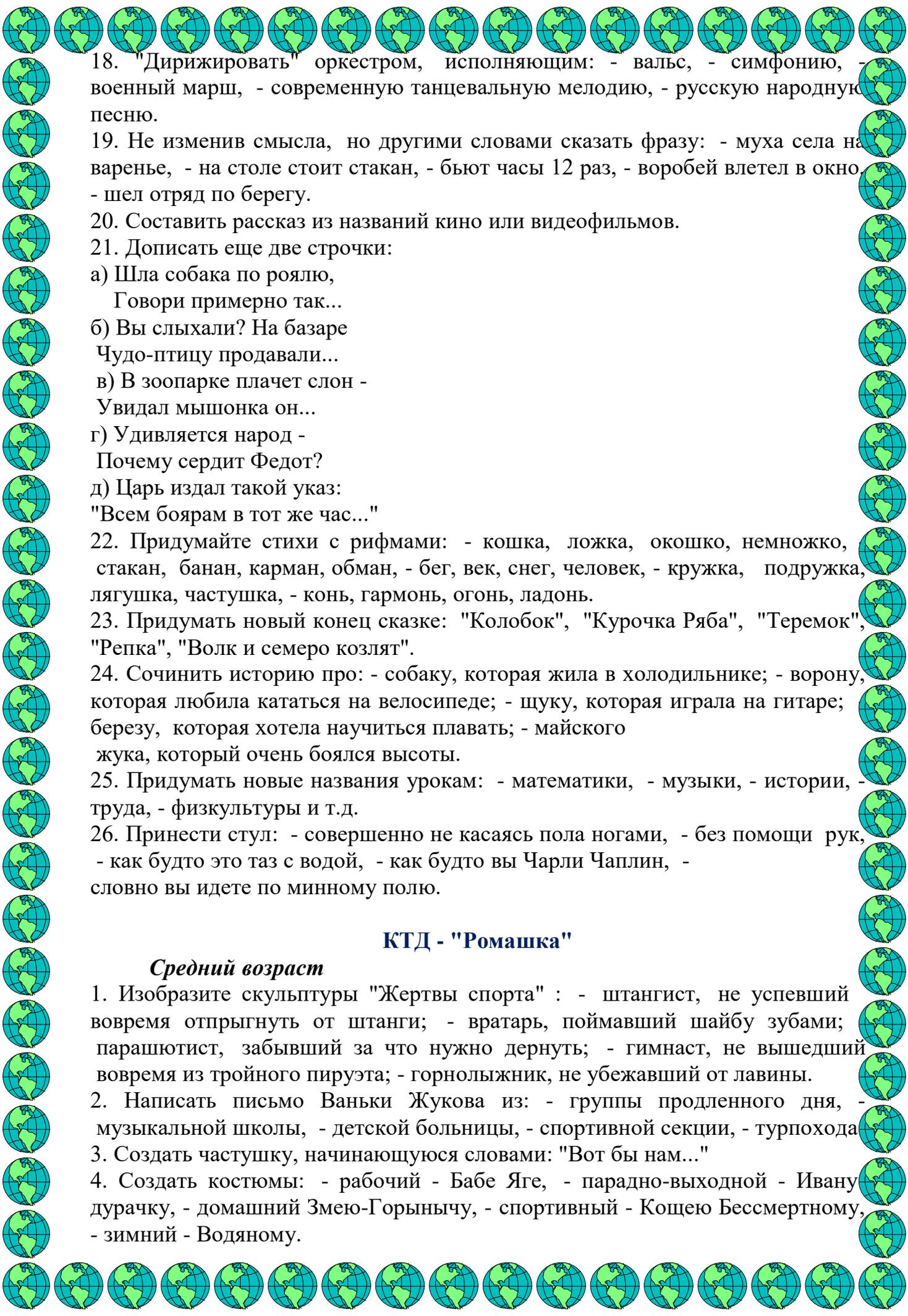
**КТД - "Ромашка"**

*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): - уют, - 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: - оправдываясь 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", - "К 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"

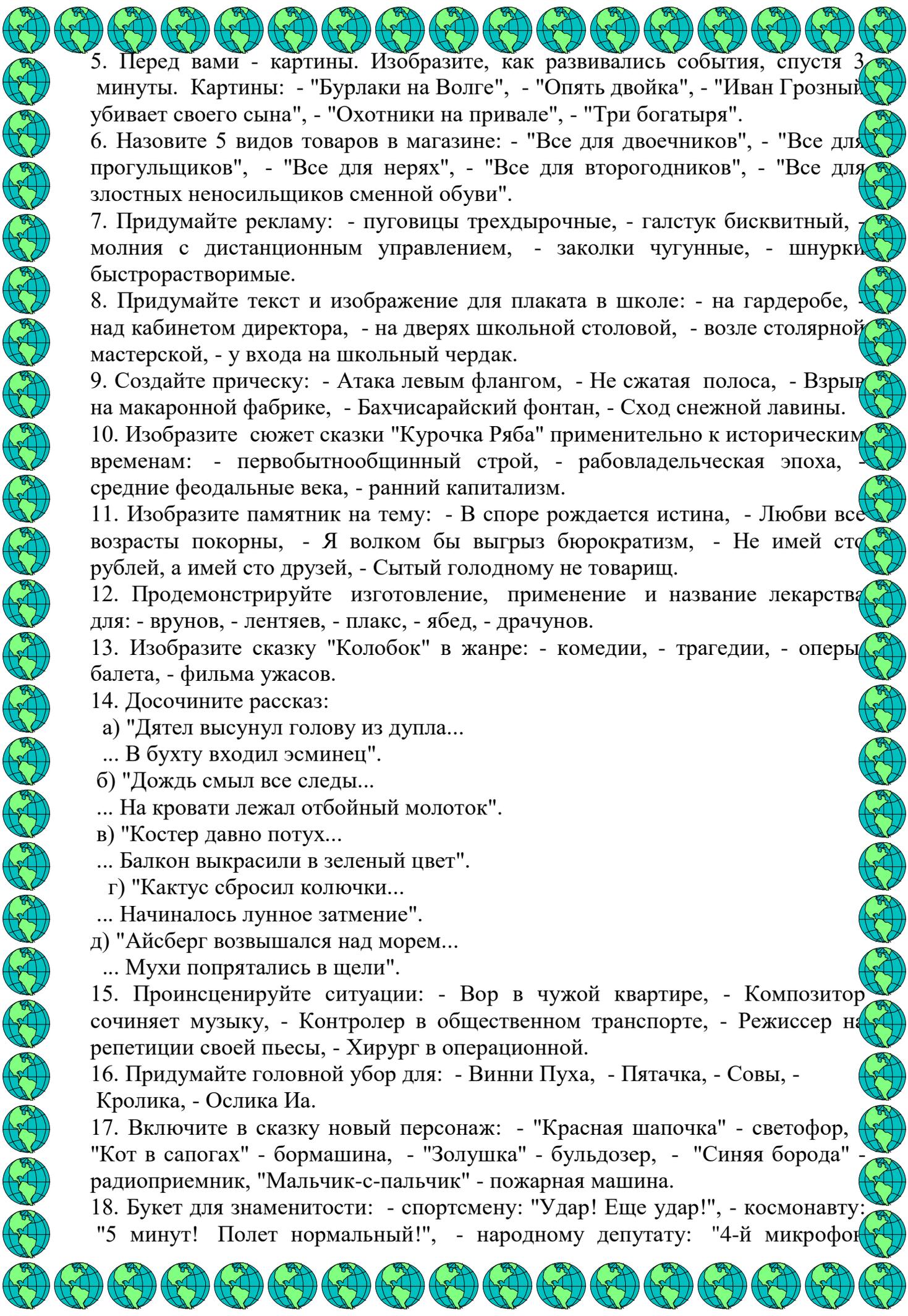
### *Средний возраст*

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 неносильщиков 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...

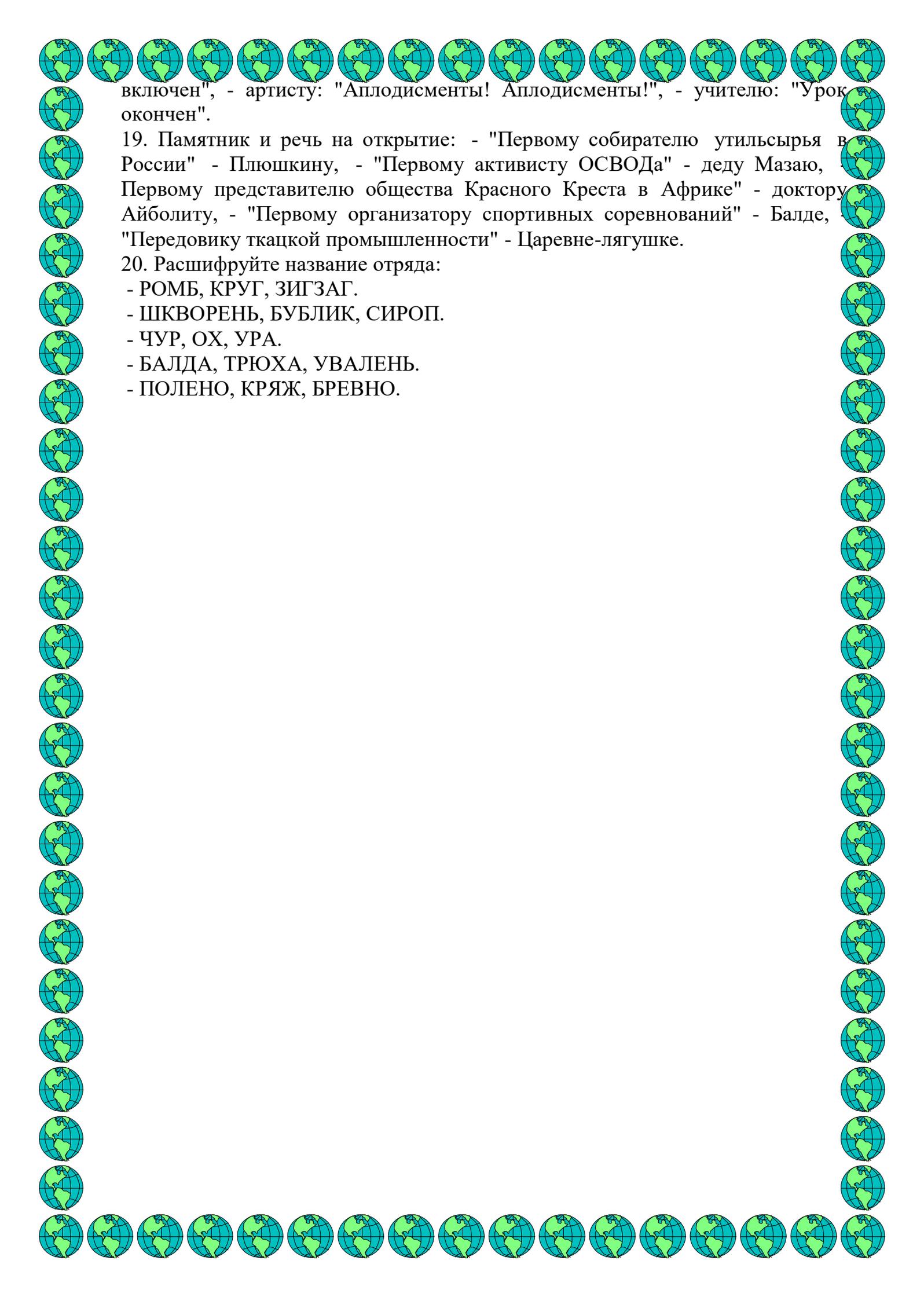
... Мухи попрятались в щели".

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".

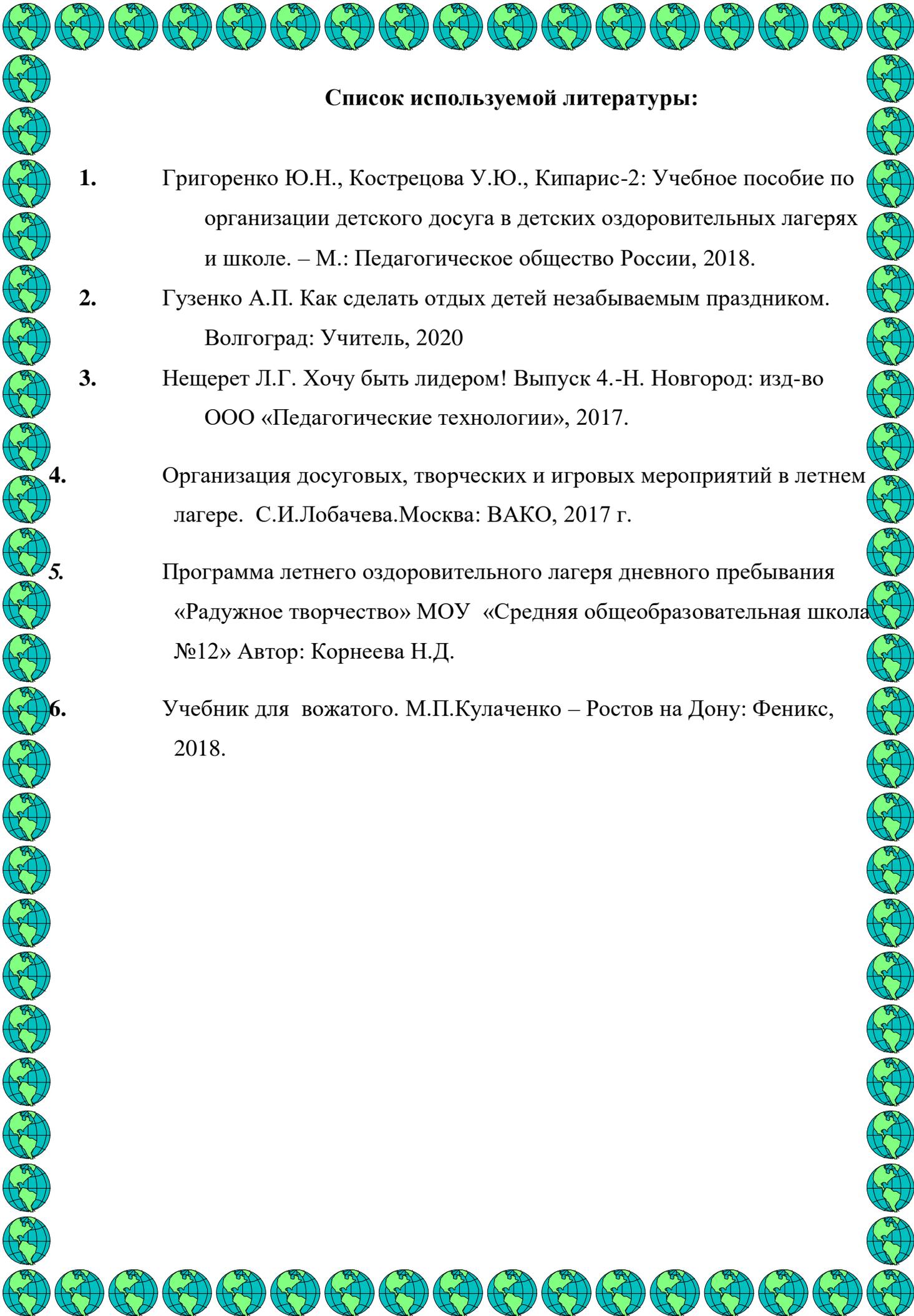


включен", - артисту: "Аплодисменты! Аплодисменты!", - учителю: "Урок  
окончен".

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.



## Список используемой литературы:

1. Григоренко Ю.Н., Кострцова У.Ю., Кипарис-2: Учебное пособие по организации детского досуга в детских оздоровительных лагерях и школе. – М.: Педагогическое общество России, 2018.
2. Гузенко А.П. Как сделать отдых детей незабываемым праздником. Волгоград: Учитель, 2020
3. Нещерет Л.Г. Хочу быть лидером! Выпуск 4.-Н. Новгород: изд-во ООО «Педагогические технологии», 2017.
4. Организация досуговых, творческих и игровых мероприятий в летнем лагере. С.И.Лобачева.Москва: ВАКО, 2017 г.
5. Программа летнего оздоровительного лагеря дневного пребывания «Радужное творчество» МОУ «Средняя общеобразовательная школа №12» Автор: Корнеева Н.Д.
6. Учебник для вожатого. М.П.Кулаченко – Ростов на Дону: Феникс, 2018.