



## ПРОГРАММА

летнего оздоровительного лагеря дневного пребывания  
«Родная сторона»

на базе МБОУ СОШ № 3

Возраст детей: от 7 до 17

Срок реализации: 27.06-16.07.2022

Тематика смены: физкультурно- спортивная

2022 год



## ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ

1	Полное название программы	Летний лагерь «Родная сторона» с дневным пребыванием учащихся 1-6 классов художественно-эстетического профиля
2	Цель программы	Организация летнего отдыха детей Формирование у учащихся ценностного отношения к природному, историческому, культурному достоянию родного края Воспитание бережного отношения к окружающей природе Развитие творческих способностей учащихся
3	Направления деятельности	Физкультурно-спортивная
4	Место реализации программы	МБОУ СОШ №3
5	Адрес, телефон	г. Абинск, ул. Володарского ,55
6	Количество учащихся и возраст	40 человек -7-11 лет 10 человек – старше 11 лет
7	Сроки реализации	27.06.2022 -16.07.2022
8	Автор программы	Старцева Н.В.

**СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ**

Пояснительная записка	4-6
Цели и задачи	6
Концептуальный подход	6-7
Методическое сопровождение программы	7-8
Механизм реализации	8-9
Кадровое обеспечение	9-10
Схема управления программой	10-12
План проведения мероприятий в лагере дневного пребывания	13-18

### **Пояснительная записка**

В настоящее время общество осознало необходимость осуществления культурных целей образования, ориентированных на личность и ее саморазвитие в конкретных педагогических системах, в том числе в летних оздоровительных лагерях. Летние каникулы составляют значительную часть свободного времени детей. Этот период как нельзя более благоприятен для развития их творческого потенциала, совершенствования личностных возможностей, приобщения к ценностям культуры, вхождения в систему социальных связей, воплощения собственных планов, удовлетворения индивидуальных интересов в личностно значимых сферах деятельности, духовно-нравственного развития.

Лагерь – это новый образ жизни детей, новый режим с его особым стилем и тоном. «Лето – это маленькая жизнь!», - а значит, прожить ее нужно так, чтобы всем: и детям, и тем, кто будет организовывать отдых, было интересно. Это время игр, развлечений, свободы в выборе занятий, снятия накопившегося за год напряжения, восполнения израсходованных сил, восстановления здоровья. Это период свободного общения детей.

Значимость летнего периода для оздоровления и духовно-нравственного воспитания детей, удовлетворения детских интересов и расширения кругозора невозможно переоценить.

Во время летних каникул происходит разрядка накопившейся за год напряженности, восстановление израсходованных сил, здоровья, развитие творческого потенциала. Эти функции выполняет летний лагерь с дневным пребыванием детей.

Лагерь размещается на базе МБОУ СОШ № 3. В основу организации закладывается духовно-нравственное воспитание, реализующееся в игровой форме.

Программа лагеря является частью непрерывного воспитательного процесса, включает в себя разноплановую деятельность, объединяет различные направления оздоровления, отдыха и воспитания детей в условиях летнего пришкольного отдыха. Первоочередным направлением, подчиняющим себе различные формы и виды деятельности, является гражданско-патриотическая. Гражданско-патриотическое воспитание подрастающего поколения всегда является одной из важнейших задач школы, ведь детство-самая благодатная пора для привития чувства любви к Родине, любви к родным местам, к историческому прошлому, к родной культуре, к собственному народу и народам России.

В рамках реализации воспитания гражданско-патриотического направления в ЛДП «Родная сторона» будет еженедельное поднятие (спуск) Государственного флага Российской Федерации и Краснодарского края, а также исполнение гимнов. Данная традиция отвечает приоритетным задачам воспитания духовно-нравственных ценностей и принятых в российском обществе правил и норм поведения в интересах человека, семьи, общества и государства, формирование у обучающихся чувства патриотизма, гражданственности, уважения к памяти защитников Отечества и подвигам Героев Отечества, закону и правопорядку (приложение 1).

По **продолжительности** программа является краткосрочной, т. е. реализуется в течение лагерной смены – 21 дней. Программа реализуется в период летних каникул в июне-июле.

**Общее число участников за смену** – 50 человек.

**Основной состав лагеря** – это учащиеся образовательного учреждения в возрасте 8–17 лет. При комплектовании особое внимание уделяется детям из малообеспеченных, неполных семей, детям-инвалидам, детям-сиротам, а также детям, находящимся в трудной жизненной ситуации. Деятельность воспитанников во время лагерной смены осуществляется в одном отряде.

Программа разработана с учетом следующих законодательных нормативно-правовых документов:

- Конвенцией ООН о правах ребенка;
- Конституцией РФ;
- Законом РФ «Об образовании»;
- Федеральным законом «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации» от 24.07.98 г. № 124-ФЗ;
- Трудовым кодексом Российской Федерации от 30.12.2001 г. № 197-ФЗ;
- Федеральным законом «О внесении изменений и дополнений в закон РФ «О защите прав потребителей и кодекс РСФСР «Об административных нарушениях» от 09.01.96 г. № 2-ФЗ;
- Об учреждении порядка проведения смен профильных лагерей, с дневным пребыванием, лагерей труда и отдыха. Приказ Минобразования РФ от 13.07.2001 г. № 2688.

**Программа деятельности летнего лагеря** ориентирована на создание социально значимой психологической среды, дополняющей и корректирующей семейное воспитание ребенка. Программа универсальна, так как может использоваться для работы с детьми из различных социальных групп, разного возраста, уровня развития и состояния здоровья.

Эффективное управление в современном лагере – это главная основа его существования и неременное условие развития.

Для обеспечения преемственности в работе лагеря от каникул к каникулам необходима постоянная управленческая деятельность. Система управления лагеря дневного пребывания «Родная сторона» включает в себя

три уровня: стратегическое управление, организационно-методическое управление, практическое управление.

Программа включает в себя разноплановую деятельность, объединяет различные направления оздоровления, образования, воспитания в условиях лагеря. Базовыми ценностями программы непрерывного воспитательного процесса являются: Родина, семья, дружба, труд, спорт, милосердие. В программу включены Дни единых действий: 27 июня – «День молодежи», 8 июля – «День любви, семьи и верности».

Основная идея программы лагеря дневного пребывания «Родная сторона» - представление возможностей для раскрытия спортивных способностей ребенка, создание условий для самореализации потенциала детей и подростков в результате общественно полезной деятельности, спортивного ориентирования в развитии. Программа ориентирована на работу в разновозрастном детском коллективе и рассчитана на смену.

Воспитательная деятельность в лагере основывается на следующих принципах:

- **принцип гуманистической направленности.** Каждый ребенок имеет право на признание его как человеческой личности, уважение его достоинства, защиту его человеческих прав, свободное развитие;

- **принцип ценностного единства и совместности.** Единство ценностей и смыслов воспитания, разделяемых всеми участниками образовательных отношений, содействие, сотворчество и сопереживание, взаимопонимание и взаимное уважение;

- **принцип культуросообразности.** Воспитание основывается на культуре и традициях России, включая культурные особенности региона;

- **принцип следования нравственному примеру.** Пример, как метод воспитания, позволяет расширить нравственный опыт ребенка, побудить его к открытому внутреннему диалогу, пробудить в нем нравственную рефлексию, обеспечить возможность выбора при построении собственной системы ценностных отношений, продемонстрировать ребенку реальную возможность следования идеалу в жизни;

- **принцип безопасной жизнедеятельности.** Защищенность важных интересов личности от внутренних и внешних угроз, воспитание через призму безопасности и безопасного поведения;

- **принцип совместной деятельности ребенка и взрослого.** Значимость совместной деятельности взрослого и ребенка на основе приобщения к культурным ценностям и их освоения;

- **принцип инклюзивности.** Организация воспитательного процесса, при котором все дети, независимо от их физических, психических, интеллектуальных, культурно-этнических, языковых и иных особенностей, включены в общую систему образования.

Данные принципы реализуются в укладе детского лагеря, включающем воспитывающие среды, общности, культурные практики, совместную деятельность и события.

**Уклад** – общественный договор участников образовательных отношений, опирающийся на базовые национальные ценности, содержащий традиции региона и детского лагеря, задающий культуру поведения сообществ, описывающий предметно-эстетическую среду, деятельности и социокультурный контекст.

**Воспитывающая среда** – это особая форма организации образовательного процесса, реализующего цель и задачи воспитания. Воспитывающая среда определяется целью и задачами воспитания, духовно-нравственными и социокультурными ценностями, образцами и практиками. Основными характеристиками воспитывающей среды являются ее насыщенность и структурированность.

**Воспитывающие общности (сообщества) в детском лагере:**

- **детские (одновозрастные и разновозрастные отряды)**. Ключевым механизмом воспитания в детском лагере является временный детский коллектив. Чтобы эффективно использовать воспитательный потенциал временного детского коллектива, необходимо учитывать особенности и закономерности развития временного детского коллектива.

- **детско-взрослые**. Основная цель – содействие, сотворчество и сопереживание, взаимопонимание и взаимное уважение, наличие общих ценностей и смыслов у всех участников. Главная детско-взрослая общность в детском лагере – «Дети-Вожатый».

**Цель:**

развитие личности ребенка, укрепление физического, психического и эмоционального здоровья детей, духовно-нравственное воспитание.

**Задачи:**

- Создать условия для организованного отдыха детей.
- Создать условия для раскрытия и развития творческого потенциала каждого ребенка
- Организовать интересный, полноценный отдых детей.
- Организовать совместную деятельность детей и взрослых.
- Развивать и укреплять связи школы, семьи, учреждений дополнительного образования, культуры и др.
- Формировать интерес к различным видам деятельности.
- Развивать познавательную активность, творческий потенциал каждого ребенка.
- Формирование качеств, составляющих культуру поведения, санитарно-гигиеническую культуру.
- Пропаганда здорового образа жизни.

**Сроки реализации программы:** 27.06.2022 -16.07.2022

### **Ожидаемые результаты работы лагеря:**

- расширение социального опыта;
- формирование коммуникативных умений, основы правильного поведения, общения, культуры, досуга;
- выработку навыков ручного и общественно-полезного труда;
- формирование осознанного отношения к себе, как к части окружающего мира.
- укрепление здоровья детей;

**Условия участия в программе:** добровольность, взаимопонимание, должностная субординация.

### **Концептуальный подход**

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

Основная деятельность лагеря дневного пребывания направлена на развитие личности ребенка и включение его в разнообразие человеческих отношений и межличностное общение со сверстниками. Детский лагерь, учитывая его специфическую деятельность, может дать детям определенную целостную систему нравственных ценностей и культурных традиций через погружение ребенка в атмосферу игры и познавательной деятельности дружеского микросоциума. Погружая ребенка в атмосферу лагеря, мы даем ему возможность открыть в себе положительные качества личности, ощутить значимость собственного «я»; осознать себя личностью, вызывающей положительную оценку в глазах других людей; повысить самооценку; выйти на новый уровень общения, где нет места агрессии и грубости.

Находясь в лагере с дневным пребыванием, дети ежедневно включаются в оздоровительный процесс, для которого характерны: упорядоченный ритм жизни, режим питания, закаливание, поддержка мышечного и эмоционального тонуса. Результатом осуществления

оздоровительного направления является формирование потребности в здоровом образе жизни.

### **Методическое сопровождение программы**

- Основными методами организации деятельности являются:

- Метод игры (игры отбираются воспитателями в соответствии с поставленной целью) (приложение № 1);
- Методы театрализации (реализуется через костюмирование, обряды, ритуалы);
- Методы состязательности (распространяется на все сферы спортивной деятельности);
- Метод коллективной спортивной деятельности (КТД).

### **Формы и методы работы**

Индивидуальные и коллективные формы работы в лагере осуществляются с использованием традиционных методов (беседа, наблюдение, поручение, конкурсы рисунков, плакатов, утренники, праздники, экскурсии); метод интерактивного обучения (социально-психологические тренинги, ролевые игры, дискуссии); в которых дети не просто «проходят» что-то, а проживают те или иные конкретные ситуации; Одним из важнейших средств и методов организации воспитательного пространства является создание органов детского самоуправления-самостоятельности в проявлении инициативы, принятии решения и его самореализации.

"В воспитании нет каникул" – эта педагогическая формула становится правилом при организации детского летнего отдыха, а заодно и правилом творческого подхода к каникулам – радостному времени духовного и физического развития роста каждого ребенка. Праздники и соревнования в лагере составлены с учетом желаний и интересов юных воспитанников и применением новых игровых технологий. «Форт - бояр», «Следствие ведут знатоки», «Рыцарский турнир», «Мисс грация», «Водный переполох», «Поиски клада», а также открытие и закрытие лагеря. Организована «Школа безопасности», целью и задачей, которой стало изучение опасностей, угрожающих школьнику и разрабатывающих способов защиты от них в любых условиях обитания человека, закрепление практических навыков и умений, находясь в экстремальных ситуациях.

### **Механизм реализации**

Этапы реализации программы:

1.Подготовительный (апрель):

-подбор кадров;

- проведение стажерской площадки для педагогов, вожатых, работников лагеря;

- подготовка методических материалов;

- подготовка материально-технической базы.

## 2. Организационный (июнь):

- формирование отрядов;

- знакомство с режимом работы лагеря и правилами;

- оформление уголков отрядов.

## 3. Основной (2 смена - 21 день):

- образовательная деятельность;

- оздоровительная деятельность;

- культурно-досуговая деятельность;

- методическая работа с воспитателями.

## 4. Заключительный:

- закрытие смены (последний день смены);

- сбор отчетного материала;

- анализ реализации программы и выработка рекомендаций;

**Образовательная деятельность** в рамках смены предусматривает воспитательные мероприятия, связанные с формированием навыков здорового образа жизни, пропагандой различных видов спорта, охраны окружающей среды.

Образовательная деятельность также предусматривает знакомство с миром движения, звуков, красок, ощущений. На основе развития навыков моделирования, изготовления поделок из различных материалов, в процессе продуктивной творческой деятельности дети знакомятся с единой картиной мира.

**Оздоровительная деятельность** способствует формированию культуры физического здоровья, интереса к спорту, к туризму, мотивирует детей на заботу о своем здоровье и активный отдых. Физические нагрузки, свежий воздух, знакомство с красивыми уголками природы, проведение оздоровительных и различных спортивно-развлекательных мероприятий способствует созданию положительного физиологического и психологического фона.

**Культурно-досуговая деятельность** состоит из общелагерных и отрядных мероприятий (творческие конкурсы рисунков, стихов, частушек; изготовление плакатов; театрализованные игровые программы и т. д.), а также посещение музея школы и КДЦ.

Получение новых знаний при подготовке к мероприятиям различной направленности (викторинам, конкурсам и т. п.) приводит к обогащению

мировоззрения ребенка, что, в свою очередь, сказывается на изменении личностного поведения каждого члена коллектива.

### **Кадровое обеспечение**

#### **Система подготовки педагогических кадров для работы в лагере:**

Одной из основных задач организационного и методического обеспечения деятельности программы является профессиональная подготовка специалистов.

Педагогический коллектив представлен педагогами Головиной И.Л., Пасечник И.А., Подорожной Т.В., Макхамовой И.В., Щербаковой Д.С., Хохловой У.В.

Для проведения спортивных мероприятий, мониторинга состояния здоровья привлекается учитель физической культуры Пошталюк Л.В.

#### **Кадровое обеспечение программы:**

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

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

Медицинский работник осуществляет периодический контроль за санитарным состоянием лагеря, проведение спортивных мероприятий, мониторинга здоровья.

Обязанности обслуживающего персонала определяются начальником лагеря.

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

### **Схема управления программой**

Программа разработана заместителем директора по воспитательной работе, который на протяжении всего времени реализации является проводником и координатором идей программы, проводит анализ

проделанной работы и вносит соответствующие коррективы, объединяет вокруг себя всех участников смены.

Участниками данной программы являются дети в возрасте от 7 до 17 лет различных социальных групп.

Для организации работы по реализации программы смены:

- проводятся ежедневные планерки воспитателей и вожатых;
- составляются планы работы отрядных вожатых, где отражаются и анализируются события и проблемы дня;
- проводятся анкетирование и тестирование воспитанников на различных этапах смены («Экран настроения»);
- оказывается методическая и консультативная помощь педагогам;
- сотрудники обеспечиваются методической литературой, инструментарием по проведению тренинговых мероприятий, тематических мероприятий и т. д.;
- проводятся инструктажи с педагогами по охране жизни здоровья; мероприятий по профилактике детского травматизма.

В основе воспитательной системы – активный подход к реализации детского самоуправления в форме совета командиров (обеспечивает порядок и жизнедеятельность лагеря) и инициативных групп (временные объединения для подготовки и проведения отдельных дел, тематических дней). Основным по значимости в лагере является совет командиров.

Обязанности командира отряда:

- посещать сбор совета командиров и доводить до отряда всю информацию, полученную на совете;
- планировать совместно с вожатыми работу своего отряда;
- следить за выполнением режимных моментов;
- отвечать за одно из направлений работы.

### **Система самоуправления лагеря**

Специфика программы подразумевает создание определенного информационного поля деятельности лагеря.

Ниже представлены организованные специально для лагеря средства получения и передачи информации.

*Детский форум* – орган самоуправления лагеря, отвечающий за информированность детей в отрядах, за передачу мнений о происходящем во внутренней жизни отрядов и жизни лагеря в целом. Это линейка и общее собрание лагеря.

*Экран дня* – стенд, отображающий жизнь лагеря сегодня и то, что будет происходить в предстоящий период.

*Рейтинг* – результат деятельности отрядов или индивидуальные достижения.

*СМИ лагеря* – это корреспонденты (представители старшего отряда), готовящие репортажи о событиях лагеря (мультимедийные презентации; фото- и радиокорреспонденты, собирающие материалы для этих презентаций).

<i>Элементы системы самоуправления лагеря</i>	<i>Функции</i>
Детский форум	Выборы органов самоуправления лагеря: командиров отрядов, членов совета лагеря
Час отряда	Собрание отряда на отрядном месте (планирование работы на день, неделю, назначение ответственных за направление деятельности, их отчет, обсуждение достижений и неудач)
Форум лагеря	Общее собрание лагеря, утренняя линейка (поощрение достижений, постановка задач на предстоящий период, освещение деятельности в СМИ лагеря)
Дела лагеря	Все общелагерные, отрядные, индивидуальные дела и кружковая работа

Повышение спортивной активности детей путем вовлечения их в социально-значимую деятельность.

Приобретение новых знаний и умений в результате занятий в кружках (разучивание песен, игр, составление проектов)

Расширение кругозора детей.

Повышение общей культуры учащихся, привитие им социально-нравственных норм.

Личностный рост участников смены.

**ПЛАН**  
**проведения мероприятий в лагере дневного пребывания**  
**«Родная сторона»**  
**в период 27.06-17.06.2022 г.**

Наименования мероприятия	Время	Ответственный
<b>27 июня 2022г. «День молодежи»</b>		
Встреча детей. Осмотр детей медицинским работником	8.30 -8.40	Воспитатели Симонова Е.В.
Утренняя гимнастика	8.40-8.55	Пошиталюк Л.В.
Линейка, поднятие флага.	8.55-9.00	Воспитатели
Завтрак	9.00-9.20	Воспитатели
Игровая программа «День молодежи».	9.30 – 11.00	Макугон О.В.
Конкурс рисунков «Мы рисуем на асфальте».	11.00-12.00	Пошиталюк Л.В.
Фото сессия с готовыми изображениями.	12.00-13.00	Воспитатели
Обед	13.00-13.30	Воспитатели
Подведение итогов конкурса по фото отчетам.	13.30-14.00	Воспитатели
Подведение итогов дня, инструктаж дороги домой. Спуск флага.	14.00-14.30	Воспитатели
<b>28 июня 2022г. «День безопасности»</b>		
Встреча детей. Осмотр детей медицинским работником	8.30 -8.40	Воспитатели Симонова Е.В.
Утренняя гимнастика	8.40-8.55	Пошиталюк Л.В.
Линейка, поднятие флага.	8.55-9.00	Воспитатели
Завтрак	9.00-9.20	Воспитатели
Творческий конкурс (правила дорожного движения).	9.30-10.00	Воспитатели
Точка Роста. «Работа с микроскопом».	10.00- 11.00	Черненченко Т.А.

Велосипедный турнир (дорожка с препятствиями).	11.00-13.00	Пошиталюк Л.В.
Обед	13.00-13.30	Воспитатели
Подведение итогов выполнения творческих работ. Награждение.	13.30-14.00	Воспитатели
Подведение итогов дня, инструктаж дороги домой. Спуск флага.	14.00-14.30	Воспитатели
<b>29 июня 2022г. «День спорта»</b>		
Встреча детей. Осмотр детей медицинским работником	8.30 -8.40	Воспитатели Симонова Е.В.
Утренняя гимнастика	8.40-8.55	Пошиталюк Л.В.
Линейка, поднятие флага.	8.55-9.00	Воспитатели
Завтрак	9.00-9.20	Воспитатели
Конкурс «Кто сильнее?» (перетягивание канатов).	9.30 -10.00	Воспитатели Пошиталюк Л.В.
Точка Роста. «Работа с цифровыми лабораториями».	10.00-11.00	Тимонина Т.А.
«Движение – жизнь» спортивно-игровая программа.	11.00-13.00	Пошиталюк Л.В. Воспитатели
Обед	13.00-13.30	Воспитатели
Настольные игры среди команд.	13.30-14.00	Воспитатели
Подведение итогов дня, инструктаж дороги домой. Спуск флага.	14.00-14.30	Воспитатели
<b>30 июня 2022г. «День игр»</b>		
Встреча детей. Осмотр детей медицинским работником	8.30 -8.40	Воспитатели Симонова Е.В.
Утренняя гимнастика	8.40-8.55	Пошиталюк Л.В.
Линейка, поднятие флага.	8.55-9.00	Воспитатели
Завтрак	9.00-9.20	Воспитатели

Настольные игры среди команд.	9.30-10.00	Воспитатели
Точка Роста. «Работа с микроскопом».	10.00-11.00	Черненко Т.А. Воспитатели
Игра соревновательного характера на сообразительность, находчивость, быстроту действий.	11.00-13.00	Пошталюк Л.В.
Обед	13.00-13.30	Воспитатели
Краеведческий блок «Растения и животные Краснодарского края».	13.30-14.00	Диброва Е.А.
Подведение итогов дня, инструктаж дороги домой. Спуск флага.	14.00-14.30	Воспитатели
<b>01 июля 2022г. «День спортсменов Кубани»</b>		
Встреча детей. Осмотр детей медицинским работником	8.30 -8.40	Воспитатели Симонова Е.В.
Утренняя гимнастика	8.40-8.55	Пошталюк Л.В.
Линейка, поднятие флага.	8.55-9.00	Воспитатели
Завтрак	9.00-9.20	Воспитатели
Информационная пятиминутка (виды спорта на Кубани, спортсмены Кубани).	9.30-10.00	Пошталюк Л.В.
Развлекательное мероприятия на базе Молодежного центра культуры г.Абинска.	10.00-12.00	Воспитатели
Спортивная викторина.	12.00-13.00	Пошталюк Л.В. Воспитатели
Обед	13.00-13.30	Воспитатели
Соревнования на внимательность.	13.30-14.00	Пасечник И.А.
Подведение итогов дня, инструктаж дороги домой. Спуск флага.	14.00-14.30	Воспитатели
<b>04 июля 2022г. «В гостях у Светофорика»</b>		
Встреча детей. Осмотр детей медицинским работником	8.30 -8.40	Воспитатели Симонова Е.В.

Утренняя гимнастика	8.40-8.55	Пошиталюк Л.В.
Линейка, поднятие флага.	8.55-9.00	Воспитатели
Завтрак	9.00-9.20	Воспитатели
Викторина по правилам дорожного движения.	9.30-10.00	Воспитатели
«Путешествие в страну дорожных знаков».	10.00 -11.00	Хохлова У.В.
Соревнование «Безопасное колесо».	11.00-13.00	Пошиталюк Л.В. Воспитатели, вожатые
Обед	13.00-13.30	Воспитатели
Беседа по теме «Виды травм».	13.30-14.00	Симонова Е.В.
Подведение итогов дня, инструктаж дороги домой. Спуск флага.	14.00-14.30	Воспитатели
<b>5 июля 2022г. «День творчества»</b>		
Встреча детей. Осмотр детей медицинским работником	8.30 -8.40	Воспитатели Симонова Е.В.
Утренняя гимнастика	8.40-8.55	Пошиталюк Л.В.
Линейка, поднятие флага.	8.55-9.00	Воспитатели
Завтрак	9.00-9.20	Воспитатели
Творческая мастерская «Подарок своей семье».	9.30 -10.00	Воспитатели
Точка Роста «Работа с роботом».	10.00-11.00	Александрова С.В.
Дело «Ассорти талантов».	11.00-12.00	Макхамова И.В.
Подготовка к празднику необычных костюмов из подручных материалов.	12.00 -13.00	Воспитатели вожатые
Обед	13.00-13.30	Воспитатели
Дефиле-праздник необычных костюмов.	13.30-14.00	Воспитатели, вожатые
Подведение итогов дня, инструктаж дороги домой. Спуск флага.	14.00-14.30	Воспитатели

<b>06 июля 2022г. «День спортивных игр»</b>		
Встреча детей. Осмотр детей медицинским работником	8.30 -8.40	Воспитатели Симонова Е.В.
Утренняя гимнастика	8.40-8.55	Пошталюк Л.В.
Линейка, поднятие флага.	8.55-9.00	Воспитатели
Завтрак	9.00-9.20	Воспитатели
Настольные игры «Шашки, шахматы».	9.30-10.00	Подорожная Т.В. Пошталюк Л.В.
Большая командная игра «Физкульт УРА!».	10.00-11.30	Воспитатели
Точка Роста «Наука и я».	11.30 -12.30	Малиновская А.М.
Конкурс «Придумай свою спортивную игру».	12.30-13.00	Воспитатели, вожатые
Обед	13.00-13.30	Воспитатели
Подведение итогов конкурса. Игра в «Придуманную игру».	13.30-14.00	Воспитатели, вожатые.
Подведение итогов дня, инструктаж дороги домой. Спуск флага.	14.00-14.30	Воспитатели
<b>7 июля 2022г. «День приключений»</b>		
Встреча детей. Осмотр детей медицинским работником	8.30 -8.40	Воспитатели Симонова Е.В.
Утренняя гимнастика	8.40-8.55	Пошталюк Л.В.
Линейка, поднятие флага.	8.55-9.00	Воспитатели
Завтрак	9.00-9.20	Воспитатели
Точка Роста «Работа с роботом».	9.30 -10.30	Александрова С.В.
Общелагерное мероприятия. Игра «Сафари».	10.30-12.00	Пошталюк Л.В. Воспитатели
Творческий час «Мы в игре».	12.00-13.00	Воспитатели
Обед	13.00-13.30	Воспитатели
«Перелистывая книгу» (О приключениях).	13.30-14.00	Щербакова Д.С.

Подведение итогов дня, инструктаж дороги домой. Спуск флага.	14.00-14.30	Воспитатели
<b>08 июля 2022г. <u>«День семьи, любви и верности»</u></b>		
Встреча детей. Осмотр детей медицинским работником	8.30 -8.40	Воспитатели Симонова Е.В.
Утренняя гимнастика	8.40-8.55	Пошиталюк Л.В.
Линейка, поднятие флага.	8.55-9.00	Воспитатели
Завтрак	9.00-9.20	Воспитатели
Точка Роста. Краеведческий блок. «Растения и животные Краснодарского края»	9.30 – 10.00	Воспитатели
КТД «День семьи, любви и верности».	10.00-12.00	Воспитатели
Мероприятие: «Мир славянской игрушки». Мастер-класс «Изготовление кукол-оберегов».	12.00-13.00	Головина И.Л.
Обед	13.00-13.30	Воспитатели
Конкурс рисунков «Счастливая семья».	13.30-14.00	Воспитатели
Подведение итогов дня, инструктаж дороги домой. Спуск флага.	14.00-14.30	Воспитатели
<b>11 июля 2022г. <u>«День талантов»</u></b>		
Встреча детей. Осмотр детей медицинским работником	8.30 -8.40	Воспитатели Симонова Е.В.
Утренняя гимнастика	8.40-8.55	Пошиталюк Л.В.
Линейка, поднятие флага.	8.55-9.00	Воспитатели
Завтрак	9.00-9.20	Воспитатели
Фестиваль «Песенный дождь».	9.30 -10.00	Воспитатели
Музыкально-познавательная игра «Цветы в песнях»	10.00-11.00	Воспитатели
Игра по станциям «Твори! Выдумывай! Пробуй!»	11.00-12.00	Воспитатели, вожатые

Иллюстрации к песням (конкурс рисунков)	12.00-13.00	Воспитатели
Обед	13.00-13.30	Воспитатели
Конкурс рисунков «Чудеса и приключения сказочных героев»	13.30-14.00	Воспитатели, вожатые
Подведение итогов дня, инструктаж дороги домой. Спуск флага.	14.00-14.30	Воспитатели
<b>12 июля 2022г. «<u>День агентов</u>»</b>		
Встреча детей. Осмотр детей медицинским работником	8.30 -8.40	Воспитатели Симонова Е.В.
Утренняя гимнастика	8.40-8.55	Пошталюк Л.В.
Линейка, поднятие флага.	8.55-9.00	Воспитатели
Завтрак	9.00-9.20	Воспитатели
Творческий конкурс «Супершифровальщики».	9.30 -10.30	Воспитатели, вожатые
Мастер –класс «Умелые руки не знают скуки»	10.30-12.00	Головина И.Л.,
Спектакль «Тайны старого леса»	12.00-13.00	Воспитатели, вожатые
Обед	13.00-13.30	Воспитатели
Супер расследование (Найди...).	13.30-14.00	Щербакова Д.С.
Подведение итогов дня, инструктаж дороги домой. Спуск флага.	14.00-14.30	Воспитатели
<b>13 июля 2022г. «<u>День фантазий</u>»</b>		
Встреча детей. Осмотр детей медицинским работником	8.30 -8.40	Воспитатели Симонова Е.В.
Утренняя гимнастика	8.40-8.55	Пошталюк Л.В.
Линейка, поднятие флага.	8.55-9.00	Воспитатели
Завтрак	9.00-9.20	Воспитатели
Творческая игра «Что здесь изображено?», «Это похоже на...»	9.30-10.00	Воспитатели

"Казачи и разбойники" общая командная игра.	10.00-12.00	Пошиталюк Л.В., воспитатели
Конкурс «Пойми меня»	12.00-13.00	Воспитатели
Обед	13.00-13.30	Воспитатели
Шоу мыльных пузырей.	13.00-14.00	Воспитатели, вожатые
Подведение итогов дня, инструктаж дороги домой. Спуск флага.	14.00-14.30	Воспитатели
<b>14 июля 2022г. «День активистов»</b>		
Встреча детей. Осмотр детей медицинским работником	8.30 -8.40	Воспитатели Симонова Е.В.
Утренняя гимнастика	8.40-8.55	Пошиталюк Л.В.
Линейка, поднятие флага.	8.55-9.00	Воспитатели
Завтрак	9.00-9.20	Воспитатели
Развивающая творческая игра «Игра в слова»	9.30-10.00	Воспитатели
Возложение цветов к памятнику погибших летчиков. Минута молчания.	10.00-10.30	Воспитатели
«Мы – одна команда!»	10.30-12.00	Пошиталюк Л.В., воспитатели
Изготовление поделок «Голубь мира», «Красная гвоздика»	12.00-13.00	Головина И.Л., вожатые
Обед	13.00-13.30	Воспитатели
Игра "Хвостики", Сосиска-Кетчуп-Кока-Кола	13.30-14.00	Воспитатели, вожатые
Подведение итогов дня, инструктаж дороги домой. Спуск флага.	14.00-14.30	Воспитатели
<b>15 июля 2022 г. «Как здорово мы время провели!»</b>		
Встреча детей. Осмотр детей медицинским работником	8.30 -8.40	Воспитатели Симонова Е.В.
Утренняя гимнастика	8.40-8.55	Пошиталюк Л.В.
Линейка, поднятие флага.	8.55-9.00	Воспитатели

Завтрак	9.00-9.20	Воспитатели
Спортивная викторина (Кроссворд)	9.30-9.45	Пошталюк Л.В.
Развлекательное мероприятия на базе Молодежного центра культуры г.Абинска	10.30-12.00	Воспитатели
Творческий час (Мы за здоровый образ жизни)	12.00 -13.00	Воспитатели
Обед	13.00-13.30	Воспитатели
Итоговый сбор участников «Нас ждут новые открытия!»	13.30-14.00	Воспитатели
Подведение итогов дня, инструктаж дороги домой. Спуск флага.	14.00-14.30	Воспитатели

### Список использованной для разработки программы литературы

1. Алешин В.М., Серебряков А.В. Туристская топография. - М.: Профиздат, 1985.
2. Григоренко Ю.Н., Кострецова У.Ю., Кипарис-2: Учебное пособие по организации детского досуга в детских оздоровительных лагерях и школе. – М.: Педагогическое общество России, 2002.
3. Гузенко А.П. Как сделать отдых детей незабываемым праздником. Волгоград: Учитель, 2007.
4. Дежникова Н.С., Иванова Л.Ю., Клемяшова Е.М., Снитко И.В., Цветкова И.В. Воспитание экологической культуры у детей и подростков: Учебное пособие / – М.: Педагогическое общество России, 2001.
5. Нещерет Л.Г. Хочу быть лидером! Выпуск 4.-Н. Новгород: изд-во ООО «Педагогические технологии», 2006.
6. Организация досуговых, творческих и игровых мероприятий в летнем лагере. С.И.Лобачева. Москва: ВАКО, 2007 г.
7. Туристская игротка: учебно-методическое пособие/ Под ред. Ю.С. Константинова. М.: Гуманит. Изд. Центр ВЛАДОС, 2000.
8. Луговская Ю.П. Детские праздники в школе, летнем лагере и дома. Мы бросаем скуке вызов (Серия «Школа радости».) – Ростов н/Д: Феникс, 2002
9. А.В. Джеус, Л.В. Спирина, Л.Р. Сайфутдинова, О.В. Шевердина, Н.А. Волкова, А.Ю. Китаева, А.А. Сокольских, О.Ю. Телешева. Программа смен «Содружество Орлят России» для проведения в детских лагерях Российской Федерации / методическое пособие для организаторов детского отдыха – Краснодар: Новация, 2022. – 283с.

Приложение 1 к пояснительной  
записке пришкольного лагеря  
«Родная сторона»

**План-конспект игровой программы «Мы – одна команда!»**

**Форма дела:** игровая программа.

**Участники дела:** все отряды лагеря.

**Краткое описание дела:** игровая программа предполагает выполнение участниками заданий и игр на сплочение и командообразование, и проведение для других ребят своей игры, с которой они познакомились во время отрядного творчества «Мы – Орлята!».

**Оборудование и материалы:** музыкальное оборудование (ноутбук, колонка, микрофон, фонограммы), маршрутные листы, реквизит для игр, упражнений и заданий (указан в самих играх, упражнениях и заданиях).

**Место проведения:** ровная площадка на улице с лесной территорией вокруг при хорошей погоде/ просторное помещение (спортивный зал) при плохой погоде.

**Сценарный ход дела:**

1. Старт игровой программы	<p>Игровая программа начинается с общего сбора участников и проверки готовности отрядов к игровой программе.</p> <p>Каждый отряд произносит своё название и девиз (<i>кроме названия и девиза отряды могут подготовить общий элемент, объединяющий команду</i>).</p> <p>Во время старта ребята делают небольшую разминку в форме растанцовки под орлятские песни (<i>ссылка на песни «Орлёнка» находится в дополнительных материалах</i>) и играют в игру, чтобы проверить готовность поддерживать друг друга.</p> <p>Игра заключается в следующем: все участники делятся условно на 3 большие группы. Одна группа будет громко кричать слово «Вместе» (<i>ребята сразу пробуют это сделать</i>), вторая группа – «Мы» (<i>ребята сразу пробуют это сделать</i>), третья группа – «Команда» (<i>ребята сразу пробуют это</i></p>
----------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

	<p><i>сделать</i>). На какую группу ведущий показывает рукой, той группе необходимо дружно и громко выкрикнуть своё слово. Ведущий чередует группы, и так могут получиться фразы: «Мы – команда», «Мы – вместе», «Вместе – команда», «Мы, мы – вместе», «Мы, мы – команда, команда» и т.д. И в конце игры ведущий показывает группы по порядку, так, чтобы получилась фраза «Вместе мы команда!»</p> <p>После игры ребята узнают из чего будет состоять игровая программа (<i>2 этапа</i>).</p> <p>После этого ребята получают маршрутные листы и отправляются отрядами на прохождение заданий первого этапа.</p>
<p>2. Первый этап игровой программы – «Вместе мы команда»</p>	<p>Первый этап игровой программы включает в себя задания, упражнения и игры, позволяющие ребятам продемонстрировать умения работать в команде.</p> <p>Примерный перечень игр, заданий и упражнений, которые можно использовать для первого этапа:</p> <p><b>1 – Игра «Сырная история»</b></p> <p><i>Реквизит:</i> мяч, 4 доски (с верёвочками и отверстиями).</p> <p><i>Описание игры:</i> перед командой лежит один мяч («мышка») и четыре доски («кусочки сыра») с верёвками, за которые можно держаться участниками команды: первая доска – без отверстий, вторая доска – два отверстия, третья доска – три отверстия, четвертая доска – четыре отверстия. Команде необходимо провести мяч по доскам между отверстиями, не уронив его. Запускает мяч один из участников команды. Если не хватает участников, то ведущий запускает мяч самостоятельно.</p> <p>Вместо дощечек можно использовать листы картона с проделанными в них отверстиями.</p> <p><b>2 – Игра «Держи равновесие»</b></p> <p><i>Реквизит:</i> гимнастические палки по количеству участников в отряде.</p> <p><i>Описание игры:</i> команда встаёт в круг и каждому</p>

участнику нужно поставить палку вертикально, на расстоянии вытянутой руки параллельно ноге. По сигналу ведущего необходимо сделать шаг вперед по часовой стрелке и не дать упасть палке перед участником. Задача пройти полный круг, не уронив ни одной палки. Как только одна из палок падает, игра начинается с начала.

### **3 – Упражнение «Кочки»**

*Реквизит:* «кочки» – дощечки или большие листы картона любой геометрической формы.

*Описание упражнения:* команде предоставляется до 6 «кочек». Их задача переправиться с одного «берега» на другой, не наступая на поверхность, кроме «кочек». После первого участника, который начал путь не должно быть так, что хоть одна кочка оставалась пустой, на ней должна находиться хотя бы одна нога, в противном случае кочку забирают.

### **4 – Упражнение «Паутинка»**

*Реквизит:* верёвка, колокольчики.

*Описание упражнения:* между деревьями заранее натягивается верёвка, образуя воздушный лабиринт. Сквозь этот лабиринт команде предстоит пройти. Условие прохождения – команда берётся за руки и на протяжении передвижения всей команды, ни один из участников не должен задеть верёвку. Для удобства отслеживания задеваний можно на верёвку в разных местах повесить колокольчики.

### **5 – Задание «Электрическое поле»**

*Реквизит:* верёвки, легкий большой предмет (это может быть кубик), гимнастические палки (по одной на два участника).

*Описание задания:* внутрь треугольного поля, обозначенного натянутыми верёвками на высоте 70-120 см от земли, помещён умеренно лёгкий предмет. Все участники берут по палке (они должны быть подготовлены заранее, желательно одной длины) и не дотрагиваясь до «электрического поля», всей командой должны достать предмет из центра поля – за его

	<p>пределы.</p> <p><b>6 – Задание «Шишка в центре»</b></p> <p><i>Реквизит:</i> листок с заданием, мелок, газета, шишки.</p> <p><i>Описание задания:</i> это задание позволяет помимо командного взаимодействия увидеть возможность мыслить нестандартно, так как то, что не запрещено – то разрешено.</p> <p>Ребята, придя на станцию получают листок с заданием, на котором написано «Одной девочке из вашей команды, не заступая за черту нужно попасть шишкой в центр газеты».</p> <p>При этом есть нарисованная черта, в метрах 10-15 лежит лист газеты, и рядом с чертой есть много шишек.</p> <p>Ребята могут попробовать кидать шишки, возможно кто-то попадёт. Но могут быть и такие команды, кто догадается о следующем: мальчики могут взять девочку и перенести её на руках, или мальчики могут сходить за газетой и принести её ближе, или могут зайти за черту несколько девочек вместо одной, или девочка может не заступать за черту, а перейти или перепрыгнуть через неё и т.д. Но такие варианты ребятам можно будет подсказать, после того, как они предложили своё решение.</p> <p>Эти и другие игры можно использовать в первом этапе игровой программы. Желательно взять 4-6 игр, так как большее количество займёт достаточно много времени, и ребята не успеют перейти на следующий этап. На этот этап отрядам отводится 30 минут.</p>
<p>3. Второй этап игровой программы – «Отрядные игры»</p>	<p>Второй этап игровой программы начинается с того, что все участники снова собираются в одном месте на точке старта. Пока все собираются, снова проходит растанцовка (<i>ссылки на песни для растанцовки и обучающее видео находятся в дополнительных материалах</i>), которая завершается проверкой всех собравшихся по их названиям и девизам.</p> <p>Далее все отряды разбиваются парами или тройками (это зависит от количества отрядов в лагере), занимают свободную площадку, и друг для друга внутри пары /тройки проводят игру,</p>

	<p>которую подготовили во время отрядного творчества.</p> <p>На этот этап отрядам отводится 15 минут.</p>
4. Подведение итогов дела	<p>По итогам проведения двух этапов игры отряды вновь собираются на точке старта и им предлагается встать со своим отрядом в орлятский круг и подвести итоги – стала ли их команда дружнее, какие эмоции они испытывают от проведения своей игры, понравилась ли им игра другого отряда и т.д.</p>

### Дополнительные материалы:

1. Песни для растанцовки (фонограммы): <https://disk.yandex.ru/d/9kG9ITv7UGyFHg>

2. Обучающее видео по растанцовке (видео): <https://disk.yandex.ru/d/A-QNOtZN0ikZ0w>

### План-конспект большой командной игры «Физкульт-УРА!»

**Форма дела:** командная игра.

**Участники дела:** группы отрядов.

**Краткое описание дела:** большая командная игра «Физкульт-УРА!» предполагает прохождение коллективом отряда-класса спортивных испытаний, где они могут показать себя как настоящий коллектив, который поддерживает каждого и уважает мнение других.

**Оборудование и материалы:** 3-е ворот (могут быть футбольные, могут быть изготовлены самостоятельно), разметка игрового поля (мелом или малярным скотчем), материалы для выполнения заданий (представлены в примерах), свисток, стол и 4 стула для центрального сектора.

**Место проведения:** стадион или другая просторная ровная площадка с мягким покрытием.

#### Сценарный ход дела:

Участниками большой командной игры (далее – игры) одновременно являются 3 отряда, которые предварительно готовят отличительные знаки. Во время игры командам предстоит выполнять общие и индивидуальные задания, охранять базу, которая находится на их игровом поле.

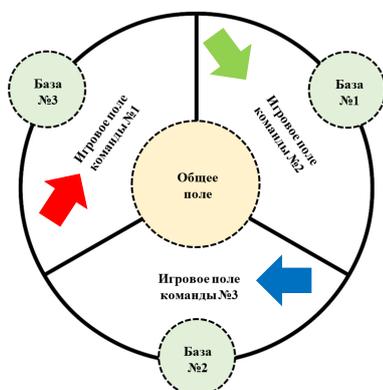
Игровое поле представляет собой круг, разделённый на три равных сектора:

- «Игровое поле команды №1» (сектор обозначен на схеме стрелкой красного цвета);

- «Игровое поле команды №2» (сектор обозначен на схеме стрелкой зелёного цвета);

- «Игровое поле команды №3» (сектор обозначен на схеме стрелкой синего цвета).

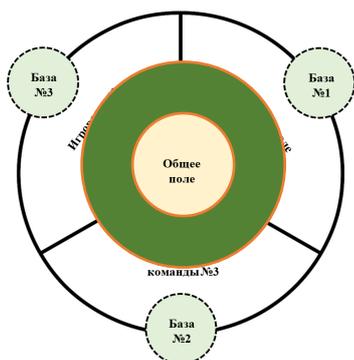
На них команды находятся большую часть времени и выполняют общие задания. Игроки каждого сектора могут покинуть своё игровое поле. В этом случае, представители другой команды могут их осалить (то есть догнать и задеть). Если игрока задели, то он замирает неподвижно на месте до тех пор, пока его тем же действием не спасёт кто-то из своей команды. На своём секторе перемещение свободное.



На каждом игровом поле находятся «Взрослые», которые наблюдают за процессом игры и проверяют выполнение командных заданий и информируют главного ведущего о возможности выдачи следующего командного задания.

В центре игрового поля есть круг меньшего размера – это «Общее поле игры» (обозначен на схеме оранжевым цветом). На нём располагается основной ведущий игры, который выдаёт командам общие и индивидуальные задания, а также ведёт учёт времени. Если игроки разных команд оказываются на общем поле, то они могут на нём свободно перемещаться.

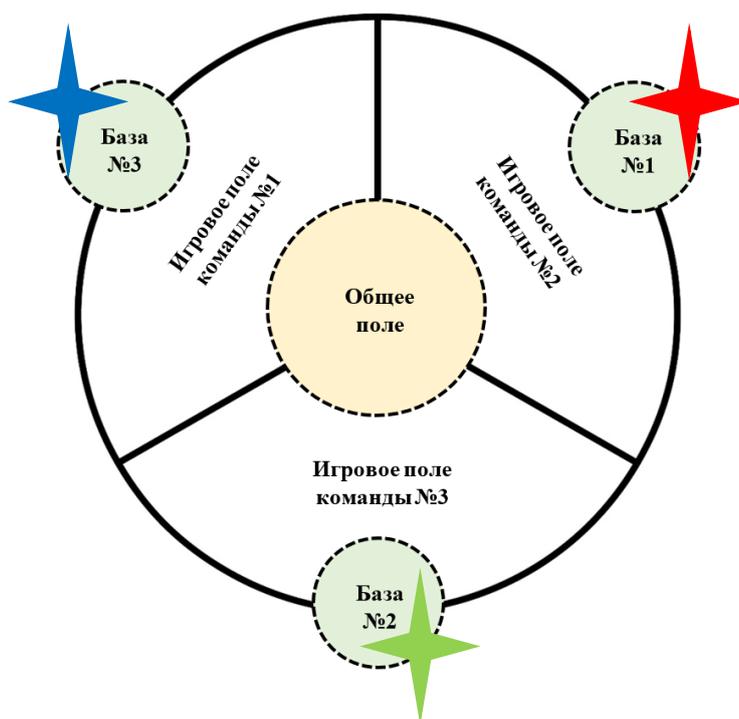
Игроки, прибывшие по свистку на выполнение индивидуального задания, выполняют задание, находясь на территории общего поля. Правильность и скорость выполнения индивидуального задания отслеживает ведущий игры. Он же ставит каждому индивидуальному участнику отметку, и фиксирует результат в бланке игры (индивидуальный и общий).



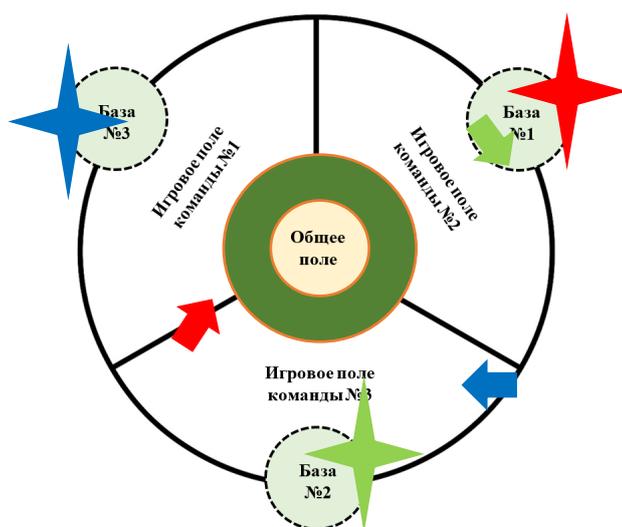
Круги небольшого размера, которые находятся на окраине каждого сектора – это базы с предметами для выполнения общих командных заданий:

- «База №1» (на схеме обозначена красным цветом и относится к команде «1», но расположена на поле второй команды);
- «База №2» (на схеме обозначена зелёным цветом и относится к команде «2», но расположена на поле третьей команды);
- «База №3» (на схеме обозначена синим цветом и относится к команде «3», но расположена на поле первой команды).

Номер базы соответствует номеру команды, которой она принадлежит. Находясь внутри своей базы, игрока никто не может осалить, поэтому там он может провести любое количество времени. Заходить на территорию базы другой команды запрещено. Один игрок может из базы забрать только один предмет.



В итоге поле игры выглядит следующим образом:



На общем игровом поле команды получают творческие задания, которые им необходимо выполнить всем отрядом. Предметы для выполнения задания находятся на базе, которая расположена на игровом поле другой команды (смотри схему игрового поля). Ребятам нужно определить, что им необходимо для выполнения задания, добежать до своей базы, забрать необходимый материал, и вернуться на поле своей команды. Другие команды могут им помешать это сделать. Игроки команд могут спокойно передвигаться по игровому полю своей команды, быть неприкосновенными, находясь на своей базе и в общем игровом поле. Если игрок попадает на поле другой команды – то представители той команды, на чьем поле находится игрок, могут его задеть – осалить – в таком случае игрок замирает и ждёт помощи от своей команды, которая может его освободить, задев по руке.

Цель игры для каждого отряда: За ограниченное количество времени постараться выполнить как можно больше командных заданий. Каждое выполненное задание приносит по 10 баллов.

Параллельно выполнению командных заданий, по свистку, на общее поле приходят по одному представителю от команды для индивидуального соревнования. На общем поле собирается 3 человека. По итогам выполнения индивидуального задания – ребята приносят своим командам баллы: 3 балла – победитель, 2 балла – тот, кто занял второе место, 1 балл – тот, кто занял 3 место. Каждый раз команде необходимо отправлять разных ребят – нельзя отправлять того, кому уже поставили печать/прикрепили наклейку.

**Варианты командных заданий и предметы, которые подходят для их выполнения.**

Задания и необходимые предметы педагоги участвующих отрядов определяют самостоятельно. Обязательное условие – выбираются несколько заданий в общий банк игры, и к ним – одинаковый набор предметов располагают на каждой базе.

Варианты заданий написаны как пример, но можно и дополнить своими заданиями, направленными на командное взаимодействие.

<b>Основной игровой предмет</b>	<b>Варианты заданий</b>
Шишки	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Что-то выложить – какую-либо схему или рисунок</li> <li>- Собрать самую высокую башню</li> <li>- Найти интересное и креативное применение шишке</li> <li>- Забросить шишки в ведро</li> <li>- Сосчитать ногами количество шишек, находящихся под покрывалом</li> </ul>
Камешки	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Раскрасить</li> <li>- Разложить на несколько частей, одинаковых по весу (не используя весы)</li> <li>- Определить, на что похож</li> <li>- Передавать, держа локтями</li> <li>- Построить пирамиду</li> </ul>
Веточки или палочки	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Построить шалаш</li> <li>- Поднять с земли, касаясь каждой веточки только указательным пальцем (игра в кругу)</li> <li>- Построить фигуру</li> <li>- Сделать оркестр</li> <li>- Соорудить самый прочный плот</li> </ul>
Листья	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Сделать костюм</li> <li>- Собрать самую длинную гирлянду</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Разложить все листья по цветам и оттенкам</li> <li>- Придумать валюту – её название и обозначение</li> <li>- Сделать поделку</li> </ul>
Пластиковые бутылки	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Установить, как кегли, и сбить их</li> <li>- Сделать плавательное средство</li> <li>- Придумать полезное применение</li> <li>- Переносить воду из одно ведра в другое с помощью дырявой бутылки</li> <li>- Построить башню</li> </ul>
Крышки от бутылок	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Сыграть партию шашек, используя крышки</li> <li>- Сложить картину из крышек разных цветов</li> <li>- Передавать воду в крышечках по цепочке</li> <li>- Построить пирамидку</li> <li>- Гирлянда из крышек</li> </ul>
Пластиковые стаканчики	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Установить, как в тире, и попытаться сбить с определённого расстояния</li> <li>- Создать телефонную связь</li> <li>- Перенести стакан с водой всем вместе, не касаясь его руками</li> <li>- Закинуть шарики в стаканчик/стаканчики</li> <li>- Придумать мелодию из стаканчиков и повторить её всем вместе</li> </ul>
Пластиковые тарелки	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Попробовать запустить их как можно дальше</li> <li>- Сделать крышу, чтобы под ней поместилась вся команда</li> <li>- Собрать большой шар</li> <li>- Сделать так, чтобы каждый держал по 4 тарелки, и до</li> </ul>

	каждой тарелки дотрагивались бы не менее 2-х человек
Пластиковые ложки	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Перенести воду из одного ведра с водой в другое ведро с водой</li> <li>- Ложка в зубах, передавать шишку</li> <li>- Сделать «ложечный» спектакль (как кукольный, только персонажи изображаются на ложках)</li> <li>- Из ложек делается пулемёт и шишки пытаются запульнуть в ведро</li> <li>- Парами – держа ложку – перенести камешки</li> </ul>
Мячики	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Кидать мячик разными способами по кругу так, чтобы не упал</li> <li>- Прокатить мячик через все руки (ладошки) за 2 секунды</li> <li>- Интеллектуальный пинг-понг (например, фрукт – апельсин, транспорт – велосипед...)</li> <li>- 5 колонн по кругу – звёздочкой перекидывать мяч.</li> <li>- Дать пас, всем по одному разу</li> </ul>
Шарики	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Удерживать шарик как можно дольше в воздухе</li> <li>- Встать друг за другом, между ними расстояние шарик – пройти расстояние.</li> <li>- Сделать гусеницу – самую длинную</li> <li>- Из длинных шариков – сделать фигуры</li> <li>- Надуть шарик и отпустить – попасть в ведро</li> </ul>
Спички	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Соорудить башню</li> <li>- Не дотрагиваясь до спичек и не передвигая их, сосчитать, сколько всего (сами спички предварительно высыпаются на поверхность игрового поля)</li> <li>- Эстафетное слово (складывают слова из спичек,</li> </ul>

	<p>добавляя при этом к слову только по одной спичке)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Сложить в одну полоску от общего поля до базы (своей/ на своём поле)</li> <li>- Плот из спичечных коробков</li> </ul>
Прищепки	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Соорудить самую прочную конструкцию</li> <li>- Попасть прищепками в тазик/центр круга (прищепки умеют «прыгать»)</li> <li>- Собрать из прищепок слово, так чтобы оно не лежало, а стояло</li> <li>- Прикрепить прищепки на прибегающих на базу</li> <li>- Самая длинная прищепочная линия, которая держится на весу</li> </ul>
Мелки	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Что-то нарисовать</li> <li>- Провести две параллельные линии и пройти через них как по мостику</li> <li>- Встать всей команде максимально плотно и обвести площадь, которую они занимают</li> <li>- Начертить линию и закрытыми глазами пройти по ней</li> <li>- Кочки для соседней команды от края поля до базы (или дорожки) // или: рисуют кружки разного цвета в разном порядке, потом им нужно пройти только по одному цвету</li> </ul>
Газеты, бумага, картон	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Сделать летательный аппарат</li> <li>- Сделать домик для команды</li> <li>- Сделать самый большой самолётик/кораблик</li> <li>- Сделать костюм</li> <li>- Игра «Кочки»</li> </ul>
Нитки, верёвочки	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Взяться всем двумя руками за верёвку и в</li> </ul>

	<p>определённом месте завязать узел, не отпуская руки</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Сплести самую прочную косичку</li> <li>- Завязать из веревок 10 разных узлов</li> <li>- Связать самую длинную верёвку</li> <li>- Прыгать как через скакалку</li> </ul>
Покрывало	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Поместиться на покрывале</li> <li>- Изобразить на покрывале лабиринт и всей командой, держась за покрывало провести через этот лабиринт мячик</li> <li>- Накрыть что-то и отгадать, сколько под ним лежит предметов.</li> <li>- Перекидывать друг другу мяч с помощью покрывал</li> <li>- Перенести человека</li> </ul>
Крупа, макароны, горох	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Рассортировать</li> <li>- Выложить картинку «Наш отряд»</li> <li>- Сделать бусы</li> <li>- Разделить на равные по весу несколько кучек</li> <li>- Прокатить горошины по всем ладошкам и не рассыпать</li> </ul>
Дополнительные задания*	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Представить слово «Команда» 10-ю разными способами – можно выложить, можно сфотографировать, можно нарисовать и т.д.</li> <li>- Найти 5 объектов одного цвета</li> </ul>
Вспомогательные материалы, которые есть у каждой команды	<p>Фломастеры, краски, кисточки, клей, скотч, пластилин, ножницы, канцелярские резинки (<i>эти материалы являются вспомогательными, так как для выполнения заданий команде они могут понадобиться для того, что скрепить, разукрасить или разрезать</i>).</p>

Варианты индивидуальных заданий для игроков, которые проводятся на общем игровом поле.

№	Пример задания
1	Складывать камешки в плавающий стаканчик по очереди
2	Сыграть в камень-ножницы-бумага (версия обычная и с устным счётом – быстрее соперника сосчитать сумму выпавших пальцев)
3	Сыграть в «Доббль» (найти одинаковые картинки на карточках быстрее соперника)
4	Разгадать кроссворд
5	Собрать пазл
6	Разгадать ребус
7	Пройти лабиринт
8	Надуть шарик
9	Кинуть кубик
10	Отгадать загадку
11	Повторить ритм или движение
12	Соотнести (что-либо)
13	Намотать веревку на карандаш или смотать нитки в клубок
14	Сдуть спички за черту
15	Отпить из стаканчика ровно половину воды
16	Определить предмет на ощупь
17	Решить головоломку
18	Составить как можно больше слов из букв одного слова
19	Найти пару персонажам
20	Отгадать мелодию
21	Заплести косичку

22	На глаз определить, какой длины предмет
23	Отгадать, какие краски необходимо смешать, чтобы получился представленный цвет
24	Отгадать что-то по фрагменту
25	Придумать применение какому-либо предмету
26	Сложить самолётик и запустить – кто дальше
27	Решить математический диктант (клетка вверх, клетка вниз) – при этом смотреть на поле, но не рисовать. Нужно показать, где остановился ведущий, на какой клетке.
28	Показать мимикой и жестами
29	Спички (вытащить, у кого длиннее)
30	Отгадать загаданное слово из представленных
31	В какой руке предмет
32	Запомнить расположение предметов
33	Найти отличия
34	Цепочка слов (последняя буква – начало следующего слова)
35	Закрашивать на поле по две клетки по очереди.

### **Игра "Хвостики".**

Играющие разбиваются на 2 команды, условно "синие" и "красные". Каждому участнику выдается лента, того цвета команды, которую он затыкает за пояс либо за ремень, так чтобы висел свободный конец. По команде ведущего начинается игра. Участники должны сорвать хвост у своих соперников, в то время, пытаясь сохранить свой "хвостик". Естественно, победила та, команда чьи "хвостики" остались целыми, хотя бы один.

### **Сосиска-Кетчуп-Кока-Кола**

Весь отряд становится друг за другом паровозиком. Обязательно в таком порядке: мальчик-девочка-мальчик-девочка. Начало и конец "поезда" соединяются. Таким образом, получается круг. Каждый держится руками за пояс впереди стоящего участника. Ведущий говорит слова, а все делают определенные движения:

"Сосиска" - все делают шаг правой ногой; "Кетчуп" - все делают шаг левой ногой; "Кока-кола" - все делают вращательное движение тазом в правую

сторону. Поэтому эта комбинация слов повторяется несколько раз. Далее ведущий просит всех сделать один шаг в круг, таким образом, круг становится меньше. Далее все повторяется сначала. После того, как круг станет очень плотный, и каждый игрок будет держать за талию не того, кто перед ним, а через одного, ведущий просит присесть всех на колени того, кто стоит сзади. Далее опять повторяется все те же волшебные слова: "Сосиска-Кетчуп-Кока-Кола". Как показывает практика, после двух-трех повторений этих слов на коленках друг друга вся эта конструкция заваливается со страшным смехом.

### **"Казачьи и разбойничьи" - настоящее приключение!**

Одна из самых захватывающих и интересных игр! Вряд ли можно найти среди нынешних мам и пап тех, кто не играл в детстве в эту игру, которая была самым настоящим приключением, азартной погоней. И каждый чувствовал себя опытным следопытом, распутывающим хитросплетения чужих следов и меток.

Вот правила:

Участвуют две команды. Команда казаков в оговоренном месте считает до определенного числа (или ждет определённое время), команда разбойников тем временем удирает, по пути оставляя мелом стрелки, указывающие направление своего движения. Стрелки надо ставить не слишком часто и не всегда на видном месте (на стволах деревьев, на стенах домов, на деревянных скамейках). На перекрестках и развилках дорог стрелки можно раздваивать, чтобы запутать преследователей. Основная задача одной команды удирает, запутывая за собой следы, а другой команды догонять. Казаки ловят разбойников и берут их в плен и сажают в тюрьму (специальное отведенное место на игровой площадке).

### **Подвижная игра на выносливость и смекалку, учит детей ориентироваться в пространстве.**

Была у нас в лагере один раз такая интересная игра. Играть в неё интереснее, если территория лагеря большая, чем больше, тем интереснее. Начинается всё с вожатых, именно от того, насколько интересные задания они придумают, тем увлекательнее детям в неё будет играть. Игра не для самых маленьких, чем взрослее дети, тем замысловатее задания нужно придумать.

Отряд нужно поделить на небольшие команды, по 3-5 человек. Раздать всем заранее заготовленные листочки с заданиями. Установить сроки, например "до ужина" и т.п. Смысл: команда должна выполнять инструкции, написанные на листочке, выполнив все задания-инструкции, команда возвращается в "штаб"(к вожатым) и считается победившей, в том случае, если выполнила все задания правильно. По истечению срока соревнования, все команды должны вернуться, независимо от выполненных заданий.

Задания могут быть следующего характера:

- выяснить у вожатой такого-то отряда Марьи Ивановны, какое её любимое блюдо (тогда естественно, Марью Ивановну предупредите перед этим)

-посчитать количество окон в здании столовой  
-и т.д. в таком духе

Задания можно построить от простых к сложным, или вперемешку, задействовать всю территорию лагеря, дав детям свободу выбора таким образом, с какого задания начинать;

Игра, действительно, очень увлекательная, для детей, которые любят самостоятельность, непрочь пораскинуть мозгами.

### **Найди место**

В игре может участвовать абсолютно любое количество игроков. Из дополнительного реквизита вам понадобится палка и стулья, которые ставятся по кругу. Ведущий с длинной палкой в руках начинает обход всех участников. Тот, возле кого он стукнет палкой, должен встать и последовать за ведущим. Так в процессе игры за ним может следовать уже целая «свита». Ведущий, проявляя фантазию должен путать следы, водить всех за собой змейкой, постепенно удаляя их от стульев. В самый неожиданный момент, ведущий 2 раза стучит о пол, что является сигналом к тому, чтобы все немедленно заняли места на стульях. Поскольку стулья смотрят в разные стороны, то занять прежнее место не так то просто. Ведущий должен одним их первых занять место на стуле, выбывает тот игрок, который не успел занять место.

### **Марафон**

В игре также может участвовать различное количество игроков, а из реквизита необходимо будет подготовить спринцовки и теннисные мячики. Заранее наметьте маршрут марафона, отделив дорожки преграждающими линиями. Соревнование заключается в том, чтобы как можно быстрее, выдувая воздух из спринцовки на шарик доставить его к финишу.

При помощи обыкновенной спринцовки необходимо провести теннисный шарик по всей дистанции "марафона", стараясь быстрее добраться до финиша.

### **Кто самый ловкий?**

Вам понадобятся участники и игрушки. Вы расставляете в хаотичном порядке игрушки по полу, количество которых на одну меньше, чем количество участников. Мимо них под музыку ходят дети, как только музыка прекращает играть, каждый должен успеть схватить любую игрушку. Выбывает тот, кто остался без игрушки.

### **Общелагерные мероприятия. Игра «Сафари»**

Это великолепная игра, проводимая с детьми на свежем воздухе. От вожатых потребуется много сил и терпения. Каждый из вожатых не только придумывает себе образ (животное), наряжаясь соответствующим образом. Если на территории лагеря имеются футбольные ворота, то сдвиньте их и у вас получится замечательная клетка для пойманных животных. Местом проведения игры может стать вся территория лагеря, исключение составляют лишь жилые корпуса, так как в помещения прятаться нельзя.

Смысл игры сводиться к тому, что все «звери» после тихого часа прячутся на территории лагеря, пока дети спят. В лагере объявляется тревога, о том, что на территории лагеря бродят сбежавшие из зоопарка животные, которых необходимо поймать, поскольку среди них находятся бешеные особи.

После полученной команды вся толпа детей с криками и речевками начинает поиск бежавших. Первые трофеи появляются уже через очень короткое время. Особо прыткие и проворные охотники, проявив чудеса спортивной подготовки, с гордостью тащат добычу к месту ее «хранения». Пойманные животные всеми правдами и неправдами пытаются вырваться, придумывая на ходу самые нелепые отговорки, о том, что ребенка вызывает начальник лагеря, о том, что он так больше не будет, о том, что у него грязная спина и т.д. Не веря в эти слова, жертва оказывается в клетке, где уже томятся в ожидании другие пойманные. Клетка все время охвачена кольцом ребят, которые строго следят за тем, чтобы ни один бешеный зверь не вырвался наружу. Особо ловкий вожатый может незаметно, улучив момент, выпрыгнуть из клетки, вызвав негодование и бурю эмоций у детей, снова бросившихся на охоту за ним.

Игра продолжается до последнего пойманного зверя или до тех пор, пока не кончатся силы у игроков. Это очень приятный, полезный и интересный способ проведения детского времени. Лишь вожатым после такого «сафари» может понадобиться несколько дней для восстановления сил.

### **Веревочный курс**

Веревочный курс - это мероприятие, которое направлено на сплочение коллектива внутри отряда. Как правило, этот курс проводится в первой половине смены. Мы предлагаем Вам примерные задания. Суть заключается в том, что каждый вожатый из одного отряда стоит на какой-либо станции, а второй вожатый бежит с детьми и выполняет задания. Вот какие могут быть станции.

1. Паутина (горизонтальная). Между несколькими деревьями, которые стоят в 2-3 метрах друг от друга натягивается веревка и плетется паутина. Дырки в ней должны быть сделаны таким образом, чтобы можно было в нее наступить ногой и не задеть. Эта паутина натягивается от земли 20-30 см. - примерно на уровне колен. Задача отряда взяться за руки и пройти через всю паутину не зацепив ее. При ошибке задание начинается сначала. Как правило, в среднем отряд проходит паутину за 30-50 минут.

2. Паутина (вертикальная). Тоже самое, только паутина натягивается вертикально. Задача ребят по одному пройти через паутину.

3. Крокодил. Все становятся паровозиком. Одного за другим ребята должны протащить по верху на руках. Иначе говоря, каждый человек должен пройти по всему отряду, а отряд помощь руками протащить.

4. Тростинка. Выбирается тонкая длинная палка или камыш. Задача ребят поднять с земли эту палку над головой используя только два указательных пальца.

5. Падение. Это задание выявляет степень доверия в отряде. Один человек становится спиной к отряду и должен упасть, а его должны поймать. Весть отряд выстраивается сзади в две шеренги и вытягивает вперед руки.

### **Подвижные игры:**

#### **"Стой".**

Играющие образуют круг, в центре водящий с мячом. Он подбрасывает мяч вверх, после чего все игроки разбегаются в разных направлениях. Поймав мяч, водящий приказывает: «Стой!», и все игроки останавливаются. С того места, где он поймал мяч, водящий старается попасть мячом в какого-нибудь игрока. Если ему это удастся, выбитый игрок становится водящим. Если нет, то он по-прежнему остается водящим.

#### **"Поймай хвост дракона".**

Несколько команд выстраиваются в колонну. Каждый держит впереди стоящего за пояс. Это «дракон». Первый в колонне – это голова дракона, последний – хвост. Задача головы поймать хвост другого дракона. Туловище дракона не должно разрываться. Вариант игры: всего один дракон, голова ловит собственный хвост.

#### **"Не давай мяча водящему".**

Все играющие, кроме 2-3 водящих, становятся по кругу и начинают перебрасывать между собой мяч. Задача водящих, находящихся в кругу, коснуться мяча рукой, который играющие перебрасывают между собой. На место водящего, который коснулся мяча рукой, становится игрок, не сумевший передать мяч партнеру. Игру можно усложнить, введя правило 3-х секунд. В течение этого времени игрок должен перебросить мяч партнеру.

#### **"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. Руки капканов опускаются. Кто попался, образует пары, и становятся капканами.

#### **"Жмурки".**

Игра проходит на небольшой, ограниченной площадке, на которой нет опасных препятствий. Водящему завязывают глаза, либо он просто замуривается. Он должен с закрытыми глазами осалить кого-нибудь из играющих. Играющие убегают от водящего, но при этом не заходят за пределы площадки. Они обязательно должны подавать голос, называя водящего по имени, либо крича: «Я здесь». Осаленный игрок меняется местами с водящим

#### **- выше ноги от земли**

Игроки по счету разбегаются и пристраиваются так, чтобы ступнями не касаться земли (салятся, виснут на деревьях и т.д.) Задача водящего осалить того, кто не удержался и коснулся земли, интерес заключается еще в том, что

игроки на почтительном расстоянии могут изменять свое месторасположение.

#### **- вороны и воробьи**

На расстоянии 1 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. Каждой команде дается название – одной «вороны», другой «воробьи». Если ведущий сказал «вороны», то вороны догоняют воробьев, которые пытаются убежать к своему «домику». Все пойманные воробьи становятся воронами. То же самое происходит, только наоборот, если ведущий сказал «воробьи».

#### **- волки и овцы**

Из группы (36 человек) выбирается 9 овец и 3 волка. Остальные становятся в круг, взявшись за руки - это ограда. Овцы стоят внутри круга, а волки снаружи. Ведущий разбрасывает листочки с зелёной бумагой (вместо травы) за пределами круга. Суть игры в том, что овцы должны собрать всю траву за пределами круга и принести её в круг. Волки ловят овец, вышедших из круга. Ограда пропускает овец и препятствует волкам. Овца, которую осалил волк, выходит из игры. Можно менять волков и овец. Игра продолжается до тех пор, пока не будет собрана вся трава или пойманы все овцы.

#### **- волк во рву**

На площадке чертится коридор («ров») шириной до одного метра. Ров можно начертить зигзагообразным, где уже, где шире. Во рву располагаются водящие – «волки» (2 – 3 человека). Остальные – «зайцы». Они должны перепрыгнуть через «ров» и не оказаться осаленными. «Волки» могут осалить только тех «зайцев», которые находятся над рвом, и если им это удастся, то осаленный «заяц» выбывает из игры. «Зайцы», перепрыгивающие ров, не должны касаться линии рва. Если они коснулись линии, то они выбывают.

#### **- Белки на дереве**

Все играющие - «белки», они должны стоять на дереве (на деревянных предметах) или держаться за дерево. Между деревьями бегают «собака» - водящий. «Белки» прыгают, перебегают с дерева на дерево, а «собака» должна поймать (осалить) бегающих «белок». Если ей это удалось, «собака» и «белка» меняются ролями. В игре есть условие: «собака» не должна трогать «белок», которые находятся на дереве. В эту игру лучше всего играть в роще, где много деревьев, но растут они не плотно.

#### **- Белки, орехи и шишки**

Все 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. Если водящий называет «белки», то все «белки» оставляют свои гнезда и перебегают в другое. Водящий должен занять освободившееся место. Тот, кому не хватило места,

становится водящим. То же самое происходит и при командах «орехи» и «шишки».

#### **- Больная кошка**

Ход игры. Один игрок – это здоровая кошка, которая старается поймать всех остальных. Каждый игрок, которого запятнали, должен положить руку точно на то место, где его запятнали. Он становится тоже кошкой, но больной и помогает здоровой кошке при ловле. Больная кошка может пятнать только здоровой рукой. Игрок, которого не запятнали, побеждает. Он становится здоровой кошкой на следующий круг.

#### **- Быстро по кругу**

Сядьте в круг и посадите в центре ведущего с закрытыми глазами. Передавайте какой-нибудь предмет по кругу. Когда ведущий скажет "стоп!", предмет перестают передавать, и человек, который его держит, получает от ведущего любую букву из алфавита, кроме сложных. Когда буква дана, предмет начинает двигаться по кругу, пока ведущий его опять не остановит. Человек, у которого в руках предмет, должен, пока предмет не обойдет круг, назвать 8 предметов, начинающихся с буквы, которую дал ведущий. Если игрок не справился - он выходит в центр, и игра продолжается.

#### **Веселые старты:**

##### **В ложке картошка**

В одном конце комнаты стоят два стула, на каждом - по чашке с картошкой. На другом конце комнаты - тоже два стула, но на них - пустые чашки. Соревнуются 2 человека. Надо с помощью ложки, куда помещается одна картофелина, перенести всю картошку из одной чашки в другую. Кто быстрее? Если детей много, можно разбить их на две команды и устроить эстафету.

##### **Поймай от пола**

Две команды строятся в колонны по одному, в руках у направляющих легкие мячи. Перед каждой колонной на полу начерчен круг диаметром 60–70 см. По сигналу первый игрок ударяет мячом об пол в круг обусловленным способом: бросить мяч об пол и быстро вставать в конец колонны, а мяч ловит следующий игрок, который повторяет задание, и т. д. Затем, когда очередь вновь дойдет до направляющего, он переходит в начало колонны. Выигрывает команда, первой и с наименьшим количеством ошибок закончившая выполнение задания. Играем 2 раза.

##### **Старт за мячом**

Игроки делятся на 4 команды. Играющие стоят за линией. На одной площадке стоят две колонны параллельно друг другу, на другой площадке две другие колонны строятся напротив. Два ведущих с мячами в руках стоят в центре спиной друг к другу, лицом к участникам. Игроки в колоннах рассчитываются по порядку, запоминают свой номер. Двое ведущих одновременно называют два одинаковых номера и бросают мяч ударом о землю недалеко перед собой. Два игрока под этими номерами (от каждой команды) устремляются к мячу с задачей овладеть им и передать ведущему.

После этого игроки бегом возвращаются на свое место. В случае удачи команде засчитывается очко. Выигрывает команда, набравшая большее количество очков.

### **Послушный мяч**

Вот какой послушный мяч!

Между ног его запрячь.

Повернись и оглянись!

Мячик, на пол не катись!

Четыре команды стоят в колоннах перед стартовой линией. Мяч зажат между щиколотками. Игроки по команде ведущего “Марш!” прыгают на двух ногах, преодолевая установленную дистанцию – туда и обратно, передают мяч следующему игроку. Выигрывает команда, первой закончившая эстафету.

### **Кто быстрее?**

Игроки 4 команд стоят во встречных колоннах на разных половинах площадки. Первым игрокам двух команд, находящимся за одной линией старта, даются мячи. По сигналу первые игроки одновременно ведут мячи, ударяя поочередно правой и левой рукой, к противоположным колоннам. Дойдя до первого игрока противоположной колонны, передают мяч в руки первому игроку, а сами встают в конец встречной колонны. Игрок, получивший мяч, повторяет упражнение и т. д. Выигрывает команда, игроки которой быстрее поменяются местами на площадке.

### **Веселые мультяшки**

Две параллельные колонны образуют круг, так как играют четыре колонны, то получается два круга. В центре каждого круга водящий. Водящий, кидая мяч, просит детей назвать героя мультфильма. Кто не называет, делает шаг назад.

### **Игра Бег с шариком**

Трое или четверо играющих получают по столовой ложке и по одному шариком или малому резиновому мячу. Встав на линии старта, они должны взять в правую руку ложку с шариком и по сигналу руководителя начать бег. Стараясь не уронить шарик, они должны добежать до условленного места (его отмечают флажками, колышками) и вернуться обратно. Если шарик упадет, надо остановиться, поднять его без помощи второй руки и продолжать бег. Игра повторяется 3-4 раза с новым составом участников.

## **План-конспект игры по станциям «Твори! Выдумывай! Пробуй!»**

**Форма дела:** игра по станциям.

**Участники дела:** все отряды лагеря.

**Краткое описание дела:** игра по станциям направлена на знакомство детей с прикладным творчеством и народными ремёслами России/региона Российской Федерации и даёт возможность детям узнать о народных ремёслах, пофантазировать и создать что-то своё.

**Оборудование и материалы:** кубики по количеству станций, маршрутные листы для отрядов, таблички с обозначением станций, материалы для станции (*прописаны в описании станций*), столы по количеству станций, комплект символов народных промыслов и ремёсел для каждого отряда.

**Место проведения:** открытая площадка на улице при хорошей погоде/ здание школы с актовым залом и кабинетами при плохой погоде.

### **Особенности организации дела:**

Игра по станциям начинается как любое общелагерное дело с общего сбора участников. На нём ребята узнают о разнообразии народных промыслов и ремёсел, знакомятся с прикладным творчеством и получают маршрутные листы для передвижения по станциям. Краткое описание заданий станций представлено в таблице. Придя на станцию, отряд бросает кубик и у него выпадает на кубике одна из сторон: «Твори», «Выдумывай», «Пробуй». Именно от того, какая сторона выпадет на кубике у ребят, будет зависеть, какое задание ребята будут выполнять на станции, знакомясь с тем или иным народным промыслом или ремеслом.

Задания типа «Твори» подразумевают непосредственное знакомство с самой техникой и возможность ребят в этой технике сделать свой элемент. При выполнении элемента техника упрощена для возможности её реализации в лагере.

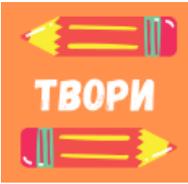
Задания типа «Выдумывай» подразумевают возможность проявления творчества и креативности. На таких станциях ребята придумывают на основе имеющегося народного промысла или ремесла что-то своё – новое и необычное, но чем-то похожее на оригинал.

Задания типа «Пробуй» включают в себя различные упражнения, где ребята что-то сопоставляют, собирают паззл, разгадывают кроссворд и т.д., по тому народному промыслу или ремеслу, который представлен на станции.

Прежде, чем ребята начинают выполнять задание, ведущий станции знакомит их с представленным народным промыслом или ремеслом. После выполнения задания отряд получает жетон в виде треугольника с символом станции. Пройдя все 6 станций игры у ребят собирается коллекция из 6-ти символов. Особенность станций заключается в том, что в выполнении заданий задействован каждый ребёнок, поэтому необходимо предусмотреть материалы на всех детей.



### Примеры возможных заданий и станций:

<div style="text-align: right;">Задание</div> <div style="text-align: left;">Станция</div>			
 <p style="text-align: right;">Р</p> <p style="text-align: center;">роспись</p>	<p>На станции ребята выполняют роспись декоративных досок/деревянных заготовок/изображений на бумаге.</p>	<p>Ребята выбирают свою цветовую гамму и придумывает орнамент, который изображают на выбранной форме.</p>	<p>На станции ребята пробуют составить цветковые гаммы различных видов росписей путём смешивания красок и создания цветовой палитры каждого вида представленной росписи.</p>
 <p style="text-align: right;">И</p> <p style="text-align: center;">изделия из ткани</p>	<p>На станции ребята под руководством педагога выполняют простое изделие в технике макраме (за основу можно взять стрекозу, браслет или сову на колечке).</p>	<p>Из предложенных ниток, верёвочек и бусин ребята создают собственное плетёное изделие и придумывают его историю.</p>	<p>На станции ребятам предстоит собрать паззлы с изображением определённой вышивки.</p>

 <p>Изделия из металла</p>	<p>На станции ребята под руководством педагога выполняют работу в технике квиллинг, используя бумажные или картонные полоски.</p>	<p>Ребята создают своё творческое изделие из синельной проволоки для поделок.</p>	<p>На станции ребятам предстоит сложить из отдельных элементов представленное на изображении изделие.</p>
 <p>Игрушки</p>	<p>На станции ребята под руководством педагога создают свою игрушку в одной из техник – лепка из глины, папье-маше (выбор техники зависит от возможностей организации и квалификации педагога).</p>	<p>Ребята объединяются в группы, придумывают свои игрушки с какой-то одной отличительной особенностью и лепят их из пластилина.</p>	<p>На станции ребятам предстоит соотнести название игрушки и её изображение.</p>
 <p>Резьба</p>	<p>На станции ребята под руководством педагога создают своё первое резное изделие из мыла или воска (предварительно можно мыло или воск расплавить и залить в одинаковые</p>	<p>Ребятам на станции предлагается пофантазировать и сделать ажурные салфетки из бумаги посредством фигурного вырезания ножницами.</p>	<p>На станции ребятам предлагается из имеющихся изображений найти те, где выполнена художественная резьба.</p>

	формочки).		
 <p>Изделия из бересты</p>	<p>На станции педагог учит ребят изготовлению небольшой корзинки из газетных трубочек путём переплетения.</p>	<p>Ребята придумывают своё изделие, которое можно изготовить из нарезанных полосок бумаги путём переплетения разными способами.</p>	<p>Ребятам на станции предлагается разгадать загадки, в которых зашифрованы различные изделия из бересты.</p>

#### Дополнительные материалы:

3. Кубик (макет для печати): <https://disk.yandex.ru/i/t7o1o07gQHxGkA>

4. Логотипы станций (макет для печати): <https://disk.yandex.ru/i/o2jIPVI0NDhbGg>

5. Дополнительные методические материалы по народным промыслам (текстовый документ): <https://disk.yandex.ru/i/OlxQJY1VipzBqg>

#### План-конспект творческой мастерской «Подарок своей семье»

**Форма дела:** творческая мастерская.

**Участники дела:** отряд.

**Краткое описание дела:** творческая мастерская заключается в создании небольшого подарка своими руками для своих родных и близких.

**Оборудование и материалы:** столы и стулья по количеству участников, материалы для изготовления поделок (описаны в примерах).

**Место проведения:** аудитория.

**Сценарный ход дела:**

1. Введение в тематику творческой мастерской	Узнав о том, по какой стране отряд путешествовал на протяжении всего времени, ребята раскрывают тайну невидимых жителей. Этими жителями были их семья, их друзья, их страна.
----------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

	<p>Педагог предлагает ребятам поразмышлять, о том, что такое семья, прочитать выдержки из детских писем о семье:</p> <p><a href="https://fondsci.ru/projects/social/950/">https://fondsci.ru/projects/social/950/</a> - Фонд социально-культурных инициатив</p> <p><a href="https://fondsci.ru/projects/social/950/">https://fondsci.ru/projects/social/950/</a> - Проект «Рецепты счастливой семьи»</p> <p>Ссылки на книги «Рецепты счастливой семьи»:</p> <p><a href="https://fondsci.ru/upload/iblock/045/%D0%9A%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B0%201_mini.PDF">https://fondsci.ru/upload/iblock/045/%D0%9A%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B0%201_mini.PDF</a></p> <p><a href="https://fondsci.ru/upload/iblock/3e7/%D0%9A%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B0%202.PDF">https://fondsci.ru/upload/iblock/3e7/%D0%9A%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B0%202.PDF</a></p> <p><a href="https://fondsci.ru/upload/iblock/a49/%D0%9A%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B0%203_mini.pdf">https://fondsci.ru/upload/iblock/a49/%D0%9A%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B0%203_mini.pdf</a></p> <p><a href="https://fondsci.ru/upload/iblock/7de/%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B0%204_min.pdf">https://fondsci.ru/upload/iblock/7de/%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B0%204_min.pdf</a></p> <p><a href="https://fondsci.ru/upload/iblock/020/%D0%9A%D0%9D%D0%98%D0%93%D0%90%205.pdf">https://fondsci.ru/upload/iblock/020/%D0%9A%D0%9D%D0%98%D0%93%D0%90%205.pdf</a></p> <p><a href="https://fondsci.ru/upload/iblock/7c9/KNIGA%206.pdf">https://fondsci.ru/upload/iblock/7c9/KNIGA%206.pdf</a></p> <p><a href="https://fondsci.ru/upload/iblock/aa0/%D0%9A%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B0%207.pdf">https://fondsci.ru/upload/iblock/aa0/%D0%9A%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B0%207.pdf</a></p>
<p>2. Изготовление подарка</p>	<p>После этого ребятам предлагается сделать подарок для своей семьи: это может быть написанное письмо, рисунок, небольшая поделка своими руками.</p> <p>Для того, чтобы организовать работу в коллективе, необходимо будет узнать у ребят, что они планируют сделать и посадить группы за разные столы, так как рисунок и написание письма – это более самостоятельная работа, то изготовление поделки требует непосредственного участия педагога. Варианты поделок предложены ниже. Во время выполнения работ педагог периодически подходит к столам, где ребята рисуют и пишут письмо, по окончании работы – помогает ребятам красиво завернуть и завязать ленточкой</p>

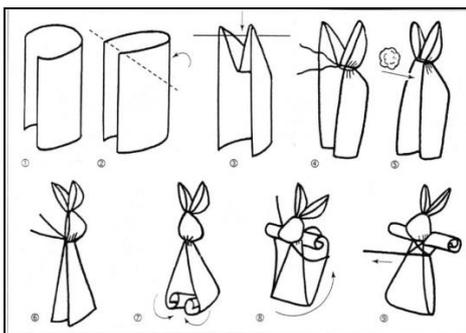
	или ниточкой.
3. Подведение итогов	По итогам творческой мастерской педагог предлагает ребятам поделиться своими впечатлениями и рассказать, какие подарки они подготовили своей семье, что они чувствовали, когда создавали подарки.

**ВАЖНО!** Если в отряде есть дети, у которых нет семьи, эту тему затрагиваем осторожно, и больше говорим про близких людей, которые окружают ребёнка, про тех, кто всегда рядом. И в таком случае изготавливаем подарок самому дорогому человеку.

Что можно изготовить с ребятами в качестве поделки:

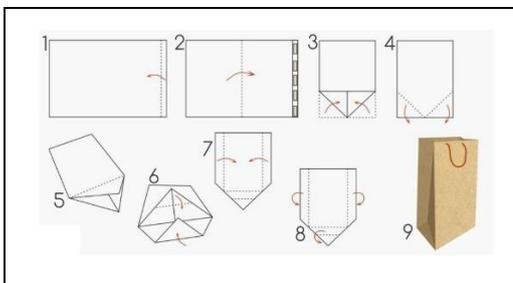
*1 вариант – Тканевый оберег «Зайчик на пальчик», который ребята упакут в бумажный пакетик.*

Схема изготовления зайчика:



Для изготовления такого зайчика потребуются шерстяные нитки, небольшой кусочек мягкой ткани, и немного ваты.

Схема изготовления бумажного пакетика:



Для изготовления бумажного пакетика потребуется листок бумаги, клей и ленточки для ручек.

*2 вариант – Фото-рамка:*

- из веточек, шишек, камешков (дополнительно понадобятся: лист картона, шпагат или джутовый шнур, клей и небольшие украшения в виде бусин, ленточек и т.д.)

- из макарон разной формы, гороха, семян, звёздочек для супа (дополнительно понадобятся: лист картона, клей или пластилин, краска и кисточки)

- из пуговиц (дополнительно понадобятся: лист картона, нитки, клей, кусочки ткани)



*3 вариант – Волшебная баночка с разным наполнением:*

- цветная соль

- записки с пожеланиями

- звёздочки или сердечки (оригами или просто вырезанные)



*4 вариант – Коробочка с «сюрпризом»*

Схема изготовления коробочки:

