

Муниципальное бюджетное учреждение
дополнительного образования города Бузулука
«Центр детского творчества «Радуга»

Рассмотрено на
педагогическом совете
от «28» мая 2024 г.
Протокол № 2

Утверждаю
Директор МБУДО «ЦДТ «Радуга»
О.Ю. Гостева
Приказ №01-07/30
от «28» мая 2024 г.



**Программа лагеря дневного пребывания
«Нескучные каникулы на «Алых парусах»**

Автор программы:
Ларионова Оксана Анатольевна,
педагог дополнительного образова-
ния высшей квалификационной кате-
гории

г. Бузулук, 2024г.

Содержание

1. Пояснительная записка.....	3
Актуальность программы.....	5
Новизна программы.....	5
Отличительные особенности программы.....	6
Направленность программы.....	6
Адресат программы.....	7
Цель и задачи программы.....	7
Ожидаемые результаты.....	8
Принципы реализации программы.....	9
Технологии воспитательной деятельности.....	9
Методы реализации программы.....	11
2. Содержание программы	11
Этапы реализации программы.....	11
Направления деятельности в рамках программы.....	17
Модель игрового взаимодействия.....	17
Система мотивации и стимулирования	19
План-сетка смены.....	20
3. Ресурсное обеспечение программы.....	34
Кадровое обеспечение программы.....	34
Информационно-методическое обеспечение.....	35
Материально-техническое обеспечение программы.....	36
4. Механизм оценивания эффективности реализации программы.....	37
5. Факторы риска.....	38
6. Система обратной связи.....	39
7. Список используемой литературы.....	40
8. Приложения.....	43

1. Пояснительная записка

«Дети должны всегда иметь право на счастливое детство. Их время должно быть временем радости, временем мира, игр, учебы и роста.»

Конвенция о правах ребенка.

Летние каникулы составляют значительную часть годового объема свободного времени и являются наиболее благоприятным периодом для организации досуга детей, укрепления их физического, психологического здоровья, развития творческих способностей и совершенствования личностных возможностей ребенка, вовлечения детей в систему новых социальных связей, удовлетворения индивидуальных интересов и потребностей. Летний период – активная пора социализации каждого ребенка, особую роль в которой играют лагеря с дневным пребыванием детей. Лагерь создает благоприятные условия для самосовершенствования и самореализации личности, выполняет важную миссию оздоровления и воспитания детей, способствует формированию у ребят не подавляющего личность коллективизма, коммуникативных навыков.

Программа летнего отдыха детей и их оздоровления лагеря дневного пребывания детей «Нескучные каникулы на «Алых парусах» разработана в соответствии с нормативно-правовыми документами:

- Конституцией Российской Федерации (принята всенародным голосованием 12.12.1993, с изменениями, одобренными в ходе общероссийского голосования 01.07.2020).

- Конвенцией о правах ребенка (одобрена Генеральной Ассамблеей ООН 20.11.1989, вступила в силу для СССР 15.09.1990).

- Федеральным законом от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».

- Федеральным законом от 31.07.2020 № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся».

- Федеральным законом от 24.07.1998 № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации».

- Федеральным законом от 30.12.2020 № 489-ФЗ «О молодежной политике в Российской Федерации».

- Приказы №№286,287 Министерства просвещения Российской Федерации об утверждении ФГОС начального общего образования и ФГОС основного общего образования от 31 мая 2021 года.

- Стратегией развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 29.05.2015 № 996-р).

- Указом Президента Российской Федерации от 21.07.2020 № 474 «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года».

- Планом основных мероприятий, проводимых в рамках Десятилетия детства, на период до 2027 года (утвержден распоряжением Правительства Российской Федерации от 23.01.2021 № 122-р).

- Государственной программой Российской Федерации «Развитие образования» (утверждена Постановлением Правительства Российской Федерации от 26. 12.2017 № 1642).

- Федеральным проектом «Успех каждого ребенка» (утвержден президиумом Совета при Президенте РФ по стратегическому развитию и национальным проектам, протокол от 24.12.2018 № 16.).

- Указом Президента РФ от 9 ноября 2022 г. № 809 «Об утверждении Основ государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-нравственных ценностей».

- Приказом Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. N 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

- Примерная рабочая программа воспитания для организаций отдыха детей и их оздоровления с учетом дополнений и изменений (одобрена на методическом совете ФГБОУ «Всероссийский детский центр «Смена», протокол от 7 апреля 2023 г. № 5).

Актуальность программы

В условиях динамики современных экономических и социальных процессов постоянно увеличивается нагрузка на детей, которым необходим полноценный отдых. Проблему оздоровления и полноценного отдыха детей эффективно решают детские оздоровительные лагеря дневного пребывания.

Приоритетом становится ориентация на развитие интересов ребенка, на создание благоприятных условий для социализации и свободного выбора форм жизнедеятельности и воспитательно-образовательной среды. А потому важна преемственность содержания различных видов образования и воспитания в период летних каникул. При организации разнонаправленной деятельности важно учитывать уже имеющиеся опыт и знания, полученные детьми.

Новизна программы

Новизна программы состоит в хорошо скоординированном отдыхе, позволяющем синтезировать и реализовывать одновременно развивающую, оздоровительную, образовательную, коммуникативную функции, что свидетельствует о его важном месте в общей системе воспитания, развития и социализации детей и подростков.

Программа летнего отдыха сочетает различные виды деятельности, включает в себя принципы рационального сочетания коллективных и индивидуальных форм и способов воспитания и образования, объединяет различные направления оздоровления, отдыха детей в условиях летнего оздоровительного лагеря дневного пребывания. При этом работа по организации са-

моуправления в лагере предусматривает не только активное участие ребят в делах, но и возможность раскрытия каждого из них. В коллективном планировании наряду с сохранением общей идеи (от предложений каждого – к общему плану), добавляются новые акценты:

- авторство идей и предложений по организации того или иного мероприятия;
- признание ценности как принятых, так и не принятых к реализации идей.

В соответствии с Указом Президента Владимира Путина 2024 год в России объявлен Годом семьи. В содержание программы включены мероприятия в соответствии с объявленным Годом педагога и наставника в России и календарем памятных дат 2024 года.

Отличительные особенности программы

Нами были проанализированы программы «Морское путешествие» (Попкова О.А.), «Путешествие по морю Добра и Счастья» (Ширшова С.А.), «Морское путешествие. В поисках сокровищ» (Аксенова А.А.), «Юный путешественник» (Бартаева Л.И.). Отличительной особенностью данной программы является тесное переплетение спортивно-оздоровительного и воспитательного компонентов. Программа нацеливает педагогов на создание в отрядах атмосферы тепла, заботы, участия. Именно такой подход к ребенку дает возможность сотрудничать с детьми, развивать их интересы, способности, дарования, воспитывать качества целостной, свободной гуманной личности, ориентированной на воспроизводство ценностей общечеловеческой культуры. Данная программа является *модифицированной*.

Направленность программы

Программа лагеря дневного пребывания «Нескучные каникулы на «Алых парусах» направлена на создание благоприятных условий для оздоровления и организации досуга воспитанников, социальной адаптации в период летних каникул, для развития коммуникативной, социально успешной личности и включает разноплановую деятельность, объединяет

различные направления оздоровления, образования, воспитания в условиях оздоровительного лагеря дневного пребывания. Программа летнего отдыха имеет **социально-гуманитарную направленность**.

Адресат программы. Возраст воспитанников лагеря – 7-16 лет. Это учащиеся начального и среднего звена общеобразовательных школ города, обучающиеся МБУДО «ЦДТ «Радуга». Особое внимание при комплектовании уделяется детям из социально-необеспеченных семей (многодетных, неполноценных, безработных, с низким уровнем дохода), детей, находящихся под опекой, с ослабленным здоровьем, детей, относящихся к группе детей с девиантным поведением. Дети зачисляются в летний оздоровительный лагерь дневного пребывания «Алые паруса» на основании письменных заявлений родителей и при наличии медицинской справки о состоянии здоровья.

Цель программы: гармоничное развитие личности ребенка посредством включения в различные виды деятельности и создание уникального игрового пространства.

Задачи:

– развивать познавательную активность, творческий, духовный и интеллектуальный потенциал детей и подростков, лидерские, организаторские способности через коллективно-творческие дела смены;

– способствовать овладению детьми и подростками конкретными знаниями, умениями и навыками в области изобразительной деятельности, начального технического моделирования, декоративно-прикладного творчества, физической культуры, шахматного спорта, информатики, вокального творчества;

– развивать коммуникативность через самостоятельную творческую деятельность, самоуправление, креативность, стремления к познанию окружающего мира посредством включения в различные виды творческой деятельности;

– развивать двигательную активность с учётом индивидуальных и возрастных особенностей.

– прививать навыки здорового образа жизни, интереса к занятию спортом;

– формировать активную гражданскую позицию, духовно-нравственные ценности, взгляды, идеалы, толерантное отношение к окружающим, уважение к иному мнению, культуру поведения и общения в социуме, чувства патриотизма и уважения к родному краю, природе.

– вовлечь детей и подростков в игровой сюжет смены.

Ожидаемые результаты

В ходе реализации данной программы должны быть достигнуты следующие результаты:

– детьми и подростками будут приобретены конкретные знания, умения и навыки в области изобразительной деятельности, начального технического моделирования, декоративно-прикладного творчества, шахматного спорта, информатики, вокального творчества;

– сформирован интерес к различным видам деятельности;

– развиты познавательная активность, творческий, духовный и интеллектуальный потенциал детей и подростков, лидерские, организаторские способности через коллективно-творческие дела смены;

– развиты коммуникативность, самоуправление, креативность, стремление к познанию окружающего мира посредством включения в различные виды творческой деятельности;

– развита двигательная активность с учётом индивидуальных и возрастных особенностей;

– привиты навыки здорового образа жизни, интерес к занятию спортом;

– сформированы активная гражданская позиция, духовно-нравственные ценности, взгляды, идеалы, толерантное отношение к окружающим, уважение к иному мнению, культура поведения и общения в социуме, чувство патриотизма и уважения к родному краю, природе.

Программа лагеря дневного пребывания «Нескучные каникулы на «Алых парусах» опирается на следующие **принципы**:

– *принцип гуманистической ориентированности*: определяет ценность, уникальность и внутренний потенциал человеческой личности;

– *принцип педагогической целесообразности*: заключается в необходимости понимания педагогическим коллективом целевых установок программы смены;

– *принцип комплексности*: требует, чтобы каждая смена носила комплексный характер, выражаемый в её разнонаправленности, разнообразии используемых форм, методов и состава участников;

– *принцип учета индивидуальных особенностей*: предполагает учет физиологических и психологических особенностей детей и др.;

– *принцип целостности педагогического процесса*. Создание единого воспитательно-образовательного пространства, единой системы педагогических требований;

– *принцип коллективности*: создания благоприятного климата как внутри отряда, так и всего лагеря в целом;

– *принцип контроля результатов*: получения обратной связи (оценка уровня комфортности ребенка во временном коллективе);

– *принцип дифференциации воспитания*: 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.

Технологии воспитательной деятельности

В ходе реализации программы используются следующие педагогические технологии и технологии досуговой деятельности:

1. Здоровьесберегающие технологии предполагают формирование навыков здорового образа жизни, культуры здоровья; тематические спортивные праздники (например: спортивно-развлекательные игры на морскую те-

матику («Вода-суша», «Морские слова», «Веселое морское путешествие», «Последний герой»);

2. Технология коллективной творческой деятельности – это развитие творческих способностей обучающихся и приобщение их к многообразной творческой деятельности, воспитание общественно-активной творческой личности; (например: концертные программы к открытию смены «Знакомьтесь, это мы!» и к закрытию смены «Скажем лагерю – прощай»). Дети самостоятельно готовят праздничную программу: выбирают ответственных за номера, ведущих, оформление; репетируют; при необходимости обращаются за помощью к воспитателям; представляют отчетный концерт; изготовление коллажа к Дню России, дети определяются с идеей и ответственными за подбор материала. Далее каждый готовит работы в различных техниках, которые затем собирают в большой коллаж о России.

3. Игровые технологии стимулируют познавательную активность детей, «провоцирует» их самостоятельно искать ответы на возникающие вопросы, позволяет использовать жизненный опыт детей, включая их обыденные представления о чем-либо (спортивной направленности (например: спортивно-туристическая игра «Огонь, вода и медные трубы»); досуговой направленности (например: игра по станциям «Пираты Карибского моря», игра – путешествие «Два корабля»; познавательной направленности (например: игра – викторина «Как по морю океану»). Воспитанники лагеря в процессе проведения этих дел выполняют их сразу же, сообщая.

4. Технология командообразования – это спектр действий и мероприятий, применяемых для формирования и повышения эффективности командной работы (например: сбор-инструктаж по организации лагерной смены «Свистать всех наверх!»; например: организационный сбор, ежедневно - отрядный огонек – педагогическая цель на данном этапе: знакомство с законами лагеря, режимом дня, правилами поведения в лагере, сплочение коллектива

5. **Шоу технологии** – это совокупность мероприятий по организации детских культурно – досуговых, спортивно – массовых и других мероприятий (например: Музыкально игровая программа ко Дню защиты детей «Праздник счастливого детства!»; спортивный праздник «Игры народов мира»; всемирный день друзей, познавательно-развлекательное мероприятие «День дружбы и добра»).

Методы реализации программы

Основными методами организации деятельности являются:

1. Методы досуговой педагогики:

- метод игры;
- методы театрализации;
- методы состязательности;
- метод равноправного духовного контакта;
- методы игры и игрового тренинга;
- метод воспитывающих ситуаций;
- метод импровизации.

2. Методы оздоровления, воспитания, образования (*Приложение 1*).

Программа предполагает следующие формы организации деятельности с детьми:

- коллективная (экскурсии, конкурсы, соревнования и т.д.);
- групповая (огоньки, командные конкурсы, часы игры и т.д.);
- индивидуальная (кружковая деятельность, игры, викторины и т.д.).

Основными формами воспитательной работы являются: беседа, викторина, встреча с интересными людьми, десант, дискотека, игра, игра-путешествие, игровая программа, конкурс, концертная программа, линейка, праздник, огонек, развлекательная программа, сбор, соревнования, театрализованная программа, творческая мастерская, тренинг, ток-шоу, шоу, турнир, экскурсия, эстафета, ярмарка.

2. Содержание программы

Этапы реализации программы

I. Подготовительный (долагерный) этап

Подготовительный этап включает – построение системы работы лагеря дневного пребывания:

- составление программы;
- подбор методического материала по программе;
- планирование и разработка мероприятий в соответствии с программой;
- размещение информации об организации летнего отдыха обучающихся на сайте МБУДО «ЦДТ «Радуга»;
- подбор кадров;
- медицинская комиссия кадрового состава
- разработка документации;
- комплектование отрядов;
- оформление отрядной комнаты;

II. 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 интересов, лидерских, организаторских и творческих способностей детей (*Приложение 5*);
- запуск программы «Нескучные каникулы на «Алых парусах»;
- формирование органов самоуправления (*Приложение 2*);
- знакомство с режимом дня (*Приложение 7*), с законами, традициями и правилами жизнедеятельности лагеря (*Приложение 8*);
- организация в каждом отряде организационных сборов, «огоньков знакомств» (*Приложение 14*).

В этот период происходит формирование отрядов – экипажей: воспитанники лагеря делятся на два отряда. За каждым отрядом закрепляется вожатый, который становится боцманом экипажа. Жизнь отряда строится по законам и правилам лагеря «Алые паруса». Каждый отряд выбирает название, соответствующее теме, оформляют отрядный уголок. (*Приложение 8*)

Ключевым мероприятием этого периода является общий сбор-инструктаж по организации лагерной смены «Свистать всех наверх!» (Приложение 9). Мероприятие проводится для воспитанников лагеря дневного пребывания «Алые паруса» в форме общего сбора-инструктажа по организации лагерной смены.

Педагогическая цель: знакомство законами лагеря, режимом дня, правилами поведения в лагере, сплочение коллектива.

Краткое содержание: Настоящие путешественники должны не бояться трудностей и при необходимости, уметь «вывернуться наизнанку».

Ожидаемый результат:

- создание у детей эмоционального настроения на работу во временных детских объединениях.

- формирование у детей способности к самооценке и рефлексии;

III. Основной этап смены.

Основной деятельностью этого этапа является:

– реализация основной идеи смены;

– вовлечение детей и подростков в различные виды коллективно-творческих дел;

– работа творческих объединений;

– проведение познавательных, развлекательных, спортивно-массовых мероприятий.

Каждый день регламентируется план-сеткой.

Экипажи пересекают моря и океаны, делают остановки:

– «Родная пристань»;

– «Водопад творчества»;

– «Материк «Зеленый дом»;

– «Остров сюрпризов» и т.д.

Ключевыми мероприятиями этого периода являются: игровая программа-путешествие «Робинзанада», конкурсная программа «Ай, да рыбаки!».

спортивно-развлекательная игра (игра по станциям) «Пираты Карибского моря».

1. Игровая программа-путешествие «Робинзанада» (*Приложение 9*).

Целевая аудитория: воспитанники лагеря дневного пребывания «Алые паруса».

Педагогическая цель: раскрыть способности детей, дать возможность каждому ребенку проявить смекалку, сообразительность, раскрепоститься; развивать фантазию, воображение, а также сплотиться, ощутить чувство локтя.

Краткое содержание: Ведущие (вожатые) объявляют ребятам, что команды корабля высадились на необитаемый остров и предлагают проверить себя в условиях «дикой природы». На время программы команды превращаются в племена, выбирают себе названия и вместе проходят предлагаемые конкурсы. На каждый конкурс приглашается от отряда-племени разное количество ребят. По итогам конкурса племя получает четыре, три, два или одно зернышко из бумаги. В конце конкурса подсчитывается количество зерен и определяется победитель.

Ожидаемый результат:

- сплочение коллектива;
- развиты воображение, сообразительность, смекалка, фантазия.

2. Развлекательная программа «Ай, да рыбаки!» (*Приложение 9*).

Целевая аудитория: воспитанники лагеря дневного пребывания «Алые паруса».

Педагогическая цель: развить творческий потенциал детей, сплотить коллектив, обеспечить заряд бодрости.

Краткое содержание: выбираются две команды самых смелых, шустрых и эрудированных ребят, тех, «кого море уважает, на хребте своем таскает».

Им предстоит отправиться в далекое плаванье, чтобы поймать такие виды рыб, которые, к сожалению, не водятся в наших краях. Для этого команды участвуют в конкурсах «Разминка», «Построй команду», «Поднять

якоря!», «Песенный», «Спасательный круг», «Первый улов», «Вот так рыба!», «Рыбья обувь». За каждый конкурс команды получают ракушку. В конце конкурса подсчитывается количество ракушек и определяется победитель.

Ожидаемый результат:

- развиты творческие способности воспитанников;
- сформировано чувство коллективизма;

3. Спортивно-развлекательная игра (игра по станциям) «Пираты Карибского моря» (*Приложение 9*).

Целевая аудитория: воспитанники лагеря дневного пребывания «Алые паруса».

Педагогическая цель: улучшить физическое и эмоциональное состояние детей, развивать творческое воображение у детей.

Краткое содержание: все дети делятся на две команды. Дети и вожатый одеваются как пираты. Старт украшен в пиратской тематике, на котором команды встречает переодетый вожатый – Джек Воробей.

В назначенное время все отряды приходят к старту со своими кораблями и капитанами, где проводится линейка. Джек Воробей приветствует отряды в своеобразной манере капитана «Черной жемчужины» и дает напутственные слова. Каждый капитан получает карту, с отмеченными станциями и задание, которое должны расшифровать вместе со своей командой. Когда все ключи собраны – команды бегут к Джеку Воробью. Он дает другую карту в обмен на ключи – карту, где отмечен крестиком «Сундук Мертвеца» (обычно это столовая). Та команда, которая быстрее всех соберет ключи и найдет клад – ПОБЕДИТЕЛИ!!! И им достается Сундук со сладостями. Эта команда должна прийти к Джеку Воробью.

Ожидаемый результат:

- развито воображение, ловкость, смекалка;
- привит интерес к занятию спортом.

IV. Заключительный этап смены.

Основной идеей этого этапа является:

- подведение итогов работы органов детского самоуправления;
- награждение наиболее активных участников смены;
- итоговое анкетирование и психологическое тестирование, диагностика психического и физического уровня здоровья детей и подростков, уровня развития социальной активности личности;
- подведение итогов игры-путешествия.

Данный этап посвящается творческому отчету в отрядах, кружках. Организуются выставки рисунков, фотогазет, газет-молний. Итоговая линейка посвящается награждению детей, отличившихся в чем-либо на протяжении всей смены.

Экипажи завершают кругосветное путешествие, прибывая на «Домашний причал» на котором подводятся итоги смены, определяется экипаж-лидер, проводится ключевое мероприятие «Как здорово, что все мы здесь сегодня собрались!» в форме прощального огонька по случаю закрытия смены (*Приложение 9*).

Целевая аудитория: воспитанники лагеря дневного пребывания «Алые паруса».

Педагогическая цель: подведение итогов смены.

Краткое содержание: На прощальном огоньке «Как здорово, что все мы здесь сегодня собрались!» каждый услышит о себе мнение своих товарищей. Тот, у кого находится «свободный микрофон», называет того, от кого хотел бы услышать о себе.

Ожидаемый результат:

- развито творческое мышление, потребности ребенка проявлять свое творчество;
- сформировано культурное поведение, навыки общения;

V. Аналитический этап (постлагерный)

Основной идеей этого этапа является:

- подведение итогов смены;
- анализ эффективности программы смены,

- анализ предложений детей, воспитателей, родителей, озвученных в течение смены;
- внесение изменений и корректировок в программу;
- составление отчета, фото-отчета по проведению смены.

Направления деятельности в рамках программы

В программу работы с детьми входят следующие направления деятельности:

- гражданско-патриотическое - предусматривает мероприятия, связанные с историей России (например: поэтический марафон «Живые строки пушкинских стихов»; познавательное мероприятие «Вместе мы – страна Россия»);
- интеллектуальное направление: игровые и комбинированные мероприятия, тестовые занятия по развитию памяти, мышления, внимания, культурно-познавательные программы (например: познавательная викторина «Радуга пушкинских творений»; игра-викторина «Как по морю-океану»);
- спортивно-оздоровительное направление: соревновательная практика, спортивные эстафеты, спартакиада (например: спортивная игра «Последний герой»; моряцкие игры на открытой палубе (игры на свежем воздухе));
- общественно-полезная трудовая деятельность: обустройство отрядных уголков, оформление площадок для проведения досуговых программ, дежурство в столовой (например: создание экипажей смены, кают-компаний, судового совета: «Свистать всех наверх!»);
- отрядные и общелагерные мероприятия: проведение творческих конкурсов, подвижные игры, танцевальные вечера (например: игровая программа «Отважные моряки»; конкурс «Мисс Жемчужина»).

Модель игрового взаимодействия

В основу программы «Нескучные каникулы на «Алых парусах» в форме сюжетно-ролевой игры «Морское путешествие». Суть её заключается в том, что на 21 день смены лагерь превращается в корабли путешественников, где ребята делятся на экипажи (команды) корабля. Путешественникам предстоит совершить морское путешествие. Каждый день – остановка на каком-либо острове. В игровой форме каждый экипаж исследует остров и открывает его тайну. Тайна основывается на дружбе, взаимопомощи, уважении друг к другу, творчестве, фантазии, игре и романтике. На каждом острове ребята ждут творческие испытания, игровые приключения, сюрпризы (*Приложение б*).

Развитие детского самоуправления

Дети должны активно участвовать в жизни лагеря. Для этого они должны пользоваться правом самоуправления и проявлять активность и взаимопомощь. Смысл самоуправления не в частичном замещении ребенком педагога, а в том, что новые регалии жизни требуют общего участия взрослых и детей в выработке важных решений.

Работа по привитию навыков самоуправления направлена на:

- выявление лидеров, генераторов идей;
- распределение обязанностей в отряде;
- закрепление ответственных по различным видам поручений;
- дежурство по игровым комнатам.

Функции и полномочия органов самоуправления

В судовой совет входят по одному представителю от каждой кают-компании и штурманы экипажей (*Приложение 2*).

Функции:

1. Планирует и организует совместно с вожатыми и воспитателями работу лагеря.
2. Корректирует ошибки каждого дня, предлагает свое решение.
3. Ведет учет и разрабатывает систему поощрений экипажей и каждого ребенка.

Судовой совет и кают-компании собираются каждый день и решают вопросы по организации оздоровления и досуга экипажей корабля.

На заседаниях предлагаются задания:

- спортивные;
- творческие;
- интеллектуальные;
- изобретательские;
- общественно-полезные.

Все свои решения озвучивают на общем сборе. По окончании дня участники игры вносят свои предложения и пожелания, что дает возможность проанализировать деятельность лагеря, скорректировать дальнейшие действия.

Система мотивации и стимулирования

После старта регаты «Полный вперед!» каждый отряд (экипаж) получает за победу в различных делах знак успеха в виде якоря.

Задача каждого экипажа – собрать как можно больше якорей, что может выявить лучший экипаж – супер экипаж.

Для индивидуальной системы роста в каждом экипаже разработаны свои знаки успеха.

За успешную работу ребята получают награды – «МОРСКИЕ ЗВЕЗДЫ» или «РАКУШКИ». Каждый экипаж корабля ежедневно может получать награды за активное участие в жизни своего корабля и «морского приключения» в целом (в конкурсах, концертах, массовых мероприятиях).

Каждый штурман корабля в последний день лагеря получает подарок – сюрприз и благодарственное письмо.

Участникам, набравшим наибольшее количество звёзд или ракушек, присваиваются различные звания: набравшим 10 звёзд или ракушек – матроса, 20 – старшего матроса. По итогам смены лучшие участники награждаются дипломами, подарками. Лучший отряд награждается дипломом.

План-сетка первой смены

<p><i>День первый – суббота</i></p> <p>01.06.2024</p>	<p>«Суeta сует»</p> <p>День единых действий «День защиты детей»</p> <ol style="list-style-type: none">1. Тожественное открытие лагерной смены с торжественным церемониалом вноса государственного флага2. Веселая зарядка.3. Встреча детей, общий сбор-инструктаж по организации лагерной смены.4. Создание экипажей смены, кают-компаний, судового совета: «Свистать всех наверх!»: Оформление отрядных уголков.5. Спортивная игра «Последний герой».6. Конкурс рисунков на асфальте «Мир глазами детей»7. Ура! Да здравствует игра!» (игры на свежем воздухе).
<p><i>День второй – понедельник</i></p> <p>03.06.2024</p>	<p>«Родная пристань»</p> <p>День здорового питания</p> <ol style="list-style-type: none">1. Веселая зарядка.2. Минутка здоровья: «Путешествие в страну ВИТАМИНИЮ».

	<p>3. Праздничная программа, посвященная Международному дню защиты детей «Праздник счастливого детства!»</p> <p>4. Ярмарка идей и предложений (подготовка к открытию лагерной смены).</p> <p>5. Занятия по интересам (работа творческих объединений):</p> <ul style="list-style-type: none"> - «Музыкальные ступеньки»; - «Белая ладья»; - «Музыкально-ритмическая гимнастика». <p>6. Игры на свежем воздухе.</p>
<p><i>День третий – вторник</i></p> <p>04.06.2024</p>	<p>«Водопад творчества»</p> <p>День безопасности</p> <p>1. Веселая зарядка.</p> <p>2. Инструктаж по ПДД.</p> <p>3. Открытие лагерной смены «Знакомьтесь, это мы!», презентация экипажей, посвящение в юнги. Игровая программа «Веселое морское путешествие».</p> <p>4. Мастер-класс «Корзиночка идей».</p> <p>5. Игры на свежем воздухе.</p>
<p><i>День четвертый – среда</i></p>	<p>«Веселый отлив»</p>

<p>05.06.2024</p>	<p>Всемирный день окружающей среды</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Веселая зарядка. 2. Виртуальная экскурсия «Национальный парк «Бузулукский бор» http://buzulukskiybor.ru/3dtur.html 3. Познавательная игра «Морское рандеву». 4. Тематическая экскурсия по залу природы «Экология Бузулукского края» 5. Занятия по интересам (работа творческих объединений): <ul style="list-style-type: none"> - «Музыкальные ступеньки»; - «Белая ладья»; - «Музыкально-ритмическая гимнастика». 5. Игры на свежем воздухе.
<p><i>День пятый – четверг</i></p> <p>06.06.2024</p>	<p>«Океан сказок»</p> <p>День единых действий «День русского языка»</p> <p>Пушкинский день</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Веселая зарядка. 2. Поэтический марафон «Живые строки пушкинских стихов». 3. Познавательная викторина «Радуга пушкинских творений».

	<p>4. У самого синего моря...» – конкурс инсценированных сказок.</p> <p>5. Конкурс рисунков «Там, на неведомых дорожках».</p> <p>6. Моряцкие игры на открытой палубе (игры на свежем воздухе).</p>
<p><i>День шестой – пятница</i></p> <p>07.06.2024</p>	<p>«Полный вперед!»</p> <p>1. Веселая зарядка.</p> <p>2. Минутка здоровья «Лекарственные растения Оренбуржья».</p> <p>4. Спортивный праздник «Игры народов мира»</p> <p>5. Занятия по интересам (работа творческих объединений):</p> <ul style="list-style-type: none"> - «Музыкальные ступеньки»; - «Белая ладья»; - «Музыкально-ритмическая гимнастика». <p>6. Сухопутные игры и эстафеты.</p>
<p><i>День седьмой – суббота</i></p> <p>08.06.2024</p>	<p>«Экологическая тропинка»</p> <p>Всемирный день океанов</p> <p>1. Веселая зарядка.</p> <p>2. Минутка здоровья «Зеленая аптека».</p>

	<p>3. Всемирный день океанов. История и особенности праздника.</p> <p>4. Игра-викторина «Как по морю-океану».</p> <p>7. Игры на свежем воздухе.</p>
<p><i>День восьмой – понедельник</i></p> <p>10.06.2024</p>	<p>Мыс «Затерянный мир»</p> <p>Международный день друзей</p> <p>Всемирный день мороженого</p> <p>1. Веселая зарядка.</p> <p>2. Операция «Дорога». Беседа по профилактике дорожного травматизма «Законов много есть дорожных – выучи их и будь осторожным».</p> <p>3. Всемирный день друзей, познавательно-развлекательное мероприятие «День дружбы и добра».</p> <p>4. Познавательно-игровая программа «День мороженого».</p> <p>5. Занятия по интересам (работа творческих объединений):</p> <ul style="list-style-type: none"> - «Музыкальные ступеньки»; - «Белая ладья»; - «Музыкально-ритмическая гимнастика». <p>6. Игры на свежем воздухе.</p>

<p><i>День девятый – вторник</i></p> <p>11.06.2024</p>	<p>Материк «Зеленый дом»</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Веселая зарядка. 2. Минутка здоровья «Моряк всегда чист». 3. Оформление окон на «День России». 4. Познавательное мероприятие в Центральной библиотеке им Л.Н. Толстого 5. Игра-путешествие «Два корабля». 6. Игра-путешествие «Мой адрес детства – Россия», посвященная Дню города и Дню России. 7. Игры на свежем воздухе.
<p><i>День десятый – среда</i></p> <p>12.06.2024</p>	<p>Залив морских песен</p> <p>День единых действий «День России»</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Веселая зарядка. 2. Минутка здоровья «Морским волкам – только здоровая пища!» 3. Акция «Окна России». 4. Познавательное мероприятие «Вместе мы – страна России». 5. Изготовление коллажа «Моя Россия»

	<p>6. Занятия по интересам (работа творческих объединений):</p> <ul style="list-style-type: none"> - «Музыкальные ступеньки»; - «Белая ладья»; - «Музыкально-ритмическая гимнастика». <p>7. Подвижные игры на воздухе: «Только вперед!».</p>
<p><i>День одиннадцатый - четверг</i> 13.06.2024</p>	<p>«Океан жизни»</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Веселая зарядка. 2. Минутка здоровья «Друзья Мойдодыра и наше здоровье». 3. Игровая программа «Отважные моряки». 4. Викторина «Морские термины». 5. Экскурсия в Бузулукскую типография. 6. Подвижные игры на воздухе.
<p><i>День двенадцатый – пятница</i> 14.06.2024</p>	<p>«Бухта моряка и морячки»</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Веселая зарядка. 2. Минутка здоровья «Три ступеньки, ведущие вниз» (о вредных привычках). 3. Спортивно-развлекательная игра (игра по станциям) «Пираты Карибского моря». 4. День РДДМ «Движение первых». Игра - путешествие «Моя Россия» (МБУДО ЦДТ)

	<p>«Радуга»).</p> <p>5. Занятия по интересам (работа творческих объединений):</p> <ul style="list-style-type: none"> - «Музыкальные ступеньки»; - «Белая ладья»; - «Музыкально-ритмическая гимнастика». <p>5. Подвижные игры на воздухе</p>
<p><i>День тринадцатый - суббота</i></p> <p>15.06.2024</p>	<p>«Остров сюрпризов»</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Веселая зарядка. 2. Минутка здоровья «Как моряку сохранить зрение». 3. Творческий конкурс «Во! Семья!» в рамках Года семьи (заочный формат) 4. Танцевально-развлекательная программа «Ты - морячка, я – моряк!». 5. Игровая программа-путешествие «Робинзонада». 6. Подвижные игры на воздухе.
<p><i>День четырнадцатый – понедельник</i></p> <p>17.06.2024</p>	<p>«Пролив Бермудский треугольник»</p> <p>День отца</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Веселая зарядка. 2. Минутка здоровья «В здоровом теле – здоровый дух».

	<p>3. Игра-соревнование «Великолепная дюжина».</p> <p>4. Мастер-класс «Сюрприз для папы» ко Дню отца.</p> <p>5. Занятия по интересам (работа творческих объединений):</p> <ul style="list-style-type: none"> - «Музыкальные ступеньки»; - «Белая ладья»; - «Музыкально-ритмическая гимнастика». <p>6. Игры на свежем воздухе.</p>
<p><i>День пятнадцатый – вторник</i></p> <p>18.06.2024</p>	<p>«Озеро юмора»</p> <p>1. Веселая зарядка.</p> <p>2. Минутка здоровья «Смех – великий лекарь».</p> <p>3. Просмотр кинофильмов в кинотеатре «Синема5»</p> <p>4. Игровая программа «Нам без шуток – никуда!».</p> <p>5. Игра-викторина «Как по морю океану»</p> <p>6. Подвижные игры на воздухе.</p>
<p><i>День шестнадцатый - среда</i></p> <p>19.06.2024</p>	<p>Пристань «Жемчужина»</p> <p>1. Веселая зарядка.</p> <p>2. Минутка здоровья «Береги здоровье смолоду».</p>

	<p>3. Конкурс «Мисс Жемчужина».</p> <p>4. Развлекательные программы на базе ДК «Машиностроитель»</p> <p>5. Занятия по интересам (работа творческих объединений):</p> <ul style="list-style-type: none"> - «Музыкальные ступеньки»; - «Белая ладья»; - «Музыкально-ритмическая гимнастика». <p>6. Подвижные игры на воздухе: «Только вперед!».</p>
<p><i>День семнадцатый - четверг</i></p> <p>20.06.2024</p>	<p>«Остров игр, игрушек, шариков и бантиков»</p> <p>1. Веселая зарядка.</p> <p>2. Минутка здоровья «Закаливание».</p> <p>3. Фантазии на тему «Игры, игрушки, шарики и бантики».</p> <p>4. Танцевальная программа «Шар-шоу».</p> <p>5. Мастер-класс «Веселый клоун» (Щекочихина Е.В.)</p> <p>6. Игры с мячом на свежем воздухе.</p>
<p><i>День восемнадцатый - пятница</i></p> <p>21.06.2024</p>	<p>«Пиратский остров»</p> <p>1. Веселая зарядка.</p> <p>2. Минутка здоровья «Быть здоровыми хотим».</p>

	<p>3. Спортивно-туристическая игра «Огонь, вода и медные трубы» – состязание между пиратами и экипажами в силе,</p> <p>4. Занятия по интересам (работа творческих объединений):</p> <ul style="list-style-type: none"> - «Музыкальные ступеньки»; - «Белая ладья»; - «Музыкально-ритмическая гимнастика».
<p><i>День девятнадцатый – суббота</i></p> <p>22.06.2024</p>	<p>Бухта памяти</p> <p>День единых действий «День памяти и скорби»</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Зарядка. 2. Городская акция «Свеча памяти». 3. Линейка памяти «Всем, кто ушёл в бессмертие – посвящается!» (проводится у Вечного огня). Экскурсия на аллею боевой славы. 4. Мастер-класс «Голубь мира», ко дню памяти и скорби 5. Музейный урок в день Памяти и скорби «Участие бузулучан в Великой Отечественной войне». 6. Игры с мячом на свежем воздухе.

<p><i>День двадцатый – понедельник</i> 24.06.2024</p>	<p>Долина «Почемучек»</p> <p>Международный Олимпийский день</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Веселая зарядка. 2. Минутка здоровья «Бодрое утро» 3. Конкурсная программа «Путешествие в Почемучию». 4. Спортивное мероприятие «Олимпийские игры» (Чихляева А.А.) 5. Занятия по интересам (работа творческих объединений): <ul style="list-style-type: none"> - «Музыкальные ступеньки»; - «Белая ладья»; - «Музыкально-ритмическая гимнастика». 6. Прогулки, игры «Морские проделки».
<p><i>День двадцать первый – вторник</i> 25.06.2024</p>	<p>«Домашний причал»</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Веселая зарядка. 2. Минутка здоровья: «Смолоду закалишься – на весь век сгодишься!». 3. Торжественное закрытие смены с церемонией выноса государственного флага. Прощальный огонёк по случаю закрытия смены «Скажем лагерю – прощай!». 4. Дискотека «Ура! Каникулы!».

5. Игры с мячом на свежем воздухе.

3. Ресурсное обеспечение программы

Кадровое обеспечение программы

Успех этой программы во многом зависит от кадрового обеспечения и уровня подготовки кадров.

Подбор персонала лагеря проводит администрация МБУДО «ЦДТ «Радуга». В соответствии со штатным расписанием в реализации программы участвуют: **Начальник лагеря** – организует, координирует и контролирует работу сотрудников лагеря; обеспечивает безопасность жизни и здоровья детей и сотрудников лагеря; оформляет необходимые документы на открытие и функционирование лагеря; руководит работой педагогического и вспомогательного персонала.

Воспитатель – обеспечивает реализацию плана работы; обеспечивает и отвечает за безопасность детей во время проведения культмассовых мероприятий; несёт материальную ответственность за имущество, выданное на лагерь. 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.

Вожатый – организует и поддерживает работу отрядов, обеспечивает безопасность детей.

Педагоги дополнительного образования – организуют кружковую работу, проводят обучение по дополнительным общеобразовательным общеразвивающим программам, отвечают за содержание деятельности своих кружков, результативность работы и привлечение ребят к деятельности, участвуют в подготовке общественных мероприятий.

Обязанности обслуживающего персонала определяются начальником лагеря.

Задача педагогического коллектива заключается в создании условий ребенка для его безопасного времяпрепровождения для развития культуры

взаимоотношений, духовного развития личности, формирования способности к собственному выбору и самореализации.

Для организации работы по реализации программы смены:

- проводятся ежедневные планерки воспитателя и вожатых;
- составляются планы работы отрядных вожатых, где отражаются и анализируются события и проблемы дня;
- оказывается методическая и консультативная помощь педагогам;
- сотрудники обеспечиваются методической литературой по проведению мероприятий, соревнований и т. д.;
- проводятся инструктажи с педагогами по охране жизни здоровья; мероприятий по профилактике детского травматизма.

Информационно-методическое обеспечение программы

1. Методические разработки:

- маршруты безопасности (*Приложение 10*);
- минутки здоровья (*Приложение 11*);
- сценарии мероприятий (*Приложение 9-13*);
- сборник игр (*Приложение 15*).

2. Методические рекомендации для вожатых (Приложение 16).

3. Электронные ресурсы:

Методические рекомендации для вожатых летнего лагеря <http://angara-deti.ru/articles/12-metodicheskie-rekomendacii-dlja-vozhatyh-letnego-lagerja.html>.

Портал «ЯВожатый» <http://xn--80admnw0a7d0a.xn--p1ai/>.

Копилка вожатого летнего лагеря http://www.razumniki.ru/vogatuy_letniy_lager.html.

Материалы для вожатых <http://ogonek37.ru/index.php/2013-05-28-12-02-35.html>.

Книга вожатого: лучшие сценарии для летнего лагеря / авт.-сост. В.И. Руденко. – Ростов н/Д: Феникс, 2015. – 216, [1]с. – (Школа развития). <http://www.phoenixrostov.ru/topics/book/?id=O0070651>.

Отдых и оздоровление детей в Курганской области. – http://www.letokurgan.ru/metodicheskaya_kopilka/poleznye_materialy/.

Хроникально-репортажный видеофильм «Нескучные каникулы на «Алых парусах»» об организации летнего отдыха в лагере за последние три года.

Материально – техническое обеспечение программы

Оборудование:

- музыкальный центр -1;
- проекторы -1;
- компьютеры -1;
- экраны-1;
- телевизоры – 1;
- магнитофоны – 1;
- Микрофоны – 2;
- цифровой фотоаппарат – 1;
- DVD приставки -1.

Спортивный инвентарь: скакалки, обручи, маты, кегли, настольные игры, баскетбольные, футбольные, волейбольные, резиновые мячи разных размеров.

Развивающие игры: шашки, шахматы, строительный конструктор.

Методическое обеспечение.

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

Наградная продукция: «Морские звезды» и «Ракушки», дипломчик каждому участнику смены, дипломы победителям конкурсов, почетные грамоты.

Знаки отличия: юнги, матрос, старший матрос, эмблемы.

Печатная продукция: карты, с отмеченными станциями и заданиями; зернышки из бумаги, «пламя любви» (изображение факела любви на четырех склеенных листах ватмана); «язычки пламени любви» (для каждой станции по количеству отрядов); маршрутные листы.

Механизм оценки эффективности реализации программы

Организуя разнообразную и по формам, и по содержанию деятельность, педагогический коллектив Лагеря создаёт условия для того, чтобы как можно больше положительных качеств ребят проявлялось, активизировалось и развивалось.

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, а также с радостью участвовал в предложенных мероприятиях.

Для выполнения этих условий разработаны следующие критерии оценки качества реализации программы (*Приложение 5*):

- уровень достижения заявляемых в программе результатов;
- уровень удовлетворенности подростков от участия в программе;
- качество организуемой деятельности.

Система показателей оценки качества реализации программы

На детском уровне:

- сформированность личностного потенциала участника лагерной смены;

На родительском уровне:

- удовлетворенность жизнедеятельностью временного детского коллектива в условиях детского оздоровительного лагеря;

На уровне администрации лагеря:

- выстроенность модели эффективного взаимодействия активных субъектов образовательно-воспитательного пространства детского оздоровительного лагеря;

На уровне социального заказа учреждениям отдыха и оздоровления детей:

- социально-педагогическое сопровождение летнего отдыха и оздоровления детей.

Факторы риска

Фактор риска	Меры профилактики
Низкая активность детей в реализации программы	Выявление индивидуальных способностей и интересов ребенка для приобщения и занятости другой деятельностью (социально-значимой, спортивной, организационной и т.д.)
Неблагоприятные погодные условия	При подготовке к мероприятиям предусматривать погодные условия
Недостаточная компетентность воспитательского коллектива	Проведение инструктивно-методических сборов, планерок, совещаний. Индивидуальная работа с воспитателями по коррекции содержания работы.
Травматизм детей	Проведение инструктажей. Контролировать соблюдение правил поведения детьми.

Система обратной связи

«Экран настроения» – позволяет судить об эмоциональном состоянии детей ежедневно. Настроение детей ежедневно диагностируется при помощи моря настроения, что позволяет организовать индивидуальную работу с

детьми. Чайки, летающие над морем, обозначают настроение ребенка за день (белая чайка – отличное, серая – хорошее, черная – плохое).

«*Мачта откровений*» – служит для того, чтобы получить от детей отзыв о проведенных мероприятиях, жизни в Лагере. Мачта постоянно «висит» на территории Лагеря, сделать там запись может каждый. На этой же мачте можно оценить любое мероприятие, которое проходило в Лагере.

«*Судовой журнал*» – книга отзывов и предложений родителей о работе лагеря дневного пребывания «Алые паруса».

5. Список использованной литературы

1. 100 замечательных идей для детских праздников. / Т.Б. Анисимова. – Ростов-на-Дону: Феникс, 2010. – 320 с. – (Мир вашего ребенка).
2. 365 развлечений для ребенка. / Составитель Е.А. Беляков. – М.: Рольф, 2000. – 224 с., илл. – (Внимание: дети!).
3. Афанасьев, С. П. Что делать с детьми в загородном лагере / С. П. Афанасьев, С. В. Коморин, А. И. Тимонин. – М., 2014.
4. Большая книга детского досуга. / Т.Б. Анисимова. – Ростов-на-Дону: Феникс, 2014. – 160 с. – (Мир вашего ребенка).
5. Бриггс, С. SOS. Походный справочник первой помощи: для путешественников, туристов, отдыхающих / С. Бриггс; пер. с англ. Т. Е. Дубининой. – М.: Эксмо, 2012.
6. В помощь организатору детского оздоровительного лагеря. / Т.Д. Балашова. – М.: МГПО, 2011. – 120 с.
7. Вариативные программы учреждений отдыха и оздоровления детей // Дополнительные образовательные программы. – № 1 (19), 2012.
8. Веселые игры для дружного отряда. / М.А. Бесова. – Ярославль: Академия развития: Академия Холдинг, 2014. – 160 с. – (После уроков).
9. Здравствуй, лето красное!: игры и развлечения в летнем лагере / сост. Т.А. Бочарова, Л.А. Шабаршова. – Оренбург: ООДТДМ им. В.П. Поляничко, 2012. – 156 с.
10. Как сделать отдых детей незабываемым праздником: материалы авторских смен / авт.-сост. А. П. Гузенко, О. В. Караваева, А. В. Юров, Е. А. Васильева. – Волгоград: Учитель, 2016.
11. Кейс вожатого детского оздоровительного лагеря: метод. пособие / сост. А. А. Белов, Р. Н. Грошева, Ю. В. Зиборова. – М.: УЦ «Перспектива», 2014.
12. Константинов, Ю. С. Детско-юношеский туризм: учеб. пособие для академического бакалавриата / Ю. С. Константинов. – 2-е изд., испр. и доп. – М. : Издательство Юрайт, 2017.

13. Куприянов, Б. В. Организация детского отдыха. Методика организации ролевой игры: практич. пособие для академического бакалавриата / Б. В. Куприянов, О. В. Миновская, Л. С. Ручко. – 2-е изд., испр. и доп. – М.: Издательство Юрайт, 2016.

14. Куприянов, Б. В. Организация детского отдыха. Методика организации ролевой игры : практ. пособие для академического бакалавриата / Б. В. Куприянов, О. В. Миновская, Л. С. Ручко. – 2-е изд., испр. и доп. – М. : Издательство Юрайт, 2017.

15. Латыпова, Л.А. Создание психологического комфорта в детском оздоровительном лагере: методические рекомендации / Л.А Латыпова. – Оренбург: ОДТДМ, 2011. – 83с.

16. Лето – дело серьезное: сборник методических материалов / сост. Н.В. Соколова, Т.М. Пулова; под ред. М.Н. Крухмалевой; науч. конс. А.И. Щетинская. – Оренбург: ООДТДМ, 2012. – 120 с.

17. Лето, ах, лето! Праздники, развлечения, конкурсы при организации досуга в детских оздоровительных центрах. / Автор Н.В. Елжова – Ростов-на-Дону: Феникс, 2012. – 224 с. и цв. илл. – (Зажигаем).

18. Максимова, Е. А. Командная работа – ресурс развития школы / Е. А. Максимова. – М.: Национальный книжный центр, ИФ «Сентябрь», 2015.

19. Настольная книга вожатого / сост. В. Гугнин. – М.: Альпина Паблишер, 2015.

20. Овчинников, В. В. Настольная книга вожатого / Овчинников В., Лосева Н. Г., Зинкевич И. П. – М.: Альпина Паблишер, 2015.

21. Педагогика дополнительного образования. Методика работы вожатого: учебное пособие для вузов / Е. В. Слизкова, И. И. Дереча. – 2-е изд., перераб. и доп. – Москва : Издательство Юрайт, 2020. – 149 с. – (Высшее образование). – Текст : непосредственный.

22. Пикалова, Г.Ф. Примерная программа обучения отрядных вожатых детских оздоровительных учреждений / Г.Ф. Пикалова //Внешкольник Оренбуржья. – 2011. №1-2. – С. 20-21.

23. Планирование работы в летнем оздоровительном лагере: пособие для руководителей, их заместителей, педагогов учреждений общего среднего образования / сост. А. М. Городович, Т. В. Куратник. – Мозырь: Белый Ветер, 2014.

24. Попов, А. А. Летний образовательный отдых детей в рамках компетентностного подхода: метод. пособие / А. А. Попов, П. П. Глухов, Г. М. Луппа, О. А. Попова. – М.: ЛЕНАНД, 2016.

25. Программный конструктор детского отдыха (Методические рекомендации по разработке и содержанию программ в сфере организации отдыха и оздоровления детей) / Авт.-сост. А.И. Романова, Н.В. Сафин. – Оренбург: Изд-во «Руссервис», 2017. – 38 с.

26. Сергеев, Б. Ф. Опасные растения / Б. Ф. Сергеев. – М.: ЛЕНАНД, 2015.

27. Создание психологического комфорта в детском оздоровительном лагере: методические рекомендации / авт.-сост. Л.А. Латыпова, Т.И. Лучина; науч. конс. А.Д. Насибуллина. – Оренбург: ОДТДМ, 2011. – 84 с.

28. Соколова, Н.В. Внимание каникулы!: сборник программ и материалов по организации каникулярного отдыха детей / Н.В. Соколова. – Оренбург: Изд-во «Детство», 2010. – 136с.

29. Соколова, Н.В. Профильная смена как форма поддержки талантливых детей и подростков в условиях ДОЛ / Н.В. Соколова // Внешкольник Оренбуржья. – 2011. №1-2. – С. 5-7.

30. Хилько, М. Е. Возрастная психология: краткий курс лекций / М. Е. Хилько, М. С. Ткачева. – 2-е изд, перераб. и доп. – М.: Издательство Юрайт, 2016.

Формы культурно-развивающего досуга детей, подростков и молодежи

Методы досуговой педагогики

Метод игры

Игра – самостоятельный и законный для детей, очень важный вид их деятельности, равноправный со всеми иными. Игра может выступать формой неигровой деятельности, элементом неигрового дела. Игра, как сказка, мультфильм, многократно повторяется в жизни ребенка, становясь его воспитательным тренингом. К концу нашего столетия, считает Ш. Амонашвили, целью педагогики станет не «общее развитие» детей, а раскрытие творческого потенциала каждого ребенка. Игра понятна и близка, в ней дети выражают свою интересную, оригинальную сущность.

Игрой легко выверить симпатии и антипатии детей, их выбор, предпочтения в среде сверстников. Игра выявляет знания, интеллектуальные силы. Игры показывают уровень организаторских способностей детей. Игры «проявляют» физические способности: ловкость, силу, выносливость, координацию и т.п.

Метод театрализации

Досуг детей имеет бесконечное множество сюжетов и социальных ролей.

Неформальное общение ребят может быть в виде вечеринки: «голубого огонька»; морской кают-компания; русских «посиделок»: «завалинки»; «театральной гостиной»; праздника русской (любой) кухни; пира-бала именинников; дня этикета, «хоровода друзей» и др.

Метод театрализации реализуется через костюмирование, особый словарь общения. Театрализация знакомит детей с разнообразными сюжетами жизни.

Метод состязательности

Состязание – чисто детская привилегия. Состязание – внутренняя «пружина» раскручивания творческих сил, стимулирования к поиску, откры-

тию, побед над собой. Состязание распространяется на все сферы творческой деятельности ребенка, кроме нравственной.

Метод равноправного духовного контакта

Он основан на совместной деятельности дел взрослых «на равных» во всем. Педагоги и дети – равноправные члены клубов, творческих объединений, основанных на демократическом, гуманизированном общении.

Метод воспитывающих ситуаций

То есть вызванных к жизни (специально создаваемых) процедур самореализации, доверия, мнимого недоверия, организованного успеха, саморазвивающего дела и т.п.

Метод импровизации

Импрум (англ.) – самопроверка, улучшение, усовершенствование. Жизнь детей импровизирована. В импровизации заложен механизм имитационного поведения. Дети очень легко поддаются внушению. Пример одного входит в подсознание другого, минуя разнотональность сознания. В результате включается этот древний, пришедший от прародителей механизм. Импровизация – действие, не осознанное и не подготовленное заранее так сказать, экспромт. Импровизация выводит на практическую и творческую предприимчивость. Искусство импровизации – это порождение искусства, соблазна, творческого успеха. Импровизация базируется на синдроме подражания с применением своего авторского начала.

Методы оздоровления:

- витаминизация;
- аромотерапия;
- эстафета;
- посещение бассейна;
- утренняя гимнастика;
- спортивные занятия и соревнования;
- встречи с медицинским работником;
- влажная уборка, проветривание;

- беседы о вредных привычках;
- организация питания воспитанников;
- спортивные праздники;
- экскурсии;
- подвижные игры;
- беседы по гигиеническому воспитанию и профилактике травматизма

и т.д.

Методы воспитания:

- убеждение;
- поощрение;
- личный пример;
- вовлечение каждого в деятельность;
- конкурсы;
- беседы;
- тематические праздники.
- праздники;
- конкурсы;
- развлекательные программы;
- самоуправление и т.д.
- посещение краеведческого музея и музейной комнаты ЦДТ «Радуга»;
- беседы;
- экскурсия к памятнику погибшим в годы ВОВ.

Методы образования:

- словесные методы (объяснение, беседа, рассказ, диалог);
- информационно-репродуктивный;
- объяснительно-репродуктивный;
- экскурсии;

– игра (игры развивающие, познавательные, подвижные, сюжетно-ролевые, народные, игры на развитие внимания, памяти, воображения, настольные, деловые игры);

– занятия в объединениях

– конкурс рисунков на асфальте;

– творческая мастерская;

– наблюдения (запись наблюдений).

– КТД и т.д.

Функции и полномочия органов самоуправления

Структура детского самоуправления

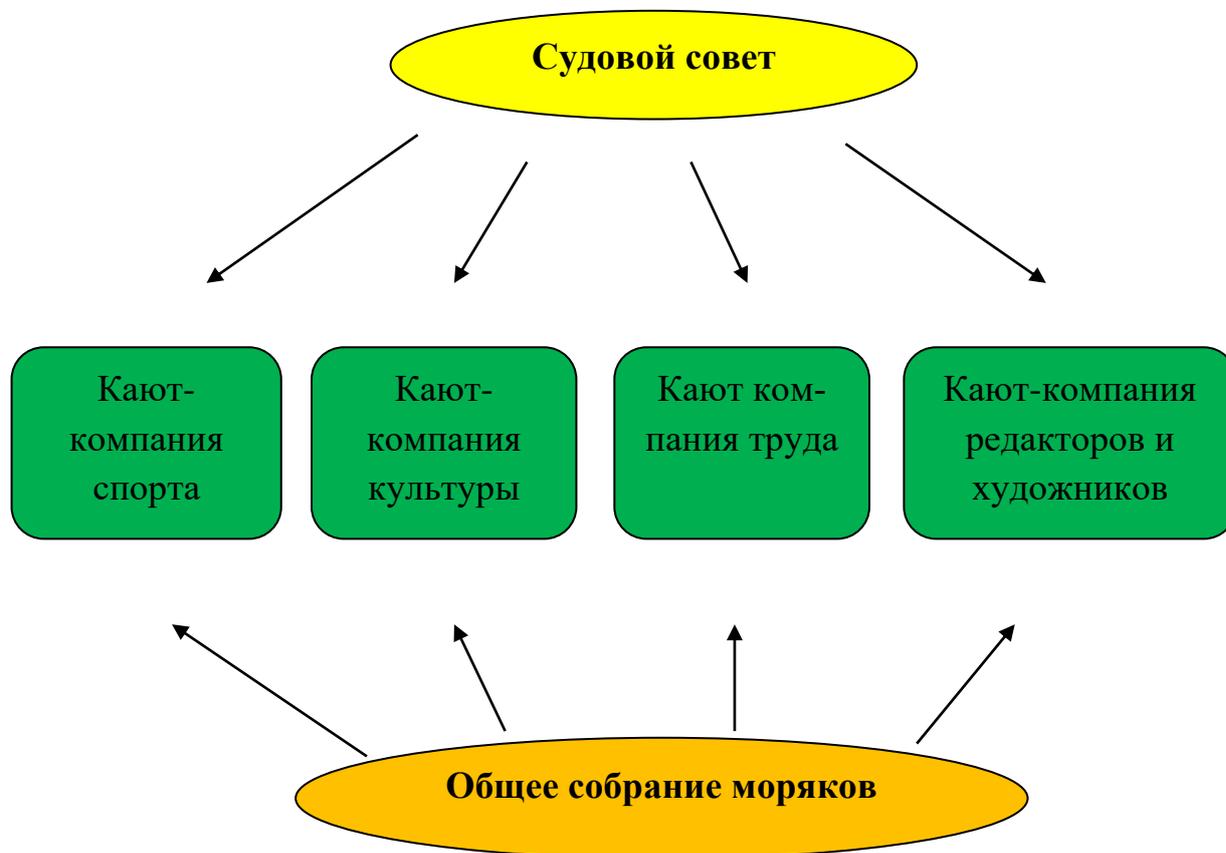


Рис. 1 – Схема самоуправления

В конце смены дается полный отчет о работе.

1. Коллективно обсуждаем и решения принимаем!

Делать как? Зачем? И что?

Как? Когда? Во сколько? Кто?

2. Это нужно помнить всем!

Главный наш вопрос: Зачем?

А потом уж смело

Выбираем дело.

3. Мы все вместе не молчим,

Громко тоже не кричим,
Слушаем, друг друга,
Говорим по кругу.
4. Обсуждая мнения,
Проявим уважение.
5. Что не нравится,
Мы скажем,
И решение подскажем,
Выполнять, есть мнение,
Общее решение.

Вся информация об условиях участия в том или ином деле представляется на информационном стенде. Результаты состязаний и конкурсов отражаются на экране «Наши достижения».

Кают-компания спорта

Предназначена для формирования у детей здорового образа жизни, приобщения к спорту, воспитания уважения к себе и своему здоровью, здоровью окружающих.

Функции:

1. Организовывает и проводит совместно с воспитателями и вожатыми спортивные мероприятия и праздники.
2. Ведет учет спортивных достижений ребят.

Кают-компания культуры

Предназначена для формирования и развития творческих способностей ребят, выявления интересов и склонностей детей.

Функции:

1. Планирует, организует и проводит коллективные творческие дела совместно с вожатой и воспитателями.
2. Организует на всех ступенях творческую деятельность в сфере нравственного, духовного и гражданского воспитания.
3. Ведет учет и разрабатывает систему поощрений творческих дости-

жений каждого ребенка.

Кают-компания труда

Предназначена для формирования и развития трудовых навыков, ответственности за полученный результат, качество труда, окружающий мир, становление личности как активного защитника и преобразователя окружающей среды, природы, общества.

Функции:

1. Планирует и организует совместно с вожатой и воспитателем работу по сохранению и преобразованию лагеря и его территории.
2. Организует работу на пришкольном участке.
3. Организует дежурство по столовой.

Кают-компания художников и редакторов

Функции:

1. Организация выпуска газет, поздравлений;
2. Сбор информации;
3. Ведет учет мнений каждого участника игры.

Критерии оценки качества реализации программы

Обследуемые параметры личности	Методики
<p>Уровень достижения заявленных в программе результатов:</p> <ul style="list-style-type: none"> - интересы, склонности и ожидания детей и подростков, а также их родителей; - познавательная активность, творческий, духовный и интеллектуальный потенциал детей и подростков, лидерские, организаторские способности; - эмоционально-психологический климат в группе; - социальная активность, адаптированность, автономность и нравственная воспитанность; - креативность, стремление к познанию окружающего мира; - характер межличностных отно- 	<ul style="list-style-type: none"> - анкетирование («Анкета-знакомство», «Анкета для родителей детей, отдыхающих в лагере» в начале смены); - коллективно-творческие дела, наблюдение (в течение смены); - экран настроение, наблюдение (в течение смены); - опросы, беседы, анкетирование детей, наблюдение (Опросник М. И. Рожкова на выявление уровня социальной активности, социальной адаптированности, социальной автономности и нравственной воспитанности в течение смены); - наблюдение в процессе включения в различные виды творческой деятельности (в течение смены); - игры, наблюдение, анкетирование

шений.	(«Анкета для родителей детей, отдыхающих в лагере» в течение смены).
Уровень удовлетворенности детей и подростков, а также родителей от участия в программе	- анкетирование детей и родителей («Анкета «Как мы жили?» в конце смены); - письменные отзывы родителей (в течение смены).
Качество организуемой деятельности	посещение дела представителями административной группы, методистами и последующий его анализ с педагогом или творческой группой педагогов, самоанализ дела представителями творческой группы, оценка дела детьми-участниками, аналитические планерки, совещания.

Медицинская диагностика детей проводится в начале и в конце смены. Она включает в себя измерение роста, взвешивание, а также динамометрию (сила мышц) и спирометрию (объем легких).

Для мониторинга личностного роста используется рейтинг личностного роста участников смены. Рейтинг личностного роста – это сравнительная оценка различных сторон деятельности личности и её вклада в дела коллектива.

Рейтинг определяется ежедневно: каждому участнику по итогам дня присваивается не более 2-3 маленьких морских звезд или ракушек (за участие и подготовку в мероприятиях) – символов рейтинга.

Таким же образом ведутся командные соревнования. За каждую победу в отрядных соревнованиях присваивается якорь – *символ рейтинга отряда.*

По результатам деятельности оздоровительного лагеря с дневным пребыванием будет подготовлен аналитический отчет, фотоотчёт о результатах реализации программы. Также информация о деятельности лагеря будет в СМИ и на сайте ЦДТ «Радуга».

1. Анкета – знакомство

Дорогой друг! Ты пришел в лагерь, который очень рад встрече с тобой и хочет помочь тебе интересно, весело и с пользой для себя провести время. Что тебя интересует? Что ты ждёшь от лагеря? Какие у тебя задумки, осуществить которые ты хотел бы, но пока не знаешь как?

Вот почему мы предлагаем тебе ответить на вопросы анкеты. Твои искренние и полные ответы помогут нам быстрее познакомиться с тобой и позаботиться о тебе, учитывая твои желания, способности, интересы. Для этого надо прочитать сам вопрос, возможные ответы на него и выполнить рекомендации, которые даны в скобках. Итак, приступай!

1. Меня зовут (фамилия, имя) _____

Возраст _____ лет Отряд _____

Место проживания (откуда ты приехал) _____

Мне нравится, когда меня называют (указать) _____

Какой Я (написать прилагательные, которые тебя характеризуют) _____

Ты пришел (а) по желанию или по настоянию родителей _____

2. Выбери, пожалуйста, фигуру, которая больше всего соответствует твоему внутреннему миру:



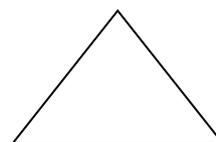
квадрат



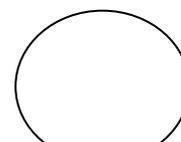
прямоугольник



зигзаг



треугольник



круг

3. Дома в свободное время я увлекаюсь:

- а) танцами д) спортом з) журналистикой л)*

свой вариант:

- б) литературой е) театром и) вязанием*
в) музыкой ё) туризмом й) вышиванием
з) пением ж) рисованием к) компьютер

4. Мои ожидания от смены (отметь выбранные варианты).

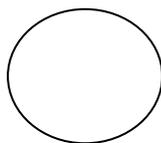
- а) получить новые знания о _____*
б) лучше понять и узнать себя;
в) познакомиться с новыми людьми;
г) безопасно провести время;
д) попробовать себя в самостоятельной жизни;
е) что-то ещё (указать) _____

5. Я пришел в этот лагерь, чтобы (продолжи фразу) _____

6. В своих сверстниках я ценю больше всего (отметь наиболее 3 важных для тебя):

- а) честность е) общительность й) достоинство*
б) взаимоуважение ё) интеллект к) благородство поступков
в) решительность ж) внешние данные л) инициативность
з) взаимопомощь з) сильный характер м) целеустремлённость
д) чувство юмора и) аккуратность н) ответственность

7. Представь себе, что круг – это твой отряд, поставь крестик в том месте, где ты ощущаешь себя в отряде:



Опросник М. И. Рожкова на выявление уровня социальной активности, социальной адаптированности, социальной автономности и нравственной воспитанности (в середине смены)

Каждое суждение оценивается ребёнком в баллах по следующей шкале:

- 4 – всегда;
- 3 – часто;
- 2 – иногда;
- 1 – редко;
- 0 – никогда.

Текст опросника.

1. Стараюсь слушаться во всем своих вожатых.
2. Считаю, что всегда надо отличаться чем-то от других.
3. За что бы я ни взялся – всегда добиваюсь успеха.
4. Умею прощать людей.
5. Я стремлюсь поступать так же, как и все мои товарищи.
6. Мне хочется быть впереди других в любом деле.
7. Я становлюсь упрямым, когда уверен, что я прав.
8. Считаю, что делать добро – главное в жизни.
9. Стараюсь поступать так, чтобы меня хвалили окружающие.
10. В споре с друзьями я до конца отстаиваю своё мнение.
11. Если я что-то задумал, то обязательно сделаю.
12. Мне нравится помогать другим.
13. Я хочу, чтобы со мной все дружили.
14. Если мне не нравятся люди, я с ними не общаюсь.
15. Стремлюсь всегда побеждать и выигрывать.
16. Переживаю неприятности других, как свои.
17. Стремлюсь не ссориться с товарищами.
18. Всегда доказываю свою правоту, даже если никто не согласен со мной.
19. Всегда довожу дело до конца.

20. Стараюсь защищать тех, кого обижают.

1	5	9	13	17
2	6	10	14	18
3	7	11	15	19
4	8	12	16	20

Среднюю оценку получаем:

Адаптированности – сложив оценки первой строчки, разделив их на пять.

Автономности – сложив оценки второй строчки, разделив их на пять.

Социальной активности – сложив оценки третьей строчки, разделив их на пять.

Уровень воспитанности – сложив оценки четвертой строчки, разделив их на пять.

4 – высокий уровень.

3 – норма.

меньше 3 – низкий.

3. Анкета для родителей детей, отдыхающих в лагере

1. Фамилия, имя ребенка _____

2. Дата рождения _____

3. Бывал ли ребенок ранее в детских лагерях? (ДА/НЕТ)

4. Умеет ли он плавать? Плавает хорошо, держится на воде, плавать не умеет? (нужное подчеркните)

5. Чем увлекается Ваш ребенок? Какие секции или кружки посещает? _____

6. Как он себя ощущает в детском коллективе (оцените):

- «как рыба в воде»,
- сдержанно,
- настороженно,
- замкнут в себе,

- другое _____

7. Страдает ли ребенок хроническим заболеванием? Каким? _____

8. Имеет ли ребенок противопоказания для занятий спортом?

Если да, то какие? _____

9. Есть ли ограничение при пребывании на солнце? (ДА/НЕТ)

10. Наличие аллергических реакций (ДА/НЕТ). Укажите источник аллергии (продукты, медикаменты и т.д.) _____

11. Дополнительная информация, о которой вы хотели бы нам сообщить: _

Опросник М. И. Рожкова на выявление уровня социальной активности, социальной адаптированности, социальной автономности и нравственной воспитанности (в конце смены)

Каждое суждение оценивается ребёнком в баллах по следующей шкале:

- 4 – всегда;
- 3 – часто;
- 2 – иногда;
- 1 – редко;
- 0 – никогда.

Текст опросника.

1. Стараюсь слушаться во всем своих вожатых.
2. Считаю, что всегда надо отличаться чем-то от других.
3. За что бы я ни взялся – всегда добиваюсь успеха.
4. Умею прощать людей.
5. Я стремлюсь поступать так же, как и все мои товарищи.
6. Мне хочется быть впереди других в любом деле.
7. Я становлюсь упрямым, когда уверен, что я прав.
8. Считаю, что делать добро – главное в жизни.
9. Стараюсь поступать так, чтобы меня хвалили окружающие.
10. В споре с друзьями я до конца отстаиваю своё мнение.

11. Если я что-то задумал, то обязательно сделаю.
12. Мне нравится помогать другим.
13. Я хочу, чтобы со мной все дружили.
14. Если мне не нравятся люди, я с ними не общаюсь.
15. Стремлюсь всегда побеждать и выигрывать.
16. Переживаю неприятности других, как свои.
17. Стремлюсь не ссориться с товарищами.
18. Всегда доказываю свою правоту, даже если никто не согласен с моим мнением.
19. Всегда довожу дело до конца.
20. Стараюсь защищать тех, кого обижают.
21. В лагере я прислушивался к мнению окружающих.
22. В период пребывания в лагере мои взгляды изменились.
23. В лагере я стал активнее.
24. Обо мне мои товарищи в лагере могли сказать, что я добрый и справедливый.
25. Мне хотелось уехать из лагеря.
26. Мне хотелось, чтобы смена была более долгой.
27. О вожатых я могу сказать: «Они мои друзья».

1	5	9	13	17	21	25
2	6	10	14	18	22	26
3	7	11	15	19	23	27
4	8	12	16	20	24	

При анализе данные изменения по основным показателям сравниваются с ответами на вопросы 21 (адаптивность), 22 (автономность), 23 (активность), 24 (нравственность), 24-й и 25-й вопросы отражают субъективное самочувствие ребёнка в лагере, 27-й – отношение к педагогам.

Среднюю оценку получаем:

Адаптированности – сложив оценки первой строчки, разделив их на пять.

Автономности – сложив оценки второй строчки, разделив их на пять.

Социальной активности – сложив оценки третьей строчки, разделив их на пять.

Уровень воспитанности – сложив оценки четвертой строчки, разделив их на пять.

4 – высокий уровень.

3 – норма

меньше 3 – низкий.

Анкета «Как мы жили?»

Дорогой друг! Прошла лагерная смена. Чем она запомнилась тебе, как ты чувствовал себя в нашем лагере, что волновало тебя? Это те вопросы, ответив на которые, ты сможешь помочь нам проанализировать нашу работу. А мы постараемся сделать так, что бы приехав в следующий раз, ты чувствовал себя более комфортно.

Фамилия, имя _____ Возраст _____ лет

Место проживания _____ Отряд _____

Ответь, пожалуйста, на следующие вопросы:

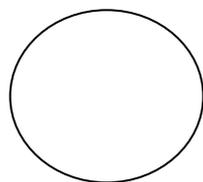
1. Понравилось ли тебе отдыхать в нашем лагере? _____
2. Кем ты чаще всего был в течение смены (выбери одну позицию)?
 - а) организатором
 - б) активным участником
 - в) генератором идей (предлагал (а) новые идеи)
 - г) наблюдателем (на всё смотрел со стороны)
3. В чём из предложенного в смене ты смог себя проявить (отметь галочкой)?
 - а) в оформлении отрядного уголка
 - б) в организации и проведении дел в отряде
 - в) в активном участии в общелагерных мероприятиях
 - г) в спорте
 - д) в прикладном творчестве (кружках)
 - е) в сценическом творчестве (выступления на сцене)
 - ё) свой вариант _____

4. Какие отрядные, общелагерные мероприятия тебе запомнились (понравились) больше всего (перечисли) _____

5. Самым трудным для меня в лагере было _____

6. За время, проведённое в лагере, я стал (научился, изменился) _____

7. Представь себе, круг – это твой отряд, поставь крестик в том месте, где ты ощущаешь себя в отряде:



8. Больше всего за смену мне понравилось (запомнилось) _____

9. Уезжая из лагеря, я хотел (а) бы сказать _____

Модель игрового взаимодействия

В основу программы положена сюжетно-ролевая игра «Морское путешествие». Сюжетно-ролевая игра – очень мощное средство успешной социализации и овладения навыками решения самых непредвиденных ситуаций.

Ребята нашего лагеря очень неугомонные, стремятся узнать и увидеть, как можно больше. Мы составили карту путешествия. Ребята и педагоги в течение всей смены совершают кругосветное морское путешествие. В нашем путешествии по океану Жизни дети посетят: Материк «Зелёный дом, Мыс Затерянный мир, Остров сюрпризов, Остров игр, игрушек, шариков и бантиков, Остров игр, игрушек, шариков и бантиков, Домашний причал, Пристань Жемчужин, Озеро Юмора, Водопад творчества, Бухту моряка и морячки, пройдут по «Экологической тропинке»; проплывут через Пролив Бермудский треугольник, Океан Сказок, Океан жизни.

Программа ориентирована на творческий отдых ребят, который поможет улучшить творческие навыки, вызовет интерес к развитию новых способностей и талантов, ведь проблема раннего выявления и обучения талантливой молодежи – приоритетная в современном образовании.

В первый день смены на видном месте вывешивается карта. Пройденный путь отмечается на ней флажками. Введение в игру начинается с момента встречи с детьми в первый день лагеря. В этот день проводится общий сбор-инструктаж по организации лагерной смены «Свистать всех наверх!», который проходит в два этапа: индивидуальный и командный.

С первого дня путешествия ведется «Судовой журнал» – каждый день здесь вывешивается план работы на день и слова из морского глоссария.

Вся жизнедеятельность пронизана морской тематикой. В связи с этим многие объекты лагеря переименованы в соответствии с морскими терминами:

Лагерь – большая регата.

Администрация лагеря – оргкомитет по ведению регаты.

Начальник лагеря – адмирал флота.

Воспитатель – капитан.

Вожатые отрядов – боцманы.

Отряды – экипажи кораблей.

Дети – юнги, а затем матросы.

Командиры отрядов – штурманы.

Линейка и утренняя зарядка – «Свистать всех наверх!».

Место проведения линейки – капитанский мостик.

Место сбора экипажа – кают-компания.

Комнаты – кубрики.

Столовая – камбуз.

Повар – кок.

Дежурство в столовой – вахта.

Кабинет врача – санчасть.

Медицинский работник – судовой врач.

Кабинеты для кружковой работы – кают-компания.

Дела на кораблях – отрядные дела.

Информационный стенд – дневник путешествия.

Ежедневно в игре добавляются новые слова и термины из морского словаря, который эстетично оформленный вывешивается на видном месте под названием «Морская энциклопедия». Все участники отправляются в путешествие, полное приключений, испытаний и трудностей по 6 неизвестным островам. У каждого острова есть свой секрет. Ребятам предлагается исследовать эти острова и открыть их секреты. В путешествии дети и взрослые станут участниками различных конкурсов, состязаний, викторин. Игра заканчивается в конце смены, и тогда будут открыты и поняты секреты всех островов.

Лагерь оформляется как корабль. Это могут быть флажки, натянутые на месте линейки паруса. Можно оформить «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.

Каждый отряд в составе 15 человек – экипаж корабля, отправившийся в морское путешествие. Всего 2 экипажа.

Каждый отряд в лагере имеет свой неповторимый имидж. Он выражается в: названии экипажа; девизе, эмблеме, поздравлениях, численности экипажа (список отряда).

Отправной точкой путешествия является «Родная пристань».

Экипажи пересекают моря и океаны Сказок и Жизни, делают остановки:

- «Родная пристань»;
- «Водопад творчества»;
- «Материк «Зеленый дом»»;
- «Мыс Затерянный мир»;
- «Бухта моряка и морячки»;
- «Остров сюрпризов» и т.д.

Экипажи завершают кругосветное путешествие, прибывая на «Домашний причал» на котором подводятся итоги смены, определяется экипаж-лидер, проводится заключительное мероприятие «Как здорово, что все мы здесь сегодня собрались».

**Режим дня лагеря дневного пребывания
«Нескучные каникулы на «Алых парусах»
на базе МБУДО «ЦДТ «Радуга»**

8.30 – 9.00	Сбор детей, зарядка
9.10 – 9.30	Утренняя линейка, зарядка
9.30 – 10.20	Завтрак
10.30 – 12.00	Работа по плану отрядов, организация и проведение творческих дел, занятия в кружках
12.00 – 13.00	Оздоровительные мероприятия, игры на свежем воздухе
13.00 – 14.00	Обед
14.00 – 14.30	Свободная деятельность по интересам. Уход детей домой
14.30 – 15.00	Подготовка педагогов к следующему дню

Атрибуты лагеря

Названия и девиз отрядов

Отряд «Юнги»

Девиз:

*«Юнга станет капитаном,
Надо только подрасти».*

Отряд «Якорьки»

Девиз:

*«Друг за друга мы горой –
таков обычай наш морской».*

Речёвка

- Раз, два!
- Дружно в ногу
- Три, четыре!
- Тверже шаг!
- Кто идет в строю так дружно?
- «Алых парусов» отряд.
- Речка близко?
- Речка здесь.
- Лодок много?
- Лодки есть!
- Кто в команде?
- Морячки!
- Ну, так в путь!

- Отдать концы!
- Парус выше поднимай!
- Нашу песню запевай!

Корабельная песня

(на мотив песни «За тех, кто в море»)

Напрасно нас бурей пугали,
Вам скажет любой моряк,
Что бури бояться нам стоит едва ли.
В сущности, буря – пустяк.
В буре лишь крепче руки,
И парус поможет в пути.
Гораздо трудней
Не свихнуться от скуки
И выдержать полный штиль.

Привет: Вперёд, друзья!

Зовёт нас море,
И пусть нас поднимет волна
И вдаль за собой поведёт,
И если цель одна есть у вожатых –
Но тот, кто не струсит и вёсел не бросит,
Вернется назад домой!!

Законы моряков

Закон территории.

Без разрешения ребенок не может покидать лагерь. Будь хозяином своего лагеря и помни, что рядом соседи, не надо мешать друг другу!

Закон уважения личности человека, чужого труда, чужого мнения.

Закон творчества. Творить всегда, творить везде, творить на радость людям!

Закон дружбы. Один за всех и все за одного. За друзей стой горой!

Закон песни. Без песни ни дня, без песни ни шагу. В ней черпаем творчество, доброту и отвагу.

Закон времени. Точность – вежливость королей.

Закон чистоты.

Чистота нам всем вокруг

Дарит свежесть и уют.

С ней в любое время года

Яркой выглядит природа!

Закон здоровья.

Небо, солнце, спорт, игра –

Вот и лучший режим дня!

Закон доброго отношения.

Окажи друзьям внимание –

В ответ получишь понимание.

Будь приветлив, не дерись,

А подрался, так мирись!

Закон слова и дела. Критикуя, предлагай. Предлагая, делай.

Закон взаимности. «Относись к другим так, как ты хотел бы, чтобы относились к тебе».

Закон равенства. В лагере все равны и имеют равные права и обязанности. Нет хороших и плохих, добрых и злых людей. Каждый человек имеет свой набор разнообразных индивидуальных качеств личности, он такой, какой есть, и имеет право на уважение также как и ты.

Закон улыбки. Будь доброжелателен ко всем, чаще улыбайся. Хорошее настроение залог здоровья и успеха.

Нарушение этих законов создает проблемы и ведет к конфликтам.

Уважай и соблюдай законы моряков.

Ориентиры для моряков

1. Как бы медленно ты не двигался, главное – не останавливаться!
2. Пущенная стрела не возвращается.
3. Труднее всего справиться с собой.
4. Выбрав дорогу, не сворачивай.
5. Загляни себе в душу, спроси свое сердце.
6. Для тех, кто верит, нет ничего невозможного.
7. Не забывай о себе!

Права моряков

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.

Корабельный устав

1. Крепи дружбу морским узлом.
2. Сам погибай, а товарища выручай.
3. Держи нос по ветру.
4. Скуку – за борт!
5. Чистота – залог здоровья:
6. Один раз плюнешь – три раза драишь.
7. Улыбка – флаг корабля, а здоровый смех – настроение экипажа.
8. Когда тебя обогнали – не унывай.

Когда ты обогнал – не радуйся:

Сопреник сзади – сильный!

9. Слишком много не ешь – корабль потонуть может!

Игровые и развлекательные программы

Общий сбор-инструктаж по организации лагерной смены

«Свистать всех наверх!»

Ведущий: Добрый день! Мы очень рады, что вы приняли наше приглашение и пришли к нам в лагерь. Нам так хочется с вами познакомиться, но вот задача – вас так много, а давайте проведём с вами игру *«Мой веселый звонкий мяч»*.

Ведущий держит в руках мяч.

Мой веселый, звонкий мяч,

Ты куда помчался вскачь?

Я тебя ладонью хлопал.

Ты скакал и звонко топал.

Ты пятнадцать раз подряд

Прыгал в угол и назад.

Ведущий бросает мяч зрителям.

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

Все дети постепенно называют свои имена.

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

Ведущий: Молодцы! Можно дружно отправляться в «Морское путешествие», но быть настоящим путешественником, да ещё морским не так-то просто! Для начала, надо заслужить это звание! Вам сегодня предстоит пройти несколько нетрудных испытаний. Настоящие путешественники должны быть очень подвижными, иначе они рискуют нигде не побывать и ничего не увидеть. Кроме того, обязателен творческий подход к путешествию, чтобы было о чем вспомнить долгими осенними и зимними вечерами.

Отрядам предлагается построиться:

- *в квадрат,*
- *ромб,*
- *букву «ж»,*
- *птичий косяк.*

Определяется отряд, быстрее справляющийся с заданиями.

Ведущий: Настоящие путешественники не должны бояться солнца, но, тем не менее, соблюдать меры предосторожности на пляже. Сейчас вы должны как можно быстрее надеть головные уборы на всех членов команды.

Отряды получают газеты и мастерят из них головные уборы.

Определяется отряд, быстрее справившийся с заданием.

Ведущий: Настоящие путешественники не должны бояться воды. Каждый отряд получает по бутылке и должен за 1 минуту при помощи рук ее наполнить.

Для проведения эстафеты нужны пластиковые бутылки по числу отрядов и ведра с водой. Определяется отряд, набравший большее количество воды.

Ведущий: Настоящие путешественники ценят каждое мгновение путешествия и все, кроме купания и загораения, стараются делать быстро. Например, строиться всем отрядом на... веревке.

На земле укладывается веревка, отряд старается быстро выстроиться на ней. Затем веревка складывается вдвое, отряд вновь старается уместиться на ней. Определяется отряд, который был самым организованным и быстрым.

Ведущий: Настоящие путешественники должны не бояться трудностей и при необходимости, уметь «вывернуться наизнанку».

Вставайте друг за другом, беритесь за руки, ноги на ширине плеч. Последний в колонне, не размыкая рук, проползает между ног всех стоящих, двигаясь вперед. За ним двигаются все остальные.

Определяется отряд, который быстрее «вывернулся наизнанку».

Ведущий: А сейчас проверим, какие вы, и проведем игру «Ай да, мы!»

Я буду вам читать стихотворение, и если вы не согласны с утверждением, то говорите хором: «Нет, не мы!», а если согласны – «Ай да, мы!»

Вы, конечно, молодцы!
Уже матери, уже отцы!
В школе учились только на «пять»!
Помогаете по дому!
И не учитесь плохому!
Защищаете детишек!
Как наставите им шишек!
Лезете всегда к прохожим!
На бандитов не похожи!
Помогаете зверюшкам!
Расставляете ловушки!
Не грубите взрослым, старшим!
И ругаетесь так страшно!
Не сорите вы повсюду!
Сами моете посуду!
Не читаете газеты!
Очень жадны на конфеты!
Смирно ходите по школе!
И деретесь прямо в холле!
Это кто сейчас ответил?
Невоспитанные дети!

Ведущий: Чтобы быть настоящим путешественником, надо соблюдать законы.

Законы путешественников

***Закон территории.**

Без разрешения ребенок не может покидать лагерь. Будь хозяином своего лагеря и помни, что рядом соседи, не надо мешать друг другу!

***Закон уважения личности человека, чужого труда, чужого мнения.**

***Закон творчества.** Творить всегда, творить везде, творить на радость людям!

***Закон дружбы.** Один за всех и все за одного. За друзей стой горой!

***Закон песни.** Без песни ни дня, без песни ни шагу. В ней черпаем творчество, доброту и отвагу.

***Закон времени.** Точность – вежливость королей.

***Закон чистоты.**

Чистота нам всем вокруг

Дарит свежесть и уют.

С ней в любое время года

Яркой выглядит природа!

***Закон здоровья.** Небо, солнце, спорт, игра – вот и лучший режим дня!

***Закон доброго отношения.**

Окажи друзьям внимание –

В ответ получишь понимание.

Будь приветлив, не дерись,

А подрался, так мирись!

***Закон слова и дела.** Критикуя, предлагай. Предлагая, делай.

***Закон взаимности.** «Относись к другим так, как ты хотел бы, чтобы относились к тебе».

***Закон равенства.** В лагере все равны и имеют равные права и обязанности. Нет хороших и плохих, добрых и злых людей. Каждый человек имеет свой набор разнообразных индивидуальных качеств личности, он такой, какой есть, и имеет право на уважение также, как и ты.

***Закон улыбки.** Будь доброжелателен ко всем, чаще улыбайся. Хорошее настроение залог здоровья и успеха.

Ведущий: Нарушение этих законов создает проблемы и ведет к конфликтам. Уважай и соблюдай законы путешественников.

Ведущий: Я буду читать двестишестнадцать «*Кто из вас?*», а вы, ребята, если согласны, хором отвечайте: «Это я, это я, это все мои друзья!», а если не согласны, то можно топтать ногами или хлопать руками, всё понятно?

Кто же в лагерь из ребят

К нам пришел отдыхать?

Кто из вас, какой отряд

Всех вожатых видеть рад?

Кто в отряде будет первым

И любимым займется делом?

А кто будет здесь скучать

Слезы лить и маму звать?

Кто всю зиму проскучал

Лишь о лагере мечтал?

На зарядку по утрам

Выходить, кто будет сам?

А кто из вас будут солисты,

И танцоры, и артисты?

Кто из вас ленивый здесь

Говорите все, как есть?

Кто веселый и горластый,

И талантливый ужасно?

Кто наш лагерь обожает

И на Сочи не сменяет?

Кто сказал, какие дети,

Что лучший лагерь наш на свете?

Ведущий: Чтоб режим не нарушать, его твёрдо нужно знать!

9.00 – 9.30 Приём детей.

9.30 – 9.40 Горн зовёт, пора-пора на линейку, детвора.

9.40 – 10.00 Чтобы быть весь день в порядке, дружно делаем зарядку!

10.00 – 11.00 Завтрак. Каша, чай, кусочек сыра – вкусно, сытно и красиво.

11.00 – 12.30: Отрядные огоньки. Вместе с отрядом сил не жалея: пой, танцуй, рисуй и клей!

Коллективно творческие дела. Ждёт нас здесь много забав интересных, соревнований, прогулок чудесных.

12.30 – 13.00 «Кругосветка» (работа кружков, секций). Кто-то любит танцевать, кто-то петь и рисовать, только бездельники час этот маются, а все ребята в кружках занимаются.

13.00 – 14.00 Обед. Нас столовая зовёт, суп отличный и компот

14.00 – 14.30 Уход детей домой.

14.30 – 15.00 Подготовка вожатых к следующему дню.

Правила поведения детей в лагере.

Посещающие лагерь дети обязаны:

1. Неукоснительно соблюдать режим дня, правила внутреннего распорядка, указаний и распоряжения воспитателей, администрации и других работников лагеря, и настоящие правила поведения.

2. Участвовать во всех проводимых в течение дня мероприятиях, общественно-полезном труде.

3. При любом недомогании ставить в известность воспитателя.

4. Соблюдать правила личной гигиены и санитарии, не употреблять в пищу не мытые овощи и фрукты, не пить воду из случайных источников.

5. Следить за состоянием и чистотой своей одежды и обуви, иметь опрятный внешний вид.

6. В жаркую солнечную погоду не находиться на солнце с непокрытой головой (иметь панамку, косынку и т.д.).

7. Соблюдать правила вежливости в общении с взрослыми и между собой.

8. Беречь имущество лагеря (мебель, оборудование, инвентарь).

9. Уважать права и считаться с интересами других детей.

Детям, посещающим лагерь запрещается:

1. Самовольно покидать территорию лагеря без разрешения воспитателей, как группами, так и поодиночке.
2. Шуметь, играть, разговаривать и мешать другим детям вовремя мероприятий.
3. Самовольно принимать воздушные, солнечные ванны и водные процедуры (купаться).
4. Приносить с собой, передавать или использовать в лагере все виды оружия, средства химической защиты (баллончики), спиртные напитки, табачные изделия, токсичные, наркотические вещества.
5. Использовать любые предметы и вещества, способные привести к взрывам и возгораниям.
6. Применять физическую силу для выяснения отношений между собой, запугивание, угрозы, вымогательство.
7. Совершать любые действия, влекущие за собой опасные последствия для окружающих.

Торжественная линейка открытия летнего оздоровительного лагеря «Алые паруса»

Ведущий:

Мы вместе будем много дней подряд.

Когда-то все мечты сбываются.

И расцветают лица у ребят:

Пришла пора – наш лагерь открывается!

Слово предоставляется начальнику летнего лагеря «Алые паруса»

Начальник лагеря: Приказываю считать летний лагерь «Алые паруса» открытым.

Воспитатель: Свистать всех наверх,

Собрать рядом всех,

Улыбки, как парус, поднять!

И полный вперёд!
Нас море зовёт
Рассветные зори встречать!

Воспитатель: Итак, мы отправляемся с вами в морское путешествие по островам. Экипажам занять свои места. Капитанам доложить о готовности судов к открытию!

Начальник лагеря: Сейчас я лично со своей командой проведу смотр судов. Посмотрим, сколько в придуманных вами названиях и девизах фантазии, выдумки, смекалки (*капитаны сдают рапорт*).

Воспитатель: Что бы пройти все испытания, нам надо произнести «**Клятву путешественника**». Прошу всех встать.

Поднимаем вверх правые руки и повторяем за мной:

*Клянусь в том, что я буду стараться
Вовсю отдыхать, загорать и купаться.*

Клянусь!

*Я постараюсь воспитанным быть
В лагере нашем в меру шалить!*

Клянусь!

*Клянусь я вожаком во всем помогать
И дать им возможность чуть - чуть отдыхать.*

Клянусь!

*А если нарушу я клятву свою,
Тогда я передний свой зуб отдаю,
Любимый свой плеер им подарю.*

Клянусь!

*Я путешественником буду примерным
И клятве своей останусь я верным!*

Клянусь!

Начальник лагеря: Каждый школьник разберёт,
Для чего на море Флот

Может, всё же в Эльдорадо
Нас удача приведёт?

Воспитатель:

Песню грянем мы дружнее,
С ней в дороге веселее.

Исполняется песня «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.

Прпев: Вперёд, друзья!

Зовёт нас море,

И пусть нас поднимет волна

И вдаль за собой поведёт,

И если цель одна есть у вожатых –

Но тот, кто не струсит и вёсел не бросит,

Вернется назад домой!!

Начальник лагеря:

Чтобы всё было в порядке,

Чтоб за дело, утром встав,

Прочитаю я, ребята,

Корабельный наш Устав!

Крепи дружбу морским узлом.

Сам погибай, а товарища выручай.

Держи нос по ветру.

Скуку – за борт!

Чистота – залог здоровья:

Один раз плюнешь – три раза драишь.

Улыбка – флаг корабля, а здоровый смех – настроение экипажа

Когда тебя обогнали – не унывай;

когда ты обогнал – не радуйся: соперник сзади сильный!

Воспитатель:

Можно нам отплыть сегодня,

Не страшась ни бурь, ни бед.

Каждый экипаж приготовил приветствие, итак...

Поднять паруса!

Полный вперёд!

Воспитатель: А что бы было веселей, я произношу текст, а все остальные по моему сигналу произносят слово «**КАНИКУЛЫ**».

Кричалка «А у нас каникулы!»

Зазвонил будильник в семь,

А у нас – **КАНИКУЛЫ!**

На работу нужно всем,

А у нас – **КАНИКУЛЫ!**

Нам ведь в школу не бежать,

Раз у нас – **КАНИКУЛЫ!**

Можно прыгать и визжать,

Ведь у нас – **КАНИКУЛЫ!**

Можно петь и кувыркаться,

Ведь у нас – **КАНИКУЛЫ!**

Можно к бабушке уехать,

Ведь у нас – **КАНИКУЛЫ!**

Можно прогулять весь день,

Ведь у нас – **КАНИКУЛЫ!**

Можно ничего не делать,

Ведь у нас – КАНИКУЛЫ!

Можно все везде прибрать,

Ведь у нас – КАНИКУЛЫ!

Можно мамочке помочь,

Ведь у нас – КАНИКУЛЫ!

И так, слово предоставляется – 1 отряду, который представит нам свою визитную карточку.

Ждём представления от 2 отряда.

Начальник лагеря:

Если будем мы все вместе,

Если будем мы дружить,

То, конечно, интересно

В лагере нам будет жить.

Друг друга ближе мы узнаем

В таком знакомстве дружбы суть.

Итак, открыт наш лагерь

Как, говорится, в добрый путь!

На этом наш праздник завершается.

Но лагерная жизнь здесь продолжается.

«У самого синего моря...» - конкурс инсценированных сказок на морскую тему

Ведущий 1: Внимание, внимание, внимание! Микрофоны установлены именно на этой площадке, сию минуту здесь начнется зажигательное и неповторимое шоу! Здравствуйте, ребята! Мальчишки и девчата! Товарищи вожаки, и вам привет! А больше приветов у меня нет!

Ведущий 2: А у меня есть, и я еще раз говорю всем «здравствуйте»!

Ведущий 1: А теперь вы поздоровайтесь с нами. Когда я скажу: «Здравствуйте», все мальчишки скажут: «Салют» и помашут мне рукой. Давайте попробуем. Здравствуйте!

Ведущий 2: Девочки, вам я предлагаю поздороваться по-французски, вот так: «Бон Жур», и послать мне воздушный поцелуй. Итак, репетируем. Здравствуйте!

Ведущий 1: Итак, приветствуем друг друга все вместе.

Ведущий 2:

Поздоровались прекрасно,
Развлечемся теперь классно,
Будем петь, шутить, играть
И, конечно, танцевать!

Ведущий 1: Мы вдоволь покричали, теперь можно и отдохнуть, и сказочку на досуге посмотреть.

Ведущий 2: встречаем отряд «». Новая интерпретация сказки «».

Показ сказки «»

Ведущий 1: Сказка ложь, да в ней намек.

Ведущий 2: Веселимся дальше? Правильно говорите! Теперь мы проверим, как наши зрители умеют хлопать.

Ведущий 1:

Хлопать, кто умеет громко?
Все мальчишки иль девчонки?
Чтоб узнать кто прав из нас,
Мы похлопаем сейчас!
Не жалейте пальчики, дорогие мальчики!

Хлопают мальчики

Ведущий 2:

А теперь дружнее, громче,
Пусть похлопают девчонки!

Хлопают девочки

Ведущий 1: А теперь хлопаем друг другу все вместе!

Ведущий 2: Вот мы и похлопали. А чей отряд громче топает?
Кто выше прыгает? Кто громче крикнет?

Ведущий 1: Вот молодцы!

Ведущий 2: А теперь каждый отряд встает в дружный хоровод, и танцуем дружный, не расцепляя рук! (2-3 минуты)

Ведущий 1: А теперь встаем змейкой и продолжаем зажигать! (2-3 минуты)

Ведущий 2: Теперь мы видим, какие у нас дружные и сплоченные отряды. А сейчас приглашаем на сцену отряд «Юнги», который покажет «Сказку о рыбаке и рыбке».

Показ экологической сказки «Сказка о рыбаке и рыбке (на новый лад)

Автор. Жил старик со своею старухой

У самого синего моря

Они жили в новом коттедже

Ровно 30 дней и 3 ночи

Старик ловил сеточкой рыбу,

Старуха на рынок ходила,

Там рыбу она продавала

И деньги домой приносила.

Вот пошёл раз старик рыбачить,

И поставил он в реку сети.

А когда стал улов смотреть он,

Оказалось – там банки и склянки.

Он в другой раз поставил сети,

Но улов – лишь бутылки пустые.

Взял старик динамита 2 пачки

И закинул их в воды морские

Но и тут не увидел рыбы

И в слезах воротился к старухе.

Старуха: Дурачина, ты, простофиля,

Вот возьми телефон мобильный,

Позвони Золотой рыбке,

Попроси у неё улова.

Автор: Вот пошёл старик опять к морю,

Стал звонить он золотой рыбке.

Приплыла к нему рыбка, спросила:

Рыбка: Чего тебе надобно, старче?

Автор: Ей с обидой старик отвечает:

Старик: Слушай, ты, государыня рыбка,

Что-то море сегодня вздурилось.

Не даёт старику мне улова.

Покупать хотел я машину.

А без рыбы какое ж богатство?

Автор: Разозлилась Золотая рыбка

И хвостом по воде плеснула.

Рыбка: Хочешь рыбы? Ну что же, попробуй-

На часок стань ты тоже рыбкой.

Автор: Не успел старик оглянуться.

В карась в тот же миг превратился.

Очутился в морских он водах,

И поплавать решил в глубине он.

Не успел он проплыть и метра,

Увидал над собою сети,

Еле жив наш карась остался.

А вода-то в море непростая

Загрязнённая, еле живая,

Годом час старику показался

Наконец дома он оказался

Старуха его увидела:

Старуха: Ну как, помогла тебе рыбка?

Старик: Да, помогла Золотая,

Помогла понять нашу жадность!
Оглянись вокруг – стонет природа,
Беднеет она год от года!
Бережь мы её забываем,
Животных кругом убиваем,
Растения стонут и воды!

Старуха: Прости, если сможешь, природа!

Исправим свои мы ошибки,
Попросим прощенья у рыбки.
И станем её мы друзьями.
А чудо свершим мы и сами.

Все: Ведь вовсе не надо волшебниками быть,
чтоб землю родную бережь и любить!

Ведущий 1: Ну что, понравилась сказка? Тогда хлопаем дружнее!

Ведущий 2: Вы любите блины? Тогда снова покричим!

Ведущий 1: Делимся на три команды, первая часть зала кричит «блины», вторая часть зала – «пол блина», третья часть зала – «нет блинов, одна сметана!». Кричим порознь, потом все вместе.

Ведущий 2: Теперь объявляем конкурс на самый оригинальный танец отряда, и так три-четыре! (2-3 минуты)

Ведущий 1: Объявляется другое задание. Весь отряд должен танцевать синхронно, чтобы движения были одинаковыми! Итак, поехали! (2-3 минуты)

Ведущий 2: Мы потанцевали от души, значит необходимо отдохнуть. Приглашаем на сцену отряд «Якорьки».

Показ сказки «В гостях у Бабы - Яги»

Ведущий: в темном лесу, в деревянной избушке жила – была, как вы думаете? Да Баба-Яга! Самая всамделишная! (танец Бабы-Яги под песню «Бабки-Ежка», выходит избушка на курьих ножках)

Ведущий: А домишко-то у нее был старенький, ветхий, деревянный, да еще и на Куринных ногах.

Баба-яга устали не знала;

Избу прибирала, дрова рубила

Печь топила

Щи, да кашу варила

Вот однажды в гости к ней

Собралась толпа друзей,

Чтобы елку нарядить,

Посидеть, чайку попить

Чтобы чай, пирог испечь

Затопила бабка печь

Бабушка, занявшись делом

Уголек не углядела,

Тот, что выпал из печи

Да, беда, хоть кричи

А упал на половичок

Незаметно, никто и увидеть не смог.

А вот гости подошли леший, да подруга кикимора.

Баба-яга поспешила из дома и коробку с игрушками с чердака прихватила, чтобы елку, которая не далеко от дома, игрушками украсить.

Баба-яга: Целый год в коробке спали

Новогодние игрушки.

Очень в темноте скучали:

Зайки, гномы и Петрушки

Но ничуть не потускнели,

Также ярок их наряд.

Мы повесим их на елку-

Пусть сверкают, пусть горят

Ведущий: Давайте и мы, ребята, поможем нарядить елку. Вставайте в две команды. Вот вам игрушки. По моей команде вы бежите и по одной игрушке вешаете на елку вместе с кикиморой и лешим.

Баба-яга: Ай, да елка, вот так дива,
Как украшена красиво.

Ведущий: И пирог уже поспел
Баба-яга угощай-ка гостей
Баба-Яга вернулась домой, а там...

Невелик уголек - колобок,
А пожар приволок

Начал он тлеть и гореть

Баба-яга, ты не робей

В пламя воду смело лей («льет воду»)

Баба – Яга: но уголек, к сожалению, все разгорается!

Ведущий: Баба-Яга торопись, не зевай,
Быстро хватай одеяло с кровати,
И поскорей огонь накрывай.

Ребенок: Если дым валит клубами,
Пламя бьется языками,
И огонь везде и жар,
Это бедствие - пожар.

Ведущий: Леший с кикиморой тут подоспели.

Кикимора: Леший, песка в ведро нагребай.

Леший: А ты Кикимора, мне помогай!

Леший и Кикимора: Нагребли с тобой ведро, ох и полное оно.

Ведущий: Засыпали огонь песком.

Кикимора: Только дыма полон дом.

Леший: Выходить из дома нужно,
Чтобы там не задохнуться.

А Бабушка – Яга еле идет, надышалась продуктами сгорания.

1 ребенок: А вот и скорая смотри,

Вызвать надо 03 позвони

2 ребенок: Дятел - врач лесного царства,

Дятел лечит без лекарства.

Дятел: На свежем воздухе яга посиди,

Эти ягодки лечебные прими.

Ведущий: Ну а вот, пожарный полк – Мишенька – медведь

Бабу – Ягу стал он ругать, громко реветь.

Медведь: Почему же ты Ягунья за угольками не следишь!

Так избу ты всю спалишь.

Огонь красив и ярко красен,

Но он жгуч, горяч, опасен.

Баба-яга: Ничего не знаю я

Расскажите-ка друзья,

Как предотвратить беду.

Ну, ни как я не пойму.

Ведущий: Ребята, поиграем в игру «найдите предметы, которые могут стать причиной пожара». И расскажем бабе-яге, как избежать пожара.

Ведущий: Как ты думаешь, баба-яга, чем можно погасить пожар?

Баба-яга: Водой, маслом

Ведущий: Что ты баба-яга? «огонь маслом заливать, лишь огня прибавлять».

Ребенок: Тушат огонь водой, специальным порошком, пеной из огнетушителя, а также песком и даже одеялом.

Ребенок: Дым увидел, не зевай

И пожарных вызывай

Помни, каждый гражданин

Это номер 01

Ребенок: Помните, ребята, правило всегда

И не случится в доме пожар и беда.

Ведущий 2: Молодцы ребята, хорошие сказки показали.

Ведущий 1: А теперь представим, что мы космонавты и запускаем космическую ракету! Слушайте мои команды и отвечайте, выполняя их.

К запуску космической ракеты приготовиться!

Все. Есть приготовиться! (Отдают честь)

Включить контакты! (Вжик, вжик).

Все. Есть включить контакты! (Хлопают в ладоши).

Завести моторы! Rrrrrrrrrrrrrr (крутят руками)!

Ффффффффффффффффффф

5,4,3,2,1,0. (Хлопок над головой). Пуск! Ура! Ура!

Ведущий 2: Теперь я предлагаю всем отрядам станцевать индийский танец живота. Давайте попробуем! (2-3 минуты)

Ведущий 1: Не останавливаемся, продолжаем танцевать. Танцуем ламбаду.

Ведущий 2: Теперь мы предлагаем отрядам встать в один большой и дружный круг друг за другом, и продолжаем танцевать!

Ведущий 1: А теперь похлопаем сами себе.

Ведущий 2: Вы еще не устали? Тогда продолжаем веселиться!

Ведущий 1: Я предлагаю отрядам следующие испытания.

Ведущий 2: Итак, отрядам необходимо занять как можно больше места, теперь как можно меньше. Какой отряд выше? А какой ниже? Сделайте самую длинную гусеницу!

Ведущий 1: Теперь давайте станцуем русский народный танец, и так преступаем! (Под Сердючку)

Ведущий 2: А теперь минуточку внимания! Право выдать почетные грамоты предоставляется адмиралу флота – начальнику лагеря! Встречаем!

Вручение дипломов.

Вот и закончился наш феерический вечер веселья и музыки!

Ведущий 1: Вам понравилось? А настроение у вас? Тогда, как и любой праздник, заканчиваем наше шоу салютом!

Заряжай, чик-чик!

Пли!

Красный, синий, зеленый, бум!!!

Красный, синий, зеленый, бум!!!

Красный, синий, зеленый, бум!!! Ура!!!

Игровая программа «Отважные моряки»

Сцена и зал оформлены стилизованно под палубу корабля: штурвал, флажки мачта, рея, рында, капитанский мостик. Идут фонограммы: шум прибоя, крик чаек.

Голос ведущего за кадром: Внимание! Всем судам квадрата «В»! получено штормовое предупреждение. Капитанам кораблей и экипажам принять предупредительные меры. Повторяю... внимание! Всем, кто слышит! Получены сигналы «SOS».

Ведущий: Дорогие друзья! Сегодня у нас игра. У нас экстремальная ситуация, наш корабль получил штормовое предупреждение. От того, насколько слаженно будет действовать команда, зависит спасение экипажа и судна. Представляем комиссию военно-морского флота... (представляются члены жюри...)

Ведущий: Экипажи готовы? Вперед!

Конкурс представления команд (домашнее задание)

Первый капитан занимает капитанский мостик. Выстраивается экипаж.

Члены экипажа (10 человек):

1. Капитан.
2. Боцман.
3. Штурман.
4. Лоцман.
5. Врач.
6. Радист.
7. Механик.

8. Матрос.
9. Кок.
10. Юнга.

Разминка (представление команды).

Построение экипажа. Сдача рапорта председателю морской комиссии.
Название экипажа, девиз, песня.

Ведущий: Спасибо. С командами познакомились. Сейчас конкурс юнг.

Конкурс юнг. Заключается в особой походке.

Ведущий: Встаньте прямо, ноги вместе, теперь правую ногу заведите назад и поставьте ее со стороны левой, так, чтобы ноги ваши перекрестились и левая, на время стала правой. Затем поменяйте ноги: для этого проделайте левой ногой тоже самое. А теперь попробуйте так передвигаться.

После того, как дети немного освоят этот весьма странный способ передвижения, ведущий определяет линию старта и линию финиша, и дает сигнал к началу передвижения. Юнги стараются добраться до финиша только при помощи описанного выше способа.

Конкурс коков

Ведущий: В следующем конкурсе участвуют коки – морские повара. Задача коков – кто больше и качественней за 2 минуты начистит картошки.

Ведущий: Команда продолжает путь и преодолевает трудности. Что нам мешает? Не работают насосы? Ерунда! Матросы – самые сильные! По-работают за насосы!

Конкурс для матросов. Может быть сориентирован на физическую выносливость: надувание шаров на скорость, приседание на количество раз и т.п.

В зале гаснет свет! Выносят две горящие свечи.

Ведущий: Ой, погас свет! Авария! Механики – ваша задача: пока горит свеча, починить это механизм.

На сцене оба механика высвечиваются лучами. Они по сигналу на скорость должны собрать из деталей конструктора предмет (лего, аппликация и т.п.)

Ведущий: Срочная радиограмма! Срочная! Передайте на берег! Как это: не работает рация? Это же недопустимо! Надо срочно! Передайте как угодно, но чтобы на берегу поняли!

Конкурс радистов

Радист движением и мимикой должен отгадать ее. Та команда, которая отгадает фразу радиста, выигрывает конкурс.

Варианты фраз:

- Поднимаю флаг в честь капитана этого корабля!
- Бананы испортились, грузите яблоки!

Ведущий: Конкурс врачей.

Конкурс врачей

Надо наложить повязку на локтевой сустав быстро и правильно, в роли пациентов выступают болельщики.

Конкурс лоцманов

Ведущий: А сейчас я приглашаю лоцманов. Представьте: туман, рифы, незнакомый залив. Задача лоцманов: продолжить маршруты, не наткнувшись на рифы (рифы – это кегли). Лоцманы с завязанными глазами должны обойти кегли, не сбив их. У кого будет меньше всего нарушений, тот и победит.

Конкурс штурманов

Ведущий: Конкурс штурманов. Проверим вашу зрительную память. 30 секунд вы смотрите на этих людей, запоминайте детали их одежды, их место в группе играющих. После этого вы отворачиваетесь, мы кое-что меняем в «картинке», а вы по очереди называете замеченные изменения. Понятно?

Итак, ночь, Луна, звезды, корабль движется по курсу, вокруг скалы. Только штурман помнит путь и угадывает его, восстанавливая все детали маршрута памяти...

В группу «Картины» приглашаются 5-10 человек болельщиков. Элементы «Картины» меняет ведущий.

Конкурс боцманов

Ведущий: Корабли набрали скорость. Взяли заданный курс. Настало время показать себя боцманом. Все перепуталось после шторма: тельняшки, обувь, бескозырки. Боцманы, вам необходимо по свистку распутать одежду и одеть своего помощника. Готовы? Начали!

Ведущий: Итак, скоро причал.

Конец пути. Надо доплыть, ведь осталось чуть-чуть. А у нас – конкурс капитанов. Капитаны приглашаются на капитанский мостик.

Конкурс капитанов

Ведущий: Этот конкурс имеет 2 тура.

Личный: Капитаны по очереди называют слова, связанные с морем. Запнувшийся – проиграл.

Командный – «Свистать всех наверх!»: По сигналу, капитанам необходимо расставить членов команды по своим рабочим местам на корабле, которые обозначены специальными табличками в зале и на сцене. Если все будет правильно – корабль не потонет. Не ошибитесь!

Таблички:

- капитанский мостик – капитан;
- грот-мачта – юнга;
- киль – ?
- камбуз – кок;
- рубка – радист;
- корма – ?
- фарватер – ?
- бак – лоцман;
- штурвал – штурман;
- санчасть – врач;
- рында – боцман;

- машинное отделение – механик;
- кубрик – ?
- Катюша – ?

После проведения последнего конкурса, выявляется команда-победительница. Команде – победительнице вручается якорь. А более отличившемуся участнику конкурса – морская звезда.

Игровая программа-путешествие «Робинзанада»

Цель: раскрыть способности детей, дать возможность каждому ребенку проявить смекалку, сообразительность, раскрепоститься; развивать фантазию, воображение, а также сплотиться, ощутить чувство локтя.

Описание игры:

Ведущие (вожатые) объявляют ребятам, что команды нашего корабля высадились на необитаемый остров и предлагают проверить себя в условиях «дикой природы». На время программы команды превращаются в племена и выбирают себе названия. На каждый конкурс приглашается от отряда-племени разное количество ребят. По итогам конкурса племя получает четыре, три, два или одно зернышко из бумаги. В конце конкурса подсчитывается количество зерен и определяется победитель.

Ход мероприятия

Ведущий рассказывает: В 1704 году с борта английской галеры был высажен на берег необитаемого острова Мас а Тьера поссорившийся с капитаном Томасом Стредлингом боцман Александр Селькирк. В шлюпку ему погрузили платье и белье, кремневое ружье, фунт пороху, пули и огниво, гвозди, топор, нож, котел, несколько фунтов табака. Съестных припасов у него было на один день. На этом острове, входящим в Архипелаг Хуан Фернандес и расположенном в шестидесяти километрах к западу от Чили, Александр Селькирк прожил более четырех лет – 1580 дней и ночей один на один с природой.

Этот человек стал прототипом книги Даниэля Дефо «Робинзон Крузо», который заставил своего героя прожить на необитаемом острове двадцать восемь лет. Чилийское правительство в начале шестидесятых годов двадцатого века официально переименовало остров Мас а Тьера в остров Робинзона Крузо.

1. «Что нам стоит дом построить». Чтобы спастись от диких животных, племенам необходимо построить жилище. Участвуют пять-шесть человек от команды. Им раздаются детали пластмассового конструктора. Каждая команда должна построить дом определенного цвета. Надо как можно быстрее выполнить задание.

2. «Черепашьи яйца». Их было много на острове Робинзона. Участвуют по одному человеку от команды. Им выдаются пластмассовые совочки и полиэтиленовые пакеты. По залу рассыпаны теннисные шарики. Надо как можно больше яиц собрать совочком в пакет. Нельзя помогать руками и ногами закатывать шарик в совок.

3. «Козье молоко». На острове было много диких коз, их нужно подоить, чтобы было молоко. Участвуют по два человека от команды. Одному из них вручают резиновую перчатку, в которую, прежде, чем ее завязать, была налита вода. Второму вручают стакан и иголку. По команде ведущего надо сделать в перчатке дырки и как можно быстрее «надоить» стакан «молока».

4. «Сбор кокосов». Для многих людей, оказавшихся в положении Робинзона, одним из основных источников питания на необитаемом острове являются кокосовые орехи, внутри которых находится освежающая влага. Для участия в конкурсе приглашаются команды по семь-восемь человек от каждого отряда. Они выстраиваются в колонны на одной линии. Один человек от каждой команды встает напротив своих ребят на расстоянии трех-четырёх метров. Этим ребятам вручаются «кокосы» – воздушные шарики, в которые надо налить немного воды, надуть и завязать.

По сигналу ведущего те ребята, которые держат в руках «кокосовые орехи», бросают их первым игрокам своей команды и бегут, чтобы встать последним в колонну. Поймавшие «кокос» бегут на ту линию, откуда он был им брошен и, в свою очередь, бросают «кокос» тому игроку, который сейчас стоит первым в колонне. Все ребята проделывают то же самое.

Бросать и ловить воздушный шарик – «кокос» очень сложно, ведь у него из-за воды смещен центр тяжести. Выигрывает команда, в которой игрок, первым бросивший «кокос», окажется во главе колонны и поймает «плод» раньше соперников. Если воздушный шарик при перебрасывании лопнул, команда из соревнования выбывает и получает самый низкий балл.

5. «SOS – спасите наши души». Робинзоны могут попасть в самые невероятные ситуации. Их могут захватить дикари и связать руки веревкой. Но удалось сбежать со связанными руками и надо на скале камешком написать сообщение своим друзьям.

От каждого отряда приглашаются по одному человеку. Им выдаются маркеры и листы бумаги. Они должны написать слово «SOS», зажав маркер зубами.

6. «Песня Робинзона». Многие люди, попав на необитаемые острова, могут от одиночества забыть свой язык. Командам Робинзонов дается задание: спеть песню без слов: при помощи мычания, жестов и т.д. Ведущие угадывают песни и оценивают их исполнение.

7. «Голод не тетка». Пить и есть хочется всегда и всем. Представим, что Робинзону удалось найти источник пресной воды и плантацию диких тыкв. Теперь все это сокровище надо переправить в свое жилище. В конкурсе участвуют команды по пять-шесть человек от каждого отряда. Они выстраиваются в колонны на линии старта.

Первым игрокам в колоннах выдаются два стакана, наполненных водой и мяч («тыква»). Надо ногами быстро передвигать «тыкву» до вешки и обратно, стараясь расплескать как можно меньше воды. Вернувшись к своей

команде, надо передать мяч и стаканы с водой вторым игрокам. Все игроки команды проделывают то же самое.

8. «Витаминизируйся!» Для участия в конкурсе приглашаются по восемь человек от каждого отряда. Каждый игрок – всадник, которому выдается «дикий мустанг» - швабра (палка). На площадку разбрасываются шары: красные – помидоры, зеленые – огурцы, синие – сливы, желтые – лимоны и т.д. По сигналу ведущего игроки по очереди вскакивают на своих «мустангов», и мчатся к шару любого цвета. Всадник, не слезая с лошади, должен поднять один шарик. Подняв его, всадник на «мустанге» возвращается к своей команде. Затем также за шариком «скачет» следующий игрок. Надо, чтобы каждая команда собрала шарики всех цветов быстрее соперников.

9. «Без труда не вынешь...». А сейчас у нас состязание по рыбной ловле. Итак, начнем с того, что вы наловите рыбки на уху. Выбираем по 3 человека от команды. (Завязываем глаза. Дети ловят рыбу, подвешенную на веревке). Рыбу нужно отдать капитанам команды.

Капитаны должны внимательно осмотреть свой улов. Для ухи нужно «разделать» каждую рыбу. Для этого на рыбах написаны загадки. Капитаны загадывают друг другу загадки, им помогают команды.

1) Домик маленький, окошек много, а кто войдет, обратно не выйдет.
(Рыболовная сеть)

2) У маленькой скотинки сто серебряных монет на спинке. О чем речь?
(О рыбьей чешуе)

3) Есть голова, да нет волос. Есть глаза, да нет бровей. Есть крылья, да не летает. (Рыба)

4) Хвостом виляет, зубаста, а не лает. (Щука)

5) Когда рыбы спят, закрывают ли они глаза? (Нет, рыбы спят с открытыми глазами).

6) Черная собака висит, а рыжая на нее кидается. (Котелок над костром, в котором варится уха).

10. «Танец дикарей». Отряды разводятся в разные стороны зала и раздают им по мячу. Команды должны встать в круг и передавать друг другу мяч под музыку, в то же время пританцовывая. Как только музыка остановилась, все должны замереть. Игроки, у которых остались мячи, должны выбить ими одного из соперников. В кого попали – выбывают. Игра проводится несколько раз, пока одна команда по численности в несколько игроков не станет превосходить другую.

После прохождения последнего этапа все отряды собираются для подведения итогов, награждаются победители. Воспитатели предлагают ребятам поделиться впечатлениями, вспомнить самые интересные моменты, показанные на творческих этапах.

Творческое мероприятие на доверие. Тропа доверия «Пламя любви»

1. Форма мероприятия: общелагерное творческое мероприятие на доверие.

2. Цель: внутригрупповое сплочение.

3. Задачи:

- приобретение навыков сотрудничества;
- расширение коммуникативных связей;
- снятие физического напряжения;
- приобщение к здоровому образу жизни.

4. Инструментарий:

- мяч;
- прыгалки (2 штуки);
- «пламя любви» (изображение факела любви на четырех склеенных листах ватмана);
- «язычки пламени любви» (для каждой станции по количеству отрядов);
- маршрутные листы (карта детского оздоровительного лагеря с маршрутом пути для каждого отряда);

- клей (для решения головоломки «Пламя любви»);
- почетные грамоты по количеству отрядов;
- номера станций;
- обруч гимнастический (1 штука);
- палочки рисовальные (5 штук);
- одежда спортивная;
- открытка.

Ход мероприятия

Настройка зала

«Пламя любви»

Ведущий. Уважаемые друзья! Все ли присутствуют здесь. Хорошо. Все собрались. Сейчас мы еще немножко покричим, но не просто так, а со смыслом. Когда я буду поднимать левую руку (*показывает*), мы будем кричать: «Пламя». Когда правую руку (*показывает*): «Любви». Попробуем. Хорошо. Только еще громче и дружнее. Когда я буду поднимать обе руки (*показывает*), мы будем кричать: «Всегда».

Инструкция игры

Итак, мы находимся на пути доверия.

Наша цель – «зажечь» «Пламя любви».

У нас есть «факел» (*показывает плакат*), но нет самого огня.

Случилось так, что наше пламя разделили на множество частей – нам необходимо собрать все «язычки пламени» воедино. Для этого потребуются пройти ряд испытаний, за точное выполнение которых всем отрядом вы получите частички «Пламя любви». Испытания вам будут давать на станциях стационарные смотрители. Всего станций – 15. Они отмечены на маршрутных листах, которые получают капитаны команд после оглашения правил игры «Пламя любви».

Правила игры:

1. Отряд – это единая команда. Капитан держит в руках; маршрутный лист. Он (капитан) ведет свою команду по станциям в том порядке (!), кото-

рый отмечен в маршрутном листе команды. Только в этом порядке, не нарушая последовательности станций и не пропуская ни одну. Будьте внимательны. Необходимо пройти все станции по порядку!

2. За точное выполнение заданий на станциях вы получаете роспись стационарного зрителя в маршрутном листе, говорящую о прохождении командой данной станции, и «язычки огня» – берегите их. Без них мы не сможем зажечь «Пламя любви».

3. В пути доверия участвуют все. Только совместными усилиями мы достигнем цели.

4. И самое главное – на этом пути вы все время держитесь за руки, переходя от одной станции к другой как можно быстрее. За выполнением этого и других правил будут следить вольные наблюдатели.

5. После прохождения всех станций, когда у вас будут на руках все росписи стационарных зрителей на маршрутных листах и все «язычки огня», вы устремляетесь к финишу.

6. Ваша задача – «огонь». Для этого капитан каждой команды выбирает себе двух человек из отряда, которые помогают ему.

Та команда, которая первой прибудет к финишу, получит право «зажечь» «Пламя любви», собрав головоломку из «язычков пламени» на этом плакате (*показывается изображение «огня»*).

Будьте внимательны:

Плакат с пламенем разделен на сектора. Каждому номеру сектора соответствует номер отряда - команды. Необходимо соединить ваши «язычки пламени» в своем секторе.

И когда все «язычки пламени» сольются воедино, наш «огонь любви» запыхает в полную силу и будет светить нам на протяжении всего следующего учебного года.

Капитаны команд, получите маршрутные листы с планом станций.

В добрый путь!!!

Действо (собственно игра)

- старт;
- прохождение станций;
- выполнение заданий;
- получение «язычков огня»;
- росписи на маршрутных листах;
- соблюдение правил;
- быстрота, точность, честность;
- держаться за руки;
- чувства дружбы, единства;
- стремление к цели;
- капитан команды выполняет роль штурмана (ведет отряд по маршруту).

Финал

Ведущий. Скорее! Скорее! *(Первому прибывающему отряду.)* Вы получили право «зажечь» «огонь»!

Дожидаются финиша остальных отрядов.

Участники трудного и важного пути! Мы «зажгли» «Пламя любви» *(поднимается плакат)*. Собрав наши силы воедино, мы достигли цели: каждый участник и отряды в целом. Мы все – победители. У нас нет проигравших, так как мы достигли цели только благодаря совместным усилиям! Хотя каждый отряд отличился по-своему.

Подведение итогов. Вручение грамот за заслуги в преодолении трудностей!

Варианты станций

«Торжественный выход». Всем отрядом, не разговаривая, молча, необходимо перешагнуть черту на асфальте.

«Чем я не лягушка?». Весь отряд друг за другом (затылок в затылок) усаживается на корточки. Последний перепрыгивает над ними вперед и садится. И так все остальные участники по очереди (как в «чехарде»).

«В тесноте, да не в обиде». Всем отрядом удержаться на одной лавоч-

ке.

«Пришел. Увидел. Победил!». Изобразить командой оригинальный символ «Пламя любви» и объяснить, что это.

«Дерево счастья». Охватить как можно больше деревьев руками (решается использовать одежду).

«Отдых Ромео и Джульетты». Залезть всем в какое-нибудь труднодоступное место (выбирается заранее организаторами) и спеть какую-нибудь веселую песню.

«Чувство локтя». Встать в круг, взяться за руки и, не размыкая рук, всем повернуться спиной к центру круга.

«Меньше – лучше». Постараться сделать (без подручных средств) так, чтобы на земле стояло как можно меньше ног. (Вообще не стояло)

«Посидим - поохаем». Сесть друг другу на колени, чтобы каждый сидел на коленях у товарища.

«Темнота – друг молодежи». Построить фигуру с закрытыми глазами всей командой: круг, квадрат, треугольник.

«Кольцо любви». Держась за руки, всем отрядом – командой пролезть через обруч, чтобы обруч не упал.

«Осторожность – путь к победе». Передавать мяч, без помощи рук, используя шею, не уронив на землю.

«Воображение». Построить фигуры всем отрядом: слон, скунс, дерево.

«А ну-ка, вместе». Всем, держась за руки, одновременно перепрыгнуть через прыгалку.

«Гирлянда». Сделать самую длинную гирлянду из одежды.

«Разговор больших пальцев». Группа распределяется по парам. Партнеры выставляют вперед, навстречу друг другу свою правую руку, сжатую в кулак, но с оттопыренным большим пальцем. Большие пальцы начинают «разговор» друг с другом:

- пальцы встретились, заинтересовались друг другом и начали знакомиться

- пальцы познакомились и договариваются о том, где и как они проводят сегодняшней вечер

- пальцы не договорились и поругались, они бранятся
- пальцы обиделись друг на друга
- пальцы ищут возможность помириться
- пальцы помирились

«Пролезть в открытку». Группе дается открытка и ножницы. Задача: в течение 5 минут всей группой пролезть через открытку

Методический комментарий.

В этом мероприятии нет задачи, организовать соревнование. Главное – сплочение ребят, которого они добиваются, участвуя в этом деле. А соревноваться в доверии и сплочении невозможно. Ребята сами это поймут. Нет? Тогда подскажите им, направьте их на эту мысль.

Замечательно, если во время мероприятия по всему детскому оздоровительному лагерю будет играть динамичная музыка. Это позволяет создать веселое настроение и помогает ребятам не терять темп игры. Музыкакой также можно обозначить начало и финал мероприятия.

Праздник Нептуна «Корабельная кутерьма»

Ведущая:

В жарком месяце июне
Восемнадцатого числа
Ждёт нас всех чудесный праздник
Вод владыки – Нептуна!
Его мы в гости поджидаем.
Итак, наш праздник начинаем.

Нептун: Здравствуйте, жители лагеря «Алые паруса», я, царь Нептун, загадаю вам загадку:

Она и в озере, она и в лужице,
Она снежинкою над нами кружится,

Она и в чайнике у нас кипит,
Она и в реченьке бежит-журчит? (*Вода*)

Правильно, ребята, объявляю о начале великого праздника, Праздника
Воды.

Приготовил я вам испытанья
Русалки проведут соревнованье,
Хочу узнать, какой же экипаж
Достоин будет званья «Лучшего» из вас!
Кто самый быстрый, ловкий, дружный
Нам здесь ссоры не нужны – объявляю «День Воды!»

«Командные соревнования»

1. Эстафета с обручами «Преодолей водные пещеры»

Вожатые (русалки) держат обручи вертикально на расстоянии 3 метра друг от друга. Экипаж стоят в колонну по одному.

По сигналу Нептуна, первый участник пробегает дистанцию, преодолевая препятствие – обруч (пролезая сквозь него), обратно возвращается таким же образом, передаёт эстафету следующему и т.д. Выигрывает тот экипаж, чей последний участник финиширует первым.

Победа достаётся самым быстрым и ловким.

2. «Кто быстрее перейдёт через болото»

На асфальте рисуются мелом кирпичики, задача экипажа переправиться по кирпичикам через болото на другой берег, не намочив ноги (наступив мимо).

3. Конкурс капитанов «Морской бой»

Капитаны выстраиваются у черты, держа в руках брызгалку, изготовленную из пластиковой бутылки, оценивается дальность подаваемой из брызгалки струи.

4. Викторина знатоков

Вопросы экипажам:

1. Какой адрес у пиратов? (*Море*)

2. Домашнее животное пиратов ? (*Попугай*)
3. Где пираты хранят свои сокровища? (*Сундук*)
4. Сильная буря на море? (*Шторм*)

1. Самая страшная рыба? (*Акула*)
2. Команда корабля ? (*Экипаж*)
3. Не летит, не поёт, а клюёт. (*Рыба*)
4. Высокий столб для паруса на корабле? (*Мачта*)

1. Кто автор сказки «О рыбаке и рыбке»? (*А.С. Пушкин*)
2. Сколько лет рыбачил старик, пока не поймал золотую рыбку? (*30 лет и 3 года*)
3. По морю идёт, идёт, а до берега дойдёт – тут же пропадёт? (*Волна*)
4. Как можно узнать точную дорогу на север (не считая компаса)?
(*По Полярной звезде*)

5. «Не расплескай воду»

На теннисные ракетки ставится одноразовый стаканчик с водой. Участники по сигналу Нептуна бегут к финишу и возвращаются обратно на линию старта. Побеждает экипаж, который расплескал наименьшее количество воды.

6. «Танцевальный конкурс»

Исполняется импровизационный танец русалочек

7. «Где у рыбы хвост?»

С закрытыми глазами необходимо пририсовать нарисованной рыбе хвост.

8. «Забей в лунку»

В песке делают 4 небольшие лунки (по количеству экипажей). Игроки по очереди пытаются попасть камешком в лунку. Побеждает экипаж, с максимальным количеством попаданий.

Нептун с русалками подводят итоги, награждают победителей по номинациям:

Нептун: Спасибо вам, ребята,
Спасибо, дорогие,
За то, что победили,
Меня повеселили
И за это я для вас
Зачитаю свой указ:
«Самые ловкие»
«Самые быстрые»
«Самые дружные»
«Морские знатоки»
«Самые меткие» получают призы.

Музыкальное шоу «Калейдоскоп»

В шоу участвуют команды (каждый отряд образует команду), которые заранее готовят эмблемы и придумывают себе названия.

Ведущая. Добрый день всем, кто собрался сегодня в нашем уютном зале! А собрались мы с вами по особому случаю. Везде, где трудится или отдыхает человек, звучит музыка. Она помогает поднять настроение, поддерживает в трудную минуту. Сила музыки велика. Еще с древних времен люди испытали на себе ее воздействие. А до наших дней дошла такая легенда...

Свет в зале гаснет, а оставшийся на сцене, направлен в ее центр. Появляется Нимфа. Звучит музыка.

Нимфа (на фоне музыки). В Древней Греции жил музыкант по имени Орфей. Любимым его музыкальным инструментом была кифара. В руках Орфея кифара звучала особенно. Казалось, она творила настоящие чудеса. Едва раздавались волшебные звуки, все вокруг замирало. Леса раздвигались, хищники переставали нападать на мелких зверей, замирали вулканы, прекращались войны, все двигалось навстречу музыке... *Нимфа уходит.*

Ведущая. Музыка – это всегда что-то новое, неповторимое, таинственное, вызывающее восхищение. Наш музыкальный конкурс мы решили назвать «Калейдоскоп». А сейчас позвольте представить вам участников нашего шоу. Ведущая представляет команды.

Ведущая. Командам желаю удачных выступлений, зрителям и болельщикам – хорошего настроения. Итак, мы начинаем! Чтобы музыка зазвучала, ее нужно исполнить. А для этого необходимы музыкальные инструменты. Наш первый конкурс называется...

Конкурс «Музыкальная разминка»

Задание. Командам за 1 минуту нужно написать названия всех известных им музыкальных инструментов: кто больше.

Пока команды работают, зрителям и болельщикам предлагаю поучаствовать в аукционе «Музыкально-песенная телепередача»

Задание: Назвать музыкальную телепередачу, главная идея которой – песня. Например: «Утренняя почта», «Утренняя звезда», «Доброе утро, страна!», «Горячая десятка», «Стиль 7», «Песня года», «Рождественские встречи», «Играй, гармонь любимая!», «Два рояля», «Угадай мелодию» и т. д.

Жюри подводит итоги конкурса. По количеству записанных музыкальных инструментов присуждается такое же количество баллов, которые в этом конкурсе называются «успехи».

Например, если записано 15 инструментов, следовательно, команда получает 15 «успехов».

Ведущая. А мы переходим к следующему конкурсу «Ходит песенка по кругу».

Какое же начало конкурса без душевной песни? Вот сейчас каждой команде нужно исполнить один куплет любой песни. Пусть это будет песенной разминкой.

Ведущая. Следующий конкурс «Рассказ из названий песен»

Это домашнее задание команд. Нужно было заранее, используя названия песен, составить рассказ в определенном жанре: комедия, фантастика, детектив и т. д. Максимальная оценка – 5 «успехов».

Ведущая. Как видим, среди команд появились лидеры. Но самое интересное еще впереди. Мы продолжаем шоу!

Ведущая. Я предлагаю вам, зрители и болельщики, поиграть в игру «Словечко в песенке»

По очереди поются песни, где упоминается определенное слово (например, зима, лето, детство и т.д.).

Примеры песен: «Зима-холода» (в исп. А. Губина), «Остыли реки, и земля остыла...» (из кинофильма «Чародеи»), «Наше лето-зима» (в исп. Т. Булановой), «У леса на опушке жила зима в избушке» (в исп. Э. Хиля), «Зима» (в исп. Д. Гурцкой), «Зимний сон» (в исп. Алсу), «Снег кружится, летает и тает, и, поземкою крутя, замечает зима, замечает...» (в исп. ансамбля «Пламя») и др.

Ведущая. Мы продолжаем нашу конкурсную программу. В песнях, как в жизни, много вопросов, на которые нужно найти ответ. Поэтому я объявляю следующий конкурс нашего шоу.

Конкурс «Вопрос – ответ»

Ведущая. Командам нужно ответить на музыкальные вопросы (строчки из песен) – музыкальным остроумным ответом. Обязательное условие конкурса – ответы петь! А свои вопросы вам задают звезды российской эстрады. Вы готовы?

Заранее на кассету нужно записать эти вопросы. А на столиках команд лежат скрипичные ключи. Прослушав вопрос, команда совещается, и, приготовив свой ответ, поднимает скрипичный ключ. За каждый музыкальный ответ жюри присуждает командам по 1 «успеху».

Конкурс «Песни на тему»

Задание – назвать песни, где упоминаются, например, домашние животные.

Темы песен могут быть такие:

- песни, в которых упоминаются названия городов;
- песни, в которых упоминается вода в любом состоянии;
- песни, в которых упоминаются родственники (мама, папа и др.);
- песни, в которых упоминаются еда и напитки;
- песни, в которых упоминается различное время суток;
- песни, в которых упоминаются элементы одежды;
- песни, в которых упоминаются музыкальные инструменты;
- песни, в которых упоминаются растения.

Конкурс продолжается до того момента, пока одна из команд не сможет вспомнить (спеть) песню на заданную тему.

За победу в конкурсе присуждается 5 «успехов»

Конкурс «Песни по описанию»

Ведущий читает описание песни, команды вспоминают и напевают ее.

За каждый правильный ответ присуждается 1 «успех»:

- песня о длительном путешествии маленькой девочки в головном уборе. («Если долго-долго...»);
- песня о содержании головы одного из млекопитающих с бурой шерстью. («В голове моей опилки...»);
- песня о животных, благодаря которым наша планета совершает движение вокруг своей оси. («Где-то на белом свете...»);
- песня о животных с длинными ушами, которые работают косильщиками лужаек. («А нам все равно...»);
- песня о четырех мужчинах в шляпах с перьями, которые за многое благодарны своей судьбе. («Пора, пора, порадуемся...»);
- песня о трагической смерти маленького насекомого. («В траве сидел кузнечик...»);
- песня о будущем, которое не должно быть жестоко к нашим современникам. («Прекрасное далеко...»);

- песня о загорелой девушке, собирающей виноград в соседнем саду. («Смуглянка»);
- песня о первостепенности авиации. («Первым делом - самолеты...»);
- песня о городе, куда не едут поезда и не летят самолеты. («Мальчик хочет в Тамбов»);
- песня о животном, которого ненавидит весь дом. («Черный кот»);
- песня об одинокой пловчихе с дудкой. («А я в воду войду...»);
- песня о поездке в глухомань на велосипеде («Букет»);
- песня об использовании улыбки в качестве электричества. («От улыбки станет всем светлей...»);
- песня о стране, где можно встретить жар-птицу и золотого коня. («Маленькая страна»);
- песня о существе, которого каждая дворняжка знает. («Теперь я Чебурашка...»);
- песня о круглом предмете. («Колечко»);
- песня об использовании хлорида натрия не по назначению. («Не сыпь мне соль на рану...»);
- песня о криминальных намерениях геометрического тела. («Крутится, вертится шар голубой...»);
- песня о научно не доказанной связи везения в любви и смерти. («Ваше благородие, госпожа Удача...»);
- песня слепоглухонемой. («Ничего не вижу, ничего не слышу...»);
- песня о ежедневных занятиях детей в течение 11 лет. («Чему учат в школе»);
- песня о средстве, с помощью которого можно преодолеть все трудности. («Если друга встретил вдруг»);
- песня о капризной дочери. («Трубадурочка»);
- песня об одинокой красавице. («Во поле береза стояла»).

Ведущая. Незаметно пролетело время. К сожалению, у нас остался последний, но самый интересный конкурс.

Конкурс «Звёздный дождь»

Это тоже домашнее задание командам: спародировать различных звезд нашей эстрады. За лучшее выступление – 5 «успехов».

Выступление команд. Подведение итогов. Награждение команд.

Ведущая. Дорогие зрители, болельщики! Давайте еще раз поблагодарим команды за удачные выступления дружными аплодисментами! На этом наше шоу «Калейдоскоп» окончено! Спасибо за внимание!

Конкурсно-танцевальная программа «ШАР-ШОУ»

Эта программа может быть проведена в виде эстафеты, либо как танцевальная программа. На каждый конкурс можно вызывать участников по желанию либо проводить в кругу команды, чередуя с танцами.

Шарики гелием не надувать!!!

Конкурсы с шарами:

1. «Волейбол с воздушными шарами»

На высоте примерно 1,5 метра от стены до стены натягивается веревка.

Мячом служат два воздушных шарика, связанных вместе. В каждый из них наливают по несколько капель воды. Это делает их тяжелее, и, главное, благодаря перемещающемуся центру тяжести их полет становится очень забавным. По обеим сторонам веревки располагаются команды. Играющие отбивают «мяч», как при обычной игре в волейбол, стараясь перегнать его на сторону противника и не давая упасть на пол. Побеждает команда, получившая в конце игры меньше штрафных очков.

2. «Шарик шапка»

Пронести шарик на голове. Если упадет, остановиться, поднять и вновь продолжать движение.

3. «Воздушный шарик»

Бежать или идти шагом, а шарик гнать по воздуху.

4. «Попробуй, удержи!»

Нести два шарика, прижав их друг к другу между ладонями.

5. «Танцующий шарик»

Команда танцует под музыку коллективный танец. Во время танца команда должна удержать шарик в воздухе. Частями тела шарик трогать нельзя!!! Оценивается наименьшее количество падений шарика и оригинальность коллективного танца.

6. «Обойди препятствие!»

Гнать шарик по полу, огибая расставленные змейкой городки (кегли, игрушки).

7. «Реактивный шарик»

Пройти быстро дистанцию с шариком, привязанным метровой ниткой к щиколотке ноги.

8. «Официанты»

Нести шарик на ракетке от настольного тенниса или в большой ложке.

9. «Шарохлоп»

Каждый член команды получает свой шарик на длинной нитке, привязывает его на пояс (в виде хвоста). У каждой команды шарики определенного цвета. Необходимо сделать так, чтобы лопнул шарик противника, но сохранился свой. Оценивается количество оставшихся шариков у команды.

10. «Кенгуру»

Зажать шарик между колен и прыгать с ним, как кенгуру.

11. «Воздушный мост»

Команды выстраиваются друг за другом и передают шарик вперед над головой, а в обратном направлении – между ног. Побеждает команда, которая быстро передаст шарик.

12. «Танцевальный марафон»

Звучит музыкальное «поппури». Необходимо танцевать танец, музыка которого звучит. Танцуя надо удержать шарик между коленями. Оценивается точность исполнения танцев и удержание шариков.

Линейка памяти «Всем, кто ушёл в бессмертие – посвящается!»

Цель мероприятия: воспитание чувства патриотизма, гордости и уважения к землякам, отдавшим жизнь за мир на земле; знакомство с героической историей нашей Родины.

Все ребята летнего оздоровительного лагеря «Алые паруса» построены по отрядам.

Ведущий: На торжественную линейку «Всем, кто ушёл в бессмертие – посвящается!» стоять смирно! Лагерь, внимание!

Ведущий: Во все времена считалось, что Россия - это самая сильная, непобедимая страна. Издавна у нее было много врагов, которые пытались завоевать и поработить русский народ. Но никто не смог этого сделать. Всем известны слова великого князя Александра Невского: «Кто к нам с мечом придет, тот от меча и погибнет», но забывали об этом наши враги и делали попытки очередной раз захватить русские земли. Сегодня мы вспомним о той страшной, жестокой войне, которая принесла много горя, слез, страданий и отняла жизни двадцати семи миллионов человек.

Воскресного дня накануне
Безоблачные небеса,
22 июня, ровно в 4 часа...
Черные тени в тумане росли,
Туча на небе темна.
Первый снаряд разорвался вдали -
Так начиналась война.
Летней ночью на рассвете,
Когда мирно спали дети,
Гитлер дал войскам приказ
И послал солдат немецких
Против русских, против нас.

Ведущий: Война нанесла тяжелые раны русскому народу. Гитлеровцы разрушили и сожгли сотни городов, десятки тысяч населенных пунктов. Они

совершали неслыханные зверства. Трудно найти в нашей стране дом, куда бы не пришло горе: кто потерял сына, кто отца или мать, а кто сестру или брата, кто друга.

За страну родную люди
Отдавали жизнь свою.
Никогда мы не забудем
Павших в доблестном бою.
За Днепр и Волгу
Шли солдаты в бой.
Сражался каждый
За край родной.
За каждый город,
Каждое село,
За все, что за земле росло.
За детский садик,
И за светлый класс.
За мир и счастье каждого из нас!

Ведущий: Победа досталась нам очень дорого, и мы должны всегда помнить тех, кто не пожалел своей жизни, защищая Родину, за мирное небо, яркое солнце, за будущее своей страны. В годы войны много наших земляков ушло на фронт.

Многие вернулись живыми, но многие остались на полях сражений.
Их имена увековечены на мемориальных досках.
И мы приходим с яркими цветами
Туда, где наш солдат лежит
И вечный огонь, как память
Всегда озаряет гранит.
Вечная память героям, вечная им слава!
Вспомним всех поименно...
Вспомним героев своих.

Это нужно не мертвым,

Это нужно живым!

Минутой молчания почтим память погибших героев в годы Великой Отечественной войны.

Ведущий: Каждый день на фронте и в тылу - это подвиг беспредельного мужества и стойкости русских людей, верности Родине. Все для фронта! Все для Победы! И этот день наступил. 9 мая - День Победы!

Победа! Славная Победа!

Какое счастье было в ней!

Пусть будет ясным вечно небо,

А травы будут зеленей.

Мы - дети свободной и мирной страны,

Народ наш великий не хочет войны.

И матери наши, и наши отцы -

За мир, за свободу, за счастье борцы.

Мы учимся в школе,

Расти́м топо́ля.

Мы любим походы

В леса и поля.

Нам в жизни открыты любые пути,

Под небом спокойным хотим мы расти. *(О. Высотская)*

Ведущий: Дорогие ребята! Закончим нашу линейку замечательной песней «Солнечный круг».

Конкурсная программа «Ай, да рыбаки!»

Форма: конкурсная программа

Цель: развивать творческий потенциал детей, сплотить коллектив, обеспечить заряд бодрости.

Описание игры:

Сегодня нам предстоит отправиться в далекое плавание, чтобы поймать такие виды рыб, которые, к сожалению, не водятся в наших краях.

Поэтому мы набираем в две команды самых смелых, шустрых и эрудированных, тех, кого море уважает, на хребте своем таскает.

1 конкурс. Разминка. Ответить на вопросы

1. Как, называется ледяная гора в море? (Айсберг)
2. Назовите нечистую силу, которая живет в воде. (Водяной)
3. Вспомните название светового ориентира для кораблей. (Маяк)
4. Назовите самую большую рыбу в мире. (Китовая акула. Достигает в длину 15-16 метров)
5. Какая рыба водится в Красном море? (В Красном море рыба не водится из-за перенасыщения воды солями.)
6. Как называется механическое приспособление для переправы с одного берега на другой. (Паром.)
7. Вспомните пословицу о рыбной ловле. (Например: «Без труда не выловишь и рыбку из пруда».)
8. Любимая одежда кота Матроскина. (Тельняшка.)
9. Головной убор моряка. (Бескозырка.)
10. Домашнее животное — большой любитель рыбы. (Кошка.)
11. Самое крупное морское млекопитающее. (Кашалот.)
12. Приспособление, в котором содержат декоративных рыбок. (Аквариум.)

2 конкурс. Построй команду

Каждой команде раздаются перемешанные карточки со званиями на корабле. Команда строится слева направо, игроки располагаются в соответствии со своим рангом. (Юнга, матрос, лоцман, штурман, старпом, капитан).

До отправления кораблей остается несколько секунд, ведь сейчас по команде отважных капитанов каждой команде предстоит поднять свой якорь. Просим представителей команд получить все необходимое для конкурса.

3 конкурс. Поднять якоря!

Участникам выдаются якоря из картона, привязанные за нитки. Взяв нитку в зубы и уравнив свой якорь с якорями остальных участников, по сигналу ведущего надо как можно быстрее «поднять» якорь, «съев» нитку.

Выйдя на широкие морские просторы, хочется вздохнуть полной грудью и запеть во весь голос. Надеемся, наши команды не прочь проявить свои певческие способности.

4 конкурс. Песенный

Команды соревнуются в исполнении песен. Варианты задания:

1. Кто больше вспомнит песен о море, о рыбе.
2. Исполнить по куплету песню «Бескозырка белая».

Чтобы исключить непредвиденные ситуации, рыбаки каждый день тренируют свое внимание и выносливость. Посмотрим, кто из участников готов оказать другу мгновенную помощь.

5 конкурс. Спасательный круг

Команды встают лицом к стойкам. Помощники стоят чуть впереди стоек со спасательными кругами. По сигналу ведущего 1-й участник добегают до спасательного круга и, надев его на себя, обогнув стойку, возвращается к команде. Стартует второй участник... Выигрывает та команда, чьи участники быстрее и ловчее выполняют задание.

Уважаемые рыбаки! Внимание! Наши корабли уже подошли к тому месту, где было решено бросить сети.

6 конкурс. Первый улов

Перед каждой командой кладется сеть, внутри которой спрятаны надувные игрушки в виде рыб по количеству участников. По сигналу ведущего все участники одновременно извлекают игрушки из сетей и надувают их. Чья команда быстрее соберет первый улов?

Да, с помощью сетей команды поймали немало рыбы. Но заядлым рыбакам всегда хочется закинуть удочку, вдруг на нее клюнет такая рыбина, размеры которой трудно себе даже представить. По-моему, у наших команд уже клюет. Пора поднимать рыбу на борт корабля.

7 конкурс. Вот так рыбина!

Участники собирают мозаику большого размера с изображением рыбы и вспоминают ее название.

Как известно, пойманная рыба идет не только для приготовления пищи, но и для производства некоторых изделий. Предмет насмешек русской поговорки «на рыбьем меху» у народов Приамурья с давних времен служит материалом для одежды из рыбьей кожи. Они для обуви предпочитали кожу ленка, кеты, муксуна, для рабочей одежды – сома, для праздничной – сазана.

А обувная фабрика на севере Бразилии выпускает в год сто пятьдесят тысяч пар обуви из рыбьей кожи. По их словам, нареканий на прочность обуви не было. Я думаю, не будет нареканий и у нас.

8 конкурс. Рыбья обувь

Участники следующего конкурса получают «обувь», сделанную из пластиковых бутылок (дно бутылки срезано под углом наискосок). В этой обуви на ногах нужно «довести» шарики с игровой площадки до своего стула. Количество шариков может быть равно количеству людей.

Сегодня участники показали нам, насколько они умны, сильны и выносливы, да и рыбаки из них вышли настоящие. Ведь «болтуна видать по слову, а рыбака – по улову». Мы благодарим вас всех за участие в нашей программе и от всей души желаем вам крепкого здоровья, ведь недаром о вас говорят: «Рыбаку хоть дождь, хоть стужа – все равно он это сдюжит»

Реквизит

1. Карточки со званиями.
2. Якоря из картона, привязанные за нитки.
3. Стойки, спасательные круги.
5. Обувь, сделанная из пластиковых бутылок.
6. Сети, надувные игрушки в виде рыб.
7. Мозаики с изображением рыбы.

Конкурсная программа «По морям, по волнам...»

Цель: создать хорошее настроение, обеспечить заряд бодрости, развивать ловкость, а также чувство сплоченности.

Описание игры:

Мы приглашаем вас, ребята, совершить увлекательное путешествие по рекам и морям. Море – это символ света, простора и свободы. Сколько художников, поэтов, композиторов посвятили морям и рекам свои произведения! А сколько интересных фильмов сняли режиссеры!

Итак. Мы начинаем нашу конкурсную программу «По морям, по волнам!»

1 конкурс. Викторина:

1. Какой адрес у пиратов? (море)
2. Любимая валюта пиратов (золото)
3. Как звали капитана, совершившего кругосветное плавание на яхте «Беда»? (Врунгель)
4. Где пираты хранят свои сокровища? (сундук)
5. Как назывался подросток на корабле, обучающийся морскому делу? (юнга)
6. Высокий столб для паруса на корабле (мачта)
7. Сильная буря на море (шторм)
8. Плоская, как тарелка, живет на дне моря (камбала)
9. Любимый напиток пиратов (ром)
10. Самая страшная рыба (акула)
11. Команда корабля, самолета, танка (экипаж)
12. Что может бежать, но не умеет ходить? (река, ручей)
13. Самое глубокое озеро на земле? (байкал)
14. Домашнее животное Густые водоросли на дне реки или пруда (тина)
15. Кто автор «Сказки о рыбаке и рыбке» (А.С. Пушкин)

2 конкурс. Морские профессии

Написать на листке как можно больше морских профессий.

3 конкурс. Переливай-ка

Из полного стакана перелить шприцем в пустой воду, не пролив ее на стул.

4 конкурс. Танец Русалки

Под музыку одна участница от каждой команды танцует танец Русалки – кто лучше.

5 конкурс. Рыболовы

До чего же увлекательное дело – рыбалка! Но наш конкурс не будет зависеть от клева. Для рыбалки потребуется «водоем» с рыбками – ведро воды со спичками и «удочка» - ложка. Задача каждого участника – добежать до «водоема», поймать «удочкой» одну рыбку, не помогая себе другой рукой, затем положить ее в «садок» - тарелку, добежать до команды и передать эстафету следующему. Удачной рыбалки!

6 конкурс. Ловкач

На спины соперникам прикрепляются таблички с надписями. Участники не должны видеть эти надписи. Задача участников – постараться прочесть то, что написано на спине соперника, который старается спрятать свою надпись на спине, уворачиваясь. Побеждает тот, кто быстрее прочтет эту надпись.

Гроза морей

Морской волк

Алые паруса

Необитаемый остров

Легкий бриз

7 конкурс. Мелиоратор

Одна из задач этой профессии – осушение болот. Мелиораторы используют для этого сложную технику. Но нам этого не потребуется. На стульях тарелки с водой – вот наше болото. Его нам предстоит осушить. По сигналу участник бежит к стулу и изо всех сил дует на тарелку, чтобы выдуть как можно больше воды. Затем он передает эстафету следующему.

Подведение итогов.

Конкурсная программа «Путешествие в Почемучию»

Цель: создать условия для личностного и интеллектуального развития ребят.

Описание игры:

Ведущий. Дорогие ребята! Сегодня мы совершим увлекательное путешествие в неизвестную страну. У этой страны есть одна особенность: её нет ни на одной карте мира. Эту страну предстоит открыть нам самим. И название у неё загадочное и интересное – Почемучия.

Я – ваш капитан, ведущий нашего путешествия.

Поднять паруса! Отдать швартовы! Полный вперёд! (Все берутся за руки и изображают волны).

Капитан. Ребята, в нашем путешествии нас ждёт много интересного! Итак, приключения начинаются. Перед нами бухта «Математическая».

Акула приносит конверты с математическими заданиями для команд. Дети их выполняют.

Бухта «Математическая»

1. Задача

Щука в озере жила,

Червячка с крючка сняла.

Наварила щука щей,

Пригласила трёх ершей.

Говорили всем ерши:

«Щи у щуки хороши»

Сколько рыб ели щи? (четыре)

2. Задача

Сидят рыбаки, стерегут поплавки.

Рыбак Корней поймал трёх окуней.

Рыбак Евсей – четырёх карасей.

Сколько рыбок из реки
Натаскали рыбаки? (семь)

3. Задача

Сеть тяну, рыбу ловлю.
Попало немало:
Два окуня, три карася.
Один ершок – и того в горшок.
Уху сварю, всех угощу!
Сколько рыб я сварю? (шесть)

4. Задача

Две большие галки
Шли домой с рыбалки.
В сумке каждая из них
Пять сельдей несла больших.
Сельди засолили, посчитать забыли.
Так сколько селёдок галки
Принесли с рыбалки? (десять)

Капитан. Наше путешествие продолжается. Право руля! Полный вперёд!

Капитан. Бросаем якорь у полуострова «Угадай»

Участники соревнования отгадывают загадки.

Полуостров «Угадай»

1. Кругом вода, а с питьем беда.
Кто знает, где это бывает? (море)
2. Семьсот ворот, да один вход (невод)
3. По морю идёт, идёт,
А до берега дойдёт,
Тут и пропадёт (волна)
4. Есть крылья – не летаю,
Ног нет, а гуляю,

По земле не хожу,
На небо не гляжу,
Звёзд не считаю,
Людей избегаю (рыба)

5. По волнам гуляет зонтик.
Если встретите – не троньте!
Вот так чудо! Вот так диво!
Зонтик жжётся, как крапива! (медуза)

6. В глубине морской живёт
Чудо-юдо «многоног».
Восемь ног у чудо-юда
И зовётся... (осьминог)

7. Через море-океан
Плывёт чудо-великан.
А из чудо-великана
Вырывается фонтан (кит)

8. Страшная, зубастая,
Хищница опасная.
В море синем шмыг да шмыг,
Всё подряд глотает вмиг (акула)

9. Под водою быстро мчится,
Над волной парит, как птица.
Житель тёплых он морей,
Верный спутник кораблей (дельфин)

10. Паровоз без колёс –
Вот так чудо-паровоз!
Не с ума ли он сошёл?
Прямо по морю пошёл! (пароход)

11. Великан стоит в порту,
Освещая темноту

И сигналил кораблям:

-Заходите в гости к нам (маяк)

12. Когда он нужен –

Его выбрасывают.

Когда не нужен –

Его поднимают (якорь).

Капитан. Молодцы, ребята! Можно смело отправляться в путь!

Мы у *мыса «Осьминог»*. Для вас задание от осьминога. Из букв, входящих в заданное слово, составить как можно больше новых слов.

Слово «Осьминог» («Альбатрос», «Наутилус»)

Капитан. Мы выполнили задание осьминога. Пора в путь. Полный вперёд!

Под музыку «плывут дальше»

Капитан: Плывём к Литературному заливу. Наши сети полны рыбы!

Поднимают «сеть», в которой находятся задания для команд. Задания написаны на рыбках, медузах, сделанных из бумаги. Вместе с уловом в сеть попались различные предметы. Дети должны определить, какому герою и из какой сказки они принадлежат.

«Литературный залив»

В сеть попались рыбы, медузы. На них написаны отрывки из литературных произведений. Необходимо угадать автора и название каждого произведения.

1. «Ветер по морю гуляет

И кораблик подгоняет;

Он бежит себе в волнах

На раздутых парусах...»

(А.С. Пушкин «Сказка о царе Салтане...»)

2. «Вот идёт он к синему морю,

Видит, на море чёрная буря:

Так и вздулись сердитые волны,

Так и ходят, так воем и воют...»

(А.С. Пушкин «Сказка о рыбаке и рыбке»)

3. «И вдруг видит он, на пригорочке зелёном цветёт цветок, цветку алого – красоты невиданной и неслыханной, что ни в сказке сказать, ни пером описать...» (С. Аксаков «Аленький цветочек»)

4. «Не цветы ей нужны, а золото. Обещала наша королева целую корзину золота тому, кто принесёт во дворец корзину подснежников. Вот и послали меня в лес...» (С.Я. Маршак «Двенадцать месяцев»)

5. «тут я подъехал: лопочут ушами, сами ни с места; я взял одного. Прочим скомандовал: прыгайте сами. Прыгнули зайцы мои, – ничего!... (Н. Некрасов «Дедушка Мазай и зайцы»)

6. «Лодка с солдатиком скользнула вниз; бедняга держался по-прежнему по струнке и даже глазом не моргнул. Лодка завертелась... (Г. Х. Андерсен).

«Стойкий оловянный солдатик»)

Капитан. Стоп, машина! Бросить якорь! Высаживаемся на берег. Привал на *острове Смеха*.

Конкурс «Свари уху» С одной стороны поставлены 6 стульев с пустыми кастрюлями. Напротив – 6 стульев с набором продуктов для ухи: картофель, морковь, лук, рыбка-оригами, соль, перец.

А сейчас – «Смешилки» для вас.

«Смешилки»:

1. Плывёт муравей на спичке. К нему села муха. Муравей кричит: «Кыш, кыш, пернатая, баржу потопишь!»

2. Бегаёт ёжик вокруг бочки и думает: «Когда же этот забор кончится?»

3. Сидит ворона дереве, а сыр во рту держит. Подходит лиса: «Голубушка, как хороша!» Ворона положила сыр под крыло и отвечает: «Хватит сказки рассказывать! Кто сейчас этого не знает!»

4. Сидит ёжик в глубокой яме и думает: «если через 5 минут не вылезу, пойду домой за лестницей».

5. Два комара прилетели бить слона. А слон кричит: «Двое на одного – нечестно!!»

6. Захотели звери пить. Послали черепаху за водой. Ждут час, другой... Волк не выдержал: «Долго, что ли сходить до ручья и обратно?»

Черепаха отвечает: «Молчи, а то совсем не пойду!»

Капитан. Ребята! Наше путешествие подходит к концу. Последний пункт – *долина Почемучек*. Здесь живут самые любознательные Почемучки на свете.

Выходят мальчик Почемучка и девочка Почемучка, проводят конкурс на самый оригинальный ответ.

Вопросы Почемучек.

1. Почему у жирафа шея длинная? (Он любит списывать)
2. Почему у бегемота нет талии? (Не умеет танцевать)
3. Почему у слона огромные уши? (Удобно мух отгонять)
4. Почему коровы не летают? (Летающая корова – это опасно для людей)
5. Почему лягушки не улетают в тёплые края? (Много квакают)
6. Почему в сыре много дырочек? (Это ходы для мышей)

Жюри подводит итоги по ходу всего «плавания». За каждый правильный ответ команды получают ракушку. В конце соревнования подсчитывается общее количество ракушек. Победителям вручаются призы. Ракушки и призы сделаны из цветной бумаги методом оригами.

Ведущий. Много каверзных вопросов

Задают нам малыши.

Пристают к взрослым с просьбой:

«Расскажи» да «Покажи».

Почему гроза бывает?

Почему грибы растут?

С деревьев листья опадают?

Облака куда плывут?

Ведущий. Мы дать хотим один совет:

Откройте книгу просто.

И вы найдёте там ответ

На тысячу вопросов!

В заключение все участники исполняют песню Алые паруса «Ребята, надо верить в чудеса».

Маршруты безопасности
ПРАВА И ОБЯЗАННОСТИ РЕБЕНКА
(личная безопасность)

Цель: научить подростков пользоваться правами и выполнять свои обязанности.

Задачи:

- выявление базового уровня знаний детей о своих правах и обязанностях;
- знакомство с Конвенцией ООН о правах ребенка;
- развитие умения работы в коллективе;
- развитие творческих способностей и креативного мышления;
- создание условий для выявления развития лидерской позиции ребенка.

Участники: 11–16 лет, 15–20 человек.

Техническое оснащение: плакаты с выписками из Конвенции ООН о правах ребенка, бумага формата А4, ручки, фломастеры, кисти, краски.

Ход занятия

I. Знакомство участников Маршрута безопасности (игра на знакомство, оформление визиток), объяснение цели встречи.

II. Вступительное слово.

60 лет тому назад мир сказал «НЕТ!» жестокостям мировой войны и провозгласил, что каждый ребенок независимо от того, где он родился, живет и чем занимается, имеет права, которые должны всегда соблюдаться. Позже ООН была принята Конвенция о правах ребенка.

III. Диагностика имеющихся знаний.

Ведущий приглашает к разговору по вопросам: «Когда ребенок рождается на свет, какими правами он обладает? и «Что дается ребенку при рождении, чем каждый из нас отличается от других? Что индивидуализирует нас?»

Дети высказывают свое мнение, выслушивают и комментируют мнения друг друга. Ведущий обобщает результаты и вывешивает плакат: «Государство должно признавать и обеспечивать выполнение всех прав ребенка от момента его рождения независимо от расы, цвета кожи, состояния здоровья, пола, языка, религии, национальности, богатства или бедности его родителей».

Разговор продолжается: «Можно ли ограничивать право детей видеть своих родителей и общаться с ними? Можно ли родителям запретить видеться со своими детьми? Кто должен заботиться о детях и их воспитании?». Дети высказывают свое мнение по этим вопросам. Ведущий подводит итог дискуссии и вывешивает плакат: «Государство должно защищать детей и их права в первую очередь. Государство обеспечивает работу органов, которые отвечают за реализацию прав ребенка. Главную ответственность за воспитание детей несут родители». Выбор основных вопросов для дискуссии.

Дискуссия.

1. История об американке (С. Н. Щеглов «Экзамен без оценок»).

Вопросы для обсуждения:

– Какие средства защиты имеет ребенок в школе, если считает, что учитель нарушает его права?

(После высказывания детьми своих точек зрения ведущий вывешивает плакат-цитату из закона «Об основных гарантиях и правах ребенка в России» – «Школьники наделяются правом проводить общественное расследование деятельности педагога. Директор школы по поступившей жалобе должен создать комиссию, куда входят учителя, администрация, органы самоуправления и родители».)

– Могут ли родители без учета вашего мнения перевести вас в другую школу или класс, заставить ходить в тот или иной кружок, дружить или не дружить с кем-то?

(Плакат: «Учет мнения ребенка важен и обязателен при решении вопросов об изменении фамилии, имени, отчества ребенка, при усыновлении и

восстановлении родителей в правах и т. д. Ребенок имеет право свободно выражать свое мнение, право на свободу мысли и выбор вероисповедания».)

– Что считается собственностью ребенка?

(Плакат: «Собственностью ребенка является имущество, перешедшее по наследству и переданное в дар».)

2. Следующей темой для обсуждения становятся детские общественные организации.

Вопросы:

– Что такое общественные объединения?

– Могут ли их создать сами дети?

– Могут ли быть членами общественной организации сами дети?

Подводятся итоги и вывешивается плакат: «Общественные объединения – это добровольное, самоуправляемое, некоммерческое формирование, созданное по инициативе граждан, объединившихся на основе общности интересов для реализации общих целей, указанных в уставе общественного объединения. Все дети имеют право на мирные собрания и создание мирных ассоциаций и организаций».

IV. Права и обязанности подростков, отдыхающих в лагерях страны.

V. Подведение итогов.

Задание по группам: за 20 минут придумать и инсценировать случаи соблюдения прав ребенка (в качестве подсказки можно использовать вывешенные плакаты). Для иллюстрации случаев нарушения прав ребенка предлагается продумать и создать эскиз рисунка для выставки «Рисуем свои права и обязанности».

НЕТ НАРКОТИКАМ!

(нравственная безопасность)

Цель: повышение уровня информированности детей о вреде, наносимом здоровью человека наркотическими веществами.

Участники: 13–16 лет, 20–25 человек.

Техническое оснащение: 3 листа ватмана, бумага формата А4, листочки для бейджиков, английские булавки, ручки, фломастеры, маркеры, клубок ниток.

Ход занятия

1. Приветствие, знакомство участников Маршрута (изготовление бейджиков), принятие общих правил (не выходить, «здесь и сейчас», одного микрофона, поднятой руки), объявление цели встречи.

2. Игра «Клубок». Участники называют слова ассоциации, связанные с проблемой наркомании, начинающиеся на первую букву своего имени, передавая друг другу клубок ниток. В итоге образуется «паутина» влияния наркотиков на организм человека. Обсуждение ситуации.

3. Игра «Сюрприз». В центре круга ставится коробочка с оговоркой о том, что в ней – зло. Зло, которое может остаться с участниками игры на всю жизнь, если открыть эту коробочку. У каждого есть возможность заглянуть в эту коробочку, но нельзя говорить, что в ней находится, нельзя вытаскивать это или показывать другим. Далее ведется беседа о том, что сподвигло участников заглянуть или не заглядывать туда. Какими были их чувства до того, как они туда заглянули, и после?..

4. Фронтальная беседа с участниками Маршрута на тему «Причины употребления наркотиков».

5. Теоретический материал. «Классификация наркотических веществ и вред, наносимый наркотиками психологическому и физическому здоровью человека».

№ п/п	Название групп наркотиков	Последствия от принятия данного наркотика
1	Препараты конопли: – марихуана; – гашиш; – анаша;	Из-за того, что препараты конопли обычно курят, в первую очередь страдают легкие. Это может привести к хроническому бронхиту и раку легких. Также страдают сердце и печень.

	– план	Происходит повреждение головного мозга. В связи с этим замедляется физическое и психическое развитие
2	Опиаты (на основе опийного мака): – маковая соломка; – ханка; – бинты (марля); – героин; – кодеин; – метадон	Обычно вводятся внутривенно, поэтому очень высока опасность заражения ВИЧ-инфекцией, сифилисом и гепатитом. Из-за высокой токсической нагрузки происходит разрушение печени, сердца, легких и головного мозга. Опиаты нарушают обмен кальция в организме, поэтому кости становятся легче, происходит разрушение зубов, они становятся похожие на «обгоревшие пеньки». Также велика вероятность передозировки, при которой угнетается деятельность легких, происходит остановка дыхания, а затем и сердца
3	Психостимуляторы: – эфедрин; – амфитамин; – экстази; – кокаин	При употреблении психостимуляторов на фоне первичного иллюзорного прилива энергии быстро наступает дефицит жизненных ресурсов организма. Внешне это проявляется в виде худобы и старения кожи, общего истощения. Страдает сердечно-сосудистая система. Развиваются тяжелые депрессии, возникают психозы, сопровождающиеся слуховыми и зрительными галлюцинациями, бредом
4	Галлюциногены: – особые виды грибов ЛСД	Интоксикация после длительного употребления, любые галлюциногенные явления, искусственно вызванные психозы. В психике человека остаются следы, неотличимые от изменений при шизофрении

5	Снотворно-седативные вещества: – феназипам; – реланиум; – релениум; – ренадорм и т. п.	Наиболее опасны те, в которых содержится барбитуровая кислота. Барбитураты по опьяняющему действию похожи на алкоголь, но от них бывают более тяжелые осложнения. Повреждаются мозг, печень, сердце. Барбитураты – единственные из наркотиков, при опьянении которыми человек становится агрессивным, а не благодушным. При длительном употреблении могут развиваться психозы, бред преследования, болезненная ревность
6	Летучие наркотически-действующие вещества: – бензин; – ацетон; – клей «Момент».	Поражаются легкие, печень, сердце, мозг. Возникают тревожные панические реакции. Замедляются физическое и психическое здоровье. Возможны удушья, связанные с воздействием летучих наркотически действующих веществ

6. Игра «Отказ от наркотиков». Участники делятся на две группы, выбирается доброволец. Первая подгруппа придумывает аргументы «за», вторая – «против». Далее аргументы оглашаются и добровольцу предстоит принять решение – «за» или «против».

7. Игра «Рентгенчик» (закрепление материала). Участники делятся на две группы. Первая группа рисует на листах формата А4 те органы, которые страдают от воздействия препаратов конопли, психостимуляторов и снотворно-седативных веществ. Вторая подгруппа рисует органы, которые страдают от воздействия опиатов, галлюциногенов и летучих наркотически действующих веществ. Далее обе подгруппы демонстрируют свои работы.

8. Заключение. Рефлексия. Выводы о том, где и как смогут пригодиться знания, полученные на маршруте «Нет наркотикам». Оформление

«Забора гласности», на котором каждый ребенок может написать свой девиз жизни или отношение к наркотикам.

Предполагаемый результат:

- формирование навыков отказа от принятия наркотических веществ;
- повышение уровня информированности детей о вреде, наносимом наркотиками психологическому и физическому здоровью человека.

Минутки здоровья

Минутка здоровья «Бодрое утро»

Ничего не достигнет тот, кто долго встает после того, как проснется, и тот, кто долго просыпается после того, как встает.

Элеонора Рузвельт

С добрым утром ребята!

«Бодрое утро» – это замечательный ритуал, который каждый может создать сам. Замысел простой: как начнешь утро, так пойдет и день. Основное правило утра – оно должно проходить энергично: одно дело сменяет другое, не должно быть «дырок». Основные пункты, которые можно рекомендовать для примера (свой собственный список, наверное, вы сможете составить сами):

- Вставать рано, как **Жаворонок**.

Бодрое утро – ранее утро. Проснулись – значит, правильно не валяться, а вставать и начинать день: начинать жить. Если трудно просыпаться, организуй **Правильный вечер**.

- Поприветствовать себя и утро.
- Умыться холодной водой!

Встали – сразу умылись. Это не собственно вопрос чистоты: от этого просыпается лицо: «зеркало души». И начинает работать мозг.

- Зарядка: растягушечка, **йога**, **танцы** или каратэ.
- Пробежка.

Размялись – теперь утренняя пробежка. Маршрут знакомый и продуваемый, подальше от задымленных трасс, аллеи парка нас привлекают. Полчаса – уже здорово.

- Душ, растирания, обливание.

Вернулись – горячий душ, жесткие растирания, обливание холодной водой.

- Подтягивания.

Мужчинам рекомендованы подтягивания на перекладине. Когда организму нужно подтягивать наверх самого себя, он быстро понимает, что лишний вес ему не нужен. «15 утром–15 вечером», и вы в спортивной форме всю жизнь.

- Лицевая гимнастика.

Перед занятиями, по дороге – займите себя лицевой гимнастикой. Это предельно просто: все возможные движения губами, челюстями и бровями во все возможные стороны. Зачем? Где-то на 30% увеличивается интеллектуальная производительность: соображать начинаете гораздо лучше. «Разогрели» лицо – хорошо соображаете, красиво говорите.

- План дня: составить, написать.

Когда план дня написан, он начинает строиться как будто сам собой.

Доброе утро!

Минутка здоровья «Если хочешь быть здоров – закаляйся!»

Цели:

1. Выделить и изучить действие природных факторов оздоровления.
2. Рассмотреть некоторые формы закаливания.
3. Выделить правила закаливания организма человека.

Оборудование: раздаточный печатный материал, плакат-изображение лица с точками воздействия (для точечного массажа).

Для игры: губка, полотенце, мыло, вода, кувшин, ведро, щётка пластмассовая, варежка из махрового полотенца, тазик, таблички «Водные процедуры».

Ход беседы:

Актуализация темы

Ведущий. Какие правила сохранения здоровья вы знаете и соблюдаете?

Ведущий предлагает детям ответить на поставленный вопрос в форме игры «Ручеек здоровья». Игра заключается в том, чтобы дети по очереди рассказывали о том, что они делают для своего здоровья.

Основная часть

Ведущий. Но кроме этого, есть еще одно важное занятие, его нужно выполнять, как закон, тогда вы не будете бояться простуды. Я сейчас вам расскажу одну историю, а вы сами сделайте выводы.

«Представь себе, что я весь – лицо»

В Древнем Риме в холодную погоду тепло одетый юноша встретил старика. На старике была только одна набедренная повязка.

- Как ты, старик, не мерзнешь в такой холод? – спросил юноша.

- Но ты, же не закрываешь лицо? – вместо ответа заметил старик.

- Но, то, же лицо, оно привыкло! – воскликнул юноша.

- Так представь себе, что я весь – лицо, – ответил старик.

Ведущий. Как вы понимаете ответ старика? Объясните...

При помощи специальных мероприятий можно повысить устойчивость организма к вредным воздействиям внешней среды, даже к таким, как возбудители инфекционных заболеваний. Это достигается закаливающими процедурами. Закаливанием называют получение организмом стойкости для сопротивления болезням.

Итак, дети, тема нашей беседы сегодня: «Если хочешь быть здоров – закаляйся!»

Ведущий. Избавление от заболеваний с помощью природных факторов называют оздоровлением организма.

Давайте ответим на вопрос: Какие природные факторы помогают нам в оздоровлении нашего организма?

Совместное обсуждение и моделирование схемы: «Природные факторы оздоровления».

Ведущий. А какие формы закаливания организма вы знаете?

Совместное построение схемы «Формы закаливания».

Ласковое солнце. Принимая солнечные ванны, следует соблюдать простые правила. Начинать загорание в кружевной тени деревьев 3 - 4 минуты, с перерывом 10 минут. Каждый день прибавляй по 2 - 3 минуты пребывания на солнце. Очень полезно чередование: несколько минут на солнце, несколько минут в тени. Загорать следует в утренние и вечерние часы, подставляя под солнечные лучи попеременно то спину, то грудь, то бока. И еще не забудь, выходя на солнце, надень на голову панаму или платок. Случается, что некоторые ребята плохо переносят солнечные лучи, тогда загорать им нужно еще осторожнее. А если врач вообще запретил загорать, не нужно унывать. Можно принимать воздушные ванны в теплую облачную погоду.

Свежий воздух. Воздух – свежий, чистый – полезен всем ребятам. Можно принимать воздушные ванны на солнце и в тени. Хороши воздушные ванны во время походов, когда маршрут лежит через лес. И вообще старайтесь во время воздушных ванн больше двигаться. Принимать воздушные ванны следует в местах, защищенных от ветра. Начинать лучше в летнее время, при температуре +16°; +18°. Первая ванна должна длиться 2-4 минуты. Затем увеличить до 20 минут. Если температура +20° – время увеличить вдвое. Можно организовать дневной сон на свежем воздухе в комнате с открытыми окнами, на веранде, под навесом. В осеннее время полезна медленная ходьба в теплой одежде по лесу, берегу речки, парку. Длина маршрута – до 1 км. Можно принимать воздушные ванны в домашних условиях, понизив температуру до +18°; +20°.

Очень хорошо устраивать сквозняк, но самим на сквозняке находиться нельзя. Необходимо постоянно следить за чистотой воздуха и обязательно проветривать комнату перед сном.

Закаливание водой. Главные оздоровительные свойства воды: помогает коже выделять вредные продукты обмена веществ в организме (при обтирании) и очищает от болезнетворных микробов (при купании, принятии ванн). Закаливание водой можно начинать с обтирания или обливания. Для

первого обливания температура воды должна быть +32°; +33°. Через день снижай температуру на 1°. После обливания хорошо разотри тело.

Как проводится обтирание? Сначала приготовь воду. Намочи рукавичку или полотенце в воде и быстро вытри им грудь, живот, спину. Потом разотрись докрасна сухим полотенцем. Запомни: температуру воды уменьшай постепенно. Но если начал закаливаться – делай эти процедуры каждый день, иначе не получишь хорошего результата. Температуру воды можно уменьшить до +20°.

Полезен для организма контрастный душ, то есть поочередное обливание то теплой, то холодной водой. Встань под теплый душ на 1,5 минуты, затем облейся прохладной водой. Обязательно перед закаливанием посоветуйся с родителями, с какой температуры воды лучше начать. Летом закаляет купание в реке, море. Вот вам несколько советов:

1. В воду входи сразу. Войдя по грудь, два – три раза окунись.
2. Не окунайся слишком разгоряченным или охлажденным.
3. Выйдя из воды, быстро разотрись до потепления.
4. Не принимай сразу после купания солнечную ванну, посиди в тени.
5. Не ходи и не лежи в мокрой купальной одежде.
6. Находиться в воде можно до 10 минут и под присмотром взрослых.
7. После купания в водоеме прими душ дома с мылом.

Босохождение. Хождение босиком – отличное закаливание. Почему? На наших стопах собрано много нервных окончаний, влияющих на работу внутренних органов. Значит, занимаясь босохождением, мы помогаем нашему организму лучше работать. Где ходить босиком? В летнее время сначала по теплой прогретой солнышком дорожке, по речному мелководью, утром – по росистой траве. В сосновом бору полезно походить по опавшей хвое. Чтобы не было плоскостопия, полезно ходить по песку, по камушкам. Л еще

очень хорошо ходить по пашне, конечно, если там ничего не посеяно. Попросите родителей купить вам специальный резиновый коврик.

Полезно перед сном проводить контрастное обливание ног. Можно ходить в ванне в прохладной воде, по снегу, но обязательно перед этим посоветоваться с родителями.

Правила закаливания

Совместное обсуждение правил закаливания:

Закон первый:

1. Сначала следует приготовить воду. Температура воды должна быть 32-33° С, ее можно измерить градусником.

2. Нужно намочить в этой воде полотенце и обтереть им грудь, руки, живот, спину... Быстро-быстро. А потом растереться докрасна сухим полотенцем.

3. Теперь мокрым полотенцем обтереть ноги. И обтереть опять сухим.

Каждый следующий день температура воды должна уменьшаться на один градус.

Закон второй:

Делай это обязательно каждый день!

Закон третий:

Начинать закаливание нельзя, если болит горло. Перед началом закаливания нужно обязательно вылечить зубы.

Тот, кто дойдет до температуры 26° С, может смело переходить к другим видам закаливания.

Результатом твоего закаливания должны быть не только стойкость к болезням, но и бодрость, хорошее настроение, работоспособность. От любой процедуры старайся получить максимум удовольствия.

Ведущий. Ребята, вы уже много узнали о том, как правильно закаляться, о видах закаливания. И сейчас я проверю, кто слушал внимательно. Для начала вам нужно разделиться на 3 команды.

Игра «Клуб закаливания»

Текст табличек «Водные процедуры»:

1. Умывание холодной водой лица.
2. Умывание холодной водой до пояса.
3. Обливание холодной водой всего тела.
4. Холодные ванны для ног.
5. Купание в водоеме.
6. Обтирание водой до пояса.

Каждая команда выбирает (как билет) перевернутые таблички - рисунки «Водные процедуры». Затем отбирает необходимые для процедуры предметы и рассказывает о правилах проведения процедуры закаливания в течение пяти минут.

Ведущий. Давайте проверим. Все ли вы сделали правильно.

Закрепление знаний

Ведущий.

- Что нового для себя вы узнали?
- О каких способах (формах) закаливания организма вы узнали?
- Назовите правила приема солнечных ванн.
- Как следует закаляться свежим воздухом?
- Расскажите о формах закаливания организма водой.
- Где можно ходить босиком?
- С какими правилами закаливания вы познакомились сегодня? (в конце беседы ведущий раздает детям памятки о правилах закаливания организма).

Минутка здоровья «Здоровье в порядке – спасибо зарядке!»

I. Вводная беседа.

Как говаривал гуру, просветитель он в миру.

Жизнь в движении, чтобы тело двигаться всегда умело.

И для этого порядка необходима нам зарядка:

Сжали пальцы в кулачки и вращаем постепенно,

А затем и в локте нашем двигаем сустав почаще,
Не печалься, не рыча, добрались и до плеча,
Шея тут же закрутилась, а потом и грудь пустилась,
Бёдра, ноги и подошвы мы взбодрились не нарочно.
Тянемся в изнеможенье, потому, что жизнь в движенье!!!

- Ребята, а как вы понимаете такое выражение «Жизнь в движенье»?

- С чего должен начинаться день человека?

Ребенок:

Мы сегодня рано встали
И зарядку делать стали.
Руки вверх, руки вниз,
Влево - вправо повернись.
На носочки поднимайся,
Приседай и выпрямляйся.
А теперь прямо встать,
Руки медленно поднять,
Пальцы сжать, потом разжать,
Руки вниз - и постоять.

- А что такое зарядка?

Зарядка – комплекс физических упражнений, выполняемых, как правило, утром, с целью разминки мышц и суставов. Зарядка является обязательной процедурой в армии и спортивных лагерях. В комплекс обычно входят упражнения для мышц шеи, спины, живота, ног и рук. Типичные упражнения: потягивания, наклоны, приседания, отжимания. Зарядку обычно проводит квалифицированный тренер, показывающий упражнения группе, которая затем их повторяет, иногда под музыку. Зарядка может сочетаться с бегом, закаливанием или моржеванием.

- А кто из вас делает зарядку? Всегда ли вам хочется ее делать? Как вы считаете, нужно ли зарядку делать каждый день или можно делать ее от случая к случаю?

Оказывается, делать ежедневно утреннюю зарядку необходимо каждому человеку, не смотря на возраст или физическое развитие. Детям утреннюю зарядку нужно начинать делать с самого рождения, ведь зарядка улучшает работу сердца и легких, развивает костно-мышечную ткань, укрепляет общее здоровье организма. А если вы приучите себя делать зарядку каждое утро, то она научит вас еще и дисциплине, выработает волю. Человек должен знать, что после обычной утренней зарядки он получает колоссальный заряд энергии на весь день, она улучшает самочувствие, зарядка словно «встряхивает» организм и дает просто отличное настроение.

Некоторые люди сильно ошибаются, считая, что если они посещают какие-либо спортивные секции, то этого вполне достаточно для его организма, и утренняя зарядка вовсе не нужна.

Выполнение утренней зарядки лучше всего проводить при открытых форточках, под бодрящую музыку. А летом лучше проводить занятия на свежем воздухе.

Упражнения, включаемые, в утреннюю зарядку могут быть разными, но главное, чтобы они развивали весь организм и выполнялись в определенной последовательности. Еще одним из важных пунктов при выполнении зарядки является то, что нужно не просто выполнить все упражнения, а важно следить за дыханием. Вдох должен быть глубоким через нос, а выдох – медленным и продолжительным через рот.

Начинать зарядку следует с ходьбы (можно на месте) или легкой пробежки «трусцой» - это упражнение подготавливает организм к предстоящей физической нагрузке.

- А сейчас я научу вас, какие упражнения нужно делать утром, и так, повторяйте за мной!

Первое упражнение – поднимание рук вверх или в стороны. Это упражнение помогает выпрямить позвоночник, улучшить кровообращение в мышцах плечевого пояса и рук.

Второе упражнение – приседания. Это упражнение для укрепления мышц ног, увеличения подвижности суставов ног и улучшения кровообращения.

Третье упражнение – различные наклоны вперед назад, вверх вниз. Это упражнение укрепляет мышцы туловища, спины и живота, увеличивает подвижность и эластичность позвоночника, улучшает деятельность органов брюшной полости.

Четвертое упражнение – отжимание: мальчики от пола, а девочки от стола или скамейки. Это упражнение развивает мышцы рук и плечевого пояса.

Пятое упражнение – наклоны в стороны. Это упражнение усиливает боковые мышцы туловища и повышает тонус брюшной полости.

Шестое упражнение – маховые движения ногами и руками. Это упражнение увеличивает подвижности суставов рук и ног.

Седьмое упражнение – прыжки и бег (можно на месте). Это упражнение усиливает обмен веществ в организме, повышает деятельность органов дыхания и кровообращения.

Восьмое упражнение – последнее, медленные шаги на месте и взмахи руками вверх и вниз. Это упражнение для успокоения дыхания.

Это так называемый «скелет» или схема упражнений для любой зарядки, естественно вы можете дополнить ее своими упражнениями.

Делать её нужно **КАЖДЫЙ** день по 10-15 минут. Она даёт заряд бодрости на весь день. Если же её делать **ЧЕРЕЗ** день, то организм утрачивает свою силу и быстро устаёт. Делайте каждое утро зарядку и будете ощущать силу и мощь всего организма!!!

- А как вы считаете, когда человек болеет, должен ли он делать зарядку? Сейчас я вам прочитаю стихотворение, а вы сделайте вывод:

Если вы больной лежите,

Грипп с простудой мучит вас-

От зарядки не бегите,

Вам зарядка в самый раз.
Тайну полностью открою,
Как возможно не болеть
Ничего от вас не скрою:
Нужно только захотеть
Сделать пару упражнений
И холодный душ принять-
Вам не будет затруднений
Ваше тело закалять
Если ваше настроенье
Ниже среднего всегда,
То с гантелями упражненье
Нужно сделать, и тогда
Силы вы в себе найдёте
Все проблемы разрешить
Навсегда в тот день поймёте
Как вам дух свой укрепит.

-Ребята, а зарядку нужно делать только утром? А когда еще необходимо ее выполнять?

- Можно ли назвать физкультминутку на уроке зарядкой? Как вы считаете, для чего ее делают по несколько раз за урок?

- А какую мы делаем зарядку на уроках?

- А как вы считаете, животные делают зарядку?

Дети, сейчас мы посмотрим инсценировку сказки «Репка». Давайте внимательно посмотрим и послушаем, чему учит нас эта сказка.

Ведущий:

Возле дома огород, бабка с внучкой у ворот.

Жучка – хвост колечком, дремлет под крылечком.

На крыльцо выходит дед, он в большой тулуп одет.

Из открытого окна деду музыка слышна.

(Слышна песенка «На зарядку»)

Дед:

У меня здоровье крепкое!

Посажу-ка лучше репку я!

Ведущий: Лопату берёт, идёт в огород.

Бабка: И у бабки без зарядки, слава богу, всё в порядке!

Ведущий: Рот раскрывает, сладко зевает.

Внучка (о бабке): Клонит бедную ко сну. С понедельника начну делать я зарядку!

Ведущий: На лавку садится, плетёт косицу.

(Около дома сидят Жучка и кошка.)

Ведущий: Ну, а вы, почему зарядку не делаете?

Жучка: Поиграем лучше в прятки!

Кошка: Обойдёмся без зарядки.

(Играют в прятки).

Ведущий: Жучка за кошкой, кошка в окошко,

Входит мышка в коротких штанишках!

Майка на теле, в руках гантели!

Мышка:

Раз и два! И три – четыре!

Стану всех сильнее в мире!

Буду в цирке выступать, бегемота поднимать!

(Проводится игра «Кошки и мышки»).

Ведущий:

Пока мы с вами играли,

Дед с бабой репу сажали.

Дед: Ох, умаялся с утра!

Бабка: Да и мне на печь пора!

(Уходят в дом).

Ведущий:

Занимается рассвет. На крылечке снова дед.

Видит репку в огороде и себе не верит вроде.

Встал он возле репки – репка выше кепки!

Дед: Эх, бульдозер бы сюда, без него совсем беда!

Ведущий: Тянет – потянет, вытянуть не может!

Дед: Где, ты, бабка?

Бабка: Я сейчас! Ай – да репка удалась!

Ведущий: Бабка за дедку, дедка – за репку – тянут – потянут, вытянуть не могут!

Дед:

Как тянуть? С какого боку?

Выйди, внучка, на подмогу!

(Ведущий перечисляет кто за кем).

Внучка:

Ноет спина! Ломит ручки!

Нам не справится без Жучки!

Ведущий: (Перечисляет кто за кем) Жучка бежит, лает.

Жучка:

Разбудить придётся кошку,

Пусть потрудиться немножко!

Ведущий: (Перечисляет кто за кем).

Бабка: Мышку кликнуть бы на двор.

Кошка:

Мышку звать, какой позор!

Мы и сами, кажется, с усами!

Ведущий:

Тут из норки мышка – прыг,

Ухватилась за турник!

Мышка:

Чем топтать без толку грядку –

Становитесь на зарядку!

Чтоб за дело братья –

Нужно сил набраться!

Ведущий:

Все выходят на зарядку,

Дружно делают зарядку.

Мышка:

Влево! Вправо! Получается на славу!

Встали! Выдохнуть, вдохнуть!

А теперь, пора тянуть!

Дед: (обращается к детям)

Становитесь дружно в ряд.

Вы, ребята, помогайте,

Дружно, вместе повторяйте:

«Ещё разик, ещё раз, репку вытянем сейчас!»

(Дети повторяют).

Дед: Репку вытянули дружно.

Все хором:

Утром долго не валяться,

Физкультурой заниматься.

Прыгать, бегать и скакать,

Душ прохладный принимать.

Рядом с нами дружно встать,

Всё за нами повторять.

- И так какой же можно сделать вывод, ребята, а кому особенно необходима зарядка и кто должен ее делать?

-Учащимся, нужно проводить физкультурные минутки на уроках для снятия напряжения мышц.

-Спортсменам для поддержания физической формы.

-Больным. Они занимаются особой лечебной физкультурой.

-Людам, ведущим малоподвижный образ жизни.

-И всем, всем, всем для улучшения жизненного тонуса.

И в завершении давайте, все сообща исполним песню «На зарядку становись!».

Минутка здоровья «В здоровом теле – здоровый дух»

Ведущий: Дети, я думаю, что вы все согласитесь, что очень приятно чувствовать себя всегда здоровым, всегда бодрым и всегда веселым! Так говорили древние греки про здоровье: «В здоровом теле – здоровый дух».

Много пословиц и поговорок про здоровье было сложено и русским народом. Вы слышали такие: «Здоровье дороже золота», а может «Здоровье ни за какие деньги не купишь».

- А вы задумывались ли о том, что у нашего здоровья есть немало добрых и очень верных друзей?

- Сейчас мы вместе подумаем, что человеку помогает быть здоровым? (ответы детей).

- Вы ответили правильно! Это прохладная и чистая вода, которой мы каждый день умываемся, также обливаемся, даже, может, обтираемся по утрам.

Вода закаляет наш организм, вода прогоняет сон, вода очищает кожу, смывает с нее грязь, пот и даже болезнетворные микробы.

Утренняя зарядка – это второй наш друг.

Ведь под звуки бодрой и ритмичной музыки мы с вами идем быстрым шагом, то бежим, то приседаем, то делаем наклоны назад и вперед, вправо и влево, берем, обруч, мяч или скакалку.

Всегда после утренней зарядки у нас повышается настроение, у нас появляется аппетит. Мы знаем, что зарядка помогает включиться в дневной ритм, регулируя работу всех органов.

- А как вы думаете, что нам еще помогает быть здоровыми?

Совершенно верно! Это теплые солнечные лучи и это свежий воздух. Особенно очень полезный воздух в хвойных, еловых, сосновых борах. Такой воздух – это настоящий целительный настой, он благоухает ароматами хвои и смолы.

В борах, в лиственных лесах, а также в воздухе содержится очень много фитонцидов. Это особые летучие вещества, убивающие всех вредных микробов. То есть фитонциды – это тоже наши друзья!

Дети, представьте себе лентяя, он редко моет руки, он не стрижет ногти. А дома у него пыль и грязь, а на кухне – целые горы невымытой грязной посуды, крошки и разные объедки от еды. Мухи-грязнули выются вокруг них. Как вы считаете, этот человек, заботится ли о своем здоровье?

Конечно, не заботится!

Вы знаете, что невымытые руки, что грязь под ногтями очень часто могут стать причиной для многих опасных и заразных болезней – от желтухи или от дизентерии. Такие болезни так все люди и называют – «болезни грязных рук».

Мух в старину люди величали «вредными птичками». Потому, что летая по помойкам, по свалкам, по выгребным ямам, а после, залетая в дома, мухи переносят на своих лапках очень опасных микробов, они могут вызывать болезни.

Дети, вы уже, надеюсь, поняли, чтобы быть всегда здоровым, нужно очень следить за чистотой, нужно умываться и нужно мыть руки с мылом, также чистить зубы и обязательно стричь ногти. Всегда убирать свою комнату и также мыть посуду. В народе говорят: «Чистота – залог здоровья».

Я знаю детей, которые не очень любят соблюдать режим дня. Они до поздней ночи могут сидеть перед экраном компьютера или телевизора, а утром встают всегда вялыми, бледными, и не выспавшимися. Они забывают замечательное правило, что: «Рано в кровать, а рано вставать – горя и хвори не будете знать!»

Все знают, что режим дня – это прекрасный друг для нашего здоровья! И если всегда в одно и то же время мы встаем с кровати, ходим на прогулку, завтракаем, обедаем, ужинаем, ложимся спать, то вырабатывается у нашего организма определенный биологический ритм, он помогает сохранять организму здоровье и бодрость.

Движение–еще об один наш преданный друг.

- Давайте подумаем, разве может быть здоровым человек, что ведет малоподвижный образ жизни, который большую часть своего времени проводит в кресле, лежит на диване?

Конечно, не может!

- А почему? Потому что его мышцы, сердце не тренируются. Человек не дышит свежим воздухом, ему не достаточно солнечных лучей, кислорода.

Очень малая подвижность всегда ослабляет здоровье!

А если двигаться, а особенно на свежем воздухе, то это нас делает сильными, ловкими, закаленными!

Роликовые коньки, велосипед, самокат... Как на них чудесно мчаться по дорожкам. Лето всегда дарит нам солнечный свет, тепло и возможность купаться в озере и речке, играть в футбол, волейбол и другие веселые подвижные игры на улице.

Зимой, когда на улице все белым-бело, когда деревья и кусты наряжаются в тёплые пушистые снежные тулупы, то можно покататься на лыжах и санках, можно поиграть в хоккей или покружиться вокруг сияющей огнями ели на коньках.

Все физические упражнения, все занятия физкультуры в школе, все посещения спортивных секций, все они помогают нам укреплять наше здоровье, все закаляют тело и волю, все делают нас смелыми и очень сильными.

Ребенок читает стихотворение.

Я хочу здоровым быть

Буду с лыжами дружить.

Подружусь с закалкой,

С обручем, скакалкой,

С теннисной ракеткой.

Буду сильным, крепким!

Ведущий: А теперь ответьте на такие вопросы:

1. Каких друзей для нашего здоровья вы знаете? Расскажите о них.
2. Какие водные процедуры вы делаете по утрам?
3. Делаете ли вы ежедневно утреннюю зарядку? Чем она полезна для здоровья?
4. Почему неряхи и грязнули часто болеют?
5. Вы соблюдаете режим дня? Чем он вам помогает?
6. Что же дарит нам движение?
7. А какие подвижные игры вам нравятся?
8. Так почему полезно всем ходить на прогулку в лес или в парк?

А теперь отгадайте загадку:

1. Его бьют, а он не плачет,

Только прыгает и скачет. (Мяч.)

2. Высоко волан взлетает,

Легкий и подвижный он.

Мы с подругою играем

На площадке в... (Бадминтон.)

3. Стоят игроки друг против друга,

Сетка меж ними натянута туго,

Бьют по мячу и красиво, и метко,

И оживает в руках их ракетка. (Теннис.)

Ведущий: А задание вам на дом. Нужно нарисовать и раскрасить: волан для игры в бадминтон, мяч, теннисную ракетку, спортивный обруч, скакалку.

Минутка здоровья «Моряк всегда чист»

Цель: Закрепить и расширить знания детей о предметах гигиены и их назначении. Развивать мышление и память. Исправлять речь детей. Воспиты-

вать неприязнь к грязнулям, умение видеть беспорядок во всем и устранять его.

Ведущий. Тема нашей беседы: «Моряк всегда чист». Чисто – значит красиво, залог – значит здоровье.

Ведущий читает строки из «Мойдодыра» (одеяло убежало, улетела простыня)

- Из какой сказки эти строки?
- Кто написал эту сказку?
- Почему от мальчика все убежало?
- Кто помог мальчику?
- Что посоветовал мойдодыр мальчику?



Ведущий показывает грязную куклу.

- Ребята, вам нравится эта кукла?
- Как можно назвать эту куклу? (грязнуля, неряха)
- Ребята, кто помнит частушку про неряху?

У неряхи растеряхи

Все ни эток, все не так

И рубашка на распашку

И без пуговиц пиджак.

- А в нашем лагере есть грязнули и неряхи?

Дидактическая игра «Чудесный мешочек»: (расческа, мочалка, шампунь, мыло, зубная щетка, зубная паста, носовой платок). Дети на ощупь определяют предмет, называют его и поясняют назначение.

Ведущий: А сейчас я вам загадаю загадки.

Загадка:

Мною можно умываться,

Я умею проливаться,

В кранах я живу всегда,

Ну, конечно, я (вода) - повторить хором.



- Вы любите воду?
- Может ли человек прожить без воды?
- Для чего нужна вода?
- Зачем нужно каждый день мыть пол?
- Что делает дежурный в классе?
- Зачем мы вытираем пыль?

Игра с морковкой.

- Даю грязную морковку ребенку.
- Я хочу угостить тебя морковкой, кушай.
- Не буду.
- Почему?
- Она грязная.
- Что нужно с ней сделать?
- Хорошо помыть чистой водой.
- А такую будешь, мытую (с мухой).
- Нет.
- Почему?
- Она грязная.
- Правильно, на своих лапках муха переносит микробы, которые являются носителями болезней (морковка падает на пол).
- Такую будешь кушать?
- Нет, она грязная.
- Ребята, запомните правила эти: (табличка)
- а) Овощи и фрукты нужно хорошо мыть перед едой.



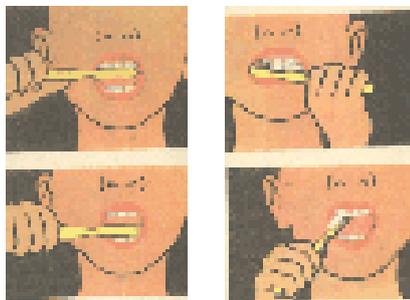
- б) Мойте руки перед едой с мылом.



в) Следи за своей одеждой.



г) Умывайся и чисти зубы каждый день.



Вы ребята должны помнить, «Чистота – залог здоровья».

Минутка здоровья «Три ступеньки, ведущие вниз»

(о вредных привычках)

Цель: Продолжить формирование ответственного отношения к своему здоровью.

Задачи:

- Выработать у воспитанников негативное отношение к курению, алкоголизму, табакокурению, токсикомании.
- Дать понять о последствиях употребления психоактивных веществ.
- Воспитать умение прогнозировать результаты своего выбора.

Основные понятия: полезные и вредные привычки, вредные вещества, психоактивные вещества, алкоголь, курение, наркотические вещества, токсикомания их неблагоприятное влияние на органы и системы, организм человека.

I. Приветствие (все по кругу, обращаясь, друг к другу):

Скажем «Здравствуйтесь» руками!

Скажем «Здравствуйтесь» глазами!

Скажем «Здравствуйтесь» мы ртом –

Станет радостно кругом!

Определение эмоционального состояния присутствующих:

Ребята, вам предлагаются жетоны разного цвета (красный, желтый, синий, коричневый, черный сиреневый, серый, зеленый). Выберите соответствующий вашему настроению жетон и положите его в коробочку. Подсчёт выбранных жетонов по цвету. Результаты вывешиваются.

(В конце беседы эмоциональное состояние присутствующих определяется повторно для того, чтобы проследить динамику изменения настроения из-за полученных эмоций).

II. Сообщение темы и цели беседы.

Нашу встречу я начну с очень оптимистического стихотворения, которое своим содержанием направит наше сознание на жизнь без вредных привычек, без претензий к окружающим людям и всему человечеству в целом.

Так хочется, чтоб были все счастливыми!

Чтоб колокольчиком звенел веселый смех!

Давайте станем каплю терпеливее!

Давайте станем чуточку добрей!

Давайте жить в спокойствии, согласии!

Пусть свет земли нам освещает путь!

Трудиться будем творчески и радостно, но так,

Чтобы здоровый образ жизни сохранять!!!

- Ребята, вы уже много знаете о своем организме, хорошо помните основные гигиенические правила, умеете определить причины многих заболеваний, способны оказать первую медицинскую помощь в экстремальных ситуациях, понимаете какую опасность, таит необдуманное поведение. Сегодня

в ходе беседы мы сделаем еще один шаг по направлению к здоровому образу жизни.

Девизом нашей беседы станут слова:

«Я умею думать, умею рассуждать,

Что полезно для здоровья буду выбирать»

- Я думаю, что наше здоровье зависит от состояния здоровья родителей, бабушек, дедушек, от того, как часто нас осматривает врач, от того каким воздухом мы дышим и какую воду пьем и от других вещей. Но многое зависит и от нас, от того какие привычки у нас преобладают.

- Какие бывают привычки? (ответы детей)

Привычки бывают полезные и вредные.

- Какие привычки мы называем полезными?

- Назовите полезные привычки (ответы детей)

- Какие привычки мы называем вредными?

- Назовите вредные привычки (ответы детей)

- Ребята, какие вредные привычки наиболее опасно влияют на здоровье человека? (алкоголь, курение, наркотики, токсикомания)

- «Что же происходит при курении табака?»

Табак – это однолетнее растение семейства пасленовых, в листьях которого содержится никотин. При курении табака часть его сгорает; дым, втягиваемый курильщиком, содержит никотин, окись углерода, следы синильной кислоты и другие химические вещества. Самый ядовитый – никотин, пары которого проникают в организм и вызывают сначала возбуждение, а затем угнетение центральной нервной системы; суживает кровеносные сосуды, раздражает слизистые оболочки. В больших дозах никотин вызывает судороги и смерть. Только потому, что никотин поступает в организм не сразу, а небольшими дозами, курильщик не получает острого, а подвергается хроническому отравлению. Возникают расстройства пищеварения. Никотин отрицательно влияет на работу сердца – оно быстро изнашивается. Чем ниже сорт

табака, тем больше он содержит никотина. Ученые установили, что извлеченный из пяти сигарет никотин убивает кролика, а из 100 – лошадь.

Практическая работа.

Ребята, предлагаю вам провести простой эксперимент: рассмотрите два листка розовой бумаги – это здоровые легкие. Что же произойдет с легкими у тех людей, которые будут курить? Возьмите один лист и сомните его. Расправьте этот лист и сравните его с другим листом. У курильщика легкое становится дряблым, вялым – примерно таким, как у вас помятый лист. У человека, который не курит, – здоровые легкие – примерно такие, как лист немятой бумаги. Каким же легким будет легче работать, снабжать организм человека кислородом?

- Ребята, а что интересного вы можете рассказать о табаке? (ответы детей)

Вывод: Дышать табачным дымом опасно для вашего здоровья.

Следующая опасная привычка – это алкоголь.

Алкоголь – это вещество, которое содержится в спиртных напитках (водке, вине, пиве). Само название «алкоголь» происходит от арабского «алькоголь», что означает одурманивающий.

- Приходилось ли вам встречать, общаться с людьми, которые употребляют спиртные напитки? (ответы детей)

- Как ведут себя такие люди? (ответы детей)

- Какое чувство они у вас вызывают? (ответы детей)

Алкоголь создает иллюзию благополучия. Взаимодействуя с различными органами и системами организма человека, алкоголь становится активным участником обмена веществ, организм постепенно привыкает и требует его все больше и больше. Возникает зависимость от алкоголя, приводящая к болезни – алкоголизму. Так постепенно алкоголь опутывает ум и волю человека, а опутав – держит крепко. Разрушение личности у взрослого происходит через 10 лет, а у детей через 3-4 года.

По данным министерства здравоохранения:

- пульс курильщика чаще пульса некурящего в три раза;
- курильщики чаще болеют простудными заболеваниями;
- курение притупляет вкусовые ощущения;
- причиной многих пожаров является сигарета.

Вывод: Алкоголь опасен для вашего здоровья.

Наркотики относятся к вредным привычкам.

Наркотики – это вещества, которые очень вредно действуют на организм человека, одурманивают его. Человек становится как бы заколдованным, когда начинает их употреблять их, он сам себе не хозяин. Это так называемые наркотические вещества. Ему уже не хочется заниматься любимым делом, все неинтересно, человек не может учиться, работать, просто гулять. Он только все время думает о том, где взять наркотики. Человек, который начал принимать наркотики, сразу привыкает к ним, теряет волю. Те, кто не прекращает употреблять наркотики, умирает от мучительных, страшных болей. У человека, употребляющего наркотические вещества, нарушается ориентация в пространстве, его мучают кошмары, страхи. Друзья и близкие прекращают с ним общаться.

Вывод: Наркотики – это гибель для человечества.

Токсикомания также относится к вредной привычке.

Токсикомания – это болезнь, возникающая в результате употребления веществ, вызывающих кратковременное чувство приятного психического состояния. Человек становится раздражительным, злобным, угрюмым, все время ждет каких – то неприятностей. У него трясутся руки, портится почерк, речь становится несвязной, спутанной. Постепенно он деградирует, как личность, у него окончательно расстраивается память, гаснет интеллект. Ему мерещатся всякие страхи, состояние тревожное. Серьезные последствия токсикомании для состояния внутренних органов: развиваются различные заболевания легких и желудочно-кишечного тракта, поскольку токсичные компоненты «сжигают» слизистые оболочки почки выходят из строя. При передозировке, возможны летальные исходы.

Вывод: Токсикомания – это яд для здоровья человека.

- Чем похожи алкоголь, наркотики, табак, токсикомания? (ответы детей)

- Как влияют на организм ПАВ?

Учитель:

Ну что ж, мой друг,
Решенье за тобой,
Ты вправе сам командовать судьбой,
Ты согласишься можешь, но отказ,
Окажется лучше в сотню раз,
Ты вправе жизнь свою спасти,
Подумай, может, ты на правильном пути,
Но если всё – таки успел свернуть,
То потрудись себе здоровье ты вернуть.

III. Работа в группах

А сейчас поиграем. Проведём конкурсы между группами.

Деление на группы (сила, молодость, здоровье).

Конкурсы.

1 конкурс.

Назовите причины, которые заставляют употреблять ПАВ.

Итог: ПАВ помогают выглядеть старше, заполняют время, когда скучно, помогают сбросить вес, интерес, за компанию.

2 конкурс.

Несколько способов сказать «НЕТ».

Ребята, представьте такую ситуацию: «Вам предложили попробовать наркотики, покурить или выпить пива или вина. Ваша задача отказаться.

3 конкурс

Ролевая игра:

1 группа:

Твои педагоги заметили, что от тебя пахнет сигаретами. Их действия?

2 группа:

Ты в компании друзей и тебе предлагают попробовать выпить вина.

Твои действия?

3 группа:

Молодцы! Вы прекрасно справились с заданиями.

Вредным привычкам – нет!

Скажи всем друзьям.

Вредным привычкам – нет!

Скажи себе сам.

Вредные привычки – плохо!

Знай всегда.

Вредные привычки – смерть!

Убьёшь себя.

Многие люди, живущие на планете, мечтают быть здоровыми и прожить долгую жизнь.

А сейчас я предлагаю вам **«9 заповедей здоровья»**

- четкий режим дня;
- свежий воздух;
- больше смеха;
- физическая активность;
- правильное питание;
- не пить, не курить;
- личная гигиена;
- любовь к себе и другим;
- занятия по душе.

Но некоторые, жители планеты Земля имеют вредные привычки и, ни хотят от них избавляться. Если Вы захотите присоединиться к ним, или уже присоединились, то послушайте «Разрешалки» от вредной привычки и тогда может быть ваше мнение изменится.

Разрешалки от вредной привычки:

Употреблять наркотические и токсические средства, алкоголь, курить -
можно:

- Если ты хочешь прожить короткую жизнь;
- Если хочешь отставать в учебе;
- Если хочешь подхватить ВИЧ – инфекцию;
- Если мечтаешь оставить после себя больное потомство;
- Если ты хочешь, чтобы твои дети родились уродами;
- Если ты хочешь, чтобы от тебя отказались родные и близкие;
- Если ты хочешь, чтобы у тебя была нарушена ориентация в про-

странстве;

- Если ты хочешь пронизывающую дрожь и ослабевшее тело;
- Если ты хочешь иметь лицо «застывшей маски»;
- Если ты хочешь, чтобы тебя мучили «ломки».

Начать легко. Бросить – не тут-то было.

Подумай над этим!

Ах, эти вредные привычки,

Не вступайте с ними в стычки

Они ведь вредны для земли

В употреблении людьми.

Они мешают людям жить,

Так, что хочется аж выть.

Сигареты, водка – ни к чему

Ты задай себе вопрос «А зачем и почему?»

А наркотики сейчас

Устрашают просто нас.

Ах, эти вредные привычки,

Не вступайте с ними в стычки.

- Что полезного и интересного вы узнали из беседы?

- Какой можно сделать вывод?

Мы советуем:

- Вредные привычки, которые прилипают, притягивают, пристают к молодым людям, становятся впоследствии причиной многих недоразумений, недугов, неприятностей. Полюбите себя: свой Мозг, свою Печень, свое Сердце – они живые, они страдают, болят, задыхаются!!!

- Давайте не будем рабами вредных привычек!

- Наш совет: «Никогда не курить! Никогда не пить! Никогда не употреблять наркотические и токсические вещества!»

Воспитанникам раздаются памятки «Разрешалки от вредной привычки».

Употреблять наркотические и токсические вещества, алкоголь, курить - можно:

- Если ты хочешь прожить короткую жизнь;
- Если хочешь отставать в учебе;
- Если хочешь подхватить ВИЧ – инфекцию;
- Если мечтаешь оставить после себя больное потомство;
- Если ты хочешь, чтобы твои дети родились уродами;
- Если ты хочешь, чтобы от тебя отказались родные и близкие;
- Если ты хочешь, чтобы у тебя была нарушена ориентация в пространстве;
- Если ты хочешь пронизывающую дрожь и ослабевшее тело;
- Если ты хочешь иметь лицо «застывшей маски»;
- Если ты хочешь, чтобы тебя мучили «ломки».

Начать легко. Бросить – не тут-то было. Подумай над этим!

Предупрежден! Значит вооружен!

- Ребята, вначале беседы вы определили свое эмоциональное состояние. Сейчас я предлагаю вам выполнить это задание ещё раз. (*Прослеживается динамика изменения настроения из-за полученных эмоций*).

Минутка здоровья «Солнечные ванны»

Действие волшебных ультрафиолетовых лучей на организм неодинаково и зависит от длины волны. Одни из них оказывают витаминообразующее действие – способствуют образованию в коже витамина D, недостаточность которого вызывает нарушение фосфорно-кальциевого обмена в организме, приводит к заболеванию детей рахитом.

Целительный солнечный свет – солнечные ванны

Люди с незапамятных времен знали, что солнечный свет – и целитель, и надежный союзник в борьбе с болезнями. Широко использовали лучи солнца как укрепляющее средство в Древней Элладе. Крупнейшие спортивные соревнования древности – Олимпийские игры проводились, как правило, в самые знойные летние месяцы. Ровно в полдень, когда нестерпимо жгло солнце, выходили на старт загорелые атлеты. Они выступали обнаженными и не имели права покрывать для защиты от палящих лучей солнца голову.

Еще большее распространение закаливание солнцем получило в Древнем Риме. Как показали раскопки римских городов, буквально всюду: на крышах домов, в банях, в гладиаторских школах устраивались солярии – места для приема солнечных ванн. В Римской империи создавались специальные климатические станции, предназначенные для солнцелечения. Сюда направлялись больные для приема необходимых целебных процедур.

Действие волшебных ультрафиолетовых лучей на организм неодинаково и зависит от длины волны. Одни из них оказывают витаминообразующее действие – способствуют образованию в коже витамина D, недостаточность которого вызывает нарушение фосфорно-кальциевого обмена в организме, приводит к заболеванию детей рахитом.

Другие оказывают так называемое эритемное и пигментное действие, т.е. вызывают на коже образование эритемы (покраснение) и пигмента, обуславливающего загар. Наиболее короткие ультрафиолетовые лучи оказывают бактерицидное, убивающее микробы действие.

Учтите и другое. Ультрафиолетовые лучи очень чувствительны к различного рода препятствиям. Так, один слой марли задерживает до 50% всех ультрафиолетовых лучей.

Марля, сложенная вчетверо, как и оконное стекло, толщиной в 2 мм, полностью исключает их проникновение.

При облучении солнцем часть его лучей отражается кожей, другая часть проникает вглубь и оказывает тепловое действие. Инфракрасные лучи могут проникнуть в организм на 5-6 см, видимые лучи – на несколько миллиметров, а ультрафиолетовые – только на 0,2-0,4 мм.

Солнечный свет обладает поистине изумительной целебной силой. Его лучи, прежде всего, ультрафиолетовые, действуют на нервно-рецепторный аппарат кожи и вызывают в организме сложные химические превращения. Под влиянием облучений повышается тонус центральной нервной системы, улучшается обмен веществ и состав крови, активизируется деятельность желез внутренней секреции. Все это благотворно сказывается на общем состоянии человека. Солнечный свет, кроме того, оказывает губительное действие на болезнетворные микробы. Датский физиотерапевт Н. Финзен в 1903 г. использовал солнечные лучи для лечения туберкулеза кожи. За эти исследования ему была присуждена Нобелевская премия.

Нельзя забывать, что положительное действие солнечных лучей на организм проявляется только при определенных дозах солнечной радиации. Передозировка может нанести непоправимый вред – вызвать серьезные расстройства нервной, сердечно-сосудистой и других жизненно важных систем организма.

Самая распространенная причина злоупотребления солнцем – стремление как можно быстрее и сильнее загореть, приобрести красивый цвет кожи. Многие считают, что чем загар темнее, тем выше биологический эффект закаливания солнцем. Однако это не так. Загар – лишь одна из ответных реакций на воздействие солнечных лучей, и было бы ошибочно по нему судить об общем оздоровительном влиянии лучистой энергии на человека.

Кожа темнеет в результате солнечных облучений потому, что в ней откладывается особое красящее вещество – меланин. В коже всегда имеется небольшое количество этого пигмента. Усиленное образование меланина происходит не только под влиянием ультрафиолетовых лучей, но и под действием инфракрасной радиации. Каждый знает, что в результате длительного применения грелки кожа темнеет. Следовательно, образование загара при солнечном облучении происходит и за счет действия инфракрасных лучей. Кроме того, в настоящее время установлено, что оздоровительное действие солнечной радиации проявляется уже при таких дозах, которые не вызывают интенсивной пигментации.

При закаливании солнечными лучами надо следить за тем, чтобы нагрузка нарастала постепенно. Начинают прием солнечных ванн при отраженной солнечной радиации, затем постепенно переходят к ваннам рассеянного света и, наконец, используют прямую солнечную радиацию. Такая последовательность особенно необходима детям и лицам, плохо переносящим солнце.

Солнечные ванны лучше принимать утром, когда земля и воздух менее нагреты и жара переносится значительно легче. В середине дня солнечные лучи падают более отвесно и, естественно, опасность перегревания организма увеличивается. Летом в южных районах нашей страны лучше загорать в период от 7 до 10 ч, в средней полосе – от 8 до 11 ч, на севере – от 9 до 12 ч. Весной и осенью самое подходящее время для загара – от 11 до 14 ч.

Принимать солнечные ванны желательно только спустя 1,5-2 ч после приема пищи. Не рекомендуется также проводить облучение натошак и непосредственно перед едой. Нельзя принимать процедуры, будучи сильно утомленным, перед напряженной физической работой, спортивной тренировкой или сразу после них.

Будьте особенно внимательны к правильному дозированию солнечных ванн. Если организм не будет постепенно привыкать к действию солнечных лучей, возможны, как уже говорилось, печальные последствия. Здоровые лю-

ди обычно используют минутный способ дозировки солнечных ванн: начиная с 5-10-минутного пребывания на солнце, а затем каждый раз продолжительность процедуры увеличивают на 5-10 мин. Постепенно можно довести ее до 2-3 ч (с 15-минутными перерывами в тени после каждого часа).

Ученым удалось создать искусственные источники ультрафиолетовых лучей, чтобы использовать их в период снижения естественной ультрафиолетовой радиации.

Излучение этих ламп характеризуется большой мощностью и содержит коротковолновые лучи, не встречающиеся в солнечном спектре. Человек не имеет к ним защитных механизмов. Облучение с помощью ртутно-кварцевых ламп в связи с этим лучше не проводить, так как такой источник ультрафиолетового излучения резко отличается от натурального и может привести к различного рода нарушениям.

Солнечный свет совершенно необходим для нормального развития ребенка. Возникающие при его недостатке нарушения естественного образования витамина D в коже, расстройства фосфорно-кальциевого обмена приводят к заболеванию рахитом, ослаблению всего организма. Вместе с тем избыток солнечных лучей также неблагоприятно отражается на детском организме. Следовательно, рекомендации о разумном использовании облучений должны особенно тщательно выполняться по отношению к детям.

Детей, не достигших 1 года, нельзя подвергать облучению прямыми солнечными лучами. В этом возрасте гораздо полезнее закаливание рассеянным солнечным светом. Детям постарше после облучения рассеянным светом можно разрешать пребывание под прямыми лучами солнца.

После солнечной ванны желательно сделать обливание или другую водную процедуру.

Детям, как правило, достаточно принимать солнечную ванну 1 раз в день. И еще один узелок на память мамам и папам: во время закаливания солнцем постоянно следите за поведением ребенка. При появлении сердцебиения, головной боли, вялости закаливание прекратите и обратитесь за со-

ветом к врачу. Если же причин для беспокойства нет, постарайтесь использовать любую возможность для облучения ребенка солнечным светом.

Интересный опыт был проведен в одном из московских детских садов. Дети в первые весенние дни иногда переодевались по несколько раз в день: утром - в пальто, затем в одном платье, когда солнце сильно пригревало, оставались в майках, а то и вовсе их снимали. Как только начинало становиться прохладно, снова одевались. Ни один луч солнца не пропадал зря. Зато, к общему удивлению, дети успевали загореть и окрепнуть к тому времени, когда в других детских садах только начинали думать об облегчении детской одежды.

Пусть всегда будет солнце, дарящее человеку благо! Пусть его лучистая энергия помогает каждому укреплять здоровье, набираться сил и энергии.

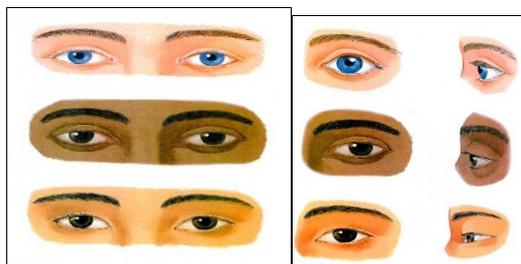
Минутка здоровья «Как беречь глаза»

Цель: показать детям, какую роль играет зрение в жизни человека, и формировать правильное и бережное отношение к своему зрению, соблюдать правила для укрепления и сохранения зрения.

Наглядный материал: объемный макет глаза человека или схематичное изображение его строения; картинки с изображением разнообразных действий детей.

Ход занятия: *Воспитатель предлагает детям внимательно рассмотреть в зеркале свои глаза, а после этого посмотреть в глаза друг другу.*

– У людей по два глаза, расположенных на расстоянии. Глаза могут быть разной формы. Человек не может одним глазом увидеть другой свой глаз. Посмотрите на картинку и скажите, какой цвет и форму глаз вы видите?



Ребята рассказывают, как выглядят глаза.

Можно загадать детям загадку «Два братца через дорогу живут, а друг друга не видят». Далее воспитатель спрашивает:

– А зачем человеку глаза?

– Как бы мы жили, если бы у нас не было глаз?

Для большей убедительности можно предложить детям закрыть глаза и рассказать, что они ощущают.

Рекомендуется использовать стихотворение Орловой Н. «Для чего нужны глаза?»

Рассказ воспитателя:

Природа заботливо оберегает глаза: они расположены в специальных углублениях – глазницах. Закрывает этот «дом» специальная «дверца» под названием – веко. Потечет со лба пот – его остановит «изгородь» из бровей. Ветер понесет в лицо пыль – ее задержат реснички. А если пылинки и сядут на глаз, то его «слизнет» мигающее веко, так как с внутренней стороны веки влажные. Их работа похожа на работу стеклоочистителей («дворников») на переднем стекле автомобиля. А если перед глазами появится опасность, веки по приказу мозга молниеносно захлопнутся.

Можно предложить детям с помощью зеркала рассмотреть свои брови, ресницы. Затем предложить медленно закрыть глаза, чтобы увидеть верхнее веко.

Только когда глаза прикрыты веками, они находятся в покое. Когда же глаза открыты, они постоянно рассматривают то, что находится перед ними. Глаза движутся то влево, то вправо, то вверх, то вниз, как бы ощупывая изображение.

На лице видна только небольшая передняя часть глаза. Весь глаз по форме похож на шар и называется глазным яблоком. Снаружи нам видны белковая и радужная оболочки. Радужная оболочка у разных людей может быть разного цвета. А в самом центре радужной оболочки находится специальное отверстие в глазу – зрачок. Именно через него в глаз попадает свет и

изображение предметов. Внутри глаза темно, поэтому и зрачок у всех людей черного цвета. Под действием света зрачок то сужается, то расширяется благодаря специальным мышцам. Впереди и под веками глаз покрыт специальной прозрачной тканью – конъюнктивой, которая предохраняет его от инфекции, грязи и пыли.

В глазу изображение проходит через хрусталик – особое образование, похожее на линзу. Этот хрусталик крепится на специальных эластичных мышцах и может изменять свою кривизну (быть выпуклым, плоским или вогнутым), чтобы отчетливо видеть то, на что мы смотрим.

На противоположной стороне глазного яблока очень важная оболочка – сетчатка. Восприятие изображения происходит благодаря специальным клеткам – палочкам и колбочкам, расположенным на сетчатке. Колбочки воспринимают цвет, причем могут это делать только, когда светло. Днем работают колбочки, а палочки отдыхают. А с наступлением сумерек, колбочки отправляются на покой и их сменяют палочки. Поэтому, когда мы входим в темную комнату, то можем только различать предметы, не зная, какого они цвета. А если включить свет, то трудолюбивые колбочки сразу проснутся и снова примутся за работу, чтобы мы могли определить, какого цвета предметы нас окружают.

Воспитатель предлагает детям провести опыт. Он подчеркивает, что ребята сами будут выступать в роли исследователей.

Опыт № 1

Цель: определить реакцию зрачков на различную степень освещенности.

Детям предлагают рассмотреть зрачки друг друга сначала в освещенной комнате, а потом задергивают шторы, чтобы создать полумрак. Дети самостоятельно приходят к выводу, что в освещенной комнате зрачки сужены, а после пребывания в комнате без света в течение нескольких минут зрачки расширяются. Расши-



ряются зрачки для того, чтобы уловить как можно больше света и восстановить способность различать в сумерках предметы.

Воспитатель подчеркивает, что находясь в темной комнате, дети могут различать предметы, но не могут определить их цвет. Это обусловлено работой светочувствительных клеток – палочек.

Воспитатель читает стихотворение:

Береги свои глаза

Чтобы глаза твои, дружок,
На яркий свет смотреть нельзя –
Могли надолго сохраниться,
Тоже портятся глаза.
Запомни два десятка строк
Телевизор в доме есть,
К тебе они зывают со страницы:
Но, пожалуйста, не лезь
Глаз поранить очень просто –
К самому экрану
Не играй предметом острым!
И смотри не всё подряд,
Глаза не три, не засоряй,
А передачи для ребят.
Лежа книгу не читай;
Не рисуй, склонившись низко,
Не держи учебник близко,
И над книгой каждый раз
Не сгибайся как от ветра –
От стола до твоих глаз
Должно быть 40 сантиметров.
Я хочу предостеречь:
Нужно всем глаза беречь.

Н. Орлова

Воспитатель показывает картинки:

– Кто правильно сидит за столом, мальчик или девочка?

– Почему ты так думаешь? (*Объяснение ответа*)

Давай потренируемся (*практические упражнения*):

Воспитатель учит детей правильной посадке за столом (когда ребенок рисует, лепит, рассматривает картинки в книге и т.д.):

- Спина прямая.
- Ноги стоят на полу.
- Расстояние от стола до груди примерно равна ширине ладони.
- Расстояние от глаз до рабочей поверхности должно быть не менее 40 сантиметров.

Составляем вместе «Правила хорошего зрения»:

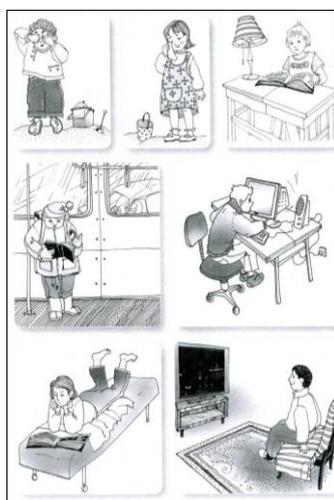
- Читай, рисуй, пиши только при хорошем освещении, чтобы свет падал с левой стороны!
 - Сиди прямо, не наклоняйся низко к книге, альбому, тетради!
 - Смотри по телевизору только самые интересные и полезные детские передачи!
 - Сиди на расстоянии не менее 2-2,5 м от экрана телевизора!
 - Аккуратно работай с ножницами и другими острыми или колющими предметами!
 - Соблюдай режим дня. Чередуй разные виды деятельности. Регулярно проветривай помещение!
 - Не три глаза грязными руками! Ухаживай за ними, мой их!
 - Ежедневно выполняй гимнастику для глаз!
 - Побольше ешь продуктов, богатых витамином А (печень и морковь)!
- Что вы будете делать, если повредите глаз? Давайте рассмотрим картинку? Что здесь изображено?

Работа по картинке.



- А сейчас я предлагаю вам игру «Хорошо-плохо», но для этого нам понадобятся карточки (показ карточки).

- Как вы считаете, что здесь хорошо, а что плохо?



- Чтобы не допускать такие ошибки, соблюдайте правила ухода за своими глазами.

Минутка здоровья «Закаливание»

Цель. Напомнить детям, что помогает им быть здоровыми.

Задачи.

- Уделить особое внимание закаливанию организма.
- Учить детей вести здоровый образ жизни.
- Закрепить знания для чего ежедневно нужно делать зарядку, умываться прохладной водой, соблюдать чистоту и режим дня.

Ход беседы:

Воспитатель: тема нашей беседы: «Кто с закалкой дружит, никогда не тужит!» и я хотела бы прочитать вам рассказ о Тане, в котором говорится, как проводит утро маленькая девочка Таня.

«Есть у Тани волшебная подушка. На вид подушка как подушка, совершенно обыкновенная, только очень маленькая. Такие подушки в старину «думочками» называли. Клали ее под ухо, думали о чем-нибудь приятном и сладко засыпали.

Тане эту подушку подарила бабушка, а та получила ее в подарок от своей бабушки. Девочка очень любила рассматривать узоры на своей «думочке». Одна сторона у нее была темно-синяя с вышитыми на ней золотисто-желтыми яркими звездочками и узким молодым месяцем. Другая сторона подушки – небесно-голубая, украшенная тремя тюльпанами – белым, розовым и красным.

Девочка сразу засыпала, и ей снились удивительные сны-сказки.

Вставала с кровати и бежала в ванную мыть руки, умываться, чистить зубы.

Таня всегда умывалась прохладной водой. Мыла лицо, руки, уши, шею и даже плечи. Потом хорошенько вытиралась махровым полотенцем:

«А теперь нужно почистить зубы и прополоскать горло прохладной водой», – думала Таня. Она наливала в стакан воды, выдавливала на щетку пасту из тюбика и принималась чистить зубы.

- Танюша! Ты уже умылась? – окликала девочку мама. – Тогда иди, съешь йогурт.

- А какой сегодня йогурт? – спрашивала Таня.

- Малиновый!

- Йогурт из малины – самый мой любимый! – в рифму отвечала девочка, ела вкусный йогурт и шла с мамой в школу».

- Дорогие ребята! Расскажите, как проходит ваше утро.

- Поднимите руки, кто сегодня умывался и чистил зубы!

- Молодцы! Все умывались и чистили зубы.

- Умывание прохладной водой, полоскание горла водой комнатной температуры закаливают ваш организм.

- Давайте поговорим о том, как вода помогает нашему здоровью.

Закаливающие процедуры могут быть разными. Можно обтираться специальной махровой рукавичкой. Для этого в таз наливают прохладную воду, растворяют в ней щепотку морской соли и, смочив рукавицу в воде, обтирают плечи, руки, ноги, шею и грудь. Это очень полезная процедура – совершается кровообращение. Вы сразу чувствуете себя бодрым и веселым. После обтирания нужно насухо растереть кожу махровым полотенцем.

Здоровой будь!

Воду в тазик я налью,
Горстку соли растворю,
Лучше соли не простой,
А особенной – морской!
Воспитатель рукавицей
Оботрет меня водицей,
Спину, руки, шею, грудь.
Скажет мне: «Здоровой будь!»

- Дорогие ребята! Может быть, кто-то из вас принимает по утрам душ?

- Расскажите, как вы принимаете душ. Какую воду выбираете: теплую или прохладную? Принимаете ли вы душ каждое утро?

Под душем

Утром я едва проснусь –
Сразу в душе обольюсь.
На веселый летний дождь
Душ немножечко похож.
Он поет, журчит, звенит –
Веселит он и бодрит.
И ленивый, сладкий сон
Струйками прогонит он!

И умывание, и обтирание, и прохладный душ – прекрасное закаливание. Но запомните, что у закаливания есть два важных правила. Правило первое – постепенность, правило второе – постоянство.

- Что означают эти правила?

Начинать водные процедуры надо с температуры примерно 28-30 градусов и постепенно снижать ее каждые два-три дня на 1 градус, доведя, в конце концов, до температуры 15-18 градусов. В этом и заключается постепенность закаливания.

А постоянство означает, что делать водные процедуры нужно каждый день, без пропусков. Для этого нужна немалая сила воли! Выходит, водные процедуры закаляют не только организм, но и волю человека!

Одна из замечательных закаливающих процедур – мытье ног прохладной водой. Особенно приятно и полезно мыть ноги на ночь – во-первых, сможете с них пот и грязь, а во-вторых – будете крепче спать. Ведь мытье ног на ночь благоприятно действует на сон!

- Дорогие друзья! Давайте подведем итог нашему разговору о закаливании.

- Что такое закаливание? Это все, что направлено на повышение устойчивости организма к неблагоприятным условиям окружающей среды – холоду, ветру, болезнетворным микробам.

- Какие методы закаливания нам знакомы?

Умывание, обливание, обтирание, полоскание горла, душ, мытье ног.

Прекрасная закалка – это купание в речке или озере летом, хождение босиком по влажному песку, по траве, по теплым лужицам, воздушные и солнечные ванны на свежем воздухе. Но об этом я расскажу вам в следующих беседах.

Минутка здоровья «Путешествие в страну ВИТАМИНИЮ»

Цели и задачи:

- Учить детей бережно относиться к своему здоровью. Продолжать знакомить с правилами питания. Закрепить знания о полезных продуктах, формировать у детей представления о содержании витаминов в овощах и фруктах. Познакомить детей с основными витаминами «А», «В», «С», «Д».

- Закрепить у детей умение разгадывать загадки (овощи, фрукты).
- Воспитывать навыки здорового образа жизни.

Предшествующая работа:

- рассматривание картинок «Продукты питания» (серия «Мир человека»), беседа об овощах и фруктах.

- чтение стихотворения С. Михалкова «Про девочку, которая плохо кушала», беседа о правильном питании, разгадывание загадок и кроссвордов по темам: «Овощи», «Фрукты»;

- чтение стихов о витаминах;

- проведение дидактических игр: «Что полезно или нет».

Материал:

1. Иллюстрации овощей, фруктов, ягод.
2. Продукты.
3. Музыкальная фонограмма песни «Урожай».
4. Муляжи овощей и фруктов.

Ход занятия:

Воспитатель: Дети, сегодня мы с вами отправляемся в удивительное путешествие, в необыкновенный город. Называется этот город «Витаминия».

Это не простой город. В этом городе живут разные витамины. У них, как и у вас, есть имена. Зовут эти витамины так: «А», «В», «С», «Д». Все эти витамины живут в домиках. А домиками для них являются разные продукты, которые мы с вами видим и едим.

Дети, посмотрите на эти картинки и назовите продукты, которые здесь изображены (*дети называют: мясо, рыба, масло, сыр, хлеб, яйца*).

Во всех перечисленных продуктах находятся наши витамины «А», «В», «С», «Д». Поэтому все эти продукты очень важны и полезны для здоровья

человека. Но больше всего витаминов в овощах и фруктах. Давайте поближе познакомимся с ними. Посмотрите, в красной одежде нас встречает Витамин
(воспитатель показывает картинку).

Витамин «А»:

Помни истину простую –
Лучше видит только тот,
Кто жуёт морковь сырую
Или сок морковный пьёт.

Если вы хотите хорошо расти, хорошо видеть и иметь крепкие зубы, вам нужен Я - Витамин «А». Меня ещё зовут витамином роста.

Воспитатель: Витамин «А» живет в оранжевых и красных овощах и фруктах.

- В каких же овощах и фруктах содержится этот полезный Витамин?

Ответы детей (свекла, дыня, морковь, чеснок, капуста, петрушка, персики, шпинат, тыква, репа, сельдерей.)

- А теперь отгадайте мои загадки. (Воспитатель загадывает загадки, дети отгадывают, воспитатель показывает картинки отгаданных загадок - морковь, капуста, тыква, помидор, апельсин, мандарин...)

- А сейчас нас встречает следующий Витамин «В» в синей одежде (воспитатель показывает картинку)

Витамин «В»:

Очень важно спозаранку
Есть за завтраком овсянку.
Черный хлеб полезен нам,
И не только по утрам.

Если вы хотите быть сильными и иметь хороший аппетит, не хотите огорчаться и плакать по пустякам, быть в хорошем настроении, вам нужен Я - Витамин «В».

Воспитатель: В каких же овощах и фруктах он встречается? *(Воспитатель загадывает загадки, дети отгадывают. Воспитатель показывает картинки отгаданных загадок - свекла, яблоки, груша, бананы, редис).*

Воспитатель: Что бы сохранить здоровыми свои глазки, мы с вами делаем гимнастику для глаз.

Гимнастика для глаз.

Поведи глазами влево незаметно, невзначай.

Кто с тобою рядом слева громко, быстро отвечай?

А теперь глазами вправо ты внимательно смотри.

Кто с тобою рядом справа тихо-тихо говори.

А теперь посмотрим вверх – там высокий потолок.

А сейчас прикроем веки и посмотрим на носок.

Воспитатель: Продолжаем знакомство с витаминами. А вот ещё один полезный витамин «С». Он одет в зелёную одежду *(воспитатель показывает картинку).*

Витамин «С»:

От простуды и ангины

Помогают апельсины,

Ну а лучше съесть лимон,

Хоть и очень кислый он.

Если вы хотите реже простужаться, быть бодрыми, быстрее выздороветь при болезни, вам нужен Я – Витамин «С». Витамин «С» живет во всем кислом. Меня называют витамином здоровья.

Воспитатель: В каких же овощах и фруктах встречается этот удивительный витамин? Ответы детей. *(Воспитатель загадывает загадки, дети отгадывают, воспитатель показывает картинки отгаданных загадок - лимон, лук, чеснок, ананас, смородина, огурец, салат).*

А сейчас нас встречает следующий Витамин «Д» в желтой одежде *(воспитатель показывает картинку).*

Витамин «Д»:

Рыбий жир всего полезней,
Хоть противный – надо пить
Он спасает от болезней,
Без болезней – лучше жить!

Если вы хотите быть крепкими, ловкими, сильными, чтобы у вас были крепкие зубы и кости, тогда вам нужен Я – витамин «Д». Меня называют витамином солнца.

Воспитатель: Витамин «Д» в продуктах весьма редко встречается. Богаты витамином «Д» – грибы, крапива, петрушка, сырой яичный желток, кисломолочные продукты, сыр (творог), сливочное масло, рыба, продукты моря.

Однако самым богатым его «источником» считается солнце, но только в сочетании с чистым воздухом, когда действуют утренние ультрафиолетовые лучи.

- В каких же продуктах он встречается? *(Воспитатель загадывает загадки, дети отгадывают, воспитатель показывает картинки отгаданных загадок - грибы, рыба, молоко, солнце).*

Чтоб расти и развиваться,
Нужно правильно питаться.
Всухомятку не таскать,
Витамины потреблять!

Итак, дети, каждому человеку, чтобы хорошо расти, быть сильным и крепким, не болеть, иметь здоровые зубы, быстрее выздоравливать, нужен ЧТО? *(Дети: «Витамины!»).*

Дидактическая игра «Собери овощи и ягоды»:*(соревнуются мальчики с девочками).*

Воспитатель: Молодцы! А теперь давайте порадуем свой организм витаминами, которые живут в этих фруктах *(показ яблока, мандарина, киви, банана, винограда, груши).* Я предлагаю вам сделать вкусный и очень полезный фруктовый шашлычок. На эти деревянные палочки *(показ)* мы нанизываем

вот эти нарезанные кусочками фрукты (*показ*). Но прежде чем приступить к изготовлению шашлычка и к еде, что необходимо сделать? (*Ответы детей*).

Конечно, помыть руки, чтобы микробы с наших невымытых рук не попали на пищу, а оттуда к нам в организм. (*Дети и воспитатель идут мыть руки*).

Приготовление фруктового шашлычка.

В процессе приготовления воспитатель оказывает помощь детям, испытывающим затруднения, задает вопросы. Какой из этих фруктов твой любимый? Сейчас ты нанизываешь, какой фрукт? По окончании работы желает всем приятного аппетита.

Познавательные мероприятия

Познавательная игра «Морское рандеву»

Цель: расширить знания ребят о военно-морском флоте познакомить

Описание игры:

РАНДЕВУ – место, назначенное для встречи отдельных кораблей или соединений кораблей.

Итак, мы готовы, но нам нужно точно узнать координаты места встречи широту и долготу. Широта бывает северная и южная это зависит от того по какой стороне от экватора она находится. Долгота бывает западная и восточная, она считается от нулевого меридиана, который проходит через Гринвическую обсерваторию в Лондоне.

1 Конкурс: У нас координаты зашифрованы, нам надо их расшифровать.

Широта не может быть больше числа 90, а долгота больше 180.

Широта: Количество месяцев, которых встретила падчерица на лесной поляне умножить на количество козлят, которые остались дома одни и разделить на количество сестер Крошечки-Хаврошечки. ($12 \cdot 7 \cdot 3 = 28$).

Долгота: Количество богатырей, которыми руководил Черномор, умножить на количество гномов, у которых жила Белоснежка, прибавить количество веселых поросят и разделить на количество братьев Ивана-дурака. ($33 \cdot 7 \cdot 3 \cdot 2 = 117$).

Теперь мы знаем координаты нашей встречи и так как наша встреча происходит на море, нам надо знать, какие моря омывают нашу страну.

2 Конкурс: Назовите моря нашей страны.

Балтийское море, Чёрное море, Азовское море, Каспийское море – эти моря относятся к Атлантическому океану.

Баренцево море, Белое море, Карское море, Море Лаптевых, Восточно-Сибирское море, Чукотское море – эти моря относятся к Северному Ледовитому океану.

Берингово море, Охотское море, Японское море – эти моря относятся к Тихому океану.

По воде мы передвигаемся на водном транспорте, поэтому нам знать, как называется этот транспорт.

3 Конкурс: Назвать как можно больше средств передвижения по воде: байдарка, баркас, бригантина, бриг, баржа, броненосец, бот, буксир, вельбот, водные лыжи, галера, гондола, крейсер, каравелла, катер, катамаран, лодка, ладья, ледакол, линкор, пароход, парусник, подводная лодка, струг, теплоход, фрегат, шлюпка, шаланда, шхуна, яхта.

4 Конкурс: У каждого кто служит, есть звание, какие вы знаете звания, которые есть на флоте.

Звания на флоте:

Матросы и солдаты: Матрос, Старший матрос

Старшины и сержанты: Старшина 2 статьи

- Старшина 1 статьи

- Главный старшина

- Главный корабельный старшина

Мичманы: Мичман

- Старший мичман

Младший офицерский состав: Младший лейтенант

- Лейтенант

- Старший лейтенант

- Капитан-лейтенант

Старший офицерский состав: Капитан 3 ранга

- Капитан 2 ранга

- Капитан 1 ранга

Высший офицерский состав: Контр-адмирал

- Вице-адмирал
- Адмирал
- Адмирал флота

5 Конкурс: Выбираем, кто лучше всего рисует в команде. Им предстоит ответственная задача нарисовать корабль, на котором вы пойдете в море, но сначала мы должны узнать, что означают слова, которые я буду называть.

Корпус – основная часть корабля в виде водонепроницаемого и полого внутри тела обтекаемой коробчатой (для надводных кораблей) или цилиндрической (для подводных лодок) формы.

Рубка – сооружение на главной палубе или надстройке судна, не достигающее до бортов. В рубках, часто располагаемых в несколько ярусов, размещают жилые и служебные помещения.

Мачта – вертикальная металлическая или деревянная конструкция на палубе – общее название устройств для подъёма и растягивания парусов/

Гюйс (от голл. Geus — флаг), юйс, военно-морской флаг.

Поднимается ежедневно на носу кораблей 1-го и 2-го рангов, исключительно во время якорной стоянки, вместе с кормовым флагом (обычно с 8 ч утра до захода солнца).

Парус – ткань или пластина, прикрепляемая к средству передвижения и преобразующая энергию ветра в энергию поступательного движения. Как правило, парус используется для приведения в движение плавательных средств.

Якорь – специальной формы литая, кованая или сварная конструкция, предназначенная для удержания корабля. Устроен якорь так, что после отдачи зарывается лапами в грунт. Бывает морской и речной.

Шлюпка – общее название мелких беспалубных гребных или моторных судов. Судовые шлюпки служат для спасения судового экипажа и пассажиров (спасательные шлюпки), сообщения с берегом и другими судами, перевозки мелких грузов и обеспечения судовых работ.

Трап – судовая лестница. Трапы бывают постоянными и съёмными, наклонными либо вертикальными. Подъёмный забортный трап для связи на стоянке между судном и причалом или др., меньшим, судном называется парадным.

Теперь я прошу выйти художников к доске. Я буду называть деталь, а вы ее будете рисовать с закрытыми глазами.

6. Конкурс брейн-ринг:

- Как называется трехмачтовый боевой корабль, у которого много пушек? (фрегат)

- Как называется парусное судно с двумя и более мачтами и косыми парусами? (шхуна)

- Помещение для приготовления пищи на морском судне (камбуз)

- Помещение для размещения экипажа (кубрик)

- Жилое помещение на судне для команды и пассажиров (каюта)

- Надстройка на верхней палубе, не доходящая до бортов (рубка)

- Молодой, неопытный моряк (юнга)

- Лестница на судне (трап)

- Судовой колокол (рында).

7 Конкурс загадок:

Под водой железный кит,

Днем и ночью кит не спит.

Днем и ночью под водой

Охраняет свой покой (подводная лодка)

На реке дымок, из трубы дымок (пароход)

Под водою дом плывет

Смелый в нем народ живет.

Даже под полярным льдом

Может плавать этот дом (подводная лодка)

Зачерпнуло ветра белое крыло

Нас с тобой кататься в море унесло (парус)

Не спрашивая броду, смело лезу в воду,

На всякой глубине лишь по пояс мне (теплоход)

Какой болезнью нельзя заболеть на суше? (морской)

Скажите, как называется флаг флота России? (Андреевский флаг)

Андреевский флаг является главным корабельным кормовым флагом Российского Флота. Он представляет собой белое полотнище, пересеченное по диагонали двумя синими полосами, которые образуют наклонный крест, который называется Андреевским. Этот крест и дал имя флагу.

А кто знает, как называется головной убор моряка.

8 Конкурс: за минуту придумать как можно больше слов из слова БЕЗКОЗЫРКА.

А теперь каждая команда споет песню на тему моря.

Игра-путешествие «Два корабля»

Цель: раскрыть способности детей, дать возможность каждому ребенку проявить смекалку, сообразительность, раскрепоститься; развивать фантазию, воображение, а также сплотиться, ощутить чувство локтя.

Описание игры:

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... (заранее следует подготовить карточки с буквами, составляющими эти названия, и сложить их в два пакета)

Ведущий: Молодцы! Быстро выполнили это задание. Тогда вот вам еще пакеты с буквами.

2 задание. Каждая команда получает пакет с буквами, составляющими слово «бескозырка».

Ведущий: Будут звучать вопросы, а из полученных вами букв вы должны будете собрать ответы. Договорились? Тогда слушайте:

- а) домашнее животное (коза);
- б) обитатель рек, озер, морей и океанов (рыба);
- в) молочный продукт (сыр);
- г) жесткая часть хлеба (корка);
- д) неисправная готовая продукция (брак);
- е) рабочая одежда моряков (роба);
- ж) обитатель морских глубин, имеющий клешни (краб);
- з) головной убор матроса (бескозырка).

В этом конкурсе оценивают быстроту выполнения заданий.

3 задание. Ведущий: Наше следующее задание – для капитанов. Они должны выполнить его за время, пока я буду читать свод морских законов, которым мы следуем в игре. Капитанам предстоит из бумаги сделать кораблики – кто быстрее и лучше. А я начинаю зачитывать морские законы.

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 сделанные кораблики.

4 задание. Ведущий: Молодцы, капитаны! А теперь будет работа для сигнальщиков. Им предстоит без помощи голоса, только мимикой и жестами, передать своим командам шифровки.

Для «шифровок» можно использовать, например, такие фразы: а) 7 футов под килем; б) попутного ветра, и т.д.

5 задание. Ведущий: Следующее задание — это 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.

Жюри оценивает конкурс.

6 задание. Ведущий: Внимание, начинаем конкурс болельщиков! На сцену приглашаются 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.

Жюри оценивает конкурс.

7 задание. Ведущий: А хорошо ли вы знаете морской язык? Следующий конкурс – для болельщиков обеих команд. Я буду предлагать вам слова, а вы должны будете переводить их на морской язык.

Ведущий: (поочередно обращается к болельщикам обеих команд):

комната – каюта;

кухня – камбуз;

лестница – трап;

столовая – кают-компания;

пол – палуба;

окно – иллюминатор;

повар – кок;

веревка – канат;

передняя часть корабля (нос) – бак;

задняя часть корабля (корма) – ют.

8 задание. Ведущий: Следующий конкурс – «Аврал на корабле». Аврал – это когда для выполнения какой-то срочной работы необходимо участие всей команды.

Проводится морская комбинированная эстафета:

а) перетягивание каната;

б) метание в цель;

в) передача мячей;

г) эстафета с кеглями.

Жюри подводит итоги. Называет команду – победительницу, вручает участникам игры призы. В завершении игры звучит песня «Если с другом вышел в путь» (сл. М. Танича, муз. В. Шаинского)

Игра «Наши любимые «Хвостопалые»

Оборудование:

- одноразовые тарелочки;
- косточки, сшитые из ткани и ваты;
- аппликация пальм;
- фигурки обезьянок из бумаги, овечек на альбомных листах, крокодил из коробок;
- клей;
- маленькие коробочки;
- пряжа и вата;
- корзинка;
- теннисные мячики;
- наборы различных предметов по 5-6 штук, обязательно с морковкой;
- закрытые коробки с отверстием в боковой части;
- воздушные шары;
- обручи и кегли.

Ведущая.

Я позвала сюда всех,
Кто любит шутки, веселье и смех!
Пришли вы ко мне весёлой гурьбой,
А улыбки и аплодисменты взяли с собой?
Милости прошу, будьте как дома!
Знакомьтесь поближе с животными,
С которыми уже знакомы!
Она с хозяином дружит, дом сторожит.

Живет под крылечком, хвостик – колечком.

Гладишь – ласкается, дразнишь – кусается.

Узнали, кто это? Молодцы! Встречайте!

Выступление 1-го отряда о собаках.

Ведущая. Приглашаю любителей собак (выходят по одному участнику от каждого отряда). Перед каждым участником разложены косточки на одинаковом расстоянии друг от друга, а на линии старта рядом с каждым участником находится тарелочка, в которую и необходимо как можно быстрее собрать все косточки, но брать можно только по одной.

Ведущая.

Лучшие качели – гибкие лианы.

Это с колыбели знают... (обезьяны).

Молодцы! Встречайте!

Выступление 2-го отряда об обезьянах.

Ведущая. Приглашаю любителей обезьян (выходят по одному участнику от каждого отряда). Напротив каждого участника на стене находится аппликация пальмы, а рядом на скамейке клей и фигурка обезьяны. Необходимо смастерить лиану из подручных средств, которые есть в отряде – платков, ремней, шнурков, лент и т.п. Затем по ней нужно добраться от линии старта до пальмы и прикрепить на ствол пальмы обезьяну.

Ведущая.

Не мычит, не ржёт, не лает,

Нападает на клубки,

Прячет в лапках коготки.

У него усы, как спицы.

Он, мурлыча, песнь поёт.

Только мышь его боится.

Угадали? Это – ... (кот).

Молодцы! Встречайте!

Выступление 1-го отряда о кошках.

Ведущая. Приглашаю любителей котов (выходят по одному участнику от каждого отряда). Напротив каждого участника на определённом расстоянии установлена корзинка, а на линии старта рядом с каждым участником находится коробочка с пряжей. Пряжу необходимо смотать в клубок, добраться до корзинки и положить в неё клубок.

Ведущая.

Кто ни в жару, ни в стужу не снимает шубу,
Не ткёт, не прядёт, а людей одевает? (Овца.)
Молодцы! Встречайте!
Выступление 2-го отряда об овечках.

Ведущая. Приглашаю любителей овечек (выходят по одному участнику от каждого отряда). Напротив каждого участника на стене расположен лист, на котором нарисованы голова и ноги овечки, а на линии старта рядом с каждым участником находится коробочка с кусочками ваты и клей. Необходимо закончить рисунок – создать из кусочков ваты туловище, но брать можно только по одному кусочку.

Ведущая.

В реках Африки живёт
Злой зелёный пароход,
Кто б навстречу ни поплыл,
Всех проглотит... (крокодил).
Молодцы! Встречайте!
Выступление 1-го отряда о крокодилах.

Ведущая. Приглашаю любителей крокодилов (выходят по одному участнику от каждого отряда). Перед участниками на определённом расстоянии лежит крокодил с раскрытой пастью. Каждый участник получает по 3 теннисных мячика, которые по очереди необходимо забросить в крокодила.

Ведущая.

У косоного нет берлоги, не нужна ему нора,
От врагов спасают ноги, а от голода – кора,

Узнали, кто это? Молодцы! Встречайте!

Выступление 2-го отряда о зайцах.

Ведущая. Приглашаю любителей зайцев (выходят по одному участнику от каждого отряда). Перед каждым участником на определённом расстоянии установлена закрытая коробка с набором разных предметов внутри и с отверстием в боковой части (размер отверстия таков, чтобы могла войти детская рука). Необходимо допрыгать на двух ногах до коробки, просунуть руку в отверстие, нащупать среди разных предметов морковку, вытащить её и прыжками вернуться обратно.

Ведущая.

Посмотрите-ка, какая –

Вся горит, как золотая.

Ходит в шубке дорогой,

Хвост пушистый и большой.

Кто это? Молодцы! Встречайте!

Выступление 1-го отряда о лисицах.

Ведущая. Приглашаю любителей лисиц (выходят по одному участнику от каждого отряда). Перед каждым участником на определённом расстоянии устанавливается обруч. Каждый участник получает воздушный шарик, который необходимо провести между кеглями и завести в обруч с помощью выдыхаемого ртом воздуха.

Подведение итогов игры. Награждение.

Интерактивное праздничное мероприятие «День Океана», посвященного Всемирному Дню океана

Цели и задачи: знакомство с водным миром океанов, его обитателями. Развитие творческого потенциала ребят, раскрепощение посредством активных игр и творческих заданий.

Атрибуты: проектор, компьютер, музыкальный центр, мольберты и ватманы, клеящие карандаши, вырезанные из бумаги рыбки, камни и водоросли.

1 ведущая: Здравствуйте, ребята! Вы знаете, какой сегодня день?

Сегодня во всем мире люди празднуют день океана! А кто из вас знает, что это такое – океан? (Дети отвечают).

Океан – это большой водоем, гораздо больше, чем река или море.

2 ведущая: А вы знаете, какая в нем вода – соленая или пресная? В нем соленая вода, как и в море. А в речках и озерах, какая вода? (дети отвечают). Правильно, в них вода пресная, то есть такая, которую мы с вами можем пить.

Океан – это целый мир, в котором живут разные животные и растения, загадочные и красивые. Вам хотелось бы увидеть некоторых из них? Сейчас мы их вам покажем!

Презентация с пояснениями «Животный мир морей и океанов».

1. Кит – самый большой обитатель океана. Самое удивительное – то, что он питается планктоном – самыми маленькими организмами в океане. 2. Морской скат. Он похож на бабочку, правда? Он очень красивый, и опасный. Его хвост оснащен острыми зубинами, а у некоторых скатов он даже может поражать электрическим током! 3. Морской конек. Это один из самых маленьких обитателей океана. Он очень красивый, правда, ребята? Иногда коньки плавают парами, держась друг за друга своими закругленными хвостиками. Их особенностью является то, что малыш на свет рождает не мама, а папа-конёк! Представляете? Он носит малышей в специальной сумке на животе, и в ней одновременно могут жить до 700 маленьких коньков! 4. Дельфин. Его знают, наверно, все ребята! Дельфины очень умные и добрые. Каждому дельфину его семья дает имя, неповторимое во всем океане. Они не рыбы, а млекопитающие, то есть питаются молоком матери. Дельфины дышат легкими, как люди, а не жабрами. Как и люди, дельфины живут семьями, а сильные всегда помогают слабым.

1 ведущая: Ребята, вы хотите поиграть в морское путешествие? (Да)
Тогда вставайте в круг!

Проводится подвижная игра «Морское путешествие».

По команде ведущих дети выполняют различные упражнения:

- «Горячая галька»: дети на носочках двигаются по кругу, высоко подскакивая, словно наступают на горячие камешки.

- «Крабики»: дети двигаются боковым шагом в положении полуприседа. Руки на поясе.

- «Морские коньки»: движение маленькими прыгающими шажками по кругу, руки прижаты к бокам, корпус и колени прямые.

- «Рыбки»: движение по кругу, руки вытянуты перед собой, прямые ладони соединены вместе наподобие рыбьего хвоста. Выполняем плавные движения руками вправо-влево.

Все варианты можно повторять вразброс и в ускоренном темпе под веселую музыку.

По желанию ведущих проводится игра «Морская фигура, замри!»

Дети двигаются свободно по залу, по сигналу ведущих они должны замереть на месте, приняв вид какого-нибудь морского обитателя.

2 ведущая: молодцы, ребята. Садитесь. (Дети садятся.) Ну как, устали? (Да) Скажите, вы любите море? (Да) А купаться и загорать на солнышке? (Да) Нельзя забывать, что отдых на воде имеет свои опасные стороны. Давайте проверим, знаете ли вы правила поведения на воде!

1- Можно ли заходить на глубокое место в воде, если не умеешь плавать?

2- Можно ли играть в шумные игры или раскачиваться, стоя в лодке?

3- Можно ли есть песок?

4- Можно ли играть и стоять в местах, откуда легко упасть в воду?

5- Можно ли во время игр на воде затягивать друг друга под воду?

6- Можно ли заплывать далеко от берега на надувных предметах (кругах, лодочках)?

7- Можно ли нырять в незнакомых местах?

8- Можно ли, плавая на корабле, перегибаться через край бортов?

9- Можно ли плавать без взрослых, присматривающих за вами?

1 ведущая: Итак, правила, мы с вами хорошо знаем! А теперь настала пора выяснить, знаете ли вы, ребята, какие еще морские обитатели живут под водой!

Загадки с использованием презентации.

1 Ведущая загадывает загадки,

2 ведущая включает презентацию с целью наглядного изображения загаданных рыб:

1- Ох, и злющее оно!

Тем, кто в речку угодил,
нос откусит.... (Крокодил)

2- Живет тихонько, не спешит,
На всякий случай носит щит.

Под ним, не зная страха,
Гуляет.... (Черепаша)

3- Зубы в пасти в три ряда.

Это целая беда.

Этот хищник знаменит

Тем, что он - морской бандит. (Акула)

4- Жизнь её проходит в море,

Плавает, не зная горя.

Словно студень её тело,

Щупальца всех жалят смело.

Плавает не так как рыба,

Её тело в виде гриба.

Ни плавник, ни хвост не нужен,

Все зовут её. (Медуза)

5- Для себя на дне морском

Он клешнями строит дом.

Круглый панцирь, десять лап.

Догадались? Это (Краб)

2 ведущая: ребята, поднимите руки, у кого дедушка или папа любят рыбалку! (дети поднимают руки) А вас они с собой когда-нибудь брали? Нет? А хотите отправиться на рыбалку вместе с нами?

Проводится игра «рыбаки». Дети делятся на две или три команды.

С помощью игрушечных магнитных удочек дети достают из ёмкости «озера» бумажных рыбок. К рыбкам прикреплены скрепки, к которым притягиваются удочки. Также детям нужно отсеять ненужные вещи, которые они найдут в «озере» (вырезанные из бумаги башмаки, чайники, мячики и т. д.)

1 ведущая: как много рыбы вы наловили! Хватит нам на уху? (дети смеются и отвечают)

А ведь рыбы без воды умирают, правда? Давайте поселим наших рыбок в аквариумы!

Проводится творческое задание «Засели аквариум».

Выловленных бумажных рыбок дети приклеивают клеем-карандашом к ватманам, на которых нарисованы водоросли и камешки. (Можно не рисовать их, а предложить детям их наклеить, для этого необходимо их предварительно вырезать).

2 ведущая: молодцы! (разглядывает получившиеся работы) Только что-то наши рыбки какие-то одинаковые! Как нам сделать их более красочными? Правильно, их надо раскрасить! Вот вам и задание, ребята! В группе, вместе с воспитателями вы можете разрисовать рыбок, чтобы ваши аквариумы стали красивыми и яркими! Каждый из вас пусть выберет для себя рыбку, камешек или водоросли, и раскрашивайте в свои любимые цвета!

1 ведущая: ну а мы прощаемся с вами на сегодня, ребята! Ждем вас завтра! До свидания!

«12 июня – День России»

Цель. Воспитание патриотических чувств – любви к Родине, уважения к флагу, гербу, гимну России.

Задачи.

Закрепить знания о российском флаге, гербе и гимне России. Воспитывать уважение к символам страны.

Обогащать словарный запас детей.

Развивать коммуникативные способности детей: позитивное, доброжелательное отношение к сверстникам и окружающим их взрослым людям.

Материал.

- портрет президента РФ
- аудиозапись государственного гимна
- изображения флага и герба
- мозаика – герб – 2 шт.
- полоски цветной бумаги для сбора изображения флага – 2 набора

Ход занятия:

У каждого человека на планете есть страна, которую он считает своей Родиной. Что такое Родина? Родина – это страна, в которой человек родился, с которой связана жизнь его семьи и жизнь всего народа, к которому он принадлежит. Для нас Родиной является самая большая страна в мире – Россия.

1 ребёнок – стихотворение Матусовского «С чего начинается Родина»

С чего начинается Родина?

С картинки в твоём букваре,

С хороших и верных товарищей,

Живущих в соседнем дворе.

А может, она начинается

С той песни, что пела нам мать,

С того, что в любых испытаниях

У нас никому не отнять.

С чего начинается Родина?
С заветной скамьи у ворот,
С той самой берёзки, что во поле,
Под ветром склоняясь, растёт.
А может, она начинается
С весенней запевки скворца
И с этой дороги просёлочной,
Которой не видно конца.

С чего начинается Родина?
С окошек, горящих вдали.
Со старой отцовской будёновки,
Что где-то в шкафу мы нашли.
А может, она начинается
Со стука вагонных колёс
И клятвы, которую в юности
Ты ей в своём сердце принёс...
С чего начинается Родина?..

- Сегодня мы здесь собрались, чтобы поговорить о нашей Родине. Поэтому что 12 июня наша страна отмечает важный государственный праздник – День России.

У каждой страны есть отличительные знаки – государственные символы. Какие? (Флаг, герб и гимн).

Какие цвета мы видим на полотнище российского флага? (Белый, синий, красный).

2 ребёнок: Российский флаг имеет три полосы – белую, синюю и красную. О нашем флаге есть легенда, что Снег подарил флагу белый цвет и появилась белоснежная полоса, а Моря и Реки решили дать флагу синий цвет – так появилась синяя полоска, яркое Солнышко подумало и подарило флагу яркость – так появилась красная полоска.

На самом же деле каждый цвет имеет своё значение:

белый – мир и чистота;

синий – цвет неба, веры и верности;

красный – смелость, сила, кровь, пролитая за Отечество.

А теперь давайте рассмотрим герб нашей страны – России.

3 ребёнок: На щите красного цвета изображен двуглавый орел. Это символ государства. Посмотрите внимательно на крылья орла – они похожи на солнечные лучи. Как солнце своими лучами проникает всюду, так и государство должно на своей территории обо всем знать. На груди орла помещен красный щит с изображением всадника – это святой Георгий Победоносец. Он на серебряном коне, в правой руке у него копье, которым он убивает дракона. Дракон – это символ зла. Изображение всадника, убивающего дракона, означает победу добра над злом.

- Как вы думаете, где можно увидеть государственный герб? (Предположения детей). На пограничных столбах, которые устанавливают на границах России с другими странами; на важных документах; на деньгах.

Третий отличительный символ – гимн.

4 ребёнок: Гимн – это торжественная песня страны. Ее граждане встают, когда звучит гимн, и слушают его стоя. Гимн исполняется на самых важных праздниках, событиях, при вручении наград и медалей. Слова гимна написал великий поэт Сергей Михалков, а музыку сочинил композитор Александр Александров.

Включается аудиозапись гимна, все встают.

- Что мы сейчас слушали? (Гимн России.)

Наша страна Россия – очень большое государство. Мы гордимся нашей великой Родиной.

А теперь давайте проверим, что вы знаете и что запомнили из сегодняшнего разговора.

Игра «Собери флаг» и «Собери герб»

Детям предлагается собрать из частей флаг (по 2 человека) и герб (по 2 человека).

Оценивание остальными детьми правильности выполнения работы хлопками.

С остальными детьми проводится игра «Продолжи предложение».

Наша страна называется .../Россия/

Жителей нашей страны называют.../Россияне/

Президента нашей страны зовут .../Владимир Владимирович Путин/

Столица нашей Родины -/ Москва/.

Дерево – символ нашей Родины. /Берёза/

Торжественная песня, принятая как символ государства. /гимн/

Птица, изображённая на гербе России. /орел/

Сколько голов у орла на гербе России? /две/

Какого цвета щит на гербе России? /красного/

Имя война, изображённого на гербе России. / Георгий Победоносец/

Что держит в лапах орёл? /скипетр и державу /

В каких случаях исполняется гимн?

Сейчас мы послушаем какие стихи вы подготовили о Родине.

/ по 1 человеку от отряда/

А сейчас пройдёт «Защита плакатов» ко Дню России /выступление отрядов/

Мы граждане России. Гордитесь этим!

Спортивные мероприятия

Игра-соревнование «Великолепная дюжина»

Название игры, а также количество конкурсов зависит от числа участников («Великолепная семерка», «Великолепная десятка» и т.п.). После каждого тура выбывает один участник.

1-тур – «Назови одним словом». Первый, ответивший на вопрос, переходит в следующий тур.

- 1) Глухой шум от трения. (*Шорох*)
- 2) Место соединения сшитых кусков. (*Шов*)
- 3) Детеныш галки. (*Галчонок*)
- 4) Колючий кустарник с кисло-сладкими ягодами. (*Крыжовник*)
- 5) Водитель автомобиля. (*Шофер*)
- 6) Команда корабля, самолета, танка. (*Экипаж*)
- 7) Посещение, поездка, путешествие группы лиц со специальной целью. (*Экскурсия*)
- 8) Научное справочное пособие по всем отраслям знаний. (*Энциклопедия*)
- 9) Подземная железная дорога. (*Метро*)
- 10) Кушанье из размятых или потертых овощей. (*Пюре*)
- 11) Волшебная скатерть, на которой само собой появляется кушанье. (*Самобранка*)
- 12) Одна сторона листа бумаги. (*Страница*)

2-тур – «Сила рук». Кто больше раз отожмется. Выбывает самый слабый.

3-тур – «Загадки-отгадки». Кто быстрее отгадает загадки, тот переходит в следующий тур.

- 1) Глазище, хвостище, усище –

А моется всех чище. (*Кот*)

2) Сено день и ночь жует,
Много молока дает. (*Корова*)

3) Трав копытами касаясь,
Ходит по лесу красавец.
Ходит смело и легко.

Рога раскинув далеко. (*Лось*)

4) Он и стройный, и красивый,
У него густая грива!
Он копытами «цок-цок».
«Покатай меня, дружок!»

5) Я березу качну,
Я тебя подтолкну,
Налечу, засвищу,
Даже шапку утащу. (*Ветер*)

6) Покрутилась звездочка
В воздухе немножко.
Села и растаяла
На моей ладошке. (*Снежинка*)

7) Была зеленой, маленькой,
Потом я стала аленькой.
На солнце почернела я,
И вот теперь я спелая. (*Смородина*)

8) На сучках растут шары,
Посинели от жары. (*Слива*)

4-тур – «Конкурс силачей». Присесть на одну ногу, а вторую вытянуть вперед. Кто больше раз присядет?

5-тур – «Конкурс смекалистых». Ведущий демонстрирует по одной карточке с ребусами. Первый разгадавший переходит в следующий тур.

6-тур – «Конкурс математиков». Решить в уме примеры. Кто быстрее решит – переходит в следующий тур.

$$700 \times 600 = \qquad 200 \times 600 =$$

$$500 \times 30 = \qquad 70 \times 700 =$$

$$900 \times 900 = \qquad 3000 \times 5 =$$

7-тур – «Гонки на тачках». Участники, выбывшие из соревнования, берут за ноги оставшихся игроков. По сигналу со страта на руках отходят 6 «тачек». Кто к финишу придет последним, тот и выходит из игры.

8-тур – «Конкурс эрудитов с тройками».

– Как звали трех поросят? (*Ниф-ниф, Нуф-нуф, Наф-наф*)

– Как звали трех толстяков? (*Первый, Второй, Третий*)

– Как звали трех медведей? (*Михаил Потапыч, Настасья Петровна, Мишутка*)

– Как звали трех богатырей? (*Илья Муромец, Добрыня Никитич, Алеша Попович*)

– Как звали трех мушкетеров? (*Атос, Портос, Арамис*)

9-тур – «Конкурс грамотеев». Участники берут мел и на доске под диктовку пишут несколько слов на любое правило. Кто допустит наибольшее количество ошибок, выбывает из конкурса.

10-тур – «Метатели». Кинуть как можно дальше развернутый лист бумаги. Можно сделать из бумаги самолетики. Чей самолетик улетит дальше, тот и переходит в следующий тур.

11-тур – «Конкурс внимательных». Участники должны заметить, как можно больше ошибок в рассказе.

Лес – богатство страны. В лесу живут барсуки, лисицы, белки, верблюды, зайцы, а также мелкие животные – медведи. Большую ценность представляют пушные звери: соболя, куницы, норки, мыши, лисицы, бобры. Из шкурок этих животных шьют шубы, шапки, летние платья, воротники.

Бобры обитают в глухой чаще, роют себе норки. В глухих хвойных лесах Урала и Сибири обитает огромный зверь с ветвистыми рогами – соболь, шкурка которого высоко ценится из-за превосходного меха.

В лесу растут такие растения, как ель, сосна, пихта, верблюжья колючка, кедр, лиственница. Есть такие ягоды, как малина, земляника, морозика, черника, голубика. Густые, труднодоступные леса называют тундрой.

12-тур – «Испытание победителя».

1. Много раз поднять стул одной рукой (самый сильный).
2. Перед зеркалом надеть на голову платок и говорить себе комплименты. Нужно не рассмеяться (самый красивый).
3. Пройти данное расстояние, на каждый шаг говорить вежливое слово (самый вежливый).
4. Спеть песню или станцевать танец (самый музыкальный).

После испытания вручается диплом победителя.

Коллективное состязание «Спорт и здоровье - едины»

Ведущий. Здравствуйте! Люди часто говорят друг другу при встрече это хорошее, доброе слово. Они желают друг другу здоровья. Вот и я обращаюсь к вам – здравствуйте, дорогие участники, гости, болельщики.

- А вы знаете, что дороже всего на свете? Конечно, это жизнь, здоровье.

Ещё в Древней Руси говорили:

Здоровье дороже богатства.

Здоровье не купишь.

Дал бы Бог здоровье – и счастье найдешь.

Русские люди испокон веку были здоровыми, крепкими, что помогало им переносить все невзгоды и трудности. Русские люди всегда были сильными. Но силу каждый человек определяет по-своему. Для кого-то сильные люди – это те, которые открыли гармонию в себе.

Для кого-то – это честные и благородные люди, способные прийти на помощь другим. Но сильный человек – ещё и тот, у кого есть сила управления собой.

Алкоголь, курение, наркомания – эти слова, как ни прискорбно, известны каждому взрослому, подростку и даже ребёнку. Алкоголь и курение человечество знает давно. Но в последнее время среди молодёжи появилось всё больше и больше зависимых от алкоголя и наркотиков. Очень многие люди не осознают, какой вред употребление этих веществ может нанести их здоровью.

Мы хотим, чтобы вы были развитыми в физическом и духовном отношении, целеустремлёнными и жизнерадостными людьми...

Блиц-турнир

Команды отвечают по очереди. За каждый правильный ответ – 1 балл.

Вопросы:

1. Если не выросли зубы мудрости, значит, человек глуп. Так ли это? (Нет)
2. «Съешь завтрак сам, обед раздели с другом, а ужин отдай врагу» – кому принадлежит это высказывание? (А.В. Суворову)
3. Как называют любителей купания зимой в ледяной воде? (Моржами)
4. Что измеряют новорождённому младенцу? (Вес и рост)
5. Какой вирус вызывает синдром приобретённого иммунодефицита? (ВИЧ)
6. Без чего невозможен хороший обед? (Без аппетита)
7. Как называется река, на берегах которой жили пациенты доктора Айболита? (Лимпопо)

Ведущий. Здоровье – это бесценный дар, который преподносит человеку природа. Знаете ли вы, что 10% здоровья заложено в нас генетически, 5% даёт медицина, а 85% зависит от нас самих, от нашего образа жизни. Поэтому без здоровья очень трудно сделать жизнь интересной и счастливой. И

часто мы, растрчиваем этот дар попусту, забывая, что потерять здоровье легко, а вот вернуть его очень и очень трудно.

Лучше быть активным и здоровым, чем пассивным и больным! Лучше идти по жизни со светлой улыбкой, чем с гримасой боли.

Навыки здорового образа жизни столь же необходимы, как воздух, вода, пища!

Дышите – не дышите

Ведущий вызывает по одному человеку от каждой команды. Задача игроков – надуть по 3 воздушных шарика. Команды помогают своему игроку завязать шарики. Кто быстрее справится с заданием, тот принесёт команде 2 балла, остальные игроки – 1 балл.

Ведущий. А следующий наш конкурс для молодых и сильных людей, любящих здоровую пищу.

Накорми друга

Ведущий вызывает по 2 человека от каждой команды. Их задача повязать друг другу слюнявчики, покормить друг друга йогуртом, вытирая лица. Игроки, справившиеся с заданием быстрее своих соперников, принесут команде 2 балла.

Вкусная эстафета

Ведущий приглашает по 4 человека от каждой команды. Каждый игрок должен сделать следующее: взять одноразовый стакан, добежать до противоположного края площадки, открыть бутылку с газировкой (компотом, соком), налить содержимое в стакан, выпить, заесть фруктами, вернуться, передать эстафету следующему игроку.

Викторина для зрителей

1. Верно ли, что жевательная резинка сохраняет зубы? (Нет)

Комментарий: жевательная резинка вычищает только лишь жевательную поверхность зубов, а самые опасные в плане кариеса зоны в промежутках между зубами с помощью жевательной резинки не очистишь! Лучшее средство борьбы с кариесом – зубная щетка.

2. Правда ли, что бананы поднимают настроение? (Да)

Комментарий: настроение в первую очередь улучшают продукты, содержащие серотонин, который способствует выработке в организме эндорфинов, или «гормонов радости». Это шоколад (особенно горький), сыр, мороженое, кофе, бананы, зелёные яблоки, виноград, орехи.

Хороши в качестве борцов со стрессом и продукты, содержащие группу витаминов В, в частности В6, а также магний. К ним относятся цельнозерновой хлеб, неочищенный рис, гречка, мясо, рыба, стручковая фасоль, кукуруза, тыква, тыквенные семечки, острый перец (паприка). Положительно действуют на настроение напитки, содержащие мяту, душицу или Melissa. Из зелени – салат, укроп, шпинат. Из ягод – чёрная смородина, клубника.

3. Верно ли, что морковь замедляет процесс старения? (Да)

Комментарий: морковь называют аптекой в миниатюре за редчайший состав витаминов и минеральных соединений.

Морковь является прекрасным заживляющим средством при язве желудка и двенадцатиперстной кишки. Её сок повышает сопротивляемость организма к инфекционным заболеваниям. Он укрепляет нервную систему и, пожалуй, не знает себе равных для повышения энергии. К тому же этот сок крайне необходим нашим глазам для улучшения зрения.

4. Правда ли, что есть безвредные наркотики? (Нет)

Комментарий: нет ни одного безвредного наркотика, это как нет бесплатного сыра. В мире проведено огромное количество исследований, направленных на поиски пагубных эффектов даже самых безобидных на первый взгляд наркотических веществ (кстати, алкоголь и никотин тоже к ним относятся). Результат всегда был один: если не сразу, то через некоторое время (это может быть месяц, а может быть и десять лет) вредное воздействие проявлялось.

5. Правда ли, что отказаться от курения легко? (Нет)

Комментарий: никогда не поздно начать думать о своём здоровье и прекратить курить. Как гласит пословица: «Лучше поздно, чем никогда». Чем

раньше человек бросает курить, тем больше у него шансов не только не заболеть раком лёгкого и другими заболеваниями, но и вылечиться от них. Расставшихся с курением ждёт непростое испытание, поэтому необходимо набраться терпения. Важно, чтобы решение бросить курить принял сам курильщик. Без этого ему не помогут ни сочувствующие друзья и родные, ни чудодейственные пилюли, ни медики.

К сведению

Что будет, если вы прямо сейчас бросите курить?

- Через 20 минут ваше кровяное давление придет в норму.
- Через 8 часов уровень угарного газа в крови снизится наполовину, уровень кислорода придёт в норму.
- Через 48 часов снизится вероятность получения сердечного приступа. Весь никотин выведется из вашего тела. Ваши вкусовые и обонятельные функции возвратятся в норму.
- Через 72 часа снизится напряжение с ваших бронхиол. Уровень силовых качеств увеличится.
- Через 2 недели ваше кровообращение ускорится и продолжит улучшаться следующие 10 недель.
- Через 3 — 9 месяцев ваш кашель и проблемы с дыханием исчезнут, поскольку объём легких увеличится на 10%.
- Через год риск сердечного приступа уменьшится наполовину.
- Через 5 лет вероятность удара будет такой же, как и у некурящего.
- Через 10 лет вероятность рака лёгких будет такой же, как и у некурящего.
- Через 15 лет риск сердечного приступа будет таким же, что и у некурящего.

б. Правда ли, что молоко полезней йогурта? (*Нет*)

Комментарий: молоко – это очень питательный продукт, который содержит белок, фосфор, калий, витамин D, витамин А, витамин В₁₂ и углеводы. В молоке содержится витамин D, необходимый для хорошего усвоения

кальция в нашем организме. В 1/8 стакана молока содержится 25% витамина D от рекомендуемой ежедневной дозы. Но не менее полезен и йогурт, как для детей, так и для взрослых. Особенно этот продукт необходим тем, кто работает на вредном производстве или живет в экологически неблагоприятной местности, кто лечится антибиотиками, путешествует там, где велика опасность заражения кишечными инфекциями через воду.

Потребление йогурта, сыра, молока с низким содержанием жира снижает риск заболевания раком.

Стакан йогурта в день способствует укреплению иммунной системы, в результате человек реже болеет простудными заболеваниями.

Неожиданный вираж

Ведущий. И, наконец, наш последний, самый решающий конкурс.

Тур, в котором иногда фортуна делает самые неожиданные виражи. Каждой команде я задаю вопросы. Правильный ответ оценивается в 1 балл. Если одна команда не знает ответа, другая может ответить на вопрос и заработать дополнительный балл.

Вопросы

1. Арматура для человеческого тела. (*Скелет*)
2. Люди, питающиеся только растительно-молочной пищей. (*Вегетарианцы*)
3. Чахнувший царь-долгожитель сказок. (*Кощей*)
4. Убийца, маскирующаяся под сыроежку. (*Поганка*)
5. Учреждение, осуществляющее изготовление и отпуск лекарств. (*Аптека*)
6. Так называется и гимнастический снаряд, и шахматная фигура. (*Конь*)
7. Орех, имеющий «импортное название». (*Грецкий*)
8. Как называется «витамин роста»? (*Каротин – витамин А*)
9. Как называется витамин, защищающий нас от простуды? (*Аскорбиновая кислота — витамин С*)

10. «Что это мы всё без молока и без молока?» Чьи это слова? (*Кот Матроскин, Э. Успенский «Дядя Федор, пёс и кот»*)

11. В каком городе возродились Олимпийские игры современности? (*В Афинах*)

12. Отверстие в радужной оболочке глаза, через которое в глаз проникает свет. (*Зрачок*)

13. Очень большая зелёная или зелёно-полосатая ягода. (*Арбуз*)

14. Без этого порошка киселя не сварить. (*Крахмал*)

15. Драчун в перчатках называется... (*Боксёр*)

16. Человек неестественно маленького роста. (*Карлик*)

17. Как называют ребёнка, у которого интеллектуальное развитие опережает физиологическое? (*Вундеркинд – чудо-ребёнок*)

18. Как называется недостаток витаминов в организме? (*Авитаминоз*)

Ведущий. Надеемся, что вы в своей жизни будете всегда выбирать только здоровый образ жизни, без глупого риска, без алкоголя и наркотиков. А сейчас – торжественный момент! Победителей сегодняшней встречи объявляет и поздравляет жюри! Награждение команды-победительницы.

Спортивная игра «Последний герой»

Цель: сплотить коллектив отряда.

Задачи:

- 1) познакомить детей с различными видами физических упражнений;
- 2) развить чувство юмора, точность, быстроту движений;
- 3) воспитать доброжелательное отношение между сверстниками, взаимопомощь.

Оборудование: 2 стула, 2 мешка, газеты, канат, 2 мяча.

Ход мероприятия:

Ведущий: Ребята, сейчас мы с вами немного поиграем, а наша игра пройдет в виде спортивной игры.

Ведущий: Представьте себе, что мы попали на необитаемый остров. Мы здесь одни (выходят аборигенки).

1 абориген: Вы кто такие? Что это вы тут такое делаете? Это наш остров и вас сюда никто не приглашал.

2 абориген: Да, да! Ну-ка пошли вон!

Ведущий: Постойте-ка, объясните нам, кто вы и откуда взялись. Ведь остров-то необитаемый!

2 абориген: Мы? Да мы хозяйки этого острова! И как вы видите, совсем, он не необитаемый, а очень даже обитаемый. Здесь мы живем.

1 абориген: Да вот! Жили здесь были, беды не знали, а тут, откуда ни возьмись, взялись вы, расшумелись, расхозяйничались. Что вам тут надо?

Ведущий: Мы проводим веселые старты и поверьте нам, не знали, что это ваш остров. Вы разрешите нам поиграть?

2 абориген: Да! Но и вы нам разрешите поиграть с вами, а, то нам здесь так скучно!

Ведущий: Конечно, можете мне помогать.

Ведущий: Ну что ж, ребята, теперь у меня есть помощницы. А мы можем начинать конкурсы.

1 конкурс: У нас называется «Прыжки в длину»

Первый участник встает на линию старта и совершает прыжок с места в длину. Следующий участник встает на то место, докуда допрыгнул первый участник. Таким образом, вся команда совершает прыжок в длину. Чей прыжок будет длинней, та и команда победит. Приготовились, начали.

2 конкурс: «Перетягивание каната»

Когда-то этот вид спорта входил даже в олимпийские игры. Теперь и мы проведем это соревнование. Но с одним условием. Канат мы будем перетягивать, «пропуская между ногами и сто» спиной друг к другу. Успехов!

3 конкурс: Для капитанов «Силачи»

Вам нужно двумя пальцами одной руки сломать спичку.

4 конкурс: «Скачки»

В этом конкурсе нужно стать всадником и покататься с ветерком на лошади. Правда, лошади в этой эстафете не совсем обычные. Мы должны оседлать стул и, помогая себе ногами, проделать путь от старта до финиша.

5 конкурс: «Солнечный круг»

Представьте, что вы животные, которые любят говорить по-человечески. 1-я команда должна спеть песню «Солнечный круг» по-кошачьи, 2-я команда, по-собачьи.

6 конкурс: «Солнечные вышибалы»

Одна команда выстраивается на скамье в шеренгу. 2-я – выбирает самого меткого, и тот должен попасть в большее число участников. Те, в свою очередь, имеют право уворачиваться. Затем наоборот.

Спортивно-интеллектуальная игра «Летняя карусель»

(игра по станциям)

Цель: развитие интеллектуальных и творческих способностей воспитанников.

Форма проведения: спортивно-интеллектуальная игра.

Ход мероприятия:

1) Мотивирующее начало:

- приветствие;
- вступительная речь о значении мероприятия.

2. Основная часть:

- раздаются маршрутные листы;
- игра по станциям.

3. Подведение итогов.

4 Награждение.

Содержание:

Ведущий: Здравствуйте ребята! Сегодня ваши отряды будут играть по станциям. Сейчас вам раздадут маршрутные листы, и каждый отряд будет выполнять задания по плану, указанному в листе.

Выдаются маршрутные листы. и дети бегут к первым станциям, на которых их уже ждут ответственные за станцию.

Первая станция «Музыкальная». На этой станции ребята должны вспомнить и спеть, как можно больше песен на тему «Лето».

Вторая станция «Рисование». На этой станции ребята с закрытыми глазами должны нарисовать какое-нибудь животное, а весь отряд должен догадаться, что за животное изображено.

Третья станция «Интеллектуальная». На интеллектуальной станции ребятам необходимо отгадать как можно больше предложенных загадок. Кто сколько отгадает, столько баллов и получает.

Загадки:

- 1) Без чего хлеба не испечь? (без корки)
- 2) В каком году люди едят больше обыкновенного? (в високосном)
- 3) Каких камней в море нет? (сухих)
- 4) Когда черной кошке легче всего пробраться в дом?
- 5) Сколько яиц можно съесть натощак? (одно)
- 6) Почему утка плавает?
- 7) Назовите 5 дней, не называя чисел и названий дней.
- 8) Что случилось 31 февраля?
- 9) Сколько раз нужно взять букву «а», чтобы получить птицу?
- 10) Что станет с зеленым утёсом, если он упадет в Красное море?
- 11) Чем кончается день и ночь?
- 12) Кто сможет прыгнуть выше дома?

Четвертая станция «Танцевальная». На танцевальной станции ребятам необходимо, как можно синхроннее станцевать под предложенную музыку. Музыка периодически меняется и отряд должен быстро перестроиться. Максимальная оценка за этот конкурс 5 баллов.

Пятая станция «Тропой туриста». В спортивном зале (на площадке) разложены обручи и скакалки. Отряд должен построиться в колонну, и по-

очередно пробежать через обручи и попрыгать 5 раз на скакалке. Ребята должны выполнить это задание как можно быстрее.

Шестая станция «Театральная». Из отряда выбираются участники для инсценировки сказки «Репка». Когда участники выбраны, ведущий объясняет ребятам их роли. Когда произносится слово «репка», актер должен сказать: «Оба-на!»; «бабка» – «Кушать подано!»; «внучка» - «Привет!»; «Жучка» - «Гав-гав!»; «кошка» - «Мяу-мяу!»; «мышка» - «Пи-пи-пи!». Ведущий читает сказку, а ребята инсценируют её по вышеуказанному правилу. Максимальная оценка 5 баллов.

После прохождения всех станций капитаны команд приносят свои маршрутные листы с выставленными баллами. Жюри подсчитывает и объявляет результаты. Победившей команде вручаются грамоты и сладкие призы.

Игра-эстафета «Сюрприз»

Цель: создание благоприятного психологического климата, демонстрация творческих успехов и достижений ребят; развитие способности заботиться и думать о других, дарить приятные минуты людям, оказавшимся рядом с тобой.

Ход игры-эстафеты: каждому отряду необходимо вручить «сюрприз» другому отряду, но сделать это следует незаметно. Команды вырабатывают тактику, вуалируют свой «сюрприз», стараются вручить подарок незаметно.

Эстафета «Пустыня кладов»

Утренняя линейка: Гость – представитель частного агентства сыщиков – Шерлок Холмс. Он объявляет, что сегодня день сыщика, и сообщает, какие мероприятия ждут ребят.

В полдень:

Развивающая познавательная игра «Ограбление столовой, или Детектив идёт по следу».

Дети должны получить фрукты, но, придя в столовую, обнаружива-

ют их пропажу.

Внимание, девчонки!

Внимание, мальчишки!

Все здесь собрались?

Грустить не надо, улыбнись.

По следам сейчас пойдёте.

Ладочки цветные найдёте.

Найдёте все –

Найдёте клад.

Каждый будет ему рад.

Куда бежать?

Куда идти?

Хотите вы их все найти?

Вожатая выдаёт нарисованную ладошку, на которой путь к следующей ладошке. У каждого отряда ладошки своего цвета. Когда будут собраны все ладошки, их надо приклеить так, чтобы получились лучики. После этого отрядам выдают шифровки с указанием, где спрятаны фрукты.

Первая ладошка укажет путь к другой,

Пусть вам дорога покажется цветной.

7 ладошек ты собери,

Будут для солнышка это лучи.

Только оно вам укажет дорогу

И придёт к вам, друзья, на подмогу.

Ребята отправляются на территорию лагеря и передвигаются по плану, выполняют задания согласно названиям станции:

1. Танцевальный шторм (*Потанцуй-ка*).
2. Лавина смеха (*Рассмеши-ка*).
3. Радужный риф (*Нарисуй-ка*).
4. Песенный ручеёк (*Запевай-ка*).
5. Островок здоровья (*Попрыгай-ка*).

6. Пустыня замков (*Построй-ка замок из песка*).
7. Месторождение загадок (*Угадай-ка*).

Оценка — 1 балл.

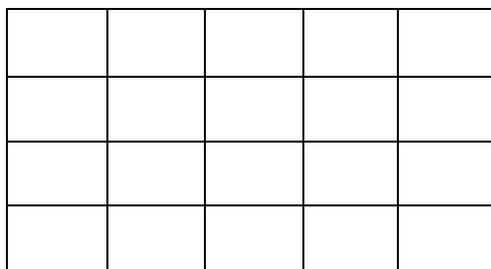
- То, что нарушает преступник. (*Закон*)
- Ручной портрет преступника. (*Отпечаток*)
- Браслеты преступника. (*Наручники*)
- Особо опасное лицо, нарушающее закон. (*Преступник*)
- Официальное приглашение к следователю. (*Повестка*)

После того, как отряды соберут ладошки, проводятся следующие испытания:

1 испытание «Улика»

Оценка - 3 балла.

Участникам выдается панно из 20 квадратов. Команды по очереди называют номер любого квадрата. Квадрат с названным номером открывают.



Задача участников – быстрее угадать изображение улики.

2 испытание «Конкурс капитанов»

Изобразить образ преступника по описанию. (*Кто точнее*)

Оценка — 2 балла.

- Это был мужчина с гордо поднятой головой и широкой грудью. Руки он постоянно держал в карманах и лишь изредка вынимал левую руку, чтобы почесать в затылке. При этом его глаза бегали в разные стороны, а правая нога изредка подёргивалась.

- У этой невысокой женщины ноги были постоянно согнуты в коленях, что делало её походку вялой. Казалось, что она спит

- на ходу. Руки у неё были невероятно длинные, доставали до колен. При ходьбе она размахивала ими, точно плетями.

- Мимика этого человека поражала. Если он улыбался, его правый глаз дёргался, а если он хмурился, то, казалось, волосы накрывали половину его лица, и была видна, лишь челюсть, которая выезжала сантиметра на два.

Спортивно-развлекательная игра (игра по станциям)

«Пираты Карибского моря»

Цель: улучшить физическое и эмоциональное состояние детей, развивать творческое воображение у детей.

Описание игры:

Все дети и вожатый должны быть одеты, как пираты (фантазия у детей не знает границ!). Старт должен быть украшен в пиратской тематике, и «Черная жемчужина». Здесь должен быть переодетый вожатый – Джек Воробей. Он встречает команды.

В назначенное время все отряды приходят к старту со своими кораблями и капитанами. Проводится линейка, все отряды встают в линию. Джек Воробей приветствует отряды в своеобразной манере капитана «Черной жемчужины» (нужно выбрать очень артистичного вожатого, который смог бы сыграть этого героя).

Затем капитан Джек Воробей завет капитанов всех отрядов к себе в каюту (каюту нужно сделать так, чтобы все участники могли ее видеть). Там Джек Воробей дает напутственные слова и дает каждому капитану задание – расшифровать задание вместе со своей командой. Также он дает карту, с отмеченными станциями.

Задание.

Йеборов:

кежд лал Соп сан уме?

ЕтижАКС, мо.

ТОП ешимин: дер’е

путсоро Пь Сети ор!!!

Тсопь С.Е.

Дзястид: ох ан

нно у С

Тебази лЭ.

(Если прочитать снизу вверх и справа налево, то получится: Элизабет Суонн находится здесь. Постройтесь по росту перед ним и шепотом скажите: нас послал Джек Воробей). Если детям тяжело – вожатый помогает.

Команда должна расшифровать задание, а это не так то просто (это делается для того, чтобы команды начали ходить по станциям в разное время, чтобы команды приходили к станциям в разное время, не все вместе). На первой станции команда должна сделать то, что было в первом задании.

Игра проводится по станциям, в каждой станции свой персонаж из фильма – переодетый вожатый (станции можно назвать именами из фильма «Пираты Карибского моря»). Команды должны найти «Сундук Мертвеца», пройдя все станции (сундук – это разрисованная коробка со сладостями на каждого члена команды). Станций не должно быть слишком много, так как на каждой станции детям нужно разгадать шифр, загадку или сделать какое-либо задание, и получить ключ. Собрав все ключи, команды должны прийти к старту, к Джеку Воробью. Он должен загадать последнюю загадку и дать карту, на которой нарисовано месторасположение «Сундука Мертвеца» крестиком (карта должна повторять карту территории лагеря, чтобы отряды смогли найти сундук).

Сундук находит одна команда, а всем остальным участникам достаются утешительные призы.

Станции игры «Пираты Карибского моря».

1 станция.

Команды встречает переодетая вожатая – Элизабет Суонн.

Команда должна сделать то, что было сказано в первом задании Джека Воробья. Затем Элизабет дает им ключ.

2 станция.

Команды встречает Гектор Барбосса.

Он задает вопросы по фильму «Пираты Карибского моря».

1. Как зовут актера сыгравшего героя капитана Джека Воробья? (Джони Деп).
2. Как зовут героя фильма, которого сыграл Орландо Блум? (Уилл Тернер).
3. Кто из главных героев нового фильма «Пираты Карибского моря: На странных берегах» является реальной исторической личностью? (капитан Черная Борода).
4. Что случится с русалкой, если она окажется на земле? (она превратится в обычную девушку).
5. Пиратский порт (Тортуга).
6. Имя морского дьявола – капитана «Летучего Голландца». (Дэви Джонс).
7. Зверюшка Дэви Джонса (Кракен)
8. Что искал Черная Борода (Источник вечной молодости).

Если дети и вожатый не знают ответа, они должны бежать к Джеку Воробью за правильным ответом. Только дав все правильные ответы, «Барбосса» отдает второй ключ.

3 станция.

Команды встречает капитан Черная Борода. У него спортивное задание.

Нужно:

- 3 мальчикам отжаться 15 раз,
- 3 девочкам сделать приседание 20 раз.
- 3 детям поскакать без остановки на скакалке 40 раз.
- 3 детям проскакать на одной ноге 15 раз.
- 3 детям попасть в кольцо мячом по раз (это может быть баскетбольное кольцо, или просто держать обруч перед детьми).

Эти задания должны быть сделаны точь-в-точь. Только после этого капитан Черная Борода отдает ключ.

4 станция.

Команды встречает Дейви Джонс. У него ребусы- пословицы. Нужно их отгадать. Желательно, чтобы у всех отрядов были разные ребусы.



(старый друг лучше новых двух).



(спешишь - людей насмешишь)



(делу время, а потехе час)

Дейви Джонс дает третий ключ, за правильный ответ.

5 станция.

Команды встречает Анжелика Тич – дочь капитана Черная Борода.

Задание Анжелики заключается в том, что ее ключ разделен на 3 части и эти части нужно найти (части ключей сделаны из картона). Части ключа спрятаны в разных местах, но Анжелика дает подсказки.

(в этих местах должны быть вожатые или старшие дети, чтобы, когда одна команда найдет кусочек ключа, подложить другой для другой команды).

1. Раз, два, три, четыре,

Три, четыре, есть ходим... (говорит сама Анжелика).

(дети сразу догадываются, что первая часть в столовой, на видном месте конечно).

2. Эй, вратарь готовься к бою... (вторая часть на спортивной площадке, ворота вратаря)

3. Загрустил бассейн с утра

Где же наша детвора?

Не плескается водой,

Не ныряет под волной (третья часть около бассейна).

Бежать за частями ключа должна вся команда!!!

Как только все части собраны, Анжелика дает последний ключ.

Финал.

Когда все ключи собраны – команды бегут к Джеку Воробью. Он дает другую карту в обмен на ключи – карту, где отмечен крестиком «Сундук Мертвеца» (обычно это столовая).

Та команда, которая быстрее всех соберет ключи и найдет клад – ПОБЕДИТЕЛИ!!! И им достается Сундук со сладостями. Эта команда должна прийти к Джеку Воробью.

Спортивно-туристическая игра «Огонь, вода и медные трубы»

Цель: пробудить интерес к военному делу.

Описание игры:

Для проведения мероприятия можно пригласить военнослужащих из ближайшей воинской части.

Комплектуется команда из 15 человек (14 детей + вожатый). Эстафета проводится на время и качество выполнения задания.

1 этап. «Болото». Необходимо пробежать по кочкам всей команде; за ошибку – штрафное время.

2 этап. «Минное поле». Участвуют 2 человека из команды. В песок закапываются 2-3 мины, их нужно найти (штрафное время за ненайденные во время мины или за то, что на них наступили «саперы»).

3 этап. «Скорая помощь». Участвуют 2 человека. На этапе проверяют навыки оказания первой медицинской помощи с последующей транспортировкой пострадавшего.

4 этап. «Танки». Из больших коробок делаются танки, в которые нужно каждому попасть «гранатой». За непопадание – штрафное время.

5 этап. «Переправа» (вся команда). Необходимо пробежать по бревну или переправиться при помощи «тарзанки».

6 этап. «Тоннель» (вся команда). По очереди команда пролезает сквозь сшитые мешки.

7 этап. «Цель» (2 человека). С расстояния 5 м нужно попасть шишками по 10 бутылкам.

8 этап. «Привал» (3 человека). Первый чистит картошку, луковицу, морковь. Остальные в это время разжигают костер.

9 этап. «Палатка» (4 человека + вожатый). Необходимо поставить палатку, затем вся команда залезает в нее.

10 этап. «Музыкальный» (вся команда). Команда дружно поет один куплет песни «День Победы»; оценивается качество исполнения.

Подведение итогов.

Тематические огоньки

Тематическая свечка – самая романтическая форма внутриотрядного мероприятия, которая позволяет каждому участнику высказаться на ту или иную тему, понять позицию другого, раскрыть себя со стороны, слушать, а главное – слышать. Она помогает научить детей осмыслению жизни, воспитать в них культуру общения – научить искусству разговора.

Тематический «огонек», как любое другое мероприятие, требует подготовки. Но, учитывая специфику, подготовка к нему несколько отличается. Чтобы «огонек» был успешным, необходимо учитывать некоторые вопросы:

- Тематика «огонька» должна быть актуальной и вызывать интерес у всех участников.

- Вожатый заранее продумывает ход поведения тематического «огонька»: обозначает его тему, намечает цели, формулирует задачи с учетом желаемых результатов.

Проведенный экспромтом, он не позволит в полной мере добиться положительного эмоционального настроения у его участников.

- Положительный настрой тематического «огонька», динамика его проведения в значительной степени зависят от смысловой нагрузки и эмоциональной наполненности вводных слов вожатого.

- Необходимо четко определить свое собственное отношение к теме. Почему именно такое отношение.

- Необходимо подобрать формы, соответствующие поставленной цели.

- В течение дня готовить отряд к «огоньку» именно этой тематики (найти тех, кого выбранная проблема интересует, узнать мнение большинства по поводу того или иного вопроса и т.д.).

- Если необходимо, то подготовить наглядное оформление (рисунки, карты, жетоны, карточки и пр.), подобрать музыкальное оформление.

Тематический «огонек» имеет свою структуру. Его можно провести по плану:

1. Приветствие, эмоциональный настрой.
2. Объявление темы, постановка проблемы.
3. Погружение в проблему.
4. Решение проблемы.
5. Ритуал прощания.

Однако данный вид «огоньков» может иметь различные формы. Вот некоторые из них:

1. «Расскажи мне о себе»

Цель: Сформировать у каждого ребенка представление об отряде и о себе в этом отряде, а также более глубокое знакомство друг с другом. Самое главное здесь – создать такую атмосферу, когда хочется рассказать о себе и узнать немного о других, – немного таинственную, романтическую, обязательно очень доброжелательную и доверительную.

Задача: Углубить знакомство ребят друг с другом, сформировать доброжелательное отношение к каждому члену отряда.

Описание: Это традиционный «огонек» знакомств, эффективная форма создания доверительных отношений в группе и знакомства в отряде. Значение его в организационный период чрезвычайно велико: он определяет эмоциональный настрой и содержание взаимоотношений в первые дни существования отряда.

При проведении «огонька» знакомств необходимо создать необычную обстановку. Например, ребята идут на «огонек», особой тропой, не лишенной «опасностей», и поэтому мальчики помогают девочкам. При рассадке водитель обращает внимание на то, чтобы мальчики и девочки сидели «впереमेжку», чтобы места были удобны для каждого, и чтобы каждого из ребят было видно всему отряду.

Начинается «огонек» с настроения:

- поются 2-3 песни, которые все знают;

- небольшое вступительное слово вожакого, в котором он в непринужденной форме высказывается о начале смены, о задачах и традициях «огонька» «Расскажи мне о себе»;

- рассказываются легенды об «огоньке» знакомств, которые повествуют о том, что будет происходить дальше;

- по традиции каждый рассказывает о себе – о том, чем он любит заниматься, какие ему люди нравятся и чего он ждет от этой смены;

- разговор о себе начинает вожатый, рассказывая о себе, он дает схему рассказа (имя, чем занимается, хобби, о людях и об идеальных отношениях с людьми и т.д.), затем передает по часовой стрелке символ, и рассказ продолжает уже ребенок, затем рассказы детей идут по кругу;

- завершается «огонек» словами вожакого, в которых он высказывает надежду, рисует оптимистическую перспективу этой смены. Завершить «огонек» можно так: попросить всех ребят встать в круг («вперемежку» – мальчик, девочка), рассказать легенду о возникновении традиции.

Заканчивают «огонек» вожатые заключительным словом и дарят всем небольшие подарочки на счастье (эмблемки, отрядные талисманчики). Атмосфера, стиль взаимоотношений, которые создаются во время «огонька» знакомств, являются эталоном общения в отряде на протяжении всей смены.

2. «Прощальный огонек» является очень важным в формировании самосознания, самооценки. Очень важно настроить детей на расставание, попеть прощальные или просто лирические песни. Этот огонек можно провести по-разному.

«Живой огонь». Все собираются в круг, в руках у каждого участника огонька – свеча. Каждый говорит по кругу, передавая эстафету – зажженную свечу. Можно вспомнить о том, что больше всего запомнилось в лагере и почему, можно говорить добрые и хорошие слова в адрес любого члена отряда. К окончанию разговора у всех участников огонька зажжены свечи. Завершить такой разговор можно необычным совместным действием: расставить

свечи в виде сердца, загадать свое самое заветное желание и всем вместе задуть эти свечи.

«Созвездие». Вожатые заранее вырезают из цветной бумаги звездочки и пишут на них черты характера или качества людей, например: самый отзывчивый, добрый, активный, спокойный, трудолюбивый, внимательный, шумный и т. д. Количество звездочек должно превышать количество членов отряда. Звездочки раскладываются в центре круга, около свечки. Ребята по очереди берут звездочку и передают ее тому человеку, которого они считают самым отзывчивым, добрым и т. д., тому, у кого это качество наиболее выражено. В конце такого огонька у каждого ребенка в руках своя маленькая звездочка, вожатый обращает на это внимание детей и говорит, что в начале смены наше созвездие только начало свое формирование и вот теперь готово к тому, чтобы продолжать свою жизнь. Можно пожелать ребятам, чтобы эта звездочка из общего созвездия никогда не гасла, помогала им и освещала их путь.

«Паутинка». Все сидят в кругу. У вожатого в руках клубок ниток, он передает клубок одному из ребят с добрыми словами благодарности или пожеланиями. Конец ниточки он оставляет у себя и наматывает себе на палец, то же самое проделывает каждый ребенок. В результате у каждого ребенка в руках ниточка, а в центре круга образуется замысловатая паутинка. Вожатый подводит итог и говорит о том, что за смену отряд очень сплотился, и всех их вместе связывают невидимые, но очень крепкие ниточки. Он желает ребятам, чтобы эти ниточки никогда не рвались, а каждый ребенок оставляет себе на память маленький кусочек этой паутинки.

«Комплимент». В руках вожатого зажженная свеча. Вожатый: «Сегодня наступил прощальный момент. И я хочу, чтобы сегодня мы сделали друг другу комплименты, которые в течение смены так и не смогли сказать. Я хочу сделать комплимент... (имя). Она была лучшим помощником и...» Вожатый передает свечу тому, кому сказал комплимент. Так дальше дети говорят

друг другу. Если кому-то не сделали комплимент, вожатый его делает сам. Повторять комплимент и того, кому его делали, нельзя.

«Напоследок». Заготавливаются изображения следов, на них пишутся пожелания (выдающихся успехов в спорте, отличной учебы и т. д.). Пожелания должны быть адресными, действительно соответствовать интересам детей. Следы складывают в коробку или просто кладут перевернутыми в центр круга. Каждый вытягивает и дарит тому, кому хочет, аргументируя выбор (каждому достается по одному следу). Это следы в сердце, которые будут напоминать о лагере. В конце огонька очень важно, чтобы вожатые сказали несколько теплых слов почти каждому ребенку, возможно, подарили какие-либо сувениры, изготовленные собственными руками, чтобы они напоминали ребенку о времени, проведенном в лагере. Обязательно нужно заранее сочинить прощальную

Игры и тренинги

Игры на поднятие эмоционального фона

«Брейн – ринг»

Группа делится на несколько команд. От каждой команды к ведущему подходит по человеку, и он им на ухо говорит слово, которое они должны жестами донести до своей команды. Кто быстрее. Показывать на сам предмет нельзя.

«МПС»

Нужно группе, задавая по кругу друг другу вопросы, догадаться, что такое МПС. На самом деле, это «мой правый сосед». Несколько человек в кругу должны знать это, чтобы остальным постепенно становилось понятно.

«Ха-ха-ха»

Задача игроков состоит в том, чтобы не засмеяться. Играющие садятся или становятся в круг и один из участников произносит как можно серьезнее: «Ха!». Следующий говорит: «Ха-ха!». Третий: «Ха-ха-ха!» и так далее. Тот, кто произнесет неправильное количество «Ха!» или засмеется – становится зрителем. Зрители могут смешить остальных участников игры. Игра заканчивается тогда, когда засмеется последний участник игры.

«Учреждения»

Оборудование: карточки с названиями.

Продолжительность игры: 10 минут.

Предполагаемое количество игроков: любое.

Ведущий приглашает нескольких участников, выстраивает их в одну линию, говоря: «Где вы сегодня были, в каких учреждениях, сейчас узнаем мы». Затем просит игроков повернуться на 180°, и, следя за тем, чтобы игроки не смогли прочесть надписи, вешает им на спину таблички с надписями:

«Баня», «Вытрезвитель», «Роддом», «ЗАГС» и пр. Ведущий задает вопросы, на которые просит поочередно отвечать каждого участника:

1. Как вы попали в данное учреждение?
2. С кем там были?
3. Что вам особенно понравилось?
4. Как долго там пробыли?
5. Часто туда будете приходить?
6. Другьям посоветуете побывать?

Участники ни в коем случае не должны знать, что написано на их «спинах». Для пущей верности можно даже завязать игрокам глаза платками.

«Ньеман папарушка»

Играющие становятся в круг, руки кладут друг другу на плечи (можно просто взяться за руки). Разучиваются следующие слова:

Ньеман, ньеман, ньеман, папарушка,
Ньеман, ньеман, ньеман, папасан,
Ньеман, ньеман, ньеман, папарушка,
Ньеман, ньеман, ньеман, папасан,
О-о-о-о-о-о-о-о-о, Yes!

Произнося первую и третью строчку, участники двигаются приставными шагами вправо; произнося вторую и четвертую – влево. «О-о-о-о-о-о-о-о-о», – напеваётся на мотив «Катюши» с наклонами вперед-назад. «Yes!», – выполняется с характерным движением руки и ноги. Затем игра повторяется с ускорением.

«Идет бычок качается»

Под стихи Агнии Барто «Идет бычок качается» (1 четверостишие) играющие идут по кругу простыми шагами. Потом идет повтор того же четверостишия, на которое все идут в обратную сторону, согнув в коленях. А руки положив себе на плечо. И так далее.

Играющие встают в одну шеренгу. Плечо к плечу. Ведущий стоит первым и спрашивает рядом стоящего: Ты не видел медведя?! И немного сгибает

колени. Тот говорит: Нет! Задает тот же вопрос следующему и т.д. Последний игрок спрашивает первого. Далее ведущий задает вопрос: А он очень страшный? И садится на корточки. Ему отвечают: Не знаю. И так далее. Последний спрашивает ведущего и тот отвечает: Очень! Так почему же мы не убегаем?! После этих слов ведущий толкает всю шеренгу.

«Взглядом поменяться»

Группа стоит в кругу. В центре ведущий, который старается занять чье-нибудь место. Тот, чье место занял ведущий - водит. Люди договариваются взглядом, кто с кем меняется.

Одноразовые игры

«Верблюд». Играющие встают в круг и кладут руки друг другу на плечи. Вожатый говорит, что сейчас каждому на ухо скажет название какого-то животного, а потом встанет в центр и будет произносить названия, и чье животное будет названо, должен поджать ноги и повиснуть на соседях. Вожатый подходит к каждому и говорит: «Верблюд». Это надо делать очень аккуратно, чтобы другие не слышали, что говорится соседу. Затем вожатый встает в центр и говорит: «Слушайте внимательно! Сейчас я буду называть животных. Возможно, что некоторых я вообще не называл, так что точно помните свое животное. Итак, Кошка! Лошадь! Верблюд!!!».

«Аплодисменты». Все становятся в круг. Несколько человек (участники) отходят на небольшое расстояние. Их задача: сделать что-то необычное, чтобы все им зааплодировали. Задача все, кто стоит в кругу: повторять все движения за участниками. Аплодисменты прозвучат только после того, как участники сами зааплодируют.

«Дикая обезьяна». Эта игра еще известна под названием «Бухарский осёл». Несколько желающих выводится из зала или просто подальше от места расположения общего круга, чтобы они не видели, и не слышали оставшихся. Ведущий говорит: «Один участник вернется, а мы скажем, что здесь симпозиум самых диких обезьян и ему нужно определить, кто же самая ди-

кая. Для этого, – скажем мы, – ты должен спросить: «Кто здесь самая дикая обезьяна?» Все закричат? «Я! Я!». С двух попыток ты должен угадать, кто же эта обезьяна. А самая дикая - эта та, кто громче всех кричит и сильнее бьет себя кулаком в грудь. Итак, две попытки. Он будет спрашивать, а мы орать. После двух попыток он на кого-нибудь укажет. Мы все как бы удивимся и скажем, что он угадал. Тот, на кого показали, как на самую дикую обезьяну, выходит. Мы кого-то загадываем вроде бы по-настоящему, и когда вернется второй ведущий и начнет спрашивать, первый раз мы закричим, а второй – наберем воздух для крика и – станет ясно. Игра протекает согласно данной инструкции.

«Да – нет – да». Из зала вызывается три мальчика и три девочки. Ведущий оставляет себе одного участника противоположного пола из шести. А остальных уводят, чтобы они не подслушивали и не подглядывали. С оставшимся участником договариваются, что он будет отвечать на вопрос в последовательности «Да» – «Нет» – «Да». И так три раза на три ответа.

Ведущий задает такие вопросы:

- Ты знаешь, что это?
- Ты знаешь, для чего это?
- А хочешь узнать?

В первой серии ведущий показывает на ладонь, и после согласия узнать, для чего она нужна, пожимает ладонь участника. Во второй серии ведущий показывает на плечо и после 3-го ответа нежно обнимает за плечо участника. В третьей серии ведущий показывает на губы и после 3-го ответа, вытягивает свои губы к участнику, как бы хочет поцеловать, и потом играет на губе как маленький. После ведущий садится в зал, а на его место встает 1-й участник. И для него вызывается второй участник противоположного пола. Так по очереди проходят все шесть участников.

«Свисток». Игра начинается с того, что нескольких человек, не знающих этой игры, ведущий просит выйти из комнаты. Оставшиеся участники встают в круг, а ведущий надевает себе на шею свисток на веревочке таким

образом, чтобы сам свисток оказался у него на спине. После этого в комнату приглашают одного из вышедших (водящего), его задача – найти у кого из игроков свисток. Вначале водящий закрывает глаза, а ведущий тем временем подходит к одному из игроков, чтобы тот просвистел. Далее ведущий продолжает перемещаться по кругу (достаточно быстро), игроки при этом незаметно свистят, а водящий, уже с открытыми глазами, пытается определить у кого из игроков свисток.

«Кенгуру». Перед началом игры, ведущий просит несколько человек, не знающих данной игры выйти в другую комнату. В это время все остальные игроки вместе с ведущим загадывают какое-нибудь животное. После этого в комнату приглашается один из игроков, и ведущий говорит ему на ухо название животного, загаданного ранее участниками. Самое главное, чтобы игрок не понял, что все остальные уже знают название этого животного. Задача игрока – при помощи мимики и жестов, не прибегая к словам, объяснить всем остальным, что же это за животное. Задача остальных игроков – называть различные варианты кроме правильного. Если объясняющий уже устал, по сигналу ведущего игроки хором громко называют животное. После этого можно приглашать следующего участника и продолжать игру.

«Стеночка». Играющие встают около стены и кладут на нее руки. Ведущий задает вопросы. Если играющий отвечает «Да», то он передвигает руки вверх, а если он отвечает «Нет», то вниз. Последний вопрос ведущий задает такой: Вы умные люди?! Так чего на стенку лазите?!

«Школа огородных пугал». Играющие повторяют за ведущим все движения. Ведущий: Сейчас мы с вами проведем небольшую разминку. Поднимите правую руку вверх, потрясите кистью, поднимите вверх левую руку, покачайте руками. Пошумите, как шумят березы ш-ш-ш! Помашите руками, как птицы, покричите: Кыш-Кыш! Разведите руками в стороны, пожужжите, как самолеты. Поздравляю вас, вы прошли школу огородных пугал!

«Подумай». Ответь на вопросы:

На руках 10 пальцев. Сколько пальцев на 10 руках?

1 велосипедист выехал из Москвы, другой на 30 минут позже из Малоярославца. Оба едут навстречу друг другу. Один делает по 22, другой по 26 километров в час. Кто из них будет находиться дальше от Москвы, когда они встретятся?

4 человека ждали поезд 8 часов. Сколько времени ждал каждый?

10 вагонов поезда проехали 50 километров. Сколько километров проехал каждый вагон?!

Подвижные игры

Там, где подвижная игра, нет места скуке. Эти игры помогают сделать эмоциональную разведку, лучше познакомиться с ребятами. Подвижные игры всегда требуют от играющих двигательных усилий, направленных на достижение условной цели, оговоренной в правилах. Особенность подвижных игр – их соревновательный, творческий коллективный характер. В них проявляется умение действовать вместе с командой в непрерывно меняющихся условиях.

«Заяц без логова». Участники игры стоят парами лицом друг к другу, подняв сцепленные руки вверх. Это «домики» или «логово зайца». Выбираются двое водящих – «заяц» и «охотник». Заяц должен убежать от охотника, при этом он может спрятаться в домик, т.е. встать между играющими. Тот, к кому он встал спиной, становится «зайцем» и убегает от охотника. Если охотник осалит зайца, то они меняются ролями.

«Золотое зернышко». Играющие выбирают водящего и разбиваются на пары, которые становятся в круг, одна пара недалеко от другой. Водящий начинает игру. Он подходит к какой-либо паре и говорит:

- Добрый День! Что у тебя?
- Золотое зернышко – отвечает 1 из пары.
- Что за него?!
- Гору снега и озера вод!

Ответив, стоящие разбегаются в разные стороны и бегут по кругу, а водящий становится на их место. Тот из игроков, кто 1 вернется на свое место, становится в пару с водящим, а опоздавший начинает водить, отправляясь с вопросами к другой паре.

«Не зевай!». Играющие сидят на стульях вдоль стены. Водящий, стоя перед ними, придумывает рассказ (импровизацию) с приключениями. Внезапно, обрывая рассказ в интересном месте, он восклицает: «НЕ ЗЕВАЙ!»

Все играющие должны вскочить, добежать до противоположной стены, дотронуться до нее рукой и вернуться на свое место. Водящий бежит вместе со всеми и стремится поскорее занять одно из свободных мест. Тот, кто останется без стула, становится водящим и продолжает начатый рассказ.

«Японец». Все встают в круг лицом по двое (один встает за другого). Водящий идет по внешней стороне круга, подходит к любой паре. И стучит по плечу стоящего во внутреннем круге (это домик). Начинается диалог:

- (ведущий) Тук – тук
- Кто там (отвечает играющий, стоящий во внешнем круге)
- Это я – японец. Пойдем на Фудзияму (гора такая) погуляем?
- Пойдем, погуляем.

Играющие разбегаются в разные стороны, при встрече пожимают руки и говорят: «посикоку – посикоку», Потом они бегут дальше, пытаются занять место перед освободившимся домиком. Тот, кто остался без места, становится водящим.

«Отгадай, чей голосок?». Водящий отходит в сторону, пока играющие договариваются, кто будет подавать голос. Затем водящий встает в круг и закрывает глаза. Играющие идут по кругу со словами: «Мы собрались дружно в круг, повернулись разом вдруг, а как скажем «Скок, скок, скок» (эти слова произносит один человек), отгадай, чей голосок». Водящий открывает глаза и отгадывает, кто из ребят сказал «Скок, скок, скок». Если это ему удастся, он меняется с говорившим местами. Можно дать водящему три попытки. Если он все же не угадывает, игра начинается сначала.

«Вороны и воробьи». На расстоянии 1 – 1,5 метра чертятся две параллельные линии. От них отмеряется еще 4 – 5 метров и прочерчиваются еще по линии. Первые две линии – это линии старта, вторые – «домики». Команды выстраиваются спиной друг к другу около первых линий, т.е. на расстоянии 1 – 1,5 метров. Команд две, одна из них называется «воробьи», а вторая – «вороны». Ведущий встает между командами и называет слова: воробьи или вороны. Если ведущий сказал «вороны», то вороны догоняют воробьев, которые пытаются убежать за вторую линию, т. е. спрятаться в «домик». Все пойманные воробьи становятся воронами. Если ведущий говорит «воробьи», то воробьи бегут и ловят ворон. Игра может продолжаться до тех пор, пока в одной команде не останется играющих. Или игра идет определенное количество раз, и тогда побеждает команда, в которой больше играющих.

«Белки, орехи, шишки». Все ребята встают, взявшись за руки, по три человека, образуя «беличье гнездо». Между собой они договариваются, кто будет «белкой», кто – «орехом», кто – «шишкой». Водящий один, гнезда у него нет. Есть в этой игре еще и ведущий, который произносит слова: «белки», «шишки», «орехи». Если он сказал «белки», то все белки оставляют свои гнезда и перебегают в другие. В это время водящий занимает свободное место в любом гнезде, становясь белкой. Тот, кому не хватило места в гнездах, становится водящим. Если ведущий говорит: «орехи», то местами меняются орехи и водящий, занявший место в гнезде, становится орехом.

«Поймай хвост дракона». Ребята выстраиваются в колонну, каждый держит впереди стоящего за пояс. Они изображают «дракона». Первый в колонне – это голова дракона, последний – хвост. По команде ведущего «дракон» начинает двигаться. Задача «головы» – поймать «хвост». А задача «хвоста», в свою очередь, – убежать от «головы». Туловище дракона не должно разрываться, т. е. играющие не имеют права отцеплять руки. После поимки «хвоста» можно выбрать новую «голову» и новый «хвост».

«Невод». Игра проходит на ограниченной площадке, пределы которой нельзя пересекать никому из играющих. Двое или трое играющих берутся за

руки, образуя «невод». Их задача – поймать как можно больше «плавающих рыб», т.е. остальных игроков. Задача «рыб» – не попасться в «невод». Если «рыбка» не смогла увильнуть и оказалась в «неводе», то она присоединяется к водящим и сама становится частью «невода». «Рыбки» не имеют права рвать «невод», т.е. расцеплять руки у водящих. Игра продолжается до того момента, пока не определится игрок, оказавшийся самой «проворной рыбкой».

«Капканы». Шесть играющих встают парами, взявшись за обе руки и подняв их вверх. Это капканы, они располагаются на незначительном расстоянии друг от друга. Все остальные играющие берутся за руки, образуя цепочку. Они должны двигаться через капканы. По хлопку ведущего капканы «захлопываются», т. е. ребята, изображающие капканы, опускают руки. Те играющие, кто попался в капкан, образуют пары и тоже становятся капканами. В этой игре выясняется самый ловкий и быстрый из ребят – тот, кто сумел до конца игры не угодить ни в один капкан.

«Берег и река». На земле чертятся две линии на расстоянии примерно в один метр. Между этими линиями «река», а по краям – «берег». Все ребята стоят на «берегах». Ведущий подает команду: «РЕКА», и все ребята прыгают в «реку». По команде «БЕРЕГ» все выпрыгивают на «берег». Ведущий подает команды быстро и беспорядочно, чтобы запутать играющих. Например: «БЕРЕГ, РЕКА, РЕКА, БЕРЕГ, РЕКА, РЕКА, РЕКА...». Если по команде «БЕРЕГ» кто-то оказался в воде, то он выходит из игры. Выходят из игры также те невнимательные игроки, которые во время команды «РЕКА» оказались на «берегу». Игра продолжается до тех пор, пока не определится самый внимательный участник.

«Волки во рву». На площадке чертится коридор («ров») шириной до одного метра. Ров можно начертить зигзагообразный, где уже, где шире. Во рву располагаются водящие – «волки». Их немного – всего два или три. Все остальные играющие – «зайцы» – стараются перепрыгнуть через ров и не оказаться осаленными. Если до зайца дотронулись, он выбывает из игры или

становится «волком». «Волки» могут осалить «зайцев» только находясь во рву. «Зайцы» ров не перебегают, а перепрыгивают. Если нога «зайца» коснулась территории рва, это значит, что он «провалился в ров» и в этом случае также выбывает; из игры.

«А я не тормоз». Все играющие стоят в кругу плечом к плечу и повернувшись лицом к центру. Они рассчитываются по порядку, и каждый запоминает свой номер. Водящий стоит в центре круга, у него нет своего места, но есть номер – например, ноль. Он должен быстро назвать два номера. Играющие, номера, которых назвали, должны поменяться. А ведущий должен успеть занять место одного из игроков. Тот, кто остался без места становится ведущим, при этом он говорит: «А я не тормоз», остальные отвечают: «А мы заметили», после чего игра продолжается, и называются два других числа.

«Подмигиши». Все играющие стоят парами по кругу, один игрок за спиной у другого. Руки у всех опущены вниз. На линии круга стоит и водящий. У него за спиной нет партнера. Он должен подмигнуть кому-нибудь из игроков первой линии. Тот, кому подмигнули, бежит со своего места и встает за спиной водящего. Но у него это может не получиться, потому что игрок второй линии внимательно следит за водящим и если видит, что подмигнули его партнеру, может удержать его. Если он успел это сделать, водящий вынужден подмигивать до тех пор, пока его подмигивание не окончится результативно. Если же игрок второй линии не среагировал вовремя и не успел схватить первого игрока, он становится водящим, т. е. встает в первую линию и сам начинает подмигивать.

«Эстафета». Группа выстраивается в несколько колонн. Перед каждой стоит ряд кеглей. Первый человек закрывает глаза и пытается, петляя их обойти, а группа подсказывает ему направление движения. Сложность состоит в том, что когда все группы начинают кричать одновременно, выделить из общего шума команды своей группы крайне проблематично.

«Два кольца». Группа стоит, взявшись за руки вокруг нарисованного на земле кольца. Внутри этого большого кольца находится маленькое. Чело-

век может находиться только либо вне большого кольца, либо внутри малого. Задача каждого – заставить других наступить на запретную территорию и при этом удержаться самому.

«Бежать в связке». Нужно пробежать расстояние со связанными ногами. Можно в парах или даже несколько человек.

«Американский треугольник». Все разбиваются на четверки. Трое образуют треугольник. Оставшийся – водящий. Его задача – осалить одного из треугольника. Задача остальных двоих в треугольнике – защитить своего товарища. Салить, протягивая руку через круг нельзя, можно лишь обегать треугольник вокруг. Когда водящему удастся осалить, осаленный становится водящим, постепенно все меняются ролями.

«Эстафета – паровозик». Несколько команд из 4 человек.

Минимум 2 черты (старт и финиш), расположенные в 10 метрах на свободной площадке.

Правила: Игроки размещены на линии отправления. Первый игрок каждой команды – «локомотив», его партнеры – «вагончики». По сигналу «локомотив» бежит до вокзала (линия финиша прибытия), потом возвращается, пятясь задом к линии старта, где к нему цепляется первый «вагончик». Затем двое игроков направляются к вокзалу бегом или шагом, потом, пятясь, возвращаются, цепляют второй «вагон» и так далее. Выигрывает команда, первой сформировавшая весь состав и прибывшая затем на вокзал.

«Три подскока». 2 команды. Площадка, разделенная на 2 части и перегороденная нейтральной зоной. 1 мяч.

Цель: заставить подскочить не менее 3 раз мяч в лагере противника.

Правила: Игроки должны бросать мяч только из своего лагеря, не заходя в нейтральную зону, команда противника должна стараться перехватить мяч прежде, чем он сделает 3 подскока. Если мячу это удалось, команда получает очко. Мяч бросается в другой лагерь с того места, где он был пойман или сделал третий подскок.

«Гвардейцы и мушкетеры». Разбить группу участников игры на две команды: гвардейцы (красные жетоны). На жетонах указаны различия: капитан, лейтенант, рядовой. Отдельно выбираются де Тревиль и Ришелье. Кому какое звание достанется, в том звании он играет.

В определенное время, обговоренное всеми играющими, команды собираются, выбирают место штаба, придумывают пароль. Паролем является любая строчка из известной песни, причем каждый участник команды запоминает только одно слово из пароля. После того, как обе команды собрались у штаба, выбрали и распределили пароль, начинается игра. Суть игры заключается в следующем: необходимо поймать всех противников, выяснить местонахождение штаба и пароль. В штабах постоянно находятся де Тревиль и Ришелье. Только они имеют право «допрашивать пленных». «Допрос» ведется следующим образом: тот, кто находится в штабе, задает «пленному» один любой вопрос. Например: «Что вы ели сегодня на завтрак?» Пленный должен ответить на заданный вопрос, включив в свой ответ то слово из пароля, которое он запомнил, но, не выделяя его интонационно.

«Брать в плен» необходимо тоже по правилам, обговоренным всеми участниками. Например:

1 капитан может взять в плен двух рядовых или одного лейтенанта;

2 рядовых – одного рядового;

1 лейтенант – одного рядового и т.д.

Игра основана на взаимной честности и порядочности. Действует правило: в группы больше двух не собираться. Если игра не закончилась, то ее заканчивает ведущий, объявляя ничью.

«Невидимки». Игра проводится в густом лесу. Играющие образуют большой круг, в центре которого встает руководитель, а рядом с ним – водящий. По сигналу руководителя все поворачиваются спиной к водящему, расходятся от него на 100 шагов в разные стороны и маскируются так, чтобы их не видел водящий. Затем они поворачиваются лицом к водящему (находясь в замаскированном месте) и ожидают условного сигнала руководителя

Описание игры: По свистку руководителя «невидимки» (замаскированные игроки) начинают осторожно приближаться к водящему, чтобы он их не заметил. Через некоторое время руководитель подает второй сигнал (свисток). Все должны подняться во весь рост. Побеждает тот, кто сумел подойти к водящему ближе всех. Игроки, замеченные водящим до второго свистка, в расчет не принимаются.

Правила:

1. Если водящий заметит и узнает кого-либо из игроков, он сообщает об этом руководителю, а тот записывается имя игрока.
2. Игрок считается замеченным лишь в том случае, если будет узнан (по цвету костюма и т.п.)
3. Игрокам разрешается пользоваться любыми способами передвижения, но запрещается искусственно маскироваться (делать головные уборы и костюмы из веток и т.д.)

«Сыщики-разбойники». *Возраст участников:* любой.

Количество участников: до 20 человек.

Участники делятся на две группы: «сыщики» и «разбойники» - равные по силе. Оговариваются пределы территории, на которой будет проводиться игра. Разбойники убегают (на это им дается определенное время), и потом сыщики разыскивают их по стрелкам, оставленным разбойниками.

Также может быть использован пароль, который сыщики должны узнать, чтобы победить разбойников. Команды не должны разделяться, когда ищут или убегают. Стрелки разбойников могут быть обманными и должны быть зачеркнуты сыщиками.

Сыщики побеждают, когда пойманы все разбойники.

«Штандер». *Количество участников:* любое.

Возраст участников: любой.

Оборудование: мяч.

Все играющие становятся в круг на расстоянии шага друг от друга. Водящий находится посередине круга. Он подбрасывает высоко вверх мяч и

выкрикивает имя одного из играющих. Последний ловит мяч на лету, выбегая в центр круга, а водящий старается занять его место. Если игроку удастся поймать мяч, то он становится водящим. Если игроку не удастся поймать мяч с первого раза или он поднимает его с земли, то все игроки разбегаются в разные стороны, а тот старается попасть мячом в кого-либо из убегающих.

Поймав или подобрав мяч, игрок имеет право крикнуть: «Штандер!» – и тогда все замрут, и можно будет спокойно прицелиться и запятнать ближнего. Запятнанному назначают штрафные очки или же он выбывает из игры. Правила просты и легко запоминаются.

Игроку, в которого целятся мячом, разрешается уклоняться, приседать, подпрыгивать вверх и т.д., но сходить с места он не имеет права.

Игры на сплочение

«Ветер дует в сторону...». Играющие становятся в круг. Ведущий говорит: «Ветер дует в сторону... « (пр. того у кого есть брат) – те играющие, к которым относится высказывание ведущего (те у кого есть братья) – должны встать в круг.

«Зеркало». Играющие выстраиваются в колонну. Один из них назначается «зеркалом» и становится перед колонной. Его задача – объяснить без звуков и слов первому из колонны, кто находится за его спиной (как будто, тот отражается в зеркале). Далее зеркалом становится тот, кто угадывал «отражение», а «отражение» в свою очередь становится на место угадывающего.

«Дотронуться до одежды ...цвета». Играющие должны дотронуться до одежды (своей или чужой) того цвета, которого скажет ведущий. Ведущий должен успеть осалить кого-нибудь, кто не успел дотронуться. Осаленный становится водящим.

«Зашифрованное донесение». Ведущий быстро расставляет буквы под каждым числом в произвольном порядке. Лучший шифровщик 1 выходит к доске и пишет цифрами названное слово. Все остальные проверяют его. Затем по сигналу водящего все составляют единое секретное донесение. Потом

предлагается сидящим за одной партой составляют друг другу короткие зашифрованные письма и обмениваются ими.

«Носок-пятка». Все становятся в круг очень плотно, так чтобы носок упирался в пятку впереди стоящему. Когда встали как надо, все начинают в таком положении медленно приседать – получается, что каждый садится на колени предыдущему. Если успешно сели – нужно попробовать так немного продержаться.

«Запрещенные слова». Каждому участнику игры выдается по пять горошин. Все играющие свободно передвигаются по комнате и разговаривают друг с другом, задавая различные вопросы, при этом отвечать словами «да» или «нет» нельзя. Если кому – то удастся выманить слова «да» или «нет», то он забирает одну горошину у своего соперника себе. На заданный вопрос нужно обязательно быстро ответить. Если же тот, кому задали вопрос, не отвечает или медлит с ответом больше пяти секунд (задавший вопрос может тихо и медленно считать до пяти), то у него также забирается одна горошина. Если кто-то потерял все свои горошины, он продолжает игру дальше и пытается заставить кого-нибудь ответить «да» или «нет», возвращая, таким образом, себе горошины. Игра продолжается 10 - 20 минут, затем все подсчитывают свои трофеи.

«Пчелы и змеи». Перед началом игры нужно разбиться на две примерно равные по размеру группы. Те, кто хотят стать пчелами, отходят к окну, а те, кто хотят играть в команде змей, подходят к стене, напротив. Каждая группа должна выбрать своего короля.

Правила игры: Оба короля выходят за дверь и ждут, пока их позовут. Затем ведущий прячет два предмета, а короли должны их отыскать. Причем король пчел должен найти мед (например, губку), а змеиный король должен отыскать ящерицу (например, карандаш). Пчелы и змеи должны помогать своим королям. Каждая группа может делать это, издавая определенные звуки. Все пчелы будут жужжать: жжжжжжж... Чем ближе их король подходит к меду, тем громче должно быть жужжание. А змеи помогают своему королю

шипением: шшшшшш... Чем ближе змеиный король приближается к ящерице, тем громче должно быть шипение.

После объяснения правил игры короли выходят за дверь, пчелы и змеи рассаживаются по своим местам. Необходимо помнить, что во время этой игры никто не имеет право ничего говорить. Побеждает та группа, чей король быстрее нашел свой предмет.

После игры можно провести анализ:

Твоя группа хорошо помогала королю?

Как вы взаимодействовали друг с другом?

Как ты чувствовал себя в роли короля?

Что для тебя было самым трудным в этой роли?

Ты остался доволен своими подданными?

Как вы считаете, губку и карандаш искать одинаково легко?

«Ассоциации». Выбирается водящий, которому предлагается на время покинуть аудиторию. После того, как водящий вышел, оставшиеся игроки выбирают того о ком они будут рассказывать. Вернувшийся водящий задает каждому игроку по очереди вопросы – ассоциации (например – с каким деревом у тебя ассоциируется этот человек, с каким цветом, животным и т.д.). Игроки должны откровенно отвечать на заданный вопрос – задача водящего – угадать, кто загадан.

«Статуя любви». Из числа играющих выбираются несколько человек, которые не знают данную игру (желательно поровну мальчиков и девочек). Одна пара (мальчик – девочка) остается в комнате, где проводится игра, остальные отобранные на время покидают эту комнату. После того как они вышли, оставшейся паре предлагается построить «статую любви» так, как они сами её себе представляют. По окончании строительства, необходимо зафиксировать получившийся «шедевр» и пригласить одного человека из-за двери. Вновь вошедшему нужно оценить статую и, представив себя в роли скульптора, внести необходимые, на его взгляд дополнения и изменения. Когда работа скульптора завершена, ведущий объявляет ему, что теперь он за-

нимает место одного из «влюбленных» (своего пола). Затем приглашается следующий участник из-за двери (приглашают участников по очереди – мальчик – девочка).

«40 секунд». Ведущий, ничего не комментируя, всем желающим выдает листок, на котором написано следующее:

ПОМНИТЕ, У ВАС ЕСТЬ ТОЛЬКО 40 СЕКУНД!!!

1. Присядьте 2 раза.
2. Подпрыгните на левой ноге 5 раз.
3. Поднимите вверх обе руки 2 раза.
4. Внимательно прочитайте все задания.
5. Громко крикните свое имя.
6. Дважды громко мяукните.
7. Поцелуйте любых 3-х человек.
8. Повернитесь вокруг своей оси 3 раза.
9. Громко посмейтесь над ведущим игры.
10. Коснитесь рукой любых 3-х человек.
11. Подпрыгните на правой ноге 5 раз.
12. После того, как Вы прочитали все задания, выполните только задание №13 и 14.
13. Присядьте на корточки.
14. Положите лист перед собой на пол.

Желающие игроки, получив листок, начинают действовать. Единственное, что говорит ведущий, что у игроков всего 40 секунд на выполнение этого сложного задания. Если есть неиграющие дети, ведущий может начать читать вслух содержание листка примерно через 20 - 25 секунд.

Игры на контактность

«Поздороваться носами». За 1 минуту поздороваться с как можно большим количеством человек. Здороваться можно руками, носами, коленками, губками и т.д.

«Рисуем на ладошках». Выполняется в парах. Ребята закрывают глаза, протягивают друг другу руки: один ладонями вверх, другой – вниз. Один представляет какой-то образ и пытается передать его второму, поглаживая его ладонями (например: море, ветер, двое под фонарем и т.д.). Затем пары меняются.

«Салки – обнималки». Игра типа салок, но с одним новым правилом: нельзя салить тех, кто стоит, крепко обнявшись. Но так стоять можно не более 7 с.

«Дом – дерево – собака». *Материал:* бумага, фломастеры или кисточки с красками, повязки для глаз.

Продолжительность игры: 10 минут.

Предполагаемое количество игроков: в парах.

Каждая пара получает один фломастер или одну кисточку с красками, один ватман. Обоим участникам завязывают глаза. Каждая пара, работая только одним инструментом, должна нарисовать дом – дерево – собаку. При этом игроки не должны разговаривать друг с другом.

«Определи на ощупь». Группа стоит в кругу. Нужно пройти и определить, у кого самые теплые руки (носы, уши...).

«Остров – 1». Группе сообщается, что они оказались на необитаемом острове. Вдруг на горизонте они увидели корабль. Это их последний шанс, поэтому нужно постараться любым способом привлечь к себе внимание. После этого можно спросить у группы – кто кого заметил. Этот человек погибает палец, а потом смотрят, у кого пальцев больше.

«Остров – 2». Группе нужно уместиться на «острове» – куске ткани. Причем «вода поднимается» – т.е. размер острова уменьшается. Уменьшать можно почти до бесконечности.

«Бесконечное кольцо». Группа встает в круг и берется за руки. На руке у ведущего висит веревочное кольцо. Не разрывая рук все должны пролезть сквозь него (по кругу) и вернуть кольцо обратно. Второе кольцо можно пустить в другую сторону.

«Слепой скульптор». Группа разбивается по три человека, и одному завязывают глаза. В это время второй из третьего «лепит» скульптуру. Затем «слепой» должен из второго слепить то же, что тот слепил из третьего.

«Расслабление». В парах: встать спинами друг другу, «лечь» и расслабиться.

«Мешочек». Группа встает кругом и, взяв друг друга под руки и протянув руки вперед, перебрасывает по кругу мешочек с горохом. Главное его не уронить т.к. в этом случае игра начинается сначала. Затем мешочек кидают через одного, потом через двоих.

«Гусеница». Группа становится в линию. Каждый из группы подает свою руку заднему. Для этого играющие расставляют ноги на ширину плеч и подают руку назад между своих ног. При этом каждый также берет руку стоящего впереди. Группа начинает двигаться назад. При этом задний начинает ложиться на пол. Группа двигается назад до тех пор, пока все не лягут на пол. Затем группе предлагается вернуться в исходное положение в обратном порядке.

«Это мой нос». Что вы ответите человек, который указывает на свой локоть и говорит: «Это мой нос?». Ну, вы можете показать на свою голову и сказать: «Это мой локоть?», тогда он, возможно, покажет мне свою ступню и скажет: «Это моя голова». Задача как можно дольше продержаться и не запутаться.

«Зоопарк». Члены группы встают в круг и держат друг друга под руки. Ведущий каждому говорит название животного. После этого ведущий громко называет одно из имен. Ребята с эти именем должны поджать ноги. Остальные должны удержать их. Лучший эффект достигается при большом количестве одного из них.

«Тутти – фругти». Команда делится на два или более фронтов и выбирает себе имя – фрукт. Один человек стоит в центре и рассказывает какую-либо историю. Как только он использует одно из названий фронтов, члены

этого фронта должны поменяться друг с другом. Если произносится «Тутти-фрутти», то все члены всех фронтов должны поменяться местами.

«Ноги в руки». Группа становится в линию. Каждый кладет одну руку на плечо стоящего впереди и поднимает одну ногу. Второй рукой задние подхватывают ногу передних. Задача – пропрыгать без разрыва определенное расстояние.

«Пары». Каждая пара берет по одному листку бумаги, встает лицом друг к другу и, прижимая лист лбами с двух сторон, руки заводит за спину, в таком положении пары должны произвольно передвигаться по помещению. Разговаривать нельзя.

Главная задача участников – найти каналы интуитивного понимания партнера, которое всем нам необходимо в жизни среди людей.

«Муха». Все участники воображают перед собой квадрат, разделенный на 9 клеток. В центре находится муха, движением которой мы будем по очереди управлять. Своим приказом ее можно перемещать либо по оси «вверх-вниз», либо по оси «вправо-влево» на одну клетку. Ходы делаем по очереди, и проигрывает тот, после чьего хода муха окажется выведенной за пределы игрового поля. Нельзя делать «обратные ходы».

«Острова». У каждого есть свой «остров» – газета. Периодически наступает «выходной», и все гуляют по своей территории. Ведущий «отбирает» по несколько островов, жители должны искать себе другой остров. В заключение идет обсуждение: как вас приняли на другом острове, не оттолкнули ли, пригласили ли сами и т.п.

Обязательно стоит обратить внимание на тех, кому не предлагали присоединиться на другом острове. Сумейте корректно перейти к подобным ситуациям в жизни: не чаще ли мы готовы оказывать помощь, поддержку тем, кто нам нравится, кто нам симпатичен, и не способны ли мы «не замечать» проблем тех, кого относится к «гадким утятам» и т.п.

«Присоединиться». Работа в паре. У одного – установка «присоединиться», у другого – «не принять. «Присоединяющийся» через улыбку, прикосновение, взгляд и т.п.

Все как в жизни, это понимает каждый участник, и логичным будет перейти после упражнения к разговору о том, что именно дает нам возможность найти путь к «сердцу», «душе» другого, порой совсем чужого, человека: умение улыбаться? А может, умение понять состояние, внутреннее настроение этого «другого»?

«Рукопожатие». Выбирается водящий, который выходит за дверь. В это время каждому дается задание подготовиться через рукопожатие передать какое-либо чувство к водящему (любовь, злость, ненависть, боязнь и т.п.) По пожатию руки водящий должен догадаться о чувствах к нему.

«Круг». Все рассчитываются на 1-2. Затем образуют два круга – внешний и внутренний. Все закрывают глаза и те, кто стоит во внешнем кругу, делают с закрытыми глазами 10 шагов против часовой стрелки. Затем 1-е и 2-е номера становятся друг против друга. Дается ощупать только руки. После этого всех аккуратно мешают. Глаза у всех закрыты. Теперь все открывают глаза, и их задача – найти свою пару.

«Торопись обрадовать». Ленточка или т.п. передается по кругу. По сигналу – остановка. Тот, у кого в руках ленточка, должен обрадовать своих соседей (сделать комплимент, подарить что-нибудь и т.п., но повторяться нельзя). Упражнение лишний раз подстегивает ребят для выражения своих добрых чувств по отношению к другим, убеждает в том, что существует множество вариантов для проявления хороших отношений.

Тренинги на доверие

«М-М-М по кругу». Группа сидит в кругу. Первый человек долго тянет звук м-м-м-м-м... на определенной высоте. В тот момент, когда он заканчивает, следующий должен подхватить, и так далее по кругу. Важно, чтобы звук не прерывался.

«Коленочки». Группа сидит в кругу. Каждый кладет свои руки на колени соседям. Надо хлопать ладонями по коленям, так чтобы ладони хлопали строго по очереди, как они лежат. Сбившийся человек убирает руку, которой ошибся.

«Восковая палочка». Группа стоит в плотном кругу. В центре в расслабленном состоянии стоит человек. Он начинает падать (не сгибая ног) в какую-то сторону. Группа ловит его и возвращает назад. Первый вариант: человек сам выбирает, куда падать. Второй вариант: Группа качает человека в каком-либо направлении. Техника безопасности: Исходное положение у стоящих в кругу – правая нога вперед, левая сзади в упоре, руки вытянуты вперед. Человека ловят на ладони. От группы требуется большое внимание и аккуратность, иначе человеку можно сильно навредить.

«Фотоаппарат». Группа делится на пары. Первый в паре становится фотографом, второй фотоаппаратом. Фотоаппарат закрывает глаза, фотограф подводит его к интересному месту в помещении, и слегка нажимая на его голову «делает снимки» (Фотоаппарат на секунду открывает глаза, а потом закрывает опять). Потом фотоаппарат должен угадать, в каком месте «сделаны снимки». Затем роли меняются. На самом деле упражнение имеет скрытый подтекст, о котором говорится на последующем обсуждении. Наиболее важные моменты следующие: кто, из фотографов как вел за собой свой фотоаппарат, предупреждал ли об опасностях, думал ли о напарнике, или только, о себе. Насколько фотоаппарату было комфортно со своим фотографом, насколько он доверял ему. Кому приятнее было быть фотографом (то есть ведущим), кому фотоаппаратом (то есть ведомым) и т. д.

«Стена». Человек с закрытыми глазами быстрым шагом идет в сторону либо стены, либо конца сцены. Его напарник должен в последний момент сказать «Стоп», чтобы человек остановился.

Техника безопасности:

- Обеспечить физическую безопасность.

- Предупредить группу, что человеку для восприятия информации необходимо определенное время, что следует учитывать при подаче команды.

«Солнышко». Один человек становится в центре и закрывает глаза. Это «солнце». Группа («планеты») становится на том расстоянии, на котором им комфортно. Также можно принимать различные позы. Затем «солнце» открывает глаза и смотрит на образовавшуюся картинку. После этого человек, стоящий в центре может передвинуть людей на то расстояние, на котором было бы комфортно ему. В результате все видят реальную и желаемую картину отношений группы к человеку и человека к группе. Это некий вариант социометрии.

«Енотовы круги – 1». Берется большой круг (кольцо) из крепкой веревки, за который все берутся руками. Затем начинают, осторожно отклоняясь назад растягивать в стороны. Далее можно:

- Всем присесть, а потом встать.
- Отпустить одну руку.
- Пустить вертикальную или горизонтальную волну (то есть покачать веревку). Потом обсуждается поддержка друг друга и зависимость результата общего дела от каждого, поскольку если кто-нибудь или несколько человек отпустят руки, то упадут все, включая их самих. Важно помнить об аккуратности.

«Бежать между шеренг». Группа стоит в две шеренги лицом друг к другу, вытянув руки вперед. Человек проходит между шеренгами и в последний момент перед его лицом руки по очереди поднимаются вверх. Проходить можно либо с открытыми, либо с закрытыми глазами.

«Бежать между шеренг – 2». Люди плотно стоят в две шеренги лицом друг к другу. Человек разбегается и бежит между двумя шеренгами. Люди стоят слишком плотно, и они по очереди расступаются перед ним, создавая эффект волны. Человек видит расступающуюся перед собой шеренгу лиц.

Техника безопасности:

Необходимо предупредить группу о необходимости внимательности. Прежде чем бежать, следует спросить группу, готова ли она и дождаться четкого ответа.

«**Магнит**». Люди стоят в шеренгу у стены, им говорится, что они к ней «прилипли». Один выходит в центр. Это «магнит». Он закрывает глаза, сосредотачивается и начинает «притягивать» людей к себе. Тот, кто чувствует, что его «выдернули из клея» присоединяется к магниту, и они начинают тянуть вместе. Наблюдая порядок, в котором люди будут «отлипать» от стены можно смотреть на отношение группы к человеку «магниту».

Методические рекомендации для вожатых

РАЗГОВАРИВАЕМ С ДЕТЬМИ О ПРАВИЛАХ

В любом обществе существует определенный свод правил, которые его члены должны соблюдать. Основные правила загородного оздоровительного лагеря: соблюдение лагерного режима; уважение чести и достоинства других членов детского коллектива и персонала лагеря; запрет на выход за территорию лагеря; запрет приема алкогольных напитков, наркотических веществ, курение. Это самые главные правила, за нарушение которых возможен вывоз ребенка из лагеря. С полным перечнем лагерных правил для детей вы будете ознакомлены на вожатском инструктаже перед заездом.

Но разговор о правилах внутреннего распорядка лучше не начинать с нудной лекции и чтения нотаций, дети впервые часы знакомства ждут от вас совершенно другого. Предложите им самим составить «Свод правил», вооружившись ручкой и блокнотом. Как правило, они сами назовут все правила, некоторые из них могут выглядеть смешными, как-то «не материться в присутствии вожатого», или «не ... (портить воздух) в палате». Вам останется только немного подправить их и зачитать весь составленный с детьми Свод правил. Дети будут гораздо лучше его выполнять, считая, что он составлен ими.

ЗНАКОМСТВО ДЕТЕЙ С ЛАГЕРЕМ

Путешествие по лагерю можно организовать в виде игры следопытов: ребятам надо найти волшебный ключ. Они получают записку, в которой указано, куда следует двигаться, где найти вторую записку, с кем надо встретиться. Для проведения этой игры надо заранее разработать маршрут, спрятать записки, предупредить работников лагеря. В противном случае, самое

скучное, что вы можете сделать, - это построить ребят парами и провести экскурсию со словами: "Посмотрите налево, посмотрите направо..."

Ребят можно знакомить с лагерем и иначе, ведь может так случиться, что ваши ребята ориентируются в лагере лучше вас, не все, конечно, но несколько старожилов обязательно найдутся. Можно попробовать не их водить на экскурсию, а сделать все наоборот: попросить старожилов показать лагерь вам и новичкам отряда.

Также знакомство с лагерем поможет организовать "Разведшкола". Создаётся несколько групп по сбору секретной информации, каждой группе даётся пакет с перечнем вопросов, которые особенно интересуют «центр». На сбор стратегических данных группам даётся определённое время. Каждая группа действует автономно, быстро и незаметно. Вопросы могут быть такими:

1. Сколько урн, скамеек, деревьев, лестниц, ступенек и т.д. на территории лагеря?
2. Как зовут всех вожатых?
3. Какого цвета у них глаза?
4. Как зовут директора лагеря? Умеет ли он плавать?
5. Что будет сегодня на обед, ужин? И т.д. и т.п.

Выглядеть это может так:

1. Какого цвета занавески в комнате начальника лагеря?
2. Сколько метров в самой длинной заасфальтированной дорожке лагеря?
3. Умеет ли плавать шеф-повар?
4. Как зовут старшую вожатую?
5. Какого цвета глаза у вожатого 1 отряда?
6. Какой размер обуви у вожатого 2 отряда?
7. Какого цвета скамейка возле медпункта?
8. Любимый цвет начальника лагеря.
9. Сколько окон в спортивном зале?

10. Сколько ступенек при входе в лагерь?
11. Что нарисовано на верандах нашего лагеря?
12. Какая любимая песня у вожатого 4 отряда?
13. Сколько дверей в музыкальном зале?
14. Какие фрукты любит вожатый 5 отряда?
15. Какие цветы любит медработник?

А в конце список обязательных заданий. Например, найти желтый шерстяной носок где угодно, или собрать 47 шишек, ни больше, ни меньше. Конечно, надо заранее все узнать самим, подготовить людей, у которых будут спрашивать. В принципе, дети обычно очень довольны...

Объясните, что на сбор стратегических данных группе дается 30-40 минут. Предупредите, что каждая группа действует автономно, по возможности, незаметно и быстро, а та группа, которая преуспеет в разведывательной деятельности, будет отмечена особым знаком отличия.

Представления ребят о размерах окружающего мира очень не похожи на наши, взрослые. И если лагерь, где вы сейчас работаете, по вашим понятиям небольшой, то для детей он – целая страна, в которой поначалу можно уж если не заблудиться, то запутаться. И с этой страной ребят надо познакомиться. Как? Например, организовать в первый день игру – путешествие «Здравствуй, лагерь!» Для игры потребуются красивые маршрутные листы и надёжные помощники. О том и другом нужно позаботиться заранее. На маршрутном листе нарисована схема путешествия: основные достопримечательности, место их расположения, очерёдность остановок в пути. А Вов время этих остановок ребята могут встретиться со своими гидами.

Младший возраст:

Со старичком-лесовиком (он расскажет об окружающем лесе, о том, как надо вести себя в лесу; поинтересуется, могут ли ребята различать породы деревьев, съедобные грибы...);

С Гантелькиным (он встретит ребят на стадионе и расскажет о зарядке, о спортивной работе в лагере);

С доктором градусником (в медпункте дети ещё раз вспомнят, для чего надо мыть руки, зачем надевать в солнечную погоду головной убор);

С забавой-затейницей (на игровой площадке она разучит с ребятами новую игру);

С поваром Сладкоежкиным (он встретит ребят в столовой и расскажет о правилах поведения в ней);

С домовенком Кузей (он будет ждать ребят в палате, где покажет, как заправлять кровать, как складывать пред сном вещи, как делать уборку и что хранить в тумбочке).

Можно придумать ещё много интересных персонажей, которые помогут детям познакомиться с лагерной жизнью.

Средний возраст:

Путешествие по лагерю может оказаться игрой следопытов. Ребятам надо найти волшебный ключ. Они получают записку, в которой указано, куда следует двигаться и что запоминать, с кем встречаться, чтобы найти следующую записку. В этом случае требуется заранее разработать маршрут, оговорить все моменты с участниками – работниками лагеря.

Старший возраст:

Старших ребят следует знакомить с лагерем иначе. Ведь может так случиться, что ребята ориентируются в лагере лучше вас. Кто-то в лагере впервые, но обязательно есть старожилы. В этом случае на экскурсию должны вести вас они. То есть всё делается наоборот. Таким образом, вы поймаете сразу много зайцев: поднимите авторитет старожил, познакомите новичков с лагерем, используете игровой момент и просто проведёте интересно первый день в стране Детства!

ПРИДУМЫВАЕМ НАЗВАНИЕ ОТРЯДА

Известные слова песенки Капитана Врунгеля «Как Вы лодку назовёте, так она и поплывёт» можно применить и к названию отряда. Грамотно выбранное название отряда во многом может облегчить работу вожатого в те-

чение всей смены и сделает жизнь детей в лагере более интересной. В конечном счете, выбор хорошего названия может послужить началом увлекательной игры, в которую дети будут играть до конца смены.

Придумывать название отряда лучше не на пустом месте, а отталкиваясь от какой-либо темы. Это может быть тема лагерной смены. Если же она абстрактна, можно взять историческую. Например, первобытные люди, индейцы, викинги, рыцари или древние греки. Тему можно связать с профессией: космонавты, моряки, журналисты, изобретатели. Для выбора темы можно обратиться за помощью к мультфильмам и книгам: Белоснежка и семь гномов, Утиные истории, Приключения барона Мюнхгаузена. Или просто положиться на Вашу собственную фантазию. Помните, что в рамках выбранной темы нужно не только придумать название отряда, но и подготовить представление – визитку.

Название отряда лучше придумывать вместе с детьми. Но до начала обсуждения у вожатого должна быть одна или несколько собственных версий названия, которые детям сразу называть не стоит. Если на взгляд вожатого его собственная версия наиболее удачна, то надо постараться сделать так, чтобы дети предложили её сами. То есть направлять обсуждение в нужное русло до достижения конечного результата. Дети будут в большей степени гордиться названием отряда, если они сами его придумают. Помните, что название отряда и девиза должны: соответствовать возрасту детей; быть содержательными; быть удобно произносимыми; не нарушать традиций лагеря, если они есть; отражать общие интересы детей отряда, их общую особенность или их стремления.

ЗАКОНЫ. ЛЕГЕНДЫ

Законы и традиции, вводимые в отряде:

- закон доброго отношения к людям;
- закон территории;
- закон 00;
- закон поднятой руки;

- закон доброго отношения к песне;
- традиции приветствия и прощания;

Закон Человека.

Уважаем в каждом человеческое достоинство; все конфликты решаем мирным путем; сначала подумай о товарищах, потом о себе.

Закон Точности.

Если мы хотим много сделать, мы должны быть точны, не отнимать друг у друга время долгими сборами Точность не только во времени, точность в словах, в обращениях, в исполнении порученного.

Закон поднятой руки.

Когда-то давным-давно враждовали два племени. Никто уже и не помнил, из-за чего начался этот спор. Но два племени враждовали и убивали друг друга. И никто не мог пойти и предложить другому мир, потому что это сочли бы за трусость. Но никто не хотел быть трусом. А трусов и в том и в другом племени наказывали одинаково: им простреливали ладонь правой руки... И продолжали гибнуть горячие и самые молодые, самые смелые и здоровые, самые красивые. И обоим племенам грозило вырождение.

И вот тогда один старый и мудрый человек сказал: Люди! Вы можете считать меня трусом. Вот вам моя правая рука, и если вы сочтете, что это трусость, вы можете стрелять, но прежде выслушайте...

И он предложил заключить мир и отправился с этим предложением в другое племя, вытянув вперед правую руку.

Вот так и был рожден закон правой руки, который гласит: «Люди! Я хочу сказать вам что-то важное. Вот вам моя правая рука! Если вы сочтете мое предложение недостойным, то можете стрелять, но прежде выслушайте!»

Как появился огонек.

Наша история произошла давным-давно в лагере. Лагерь был еще очень молодым. Первые отряды не были дружными. Но прошло некоторое время, и все стали замечать, что в одном отрядом что-то творится. Все маль-

чишки и девчонки в том отряде были не такими, как их товарищи. Они относились друг к другу не так, как остальные: мальчики всегда брали на себя трудную работу, помогали девочкам; девчонки заботились о мальчишках – и никто никого не оставлял в беде. Увидят грустное лицо – и сделают все, чтобы печаль оставила друга.

Никто сначала не мог понять причины такой перемены, потом стали замечать, что каждый вечер эти ребята ходят в лес, и возвращаются оттуда оживленными и счастливыми. И вожатые решили узнать тайну этого отряда.

Долго пришлось идти в следующий вечер в темноте по следам, и вдруг между темных стволов сосен перед ними плеснуло высокое пламя костра. Вожатые увидели, что мальчишки и девчонки сидят вокруг костра плечом к плечу и поют песни, и говорят о разных вещах, о любви, о дружбе, о беде и о радости, о добром и злом – о том, что их волнует, чем они хотят поделиться с другими. И, как ни странно – безмолвный огонь.

Почему на берегу моря много плоских камушков.

Глубоко в морской пучине жил повелитель морей, царь Нептун. И были у него дочери – красавицы русалки, самую младшую так и называли Русалочкой. Каждый вечер Русалочка поднималась на поверхность моря и провожала закат. И когда солнце совсем исчезало за горизонтом, она возвращалась к своим сестрам.

А на берегу моря стоял замок с огромным красивым садом, в котором жил молодой принц. По вечерам ему нравилось прогуливаться по побережью и купаться в лучах заходящего солнца.

В один из таких вечеров Русалочка и увидела этого красивого юношу. Торе в тот вечер было беспокойным, но принца это не смутило, и он все же решил искупаться. Случилось так, что он не рассчитал свои силы и начал тонуть, Русалочка устремилась у нему на помощь. Когда принц очнулся, он увидел перед собой прекрасную девушку. Они познакомились и с тех пор каждый вечер вместе любовались закатом и купались в теплом море. Принц и

Русалочка полюбили друг друга. И, набравшись смелости, юноша попросил руки Русалочки у самого Нептуна.

Узнав об этом, отец очень сильно рассердился и строго настрого запретил дочери встречаться с принцем, пообещав превратить ее в морскую пену. (По законам моря русалкам нельзя видаться с людьми). С тех пор, провожая солнце, Русалочка часто вспоминала прекрасного юношу, и из ее глаз текли слезы. Касаясь воды, они превращались в маленькие цветные плоские камушки, которых так много на берегу моря.

Почему закат красного цвета.

У Солнца был прекрасный цветок необыкновенной красоты. Днем слуги Солнца охраняли цветок, а когда наступала ночь, цветок оставался без присмотра. Люди много слышали об этом цветке и говорили, будто тот, кто раздобудет его, станет сказочно богат.

И вот однажды ночью, выбрав подходящий момент, люди сорвали цветок. Рано утром Солнце направилось проведать своего питомца и, не обнаружив его в саду, очень сильно расстроилось. Проходили дни, а цветка нигде не было. Однажды Солнце заметило в одном из окон домов розовый свет. Так светился цветок. Тогда Солнце направило свои палящие лучи на дом, в котором нашелся цветок. Так люди заплатили за свою жадность.

И с тех пор Солнце, уходя, с небосвода, уносит с собой свой цветок, который своим сиянием освещает небо ярко-красным, оранжевым, а иногда розовым светом.

Легенда о зубной пасте.

Это было давно, когда наши бабушки и дедушки были маленькими. Они тоже, как и вы ездили в лагерь. Эта история случилась в одном лагере на берегу реки. Одному мальчику очень понравилась девочка из своего отряда, но он не знал, как привлечь ее внимание. Этой девочке он тоже очень понравился, но она стеснялась к нему подойти. И тогда она решила прийти ночью в его комнату, и нарисовать на его щеке сердечко зубной пастой. И в эту же ночь мальчик тоже решил нарисовать сердечко на щеке своей избранницы. А

когда они утром проснулись, и увидели друг у друга сердца из зубной пасты, все поняли.

Так вот с тех пор считается, что если кто-то рисует зубной пастой на щеке другого, то этот человек ему очень нравится.

ПЕРВАЯ ДОВРАЧЕБНАЯ ПОМОЩЬ

Десятка основных опасных болезней детей в лагере:

Летний лагерь

1. Расстройства пищеварения и питания;
2. Отравления;
3. Ожоги, перегревание;
4. Помощь утопающему;
5. Помощь при укусе ядовитыми животными (пчелы, осы, шмель и др.);
6. Инфекционные заболевания кожи (чаще лишай, чесотка);
7. Заболевания органа слуха (чаще отиты);
8. Глазные болезни (чаще конъюнктивиты);
9. Поражения уголков рта, носа герпесом;
10. Аллергические реакции.

При отсутствии квалифицированной медицинской помощи в течение времени, достаточного для некомпенсируемых или летальных последствий у пострадавшего, необходимо оказывать помощь во всем объеме.

Основные рекомендации к поведению в таких случаях:

- Не проявлять собственный испуг и нервозность;
- Не делать суетливых движений;
- Не говорить громче и тише, чем обычно;
- Не молчать;
- Наладить с пострадавшим тактильный контакт (погладить, взять за руку). Успокоить детей, окружающих;
- При необходимости сразу послать за врачом;

- Без крайней необходимости не пытаться оказать врачебную помощь;
- Оказать первую доврачебную помощь.

При всех несчастных случаях нужно уметь оказывать первую помощь. Вожатые, имея определенные знания по оказанию такой помощи, могут не только успокоить ребенка, но и помочь ему избежать тяжелых последствий, а в некоторых случаях даже спасти жизнь ребенка. Попав в неприятную ситуацию, Вы, прежде всего, должны правильно оценить ее и быстро решить, достаточно ли будет малышу только вашей помощи или потребуется вызов специалистов.

Внимание! Приемы оказания первой доврачебной помощи детям (искусственное дыхание, закрытый (непрямой) массаж сердца) имеют свои особенности и требуют определенного навыка. Обязательно проконсультируйтесь и проведите тренинг по оказанию первой медицинской помощи с педиатром или специалистом.

Что делать, если Ваш ребенок...

Ребенок подавился

Освободите полость рта от рвотных масс и остатков пищи пальцем или платком. Положите ребенка на свою руку лицом вниз, поддерживая подбородок и спину. Произведите ладонью до пяти резких хлопков по его спине. Проверьте наличие посторонних предметов в ротовой полости ребенка и удалите их.

Если первый вариант не приносит результатов, положите ребенка на свои руки или колени лицом вниз. Сделайте до пяти резких толчков кончиками своих пальцев ему в грудь на ширину пальца ниже линии его сосков. **НЕ НАЖИМАЙТЕ ЕМУ НА ЖИВОТ!**

Если инородный предмет не выходит, повторите операции 1 и 2 три раза, вызовите врача. Повторяйте процедуры 1 и 2 до прибытия врача.

Ребенок проглотил яд.

Попытайтесь выяснить, что именно проглотил ребенок. Не вызывайте у него рвоту. Если отравляющей жидкостью были щелочи или кислоты, нельзя давать ребенку пить. Не используйте растворы кислоты или щелочи для нейтрализации выпитого вещества. При отравлении лекарствами, если ребенок в сознании, дайте ему большое количество чистой воды. Не вводите никаких нейтрализующих. Если ребенок без сознания, необходимо повернуть его голову набок во избежание попадания рвотных масс в дыхательные пути.

Во всех случаях отравления необходимо срочно вызвать врача!

Ребенок ошпарился или получил ожог.

Подержите место ожога под струей холодной воды, пока не пройдет боль. Не пытайтесь снять прилипшую к ране одежду.

Накройте обожженный участок кожи стерильной повязкой. Не покалывайте волдыри.

Если ожег глубокий или обширный, срочно вызывайте скорую помощь. Не давайте ребенку ничего есть и пить. Если ожег неглубокий и необширный, обратитесь в местное травматологическое отделение за консультацией. Пострадавшему можно дать обезболивающее лекарство, соблюдая возрастную дозировку.

При ожогах глаз необходимо промыть глаза большим количеством холодной воды.

При ожогах пищевода кислотой или щелочью не следует вызывать рвоту или давать пострадавшему обильное питье, так как это лишь ухудшит его состояние.

Ребенок ударился головой.

Если ребенок потерял сознание, вызовите врача. Если он упал, ударился головой и получил ушиб, приложите к месту ушиба свернутую чистую ткань и пакетик со льдом. Если ребенок выглядит растерянным и проявляет заторможенную реакцию, его мучает тошнота и сильная головная боль, вызовите врача. Необходимо следить за проходимость дыхательных путей.

Ребенок получил удар током.

Отключите электрическое питание. Если это невозможно, встаньте на толстый телефонный справочник или на толстую кипу газет и освободите ребенка, либо уберите электрический прибор с помощью сухой деревянной швабры или деревянного стула. Вызовите врача. При отсутствии признаков жизни, делайте одновременно закрытый массаж сердца и искусственное дыхание.

Ребенок получил перелом или растяжение.

Посадите или уложите ребенка, и зафиксируйте поврежденное место при помощи мягких свертков из свитера или простыни, чтобы ему было удобно.

Если появилась опухоль, наложите холодный компресс, например, смоченную в ледяной воде повязку. При открытой травме используйте стерильную повязку. Если возможно, приподнимите поврежденную конечность. Вызовите врача или отвезите ребенка в травмпункт.

Ребенок порезался или истекает кровью.

При артериальном кровотечении (пульсирующая струя алой крови) постарайтесь остановить кровотечение наложением жгута - резиновой трубкой или туго скрученным куском ткани выше раны. При венозном кровотечении (медленно вытекающая темная кровь) наложите тугую сдавливающую повязку на саму рану. В зависимости от состояния ребенка вызовите врача.

При капиллярном кровотечении, зажмите рану, и если возможно, поднимите поврежденную конечность. Наложите на кровоточащее место стерильную давящую повязку, по возможности с гемостатической губкой. Если повязка пропиталась кровью, менять ее не рекомендуется. Положите поверх повязки пакет со льдом.

Если из раны торчит стекло или любой другой предмет, зажмите место вокруг раны, а не ее саму.

При кровотечении из носа усадите ребенка, на переносицу положите пакет со льдом. В носовые ходы можно вставить тампоны, смоченные в 2% растворе перекиси водорода.

Ребенок находится в шоковом состоянии.

Шоковое состояние у ребенка может быть следствием кровотечения, ожогов, или обычного страха. Вы увидите, что ребенок побледнел, кожа его стала холодной и влажной, а в некоторых случаях одновременно появляется озноб и проступает холодный пот. Все это может сопровождаться учащенным дыханием и головокружением, а иногда и рвотой. После несчастных случаев дети часто впадают в шоковое состояние, поэтому при любых несчастных случаях должны быть срочно приняты противошоковые меры, даже тогда, когда у ребенка нет никаких признаков потрясения.

Положите ребенка на бок и убедитесь, что он дышит.

Расстегните одежду в области шеи груди и пояса. Укутайте ребенка, но не перегревайте его.

Ребенок должен оставаться в покое, а Вы должны находиться рядом с ним и успокаивать его до прихода врача.

Ребенок тонет.

Если есть возможность, вытащите его из воды. В противном случае оказывайте помощь прямо в воде.

Освободите рот от воды. Если ребенок не дышит, начните делать искусственное дыхание рот в рот. Не пытайтесь удалить воду из легких или желудка.

Если вы несете ребенка, опустите его голову вниз, чтобы уменьшить риск попадания воды в легкие.

Положите его на одежду или одеяло, очистите дыхательные пути, проверьте дыхание и пульс.

Как только ребенок начнет дышать, снимите с него мокрую одежду и укройте его чем-нибудь сухим и теплым. В любом случае, отведите его к врачу, даже если он хорошо выглядит и ни на что не жалуется.

Ребенок повредил глаза.

Глаза – самые чувствительные органы человека. Их очень легко повредить, и если это произошло, необходимо срочно оказать помощь пострадавшему.

Влажным куском ваты удалите инородное тело из глаза ребенка. Если по каким-то причинам вы не можете этого сделать или после удаления боль не утихает, прикройте глаз мягкой чистой салфеткой и везите ребенка в больницу или вызывайте скорую помощь.

Если у ребенка ушиб глаза, наложите стерильную повязку и немедленно ведите к врачу.

При попадании в глаз химических веществ, промойте его большим количеством холодной чистой воды в течении 15 минут. Накройте чистой марлевой повязкой и ведите к врачу.

Ребенок подвергся укусам или ужаливаниям.

Укусы комаров, москитов, мошек, ос или пчел не только болезненны, но и вызывают затвердение, покраснение, отек и сильный зуд в месте укуса. У некоторых людей, к счастью немногих, укусы пчел вызывают тяжелую аллергическую реакцию. Если вы видите, что ребенок после такого укуса начинает тяжело дышать, вы должны немедленно вызвать скорую помощь. В обычных случаях сделайте следующее:

- удалите пинцетом оставшееся в коже жало, стараясь не повредить на нем мешочек с ядом, иначе яд поникнет в кожу.
- на место укуса наложите холодный компресс – это снимет боль.
- от комариных укусов помогает обычная зеленка.

Что нужно делать при приступе эпилепсии у ребенка

1. Если падает на глазах, постараться поймать, положить, чтоб рядом не было предметов, о которые можно удариться.
2. Далее:
 - удалить всех зевак!
 - положить на бок обязательно, дабы язык не запал.
3. Вызвать врача, сказав ему, что у ребенка приступ эпилепсии

4. Не пытаться разжать рот, бесполезно!
5. Не удерживать! Судороги снимут напряжение.
6. Чтобы снять судороги, нужно просто сильно укусить человека за мизинцы в районе ногтевой пластины, не усердствовать, но сжимать до тех пор, пока пострадавший не потянет палец к себе.
7. После приступа человек обычно хочет спать. У него может быть дезориентация, потеря речи, памяти, поэтому укладываем, но контролируем.

ОТРЯДНЫЙ УГОЛОК

Как правило, впервые дни делается только основа уголка, содержащая необходимые элементы, а заполняется он в течение всей смены. Перед отъездом дети просто "с руками" разбирают уголок по частям на память - так что если уголок большой, то и хватит всем по кусочку, и не будет драки. Ведь в уголке остаётся всё "жизнь" отряда за смену и каждый кусочек что-то напоминает.

Уголок обязательно должен содержать:

- название отряда;
- девиз отряда;
- отрядная песня;
- расписание занятий творческих объединений;
- распорядок дня (лагерный и отрядный)
- списки детей (кстати, в первые дни можно разместить схему типа кто где «живёт» в отряде, чтобы дети лучше друг друга запомнили);
- списки именинников текущей смены
- адрес лагеря, кодекс отряда (если хватит места)
- грамоты и награды отряда (вешаются в течение смены)

Отрядный уголок призван: развивать активность ребят, разносторонне расширять знания, помогать в воспитании хорошего вкуса, учить культуре оформления, пробуждать интерес к жизни своего коллектива.

Отрядный уголок – это место, где постоянно работает отряд и стенд, отражающий жизнь отряда. Здесь постоянно представлены успехи и победы отряда, их фантазии, изобретательность, мастерство, это своеобразная газета, причем постоянно действующая, живая, творческая.

К заезду новых ребят в уголке снимаются все рубрики. И оформляются новые временные рубрики (необходимые только для оргпериода):

- "Это наш лагерь" (краткие данные о лагере);
- поздравление с приездом;
- законы лагеря;
- адрес лагеря;
- наказ ребят прошлой смены;
- первые песни, лагерная песня;
- план на день и другие рубрики на усмотрение воспитателя.

ДНЕВНИК ОТРЯДА

Дневник «Свиток»

Самое простое – вести дневник на рулоне обоев: и места много для записи впечатлений, и компактно. С дневником-свитком в развернутом виде можно сфотографироваться всем отрядом, стоя на лестнице или собравшись возле шведской стенки.

Дневник «Набор кубиков»

Если каждый день описывать на листе бумаги, раскрашенном как детский кубик, то к концу смены можно построить вот такой домик. Это плоский дневник. А если постараться и сделать заготовки объемных кубиков, то получится объемный дневник. Опишите на каждой грани один день или одно событие, а затем склейте кубик - и шестигранный дневник готов. Если таких кубиков будет много, то в конце лагерной смены сфотографируйтесь всем отрядом на фоне большой башни из кубиков, и пусть каждый ребенок возьмет по кубику на память.

Дневник на заборе

Красить забор - занятие не из лучших. Но кто читал книгу Марка Твена «Приключения Тома Сойера», тот помнит, что даже такое неинтересное занятие можно превратить в удовольствие. Дневник на заборе! Почему бы и нет? Рисуйте, пишите! Главное - подготовить место для импровизированного забора.

Дневник «Связка шаров»

Дневник отряда можно вести на воздушных шарах! Гелевой ручкой или фломастером пишите о своих впечатлениях, мыслях, интересных событиях. На закрытии смены этими шарами можно будет украсить дерево и сфотографироваться рядом с ним всем отрядом.

Дневник «Рельсы-рельсы, шпалы-шпалы...»

Если каждый день смены описать на шпалах, то получится кусочек нашей жизни - кусочек дороги. На рельсах напишите название лагеря отдыха или поставьте даты, оставьте адреса, телефоны участников смены и т. п.

Дневник «Цель из скрепок»

Скрепка – единственный представитель канцелярских товаров, которому установлен памятник. Вести дневник на больших бумажных скрепках – неплохая идея. Скрепка к скрепке – и дневник готов. Нарисованная скрепка делит лист на две неравные части: на меньшей ставьте дату, а на большей – располагайте фотографии, описание событий, свои впечатления.

Дневник «Гроздь бананов»

Заготовьте много макетов бананов, вырезанных из желтой бумаги или картона. Каждый банан – это один день из жизни отряда. К концу смены сфотографируйтесь на память возле «бананового» урожая.

Дневник «Футбольный мяч»

Склейте два листа ватмана, нарисуйте большой футбольный мяч, но раскрасьте его не в черно-белый цвет, а например, в бело-зеленый. На каждой части поставьте стрелочку, которая укажет, как располагать текст и фотографии, чтобы они не оказались потом вверх ногами, затем разрежьте мяч

на шестиугольники. На каждой части описывайте события лагерной смены, а затем склейте мяч в единое целое.

Дневник «Радужной зебра»

Вести дневник можно на фигурке зебры, вырезанной из бумаги и раскрашенной не черно-белыми полосками, а радужными. Получится веселая отрядная лошадка! Ей можно дать ласковое имя – уменьшительное от названия отряда.

Дневник «Оранжевый жираф»

Склейте несколько листов ватмана (три-шесть). Нарисуйте большого оранжевого жирафа без пятен. Всем отрядом придумайте ему имя. На шею жирафа завяжите красивый бант или ленточку и напишите на ней название отряда. Каждый день добавляйте жирафу белые пятна – листы бумаги, на которых описаны интересные события, смешные случаи, наклеены фотографии. В конце смены сфотографируйтесь возле жирафа всем отрядом.

Дневник «Открытая книга»

Заготовьте листы бумаги в форме открытой книги или блокнота. Предложите каждому отряду написать свою книгу. Устройте в конце смены выставку книг или презентацию, оформите «избу-читальню» – выставочный стенд.

МЕТОДИКА ПОДГОТОВКИ И ПРОВЕДЕНИЕ ИТОГОВ ДНЯ

По мнению большинства ребят, самыми незабываемыми моментами смены являются сбор отряда в конце дня и подведение итогов. Без них жизнь в лагере, семейке была бы менее полной. Цель: проанализировать прошедший день - что было хорошего, плохого, как можно изменить ситуацию, определить план на завтрашний день.

Правила подведения итогов:

1. Дети должны быть заранее настроены и готовы.
2. Все: и дети, и взрослые – располагаются на одном уровне.
3. Дети и вожатые должны выполнять законы:

Когда говорит один - все молчат.

Никого не осуждаем. Нет плохих людей, есть плохие поступки.

Закон свободного микрофона.

Все сказанное не должно "выноситься" за его пределы.

Это не встреча в кафе, здесь не едят и не танцуют.

Через центр круга переходить нельзя.

Подведение итогов – это коллективное обсуждение семейкой и взрослыми прожитого дня, анализ проведенных дел, разбор складывающихся взаимоотношений. Главное в обсуждении – содержание.

Педагогический смысл – научить детей осмыслению жизни, привить навыки коллективного анализа и, наконец, воспитать в них культуру общения – научить искусству разговора.

Варианты могут быть следующие:

1) Говорят желающие.

2) Один человек говорит, затем передает "свободный микрофон", кому пожелает.

3) Вожатый (воспитатель) передает "свободный микрофон" кому пожелает.

Формы:

1. Белые и черные камни, которые вы собрали на прогулке, могут быть символом хорошего и плохого.

2. Вы можете строить дом из разноцветных кирпичей. Для этого вам надо приготовить «кирпичи» из темной и светлой бумаги. Цвет стен, которые возведут ребята, покажет вам, КАКИМ был прошедший день.

3. Берете обыкновенный моток ниток и, держа его конец. Говорите свое мнение; затем передаете нить кому-то другому, и так до тех пор, пока каждый не вплетется в паутину. И помните, если хоть одна нить теряется, то порвется вся паутина. Объясните ребятам, что они и есть те ниточки, из которых составляется целый узор.

4. Говорят: «Спасибо» одному человеку из семейки, уточняя за что. Такой анализ эффективно проводить после эмоционального спада.

5. "Прогноз погоды". Выразит словами или условными знаками состояние совей души.

6. Прерванная интересная история. Если ваши дети перевозбуждены вы можете рассказать интересную историю и прерваться на самом интересном месте. Расскажу, если... успокойтесь или в следующий раз.

7. «Шляпа». Написать вопросы, которые накопились за несколько дней. Они могут касаться как хороших дел, так и не всем хороших (О каше, уборке, об удачах, проступках и т.п.). Человек вытаскивает вопрос и говорит о своем отношении к этому.

8. «Шляпа», «Ромашка», «Листочки». Иногда детям трудно начать разговор о себе, поэтому вы можете написать вопросы на символических ромашках, листочках и т.п.

9. «Конфеты». Подходит для подведения итогов первого дня. Вы предлагаете всем детям взять столько конфет, сколько они захотят. Сколько конфет – столько предложений вы должны рассказать о себе.

10. «Ниточки». Перед началом детям предлагают взять ниточку. Кусочки разноцветных ниточек может быть разной длины 10 -30 см. Во время обсуждения каждый ребенок наматывает ее на палец, высказывая свое мнение. Т.О. выбрав нить той или иной длины, ребенок заявляет о своем желании выступить и настраивается на развернутую оценку дня или короткую реплику.

11. «Конверт откровений». На предложенных листочках бумаги до начала дети пишут по просьбе вожатого (воспитателя) волнующие вопросы. Ребята передают друг другу конверт. Получивший его высказывает свое отношение к прошедшему дню и заглядывает в конверт. Вытащив из него вопрос, отвечает. Если вопросов недостаточно, то право ответа предоставляет воспитатель (вожатый).

В первый день итоги подводят вожатые вместе с воспитателем.

Педагогическая задача в первые дни смены – научить ребят правилам поведения и выступления, приучить их к мысли о том, что они будут собираться вместе и анализировать каждый прожитый в лагере день.

Первые дни детей переполняют впечатления. У них потребность поделиться тем, что запомнилось, что понравилось.

РЕЧЕВКИ. КРИЧАЛКИ

В столовую:

1. Повара нам варят суп, кормят нас картошкой,
Мы за это хорошо работать будем ложкой.
2. Съели все – в тарелках пусто, это было очень вкусно.
Дружно ложки в руки взяли, быстро съели, все убрали!
Идем в столовую гурьбой,
Берем еду мы смело.
И вместе дружною толпой
Беремся мы за дело.
3. Куда шагает дружно в ряд веселых (шрековцев) отряд?
Спешим туда, где пахнет вкусно кастрюля с квашеной капустой.
Где накормят нас всегда очень вкусно повара.
4. Мы в столовую идем, песню звонкую поем
Очень кушать мы хотим, все в столовой мы съедим.
Мы стоим у вашей двери, мы голодные как звери.
Есть хотим быстрее, быстрее, открывайте поскорей!
5. Эй, лихая детвора! Собираться нам пора.
Бим-бом! Та-ра-рам! Никогда не скучно нам.
Смотри народ! Отряд идет. Что голодный хор поет,
Когда повар есть зовет!
Бери ложку, бери хлеб и садись-ка за обед!
Бим-бом! Та-ра-рам! Что сготовил повар нам.
6. Чашки, вилки, кружки, ложки,
Много жареной картошки,

Много супа, макарон,
Мы бежим со всех сторон.

7. Раз, два - есть хотим,
Три, четыре – все съедим.

Не дадут картошки,
Мы съедим все ложки.
Не дадут нам чайника,
Мы съедим начальника.

Утренняя.

Раз, два, три, четыре! Три, четыре, раз, два!
Солнце только что проснулось и ребятам улыбнулось!
Поскорей, дружок, вставай, на зарядку выбегай!
Солнце светит ярко-ярко! Нам от солнца жарко-жарко!
Солнышко, сильнее грей, воду в речке нам согрей!
Солнце, воздух и вода наши лучшие друзья!

На стадион.

Кто задору, солнцу рад? Эй, команда стройся в ряд!
А команда есть? – Есть! Командиры здесь? – Здесь!
Выходи скорей на поле поддержать отряда честь.
Мы идем на стадион, отряд наш будет чемпион!
Мускулы: сильные! А сами все: красивые!
Что задору, солнцу рад? Эй, спортсмены, стройся в ряд!

На зарядку.

На зарядку выходи! На зарядку всех буди.
Все ребята говорят: физзарядка – друг ребят!
Физкультур ... – ребенок, набирайся-ка силенок!
Физзарядка по утрам не во вред – на пользу нам.
Левая! Правая! Бегая, плавая.
Вырастем смелыми, на солнце загорелыми.

Отрядная.

1. Раз, два, три, четыре, эй, ребята, шире шаг.
Нет, наверно, в целом мире веселей, дружной ребят.
Не грустят в семействе нашем, мы поем, рисуем, пляшем.
Все занятия хороши, веселимся от души.

2. Раз, два! Пацаны! Три! Четыре! И девчата!
Раз, два! Кто же мы? – обалденные ребята!
Не страшны нам труд и грусть,
Нам с дороги не свернуть.
Будем вместе мы всегда, мы теперь одна семья!

3. Кто из нас не любит скуки? – Мы!
Кто здесь мастер на все руки? – Мы!
Кто танцует и поет? – Мы!
Кто одежду бережет? – Мы!
Под кровать ее кладет? – Мы!
Вещи кто хранит в порядке? – Мы!
Кто спасибо говорит? Кто за все благодарит?
Ну, конечно, это Мы ... (название отряда)

ПРИМЕРНЫЕ НАЗВАНИЯ ОТРЯДОВ И ДЕВИЗЫ

Предлагаю вам небольшую подборку возможных названий:

Отряд: Чемпионы

Девиз: Максимум спорта, максимум смеха! Так мы быстрее добьемся успеха. Если другой отряд впереди, мы ему скажем - Ну погоди!

Отряд: Чудаки

Девиз: На Яву мы и во сне. Мы на суше и в воде. Мы всегда идём вперёд. Чудаков удача ждёт!

Отряд: Светлячок

Девиз: Хоть свет наш слаб, и мы малы, но мы дружны и тем сильны.

Отряд: Улыбка

Девиз: Жить без улыбки — просто ошибка, всюду улыбки — повсюду добро.

Отряд: Капитошка

Девиз: Дождик каплет по дорогам, но совсем не скучно нам. Мы играем и поем, очень весело живем.

Отряд: Радуга

Девиз: Мы, как радуги цвета, неразлучны ни когда.

Отряд: Звоночек

Девиз: Звеним, звеним мы целый день, звонить, однако, нам не лень.

Отряд: Спасатели

Девиз: Чип и Дейл спешат на помощь, но и мы не отстаем.

Отряд: Прометей

Девиз: Зажги огонь в сердцах людей, как это сделал Прометей.

Отряд: Алые паруса

Девиз: Ветер дует в паруса, юность верит, а чудеса.

Отряд: Экипаж

Девиз: Экипажа лучше нас нет в лагере сейчас!

Отряд: Высшая лига

Девиз: А девиз наш таков — больше дела, меньше слов!

Отряд: Охотники за удачей

Девиз: Нам нужна всегда удача, только так, а не иначе!

Отряд: Лидер

Девиз: Если быть, то быть лучшими!

Отряд: Пираты Карибского моря

Девиз: Мы, пираты, молодцы – умные, спортивные! На все руки мастера и, конечно, сильные!

Отряд: Бригантина

Девиз: Нету скуки, нету тины на борту у бригантины!

Отряд: Созвездие

Девиз: Светят звезды в вышине, В нашей маленькой стране, Звезды шлют нам свой привет, Дарят нам тепло и свет. Радость людям мы несем, Песни весело поем!