

Муниципальное образовательное учреждение
дополнительного образования
Центр внешкольной работы «Приоритет»

Согласовано:
Методический совет
от «13» мая 2024г.
Протокол № 4



Утверждаю:
Директор ЦВР «Приоритет»
/Фролова Ю. В./
«16» мая 2024г.
Принята на заседании
Педагогического совета
Протокол № 3
«16» мая 2024г.

Социально-гуманитарная направленность

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
«Родничок»
(программа организации смены лагеря «Родничок»)

Возраст учащихся: 7-14 лет
Срок реализации: 1 год

Автор-составитель:
Жигачева Татьяна Анатольевна,
педагог дополнительного образования

Ярославль, 2024 г.

Содержание

1.	Паспорт программы.....	3
2.	Пояснительная записка.....	5
3.	Нормативно-правовое основания	6
4.	Цели и задачи программы.....	7
5.	Содержание и средства реализации программы.....	7
	5.1. Участники программы.....	7
	5.2. Сроки реализации программы.....	7
	5.3. Принципы организации педагогического процесса в рамках программы.....	7
	5.4. Технологии.....	9
	5.5. Этапы реализации программы.....	10
	5.6. Виды, формы, методы работы.....	11
	5.7. Содержание и структура модулей программы.....	12
6.	Условия организации программы.....	13
	6.1. Кадровый условия.....	13
	6.2. Методические условия.....	13
	6.3. Педагогические условия.....	13
	6.4. Материально-техническое обеспечение.....	13
	6.5. Объективные факторы работы лагеря.....	14
7.	Факторы риска в реализации программы лагеря и меры их профилактики.....	14
8.	Ожидаемые результаты.....	15
9.	Система контроля.....	16
10.	Список литературы.....	17
11.	Приложение.....	18

1. Паспорт программы.

1	Муниципальное образовательное учреждение, представившее программу	Муниципальное образовательное учреждение дополнительного образования Центр внешкольной работы «Приоритет»
2.	Полное название программы	Программа организации смены лагеря «Родничок» с дневным пребыванием детей
3.	Цель программы	Создание благоприятных условий для укрепления здоровья и организации активного познавательного отдыха обучающихся в каникулярный период.
4.	Задачи программы	<ul style="list-style-type: none"> - Формирование системы ценностей, нравственного фундамента, чувства патриотизма, гражданственности, правовой культуры. - Создание условий для формирования навыков здорового образа жизни, укрепление здоровья обучающихся. - Развитие познавательных, творческих, лидерских, организаторских возможностей у обучающихся. - Формирование у ребят навыков общения и толерантности, культурного поведения, санитарно-гигиенической культуры.
5.	Направление деятельности	<p>Комплексное:</p> <ul style="list-style-type: none"> - физкультурно-оздоровительное; - художественно-творческое; - гражданско-патриотическое; - познавательно-интеллектуальная; - духовно-нравственное развитие и воспитание.
6.	Ожидаемый результат	<ul style="list-style-type: none"> - повышение двигательной активности будет способствовать укреплению здоровья и физическому развитию детей; - удовлетворение потребностей детей и родителей в полноценном отдыхе; - воспитание общей культуры учащихся посредством развития эмоционально-волевой сферы ребенка, креативности его мышления и реализации творческого потенциала ребенка в разнообразных сферах деятельности.
7.	Автор-составитель программы	Жигачева Татьяна Анатольевна, педагог дополнительного образования
8.	Адрес, телефон, электронная почта, адрес сайта	150046, город Ярославль, ул. Майорова, 4-а 8(4852) 20-66-06 yarprioritet.yaroslavl@yarregion.ru http://yarcdo-prior.edu.yar.ru
9.	Место реализации	150023, город Ярославль, улица Гагарина, д.39, улица Титова, д. 29.
10.	Количество участников программы	10-40 человек
11.	Возраст участников программы	6-14 лет
12.	Сроки проведения, количество	Осенний, весенний, зимний период – 5 дней; Летний период – 10-18 дней

	смен(каникулярный период)	
--	---------------------------	--

Игры детей - вовсе не игры, и правильнее смотреть на них как на самое значительное и глубокомысленное занятие этого возраста.

М. Монтень

2. Пояснительная записка

Актуальность программы

Каникулярный период составляют значительную часть годового объёма свободного времени школьников, но далеко не все родители могут предоставить своему ребёнку полноценный, правильно организованный отдых.

Оздоровительный лагерь помогает использовать период каникулярного отдыха учащихся для укрепления здоровья, развития физических сил, обогащения знаниями и новыми впечатлениями.

Такая форма активного отдыха содействует развитию и сплочению, как временного детского коллектива, так и создает основу для развития социального интеллекта учащегося и применения полученного опыта взаимодействия в любом коллективе, в том числе в последующей учебной деятельности.

Большая роль отводится организации занятости детей в период каникул, остающихся в городе, как мощная превентивная форма против безнадзорности, асоциального и аддитивного поведения подростков.

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

- повышением спроса родителей и детей на организованный и содержательный отдых обучающихся в условиях города;
- необходимостью завершения реализации групповых и индивидуальных воспитательных траекторий;
- модернизацией старых форм воспитательной работы и введением новых;
- необходимостью использования богатого творческого потенциала обучающихся и педагогов в реализации цели и задач программы.

Лагерь размещается на базе помещений муниципального образовательного учреждения дополнительного образования Центр внешкольной работы «Приоритет»: ул. Гагарина 39, ул. Титова, 29.

Программа деятельности лагеря ориентирована на создание социальной значимой психологической среды, дополняющей и корректирующей семейное воспитание ребенка, организацию активного, насыщенного отдыха детей, проведение работы по вопросам сохранения здоровья и здорового образа жизни. Программа универсальна, так как может использоваться для работы с детьми из различных социальных групп, разного возраста, уровня развития и состояния здоровья.

4. Нормативно-правовые документы

В основе концепции программы следующие нормативно-правовые документы:

1. Международные документы:

- Конвенция о правах ребенка (одобрена Генеральной Ассамблеей ООН, 1991 г.)
- Всеобщая декларация прав человека (принята Генеральной Ассамблеей ООН 10.12.1948 г.)

2. Федеральные документы:

- Федеральный закон РФ от 29.12.2012 г. № 273 «Об образовании РФ»

- Федеральный закон РФ от 05.04.2013 г. № 56 «О государственной поддержке молодежных и детских общественных объединений»

3. Региональные документы:

- Постановление от 17.06.2010 № 2408 «Об утверждении порядков организации и обеспечения отдыха и оздоровления детей в г. Ярославле»

- Постановление от 28.12.2021 г. № 960-п «О мерах по организации отдыха и оздоровления детей в 2022 г.»;

- Постановление от 28.09.2020 г. № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;

- Постановление от 27 октября 2020 г. № 32 «Об утверждении санитарно-эпидемиологических правил и норм СанПИН 2.3/2.4.3590-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организации общественного питания населения»

4. Локальные документы

- Устав муниципального образовательного учреждения дополнительного образования Центр внешкольной работы «Приоритет»;

- Программа городского тематического лагеря с дневным пребыванием детей «Родничок»;

- Положение о городском тематическом лагере с дневным пребыванием детей «Родничок»;

- Приказ об открытии городского тематического лагеря с дневным пребыванием детей «Родничок»;

- Должностные инструкции сотрудников лагеря.

4. Цель и задачи программы.

Цель: Создание благоприятных условий для организации активного познавательного отдыха обучающихся в каникулярный период, укрепления здоровья, развития творческого и интеллектуального потенциала личности, ее индивидуальных способностей и дарований, творческой активности с учетом собственных интересов, наклонностей и возможностей.

Задачи:

- Формирование системы ценностей, нравственного фундамента, чувства патриотизма, гражданственности, правовой культуры.
- Создание условий для формирования навыков здорового образа жизни, укрепление здоровья обучающихся.
- Развитие познавательных, творческих, лидерских, организаторских возможностей у обучающихся.
- Формирование у ребят навыков общения и толерантности, культурного поведения, санитарно-гигиенической культуры.
- Организация среды, предоставляющей ребенку возможность для самореализации на индивидуальном личностном потенциале;

5. Содержание и средства реализации программы.

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

5.1. Участники программы

Программа рассчитана на детей 7 – 14 лет. Оптимальное количество детей в отряде – от 10 до 20 человек. Запланировано 6 отрядов.

5.2. Сроки реализации программы

По продолжительности программа является *краткосрочной*, т. е. реализуется в течение каникулярного периода: осенний, весенний, зимний периоды – 5 дней; летний период – 10-18 дней.

№	наименование раздела	количество часов					
		осенне-весенние, зимние каникулы			летние каникулы		
		Теория	Практика	Всего	Теория	Практика	Всего
1.	Вводный	0,5	0,5	1	0,5	0,5	1
2.	Физкультурно-	1	4	5	2	14	16

	оздоровительный						
3.	Познавательный-интеллектуальный	2	6	8	2	16	18
4.	Художественно-творческий	1	4	5	2	16	18
5.	Гражданско-патриотический	-	-	-	1	17	18
6.	Режим питания (вкусно и здорово)	-	-	10			36
	Итоговый	0,5	0,75	1	0,5	0,75	1
	Итого:			30			108

*Раздел 6 – включает в себя часы режимных моментов (завтрак, обед).

5.3. Принципы организации педагогического процесса в рамках программы

Методической базой для проектирования воспитательной работы в лагере являются достижения отечественной лагерной педагогики и методики воспитания. Педагогами разработан комплексный подход к организации работы с детьми в лагере на основе разнообразия видов и форм деятельности, отказа от излишнего увлечения массовыми мероприятиями, от авторитарного принуждения, внимания к личностному росту каждого ребенка.

Программа городского тематического лагеря с дневным пребыванием детей «Родничок» опирается на следующие принципы:

1. Принцип гуманизации отношений

- уважительные демократические отношения между взрослыми и детьми;
 - уважение и терпимость к мнению детей;
 - создание ситуации успеха;
- приобретение опыта организации коллективных дел и самореализация в ней;
- формирование чувства ответственности за принятое решение, за свои поступки и действия.

2. Принцип соответствия типа сотрудничества психологическим возрастным особенностям учащихся и типу ведущей деятельности

Результатом деятельности воспитательного характера в городском тематическом лагере с дневным пребыванием детей «Родничок» является сотрудничество ребенка и взрослого, которое позволяет воспитаннику лагеря почувствовать себя творческой личностью.

3. Принцип дифференциации воспитания

Дифференциация в рамках летнего оздоровительного лагеря предполагает:

- отбор содержания, форм и методов воспитания в соотношении с индивидуально-психологическими особенностями детей;
- создание возможности переключения с одного вида деятельности на другой в рамках смены (дня);

- взаимосвязь всех мероприятий в рамках тематики дня;
- активное участие детей во всех видах деятельности.

4. Принцип комплексности оздоровления и воспитания ребёнка.

Данный принцип может быть реализован при следующих условиях:

- необходимо чёткое распределение времени на организацию оздоровительной и воспитательной работы;
- оценка эффективности пребывания детей на площадке должна быть комплексной, учитывающей все группы поставленных задач.

5. Принцип гармонизации сущностных сил ребёнка, его интеллектуальной, физической, эмоционально-волевой сфер с учётом его индивидуальных и возрастных особенностей.

Этот принцип может быть реализован при следующих условиях:

- вариантности выбора способа реализации в различных видах деятельности;
- сочетание форм работы, учитывающих возрастные особенности детей;
- постоянной коррекции воздействий на каждого ребёнка с учётом изменений, происходящих в его организме и психике.

6. Принцип интегративно-гуманитарного подхода.

Этот принцип определяет пять «граней»:

- грань личностного восприятия («это затрагивает или может затрагивать лично меня»);
- грань сопричастности («этого достигли ребята, это им нужно – значит, это доступно и нужно мне»);
- грань глобального восприятия («это нужно знать всем – значит это важно и для меня; это относится к общечеловеческим ценностям»);
- грань ориентации на консенсус («Я признаю за другим право иметь свою точку зрения, я могу поставить себя на место других, понять их проблемы»);
- грань личной ответственности («я отвечаю за последствия своей деятельности для других людей и для природы»).

7. Принцип уважения и доверия.

Этот принцип может быть реализован при следующих условиях:

- добровольного включения ребёнка в ту или иную деятельность;
- доверие ребёнку в выборе средств достижения поставленной цели, в основном на вере в возможность каждого ребёнка и его собственной вере в достижении негативных последствий в процессе педагогического воздействия;
- в учёте интересов учащихся, их индивидуальных вкусов.

5.4. Технологии

Основные образовательные технологии

1. Социальное проектирование - технология социального воспитания детей. Главный педагогический смысл этой технологии - создание условий для социальных проб личности. Именно социальное проектирование позволяет ребёнку решать основные задачи социализации: формировать свою Я - концепцию и мировоззрение, устанавливать новые способы социального взаимодействия с миром взрослых.

2. Технология сотрудничества - задача каждого ученика состоит не только в том, чтобы сделать что-то вместе, а в том, чтобы познать что-то вместе, чтобы каждый участник команды овладел необходимыми знаниями, сформировал нужные навыки, и при этом, чтобы вся команда знала, чего достиг каждый ученик. Вся работа проходит в команде, дети отвечают не только за себя, но и болеют за честь своей команды. Дети учатся работать в команде, оценивая свою работу и успех, а также успех и работу всей команды.

3. Игровые технологии - включает достаточно обширную группу методов и приёмов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр. В отличие от игр вообще, педагогическая игра обладает существенным признаком - четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.

4. Технологии КТД И. П. Иванова (коллективные творческие дела). Это эффективный метод воспитания и развития учащегося, основанный на позитивной деятельности, активности, коллективном авторстве и положительных эмоциях. Что же является надёжным результатом грамотного осуществления творческих дел независимо от их ориентации? Это позитивная активность школьников, причем не зрительская, а практическая, сопровождающаяся в той или иной мере чувством коллективного авторства.

5. Технология воспитания духовной культуры молодого поколения (по Н.Б. Крыловой). Духовная культура личности может рассматриваться как способность индивида к усвоению, реализации и сознанию новых ценностей в практической деятельности.

6. Информационно - коммуникационные технологии. Использование цифрового оборудования и специальных программ для создания продукта творческой деятельности.

7. Основные здоровьесберегающие технологии:

- Пропаганда культуры здоровья, формирование и развитие представлений о здоровом образе жизни;
- Совершенствование методов и форм работы по сохранению и дальнейшему укреплению здоровья воспитанников;
- Медико-гигиеническая направленность занятий – проведение мероприятий по просвещению воспитанников относительно санитарных норм, обеспечение гигиенических условия обучения.
- Физкультурно-оздоровительные технологии, состоящие в тренировке силы воли и выносливости.

5.5. Этапы реализации программы

I этап. Подготовительный

Этот этап характеризуется тем, что за 1- 2 месяца до открытия лагеря начинается подготовка. Деятельностью этого этапа является:

- проведение совещаний при директоре и заместителе директора по учебно-воспитательной работе по подготовке документации к лагерю;
- отбор кадров для работы в лагере;
- проведение методических совещаний, семинаров для педагогов – работников лагеря;
- разработка программы городского тематического лагеря с дневным пребыванием детей «Родничок»;
- подготовка материально-технической базы;
- издание приказа об открытии лагеря;
- составление необходимой документации для деятельности лагеря (план-сетка, положение, должностные инструкции, памятки и др.);
- комплектование отрядов (групп);
- прохождение медкомиссии, подготовка санитарных книжек;
- договор столовой о питании детей;
- проведение инструктажей с работниками лагеря.

II этап. Организационный

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

Основной деятельностью этого этапа является:

- встреча детей, проведение диагностики по выявлению лидерских, организаторских и творческих способностей;
- запуск программы «Родничок»;
- знакомство с правилами и режимом работы лагеря (приложение 1).

III этап. Практический

Основной деятельностью этого этапа является:

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

IV этап. Аналитический

Основной идеей этого этапа является:

- подведение итогов работы лагеря;
- анализ предложений детьми, родителями, педагогами, внесенными по деятельности летнего оздоровительного лагеря в будущем;
- сбор отчетного материала (методический, дидактический);
- выпуск фотодневника.

5.6. Виды, формы, методы работы

Выбор форм и методов обусловлен рядом факторов: целевой установкой, спецификой содержания, особенностями контингента участников, уровнем развития и подготовки детей, ресурсным обеспечением. Позиция творческого подхода предлагает реализацию активных форм познавательной деятельности (коллективные, игровые). Коллективная и индивидуальная творческая деятельность, в процессе которой происходит развитие личности ребёнка, имеет несколько направлений: ознакомление с мировой и отечественной культурой, историей края, города. Это посещение музеев, театров, проведение экскурсий, бесед; формирование творческой индивидуальности, развитие, спортивных способностей; организация коллективных творческих дел (творческие мероприятия в форме конкурсов и различных представлений); экологическое познание окружающего мира и его законов; приобщение к здоровому образу жизни, физическое развитие тела, гармоничной личности посредством проведения спортивных занятий, спортивных игр, эстафет, конкурсов; формирование разновозрастных отрядов, по интересам.

5.7. Содержание и структура модулей программы

Программа использует модульный подход по направлениям деятельности воспитанников. Содержательная часть блоков направлена на развитие организаторских, коммуникативных, интеллектуальных и творческих способностей, направленных на гармоничное развитие личности. Каждый день проходит ряд мероприятий в рамках тематики смены и дня. (Приложение 2)

Программа включает в себя 4 модуля.

- **Физкультурно-оздоровительный**
- **Художественно-творческий**
- **Познавательно-интеллектуальный**
- **Гражданско-патриотический**

<i>модули</i>	<i>цели</i>	<i>формы</i>
Физкультурно-оздоровительный	Расширение и углубление знаний по охране здоровья, выработка и укрепление гигиенических навыков	Утренняя зарядка, спортивные и подвижные игры на свежем воздухе, беседы, лекции, минутки безопасности (приложение 4,5)
Художественно-творческий	Развитие творческих способностей, формирование художественно-эстетического вкуса	Оформление отрядных уголков, творческие проекты, концерты, творческие игры, выставки поделок, мастер-классы.
Познавательно-интеллектуальный	Расширение знаний об окружающем мире	Экскурсии, просмотры видеофильмов, квизы, интеллектуальные игры
Гражданско-патриотический	Формирование гражданского самосознания, приобщения к духовным ценностям России	Мероприятия, посвященные памятным датам, разучивание подвижных игр народов России, презентация «Символика России»

6. Условия реализации программы.

6.1. Кадровые условия

Одной из основных задач организационного и методического обеспечения деятельности программы является профессиональная подготовка специалистов. В реализации программы участвуют:

Координаторы лагеря:

- заместитель директора по УВР;
- заведующий отделом организационно-массовой работы;
- начальник лагеря;

Кураторы отрядов:

- воспитатели (из числа педагогов Центров);
- педагоги дополнительного образования.

6.2. Методические условия

- наличие программы лагеря, планов работы, плана-сетки.
- должностные инструкции всех участников процесса.
- проведение инструктивно-методических сборов с педагогами до начала лагерной смены;
- подбор методических разработок в соответствии с планом работы.
- проведение ежедневных планёрок.
- коллективные творческие дела
- творческие мастерские
- индивидуальная работа

6.3. Педагогические условия

- Отбор педагогических средств с учетом возрастных и индивидуальных особенностей, способствующих успешной самореализации детей;
- Организация различных видов деятельности;
- Добровольность включения детей в организацию жизни лагеря;
- Создание ситуации успеха;
- Систематическое информирование о результатах прожитого дня.

6.4. Материально-техническое обеспечение.

- Выбор оптимальных условий и площадок для проведения различных мероприятий;
- Материалы для оформления и творчества детей;

- Наличие канцелярских принадлежностей;
- Аудиоматериалы и видеотехника;
- Призы и награды для стимулирования.

6.5. Объективные факторы работы лагеря

Модель лагеря имеет ряд объективных факторов, которые и определяют специфику её работы:

Временный характер детского объединения.

Разнообразная деятельность – насыщенность всего периода разноплановой интересной деятельностью делают пребывание в лагере очень привлекательным для детей, которые в силу своего возраста стремятся «попробовать всё и успеть везде». В летнем оздоровительном лагере предлагается самый разнообразный спектр занятий.

Интенсивность освоения детьми различных видов деятельности – заинтересованность ребёнка каким-либо делом посредством достижения последующего определённого положительного результата. В этом смысле личностно-ориентированный подход означает, что степень интенсивности должна быть адекватна индивидуальным возможностям человека.

Изменение позиции ребёнка – своеобразное разрушение прежнего, подчас негативного, стереотипа поведения.

Природно-климатическая база – природное окружение, чистый воздух является важной составляющей успеха лагеря.

Чёткий режим жизнедеятельности – максимальное использование природно-климатических факторов, рациональная организация всей жизнедеятельности детей.

7. Факторы риска в реализации программы и меры их профилактики

№ п \п	Факторы риска	Меры профилактики
Человеческий фактор		
1.	Пассивность детей	Отбор эффективных методов и средств для повышения активности участников программы, стимулирование мотивации.
2.	Усталость педагогического коллектива	Чёткое распределение обязанностей, объединение коллективных усилий в сложных ситуациях
3.	Утомляемость детей	Хорошая организация мероприятий, чередование игровой деятельности с творческой, интеллектуальной, спортивной и другой
Климатические условия		

4.	Неблагоприятные погодные условия	Изменение режима дня по отношению к запланированным видам деятельности. Запасные формы работы, адаптированные для работы в помещении
5.	Активность солнца (солнечный удар, тепловой удар)	Беседа о необходимости ношения головных уборов, соблюдении теплового режима, о необходимости одеваться в соответствии с погодными условиями
Чрезвычайные ситуации		
6.	Кишечная инфекция	Профилактические беседы по профилактике кишечной инфекции, по питьевому режиму
7.	Травматизм	Инструктаж по ТБ. Исключение травмоопасных ситуаций, ответственность и бдительность за здоровье и жизнь детей
8.	Возникновение чрезвычайных ситуаций	Профилактические мероприятия по предупреждению ЧС и охране жизни детей в летний период: правила пожарной безопасности, правила поведения детей на прогулках, правила при проезде в автотранспорте, безопасность детей при проведении спортивных мероприятий, беседы по ПДД, тематические беседы о сохранении и укреплении здоровья

8. ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

- Формирование полезных привычек (утренняя зарядка, соблюдение правил личной гигиены);
- Развитие физических качеств (силы, ловкости, быстроты, выносливости)
- Укрепление физических и психологических сил детей и подростков, развитие лидерских и организаторских качеств, приобретение новых знаний, развитие творческих способностей, детской самостоятельности и самостоятельности.
- Получение участниками смены умений и навыков индивидуальной и коллективной творческой и трудовой деятельности, социальной активности.
- Развитие коммуникативных способностей и толерантности.
- Приобретение новых знаний и умений в результате занятий (разучивание песен, игр, составление проектов)
- Расширение кругозора детей.
- Повышение общей культуры учащихся, привитие им социально-нравственных норм.
- Эмоциональная разгрузка, снятие напряжения.
- Личностный рост участников смены.

9. Система контроля и оценки результативности реализации программы.

Показатели	Критерии	Инструментарий
Состояние здоровья учащихся	Отсутствие заболеваний во время работы лагеря	Учет посещаемости детей
Психозэмоциональное состояние детей	Отсутствие (наличие) конфликтов между участниками лагеря.	<ul style="list-style-type: none"> - Цветопись настроения; - анализ посещаемости; - отзывы родителей; - анкетирование
	Включенность (отстраненность) детей в деятельность лагеря	
Уровень реализации социальных проектов в рамках работы лагеря	Активность (пассивность) детей в рамках реализации мероприятий	<ul style="list-style-type: none"> - представление проектов, результатов деятельности; - возможность дальнейшего использования конечных продуктов
	Наличие (отсутствие) общественно полезного результата по итогам реализации проектов	
Уровень удовлетворенности учащихся, родителей работой лагеря (приложение 3)	Высокий и средний уровень удовлетворенности родителей и детей жизнедеятельностью лагеря	<ul style="list-style-type: none"> - отзывы родителей, детей; - анкетирование детей в конце смены - стенды настроений
	Низкий уровень удовлетворенности родителей и детей жизнедеятельностью лагеря	

10. Список используемой литературы

1. Организация деятельности летнего оздоровительного лагеря в образовательном учреждении/ Сост. Е.В.Свечкина. – Волгоград: ИТД «Корифей», 2007
2. Гузенко А.П. Как сделать отдых детей незабываемым праздником. Волгоград: Учитель, 2007
3. Организация досуговых, творческих и игровых мероприятий в летнем лагере. С.И.Лобачева. - Москва: ВАКО, 2007 г.
4. Гущина Т.Н. Игровые технологии по формированию социальных навыков у подростков: Практическое пособие/Т.Н. Гущина – М. АРКТИ, 2007.- 120 с. (школьное образование).
5. Селевко Г.К., Тихомирова Н.К., Левина О.Г. Сделай себя сам/Г.К. Селевко, Н.К. Тихомирова, О.Г. Левина, - М. Народное образование, 2001.- 176 с.

Режим работы

- 08.30 - 08.40 - Прием детей.
- 08.40 - 09.00 - Зарядка.
- 09.00 - 09.30 - Завтрак.
- 09.00 - 12.30 - Выход (выезд) на мероприятие, согласно плану-сетке работы.
- 12.30 - 13.00 - Прогулка.
- 13.30 - 14.00 - Обед.
- 14.00 - 14.30 – Отрядная работа, рефлексия.
- 14.30 - Уход детей домой.

План – сетка лагеря с дневным пребыванием детей

03.06.24 (1-ый день)		
08.30-09.00	Утренняя зарядка «Вместе весело шагать»	Калашникова Ж.И. Гаврилова С. А. Гуляева Н.С. Корнилова С.А. Волкова Е.Г. Жигачева Т.А
	Правила поведения в лагере Инструктажи	
09.00-09.30	Завтрак	
09.30-09.45	Линейка, посвященная открытию лагерной смены	
10.00-10.30	Отрядная работа: выбор название отряда, командира отряда, эмблемы	
10.30-11.00	Игры на знакомство	
11.00-12.30	Праздничная игровая программа «Яркие краски лета», посвященная Международному Дню защиты детей. (совместно с ГИБДД УМВД России по ЯО)	
12.30-13.30	Подвижные игры	
13.30-14.00	Обед	
14.00-14.30	Оформление отрядного уголка	
14.30	Уход домой	

04.06.24 (2-ой день)		
08.30-09.00	Утренняя зарядка «А ты так сможешь?»	Калашникова Ж.И. Гаврилова С.А. Гуляева Н.С. Корнилова С.А. Волкова Е.Г. Жигачева Т.А
09.00-09.30	Завтрак	
10.00-10.30	Встреча-беседа с иллюстратором книг	
10.30-11.30 11.30-12.30	Мастер-класс по ИЗО «Профессии в любимых книгах»	
10.30-11.30 11.30-12.30	Спортивный мастер-класс: йога, ритмика	
13.30-14.00	Обед	
14.00-14.30	Оформление отрядного уголка	
14.30	Уход домой	
05.06.24 (3-ий день)		
08.30-09.00	Утренняя зарядка	Гаврилова С.А. Боровкова А.А. Гуляева Н.С. Корнилова С.А. Волкова Е.Г. Жигачева Т.А
09.00-09.30	Завтрак	
10.00-11.00 11.30-12.30	Интерактивная игра, посвященная дню окружающей среды(Захарова Я.А.)	
10.00-11.00 11.30-12.30	Игровые программы: Челендж шоу, Битва умов	
13.30-14.00	Обед	
14.00-14.30	Игры на свежем воздухе	
14.30	Уход домой	
06.06.24 (4-ый день)		
08.30-09.00	Зарядка для подзарядки	Калашникова Ж.И. Боровкова А.А. Волкова Е.Г. Заварзина Н.С.
09.00-09.30	Завтрак	
10.30-12.00	Парк динозавров «Тайны мира»	
12.30-13.30	Игра-викторина «Я познаю родной язык», посвященная Дню русского	

	языка	Жигачева Т.А
13.30-14.00	Обед	
14.00-14.30	Мастер-класс по бисеру «Дракончик»	
14.30	Уход домой	
07.06.24 (5-ый день)		
08.30-09.00	Танцевальная зарядка	Калашникова Ж.И. Боровкова А.А. Волкова Е.Г. Заварзина Н.С. Жигачева Т.А
09.00-09.30	Завтрак	
10.20-12.00	«Последний дракон» в Синема Стар	
12.30-13.10	Виртуальная энциклопедия (сеанс виртуальной реальности): «Вокруг света»,	
13.30-14.00	Обед	
14.00-14.30	Беседа «Архив семейных воспоминаний»	
14.30	Уход домой	
10.06.24 (6-ый день)		
08.30-09.00	Зарядка	Калашникова Ж.И. Неплюева А.А. Гуляева Н.С. Корнилова С.А. Волкова Е.Г. Жигачева Т.А
09.00-09.30	Завтрак	
10.00-11.00	Шоу «КриоICE»	
12.00-13.00	Боулинг «Емоji hall»	
13.30-14.00	Обед	
14.00-14.30	Игры на свежем воздухе	
14.30	Уход домой	
11.06.24 (7-ый день)		
08.30-09.00	Зарядка для ума	Калашникова Ж.И. Неплюева А.А. Гуляева Н.С. Корнилова С.А.
09.00-09.30	Завтрак	
10.00-10.45	Мобильный планетарий	
11.00-11.45	Мастер-класс «Мы-дети России»	

12.15-13.00	Космическая игра-приключение «Миссия спасения»	Волкова Е.Г.
13.30-14.00	Обед	
14.00-14.30	Флешмоб, посвященный Дню России	
14.30	Уход домой	
13.06.24 (8-ый день)		
08.30-09.00	Зарядка «Йога»	Калашникова Ж.И. Неплюева А.А. Волкова Е.Г. Заварзина Н.С. Жигачева Т.А
09.00-09.30	Завтрак	
10.30-12.00	Мультфильм «10 жизней» в к/т Синемастар	
12.30-13.30	Квест «По щучьему хотению»	
13.30-14.00	Обед	
14.00-14.30	Мастер-класс «Мой любимый мультгерой»	
14.30	Уход домой	
14.06.24 (9-ый день)		
08.30-09.00	Зарядка	Калашникова Ж.И. Неплюева А.А. Волкова Е.Г. Заварзина Н.С. Жигачева Т.А
09.00-09.30	Завтрак	
10.00-11.00	-Ярославский музей фотографии	
11.00-12.00	-Музей русского национального письма	
12.30-13.30	Подвижные игры	
13.30-14.00	Обед	
14.00-14.30	Беседа, мастер-класс «Семейное древо»	
14.30	Уход домой	
17.06.23 (10-ый день)		
08.30-09.00	Зарядка для подзарядки	Калашникова Ж.И. Неплюева А.А.
09.00-09.30	Завтрак	

11.00-12.00	Музей здоровья. Интерактивная программа «Будь здоров!»	Гуляева Н.С. Корнилова С.А. Волкова Е.Г.
12.00-13.00	Подвижные игры	Жигачева Т.А
13.30-14.00	Обед	
14.00-14.30	Игры на сплочение отряда	
14.30	Уход домой	
18.06.24 (11-ый день)		
08.30-09.00	Танцевальная зарядка	Калашникова Ж.И.
09.00-09.30	Завтрак	Неплюева А.А.
11.00-12.30	ЯрБатут: урок физкультуры и скаладром	Гуляева Н.С. Корнилова С.А.
13.00-13.30	Прогулка и игры на свежем воздухе	Волкова Е.Г. Жигачева Т.А
13.30-14.00	Обед	Жигачева Т.А
14.00-14.30	Отрядная работа, рефлексия	
14.30	Уход домой	
19.06.24 (12-ый день)		
08.30-09.00	Зарядка	Гаврилова С.А.
09.00-09.30	Завтрак	Боровкова А.А.
10.30-11.30	Спектакль «Вождь краснокожих»	Гуляева Н.С.
12.00-13.30	Спортивное мероприятие с элементами футбола «Я - за спорт»	Корнилова С.А. Волкова Е.Г.
13.30-14.00	Обед	Жигачева Т.А
14.00-14.30	Оформление отрядного уголка к дате 22 июня	
14.30	Уход домой	
20.06.24 (13-ый день)		
08.30-09.00	Танцевальная зарядка	Калашникова Ж.И.
09.00-09.30	Завтрак	Неплюева А.А.

11.00-12.00	Юннатский Центр «Радуга»: -живой уголок; -музей природы	Волкова Е.Г. Заварзина Н.С. Жигачева Т.А
12.30-13.30	Активные игры на свежем воздухе	
13.30-14.00	Обед	
14.00-14.30	Оформление отрядного уголка к дате 22 июня	
14.30	Уход домой	
21.06.24 (14-ый день)		
08.30-09.00	Танцевальная зарядка	Калашникова Ж.И.
09.00-09.30	Завтрак	Неплюева А.А.
11.00-12.30	Патриотическая программа «Огонь нашей памяти»	Волкова Е.Г. Заварзина Н.С.
13.00-13.30	Встреча с кинологом из Центра кинологической службы ЯО	Жигачева Т.А
13.30-14.00	Обед	
14.00-14.30	Игра-викторина «Родство в поколениях»	
14.30	Уход домой	
24.06.24 (15-ый день)		
08.30-08.45	Танцевальная зарядка	Калашникова Ж.И.
08.45 - 09.15	Завтрак	Неплюева А.А. Гуляева Н.С.
09.30-10.45 10.45-12.00	Музей пожарного дела	Корнилова С.А. Волкова Е.Г.
12.00-12.45 12.50-13.35	Встреча с сотрудником ЯрСпас: беседа «Безопасное детство»	Волкова Е.Г. Заварзина Н.С.
13.30-14.00	Обед	Жигачева Т.А
14.00-14.30	Игры на свежем воздухе	
14.30	Уход домой	

25.06.24 (16-ый день)		
08.30-09.00	Танцевальная зарядка	Калашникова Ж.И. Неплюева А.А. Гуляева Н.С. Корнилова С.А. Волкова Е.Г. Жигачева Т.А
09.00-09.30	Завтрак	
11.00-12.30	ПАО «Ярославский судостроительный завод»	
13.00-13.30	Прогулка и игры на свежем воздухе	
13.30-14.00	Обед	
14.00-14.30	Игры на сплочение отряда	
14.30	Уход домой	
26.06.24 (17-ый день)		
08.30-09.00	Танцевальная зарядка	Гаврилова С.А. Боровкова А.А. Заварзина Н.С. Жигачева Т.А
09.00-09.30	Завтрак	
11.00-12.30	АО «Кордиант» (Ярославский Шинный завод)	
13.00-13.30	Прогулка и игры на свежем воздухе	
13.30-14.00	Обед	
14.00-14.30	Оформление выставки детских творческих работ, созданных во время лагеря	
14.30	Уход домой	
27.06.24 (18-ый день)		
08.30-09.00	Танцевальная зарядка	Калашникова Ж.И. Неплюева А.А. Жигачева Т.А. Заварзина Н.С.
09.00-09.30	Завтрак	
10.00-11.00	Музей-заповедник:	
11.00-12.00	-ополчение 1612 -бирюльки	
12.00-12.30	Торжественное закрытие смены лагеря	
12.30-13.30	Шоу-программа «Молодежная радуга», посвященная Дню	

	молодежи	
13.30-14.00	Обед	
14.00-14.30	Анкетирование, подведение итогов	
14.30	Уход домой	

Приложение 3

Анкета для детей

1. Ты с удовольствием идёшь утром в лагерь? ДА НЕТ
2. Если тебе интересно в лагере, то что больше всего нравится: петь, танцевать, рисовать, смотреть телевизор, играть, заниматься спортом или что-то ещё? _____
3. Чему ты научился в лагере: выучил песню, научился танцевать, играть в _____
4. Если бы тебе разрешили, что бы ты делал в лагере целый день? _____
5. Чего нет в лагере, чего бы ты хотел? _____
6. Ты пойдёшь на следующий год в лагерь? Если не пойдёшь, то почему? _____
7. Что ты рассказываешь дома о лагере? _____
8. Нравится ли тебе, как кормят и готовят в лагере? Поставь оценку повару: (от «пятерки» до «двойки»). _____
9. Хочется ли тебе идти домой после лагеря? _____
10. Какую оценку ты бы поставил за жизнь в лагере? от 1 до 5 _____
11. Кто твой товарищ среди ребят, среди взрослых? _____
12. Что особенно понравилось в лагере (спортивные мероприятия, творческие дела, праздники, экскурсии)? Свой вариант _____

Анкета для родителей

Удовлетворены ли вы отдыхом Вашего ребенка в лагере с дневным пребыванием детей? (питание; спортивные, культурные мероприятия; отношение к Вашему ребенку педагогического коллектива лагеря, вожатых, режим дня и т.д.)

1. Что Вам больше всего понравилось? _____
2. Что не понравилось? _____
3. Хотели бы Вы, чтобы Ваш ребенок отдохнул в нашем лагере в следующем году?
4. Ваши пожелания _____

ИГРА В СЛОВА

Дорогой друг! Расставь нужные слова в предложении так, чтобы у тебя получился портрет твоего отряда.

Наш отряд – это _____ и _____ люди. Они собрались для того, чтобы _____ и _____ провести время и научиться _____ . Поэтому вместе мы чаще всего занимаемся тем, что _____ .
Наш отряд объединяет _____ девочек.
Наши воспитатели помогают нам в _____ и нам вместе с ними _____ и _____ .

Приложение 4

Минутки безопасности

В программе деятельности лагеря предусмотрено ежедневное проведение «Минутки безопасности жизни». Формы проведения- рассказ, мини-лекция, беседа, презентация, демонстрация видеороликов. Также это могут быть различные инструкции и инструктажи по правилам безопасного поведения.

Тематика «Минутки безопасности»

- Правила поведения в столовой.
- Безопасность на водоёмах в летний период. Доврачебная помощь утопающему.
- Правила безопасного поведения на дорогах и на транспорте
- Правила электробезопасности
- Как обезопасить себя при обнаружении неразорвавшихся снарядов, мин, гранат и неизвестных пакетов
- Негативные ситуации во дворе, на улицах, дома и в общественных местах
- Правила безопасности в лесу
- Правила безопасности в походе
- Пожар: как предупредить и что делать?
- Осторожно: клещи!
- Правила поведения при теракте
- Чем грозит встреча с незнакомцем
- Дома тоже не всегда безопасно
- Безопасное поведение в критических ситуациях
- Помощь при тепловом ударе
- О вредных привычках
- Правила безопасности при проведении спортивных игр, эстафет.

Приложение 5

ИГРЫ НА ЗНАКОМСТВО

БИЛЕТКИ

Играющие становятся лицом друг к другу, образуя два круга. Внутренний круг – это «билетики», внешний круг – это «пассажиры». В центре стоит безбилетный «заяц». По команде ведущего круги начинают двигаться в разные стороны. Ведущий кричит: «Контролер!»! Билетики остаются на местах, а пассажиры должны найти свою пару. «Заяц»

хватает тот «билетик», который ему понравился. «Пассажир», оставшийся без билетика становится водящим – «Зайцем». При встрече «пассажир» и «билетик» знакомятся. Через некоторое время «пассажир» может ловить не только свой, но и любой понравившийся ему «билетик». Игру можно сопровождать музыкой.

ПАСПОРТ

Каждый ребенок получает задание изготовить паспорт (картонная карточка), по которому смогут все участники игры лучше познакомиться друг с другом. В паспорте содержится небольшая информация о владельце. (5–8 фактов). Каждый факт (внешность, интересы, детали личной жизни) описывается в одном предложении. Готовые паспорта складываются в большую шляпу или коробку и перемешиваются. Каждый участник вытягивает один паспорт и по данным, которые в нем описаны, старается узнать о ком идет речь. Содержание всех паспортов прочитывается вслух, и все участники игры стараются выяснить о ком идет речь.

ИГРА НА СПЛОЧЕНИЕ ГРУППЫ

ВОСКОВАЯ ПАЛОЧКА

Выбирается желающий первым попробовать на себе этот захватывающий аттракцион. Он встает в центр круга, образованного остальными участниками. Круг должен быть плотным, игроки стоят тесно прижавшись плечами друг к другу, выставив вперед ладони. Когда все готовы, игрок в центре круга закрывает глаза и начинает свободно падать в любом направлении прямо на руки товарищей, которые его слегка перебрасывают друг другу. Если ему удалось расслабиться и ощутить надежную поддержку всех игроков, он получит большое удовольствие от такого свободного перекачивания. Желательно, чтобы в аттракционе участвовали все.

Приложение 6

ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ И ЭСТАФЕТЫ

ЗДРАВСТВУЙТЕ

Все встают в круг лицом плечо к плечу. Водящий идет по внешней стороне круга и задевает одного из играющих. Водящий и играющий, которого задела, бегут в разные стороны по внешней стороне круга. Встретившись, они пожимают друг другу руки и говорят: «Здравствуйте». Можно еще назвать свое имя. Потом они бегут дальше, пытаясь занять свободное место в кругу. Тот, кто остался без места, становится водящим.

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. «Рыбки» не имеют права рвать «невод», т.е. расцеплять руки водящих. Игра продолжается до того момента, пока не определится игрок, оказавшийся самой проворной «рыбкой».

АТОМЫ И МОЛЕКУЛЫ

Все играющие беспорядочно передвигаются по игровой площадке: они являются «атомами». Как известно, атомы могут превращаться в молекулы – более сложные

образования, состоящие из нескольких атомов. В молекуле может быть и два, и три, и пять атомов. Играющим по команде ведущего нужно будет создать «молекулу», т.е. нескольким игрокам нужно будет схватиться друг за друга. Если ведущий говорит: «Реакция идет по три!», то это значит, что три игрока-«атома» сливаются в одну «молекулу». Если ведущий произносит: «Реакция идет по пять!», то уже пятеро играющих должны схватиться друг за друга. Сигналом к тому, чтобы молекулы вновь распались на отдельные атомы, служит команда ведущего: «Реакция окончена». Если ребята еще не знают, что такое «атом», «молекула», «реакция», то взрослый человек должен популярно им объяснить. Сигналом для возвращения в игру временно выбывших игроков служит команда: «Реакция идет по одному».

ИГРЫ НА ВЫЯВЛЕНИЕ ЛИДЕРА ГРУППЫ

ПАЛЬЧИКИ

Играющие сидят на стульях. Ведущий показывает несколько пальцев на руке и ровно столько человек должно подняться. Ведущий проигрывает несколько комбинаций (2, 6, 1, 5...), наблюдая при этом, кто чаще встает. Таким образом, выявляются те, кому в организационный период можно поручать организацию дела, у кого можно найти поддержку. Это так называемая «совесть группы».

ФИГУРЫ

Играющие становятся в круг. Внутри круга натягивается веревка, за которую все держатся руками. Ведущий объясняет, что необходимо всем закрыть глаза и, не размыкая рук построить квадрат, равносторонний треугольник, используя только устные переговоры. Ведущий может также сообщить, что эта игра на пространственное воображение и внимательность.

Во время игры, когда идет перестроение, ведущий наблюдает за тем, кто из ребят выступает в роли организатора перемещения. Из наблюдений можно сделать вывод о сплоченности группы, ее организованности, выявить лидеров.

ЭСТАФЕТЫ БЕЗ СПОРТИВНОГО ИНВЕНТАРЯ

БЕГ

По сигналу первый участник команды бежит до поворотного флажка и обратно, добежав до команды, хлопает по руке следующего участника – передает эстафету. Побеждает команда, чей последний игрок первым достигнет финиша.

БЕГ СПИНОЙ

Участники эстафеты должны достигнуть поворотного флажка и вернуться назад, двигаясь очень непривычно для нормального человека – спиной вперед, и при этом как можно быстрее. Будьте осторожны – возможны падения.

НАЕЗДНИКИ

А в этой эстафете команда делится на пары. В каждой паре один будет «лошадью», второй – «наездником». «Наездник» садится на «лошадь», так, что — бы ноги не волочились по земле. Старт! И «лошадь» устремляется вперед, стараясь не уронить седока. Поворот, путь назад, передача эстафеты... Побеждает команда, чьи «лошади» более быстрые, а «наездники» более «усидчивые».

СИАМСКИЕ БЛИЗНЕЦЫ

Сиамскими называются близнецы, сросшиеся между собой. Такими близнецами в команде будет каждая пара. «Срастись» им придется спинами. Для этого нужно встать друг к другу спиной и крепко сцепиться руками. Бежать в таком положении можно только боком. Поэтому первая пара боком встает на линию старта, боком бежит и так же возвращается, передавая эстафету следующей паре. Спины игроков на протяжении всего бега должны быть плотно прижаты друг к другу. Победит наиболее согласованная и быстрая команда.

КОМБИНИРОВАННЫЕ ЭСТАФЕТЫ

Отличительная особенность комбинированной эстафеты в том, что в ней каждый член команды выполняет свое индивидуальное задание. Например: первый игрок держит мяч в руках, добегают до финиша и возвращается; второй – бежит, прыгая через скакалку; третий – бежит и катит по земле обруч; четвертый – участник бежит с мячом, ударяя его о землю; пятый – бежит спиной вперед и т.д.

«МЯЧИ И ОБРУЧИ»

На линии движения положить три обруча. В первом лежит теннисный мяч. По сигналу первый участник, добежав до обруча, берет мяч и бросает его следующему игроку, стоящему на линии старта, и ставит обруч на ребро. Второй участник пробегает через обруч первого, встает во второй обруч и бросает мяч третьему игроку, который в это время находится на линии старта, после этого он тоже ставит свой обруч на ребро. То же самое проделывает третий участник. Оставшиеся игроки команды, получив мяч от третьего игрока, берутся за руки и пробегают через три стоящих вертикально обруча. Миновав обручи, они, не разрывая рук, добегают до финиша, огибают его и таким же образом возвращаются к старту. Когда они пробегут все обручи, три участника, которые поддерживали обручи, кладут их на землю (причем в первом обруче должен оказаться, в конечном итоге, лежавший там изначально мяч) и тоже бегут к старту. Зачет производится по последнему игроку, который пересечет линию старта.

«ВСТРЕЧНАЯ ЭСТАФЕТА»

Команда делится на две равные части. Одна часть игроков остается на линии старта, другая – выстраивается на финише. Движение начинают одновременно по участнику из команд навстречу друг другу. Один, например, при этом ведет мяч, как баскетболист, а другой прыгает через скакалку. На середине они встречаются и меняются скакалкой и мячом, после чего продолжают движение. Следующие участники проделывают то же самое. Если кто-то прибыл к середине пути раньше, он должен дожидаться партнера. Поэтому необходимо в таких эстафетах определить середину пути. Заканчивается эстафета, когда все игроки поменялись местами. Побеждают те, кто сделает это быстрее. Такая эстафета может дать «второе дыхание» конкурсам, которые уже наскучили ребятам, поэтому придержите ее на более поздний срок, не раскрывайте сразу всех ваших секретов.

«ПОЛОСА ПРЕПЯТСТВИЙ»

Какие можно придумать препятствия? Например:

- а) натянутые на разной высоте скакалки, через которые придется перепрыгивать или пролезать под ними;
- б) обручи, поставленные вертикально, образуя тоннель, при этом не обязательно прямой;
- в) веревка, положенная на землю, по которой предстоит пройти, как по канату;
- г) флажки, которые надо обязательно обежать вокруг.

Все препятствия в такой эстафете устанавливаются одно за другим, и ребята преодолевают их по очереди (можно не командно, а индивидуально, на лучшее время).

ИГРЫ НА УЛИЦЕ ДЛЯ ЛЕТНЕГО ЛАГЕРЯ

«КТО БЫСТРЕЕ ДОСТАВИТ ПАКЕТ»

На участке местности намечают 2–3 маршрута. Составляется схема движения по каждому из них, на ней обозначаются участки движения по азимуту, ориентирам, обозначенным флажками, ветками, засечками на деревьях. Для этого маршрут вычерчивается на бумаге, делят его на участки, определяют азимут каждого звена, измеряют его длину в шагах. На исходном пункте каждому отряду вручают пакет и ставят задачу быстрее доставить в «штаб». По команде группы начинают двигаться параллельно на расстоянии 200–300 метров. Выигрывает та группа, которая первой достигнет конечного пункта и вручит пакет посреднику.

Примечание. Игра может быть проведена как для нескольких отрядов, так и для групп одного отряда.

«ЗАМОРОЗКИ»

Выбирается водящий. Игра состоит в том, что по сигналу все игроки разбегаются в разные стороны, а водящий бросается за кем-нибудь из них вдогонку. Его задача: осалить кого-нибудь, но это сделать не так-то просто, потому что он не имеет права салить игрока, присевшего на корточки (на корточках нельзя сидеть более 15 секунд), а также игрока, застывшего в неподвижной позе. Единственное, что водящий может сделать с «застывшим» игроком – это заставить его зашевелиться или рассмеяться. При этом не разрешается дотрагиваться руками до «застывшего», но зато можно щекотать его травинкой или чем-нибудь подобным. Осаленный или «размороженный» становится водящим.

«МЕРТВАЯ ЗОНА»

Свяжите концы длинной веревки. Все дети берутся за эту веревку двумя руками и образуют круг, внутри которого на полу или на земле рисуется еще один круг, раза в три поменьше. Это «мертвая зона». По сигналу каждый начинает тянуть веревку на себя, стараясь заставить других играющих вступить в малый круг. Тот, кто туда наступит, выбывает из игры. Игра продолжается до тех пор, пока не останется один играющий.

«СЕТИ»

Площадка ограничена, двое или трое играющих берутся за руки – они сеть. Их задача ловить рыбок, задача рыб не попасть в сеть. Если рыбка все же попалась, она присоединяется к сети. Сеть не должна разрываться. Игра продолжается, пока не останется две-три рыбки, которые в следующем коне становятся сетью.

«КАТАПУЛЬТА»

Положите поперек бревна дощечку длиной 1–1,5 метра (как качели). На один конец положите и прикрепите крышку от банки. В нее положите теннисный мячик. Играющий резко наступает на один конец, заставляя мяч взлететь в воздух. Начисляются очки тому, кто сумеет поймать свой мяч.

«ВОЛКИ ВО РВУ»

На площадке чертится коридор (ров) шириной до одного метра. Ров можно начертить зигзагом. Во рву находятся водящие – «волки» (2–3), остальные – «зайцы» – прыгают через ров и стараются не быть осаленными. Если до «зайца» дотронулись или он наступил в ров,

то «заяц» выбывает или становится «волком». «Волки» могут осалить «зайцев», только находясь во рву.

«КАЗАКИ - РАЗБОЙНИКИ»

Дети разбиваются на две команды: команду казаков и команду разбойников. Разбойникам надо за определенное время спрятаться самим на оговоренной территории и спрятать клад: какую-то игрушку, предмет, конфету. После этого казаки разбегаются по двору в поисках всех разбойников и клада.

Чтобы сбить с толку и запутать казаков, разбойникам разрешается рисовать на заборах, асфальте и стенах стрелки. После удачных поисков команды меняются местами.

«МЯЧОМ ИЗ КРУГА»

Играют две команды по десять человек. Для игры вычерчивается круг диаметром 20–25 метров. Внутри его чертят второй круг диаметром вдвое меньше первого.

Перед игрой одна команда (по жребию) размещается по меньшему кругу, а другая отходит в сторону метров на 10–12 в вычерченный заранее квадрат. Здесь один из игроков прячет в карман или за пазуху небольшой резиновый мяч. После этого игроки второй команды располагаются по большому кругу. Руки они держат за спиной, в карманах или за пазухой. Каждый старается показать, что мяч у него. Играющий, у которого спрятан мяч, выждав подходящий момент, бросает мяч в кого-нибудь из игроков первой команды. В кого попадает мяч, тот выходит из круга. Если бросивший мяч промахнулся, то он сам выбывает из игры. Победивший из первой команды может остаться в кругу, если он успеет поднять мяч и бросить его в кого-нибудь из игроков другой команды до того, пока они убегут в квадрат. Когда все игроки одной команды будут выведены из строя, игра начинается снова. На этот раз мяч прячет победившая команда.

«ТРИСТА»

В эту игру играют футбольным мячом в одни ворота. Играют две команды, число играющих в каждой не больше четырех человек. Одна команда становится в ворота, а игроки другой команды бьют по воротам с 11-метровой отметки. В то время, когда один из игроков бьет, остальные игроки этой команды стоят возле ворот и, если мяч от одного из стоящих в воротах игроков отскочит в поле, добивают его. За отскочившим в поле мячом могут выйти несколько игроков команды и попытаться отнять его.

Когда все игроки пробьют, команды меняются местами. За попадание в ворота очки начисляются следующим образом:

- если мяч залетит в ворота на высоте ниже пояса и никто из игроков не заденет его, бьющим дается 50 очков;
- эта же высота, но кто-то задел за мяч – 25 очков;
- если мяч пролетит на высоте ниже пояса и никто из игроков его не заденет – 75 очков, а если заденет – 50 очков;
- если мяч отскочит от одного из стоящих в воротах игроков и бьющая команда все же забьет его, то дается 15 очков.

Игра заключается в том, чтобы как можно

- за попадание в штангу – 50 очков;
- в крестовину – 150 очков;
- в перекладину – 100 очков.

«МЯЧ НА ПРИВЯЗИ»

Вкопайте в землю шест, так чтобы он был высотой 3 метра. Сделайте на высоте 2 метров на шесте метку. На земле нарисуйте вокруг шеста круг радиусом 2 метра. Затем разделите его пополам линией 5 метров. Мячом может служить теннисный мяч или любой

другой мягкий мяч, обернутый сеткой, за которую к нему привязывают веревку 2,5 метра. Другим концом веревка привязывается к вершине шеста. В игре используется теннисная ракетка. Также по мячу можно ударить руками. Задача играющих – обвить веревку вокруг шеста над 2-метровой отметкой. Двое играющих стоят каждый на своей стороне, границы которых определяются линией 5 метров. Оба бьют по мячу, стараясь закрутить веревку в разных направлениях. Вступать в круг нельзя.

«ДЖУНГЛИ»

Игроки делятся на три равные команды, каждая из них имеет свой цвет повязок. Оговаривается территория, на которой будет проходить игра. Ведущий называет, кто за кем гоняется, например: красные за зелеными, зеленые за синими, синие за красными (должно получиться кольцо), и задает начальные направления, по которым разбегаются команды. Затем ведущий считает до 20–30, и игра начинается. Игроки одной команды пытаются догнать и осалить игроков той команды, за которой они назначены гоняться, и убегают от игроков третьей команды, так как те ловят их. Если «хищник» осалил свою жертву, то жертва отдает свою повязку и выбывает из игры. Собранные повязки играющие отдают ведущему, если пробегают мимо него. Ведущий по собранным повязкам подсчитывает количество «живых» игроков в каждой из команд.

1-й вариант: побеждает та команда, которая быстрее переловит все свои «жертвы».

2-й вариант: побеждает та команда, которая останется в «живых» – это случается, когда у этой команды не осталось врагов (при этом тактика игры выжидательная: нельзя сразу «убивать все свои жертвы», так как они гоняются за врагами).

«КРУГОВАЯ ЛАПТА»

Игроки одной команды, стоя с обеих сторон площадки, сают мячом игроков другой команды, бегающих посередине. Бросать мяч надо в ноги, а прыгать через мяч – ноги врозь. Осаленный выходит из игры. Затем команды меняются местами.

«ФУТБОЛЬНЫЙ БОУЛИНГ»

С расстояния 8–12 метров играющие пинают футбольный мяч по установленным 10 кеглям или пластиковым бутылкам. Счет ведется как в обычном боулинге.

Для этой игры подойдет любая площадка или спортзал. С одной стороны прочертите линию 15 метров, которая будет обозначать «дом» команды, параллельно ей в 7 метрах – еще одну линию. Затем на расстоянии 25–30 метров – самую дальнюю линию.

Играющие делятся на 2 команды. Одна из них – в «поле», другая бьет по мячу. Первый игрок сам подбрасывает мяч и бьет по нему рукой или кулаком. После удара по мячу он должен добежать до дальней линии и вернуться «домой», стараясь это сделать так, чтобы команда соперников не попала в него мячом. Если он не сумеет перебросить мяч за линию 7 метров, ему дается вторая попытка. Если он не сможет сделать это и во второй раз – передает мяч игроку своей команды.

Члены команды, находящейся в «поле», не имеют определенного места положения и могут свободно перемещаться по площадке за 7-метровой линией. Они должны попасть мячом в пробегающего игрока другой команды, но им не позволено делать более одного шага с мячом, а также держать его более 3 секунд. Они могут передавать друг другу мяч, чтобы кто-то мог с более близкого расстояния бросить в бегущего соперника, которому нельзя убежать дальше площадки, ограниченной концами линий.

Заранее определите число попыток, которые должна сделать команда. Выигрывает команда, в которой сумело пробежать большее число игроков.

«ФЛАГ»

Играют 2 команды на футбольном поле. Поле делится на две части. У каждой из команд есть флаг, вначале он стоит на месте ворот в своей зоне. Игроки стараются забежать

на «вражескую» территорию, схватить флаг и отнести его на свою территорию. Но на «вражеской» территории их могут осалить игроки другой команды, при этом осаленный игрок стоит на месте и ждет, когда его выручат (коснутся) игроки из его команды. Если игрок бежал с флагом и его осалили, он втыкает флаг в землю в том месте, где его поймали. Игроки не имеют права трогать свой флаг и подходить к нему ближе чем на 2 шага. У флага можем быть постоянная охрана, но не больше 1–2 человек. Выигрывает та команда, которая первая принесла флаг противника на свою территорию.

«НЕ ПРОМАХНИСЬ»

Играющие образуют круг. В середину идет водящий. Ребята по кругу перебрасывают мяч между собой, выбирая удобный момент, чтобы запятнать водящего. Водящий должен все время увертываться, чтобы его не могли осалить. Если игрок попал в водящего, то он идет в центр круга, а водящий занимает его место. Если игрок промахнулся, то встает на одно колено и в этом положении продолжает ловить и бросать мяч в водящего. В случае вторичного промаха он встает на два колена и в этом положении продолжает игру. Если, бросая мяч в водящего, игрок промахнулся в третий раз, он выходит из игры. Если же попал, то снова встает на одно колено и продолжает игру. В случае вторичного попадания он имеет право продолжить игру стоя. Игра длится 20–30 минут. Победителем считается игрок, который продержится дольше других.

«СЛЕЖКА»

Подготовка. Чтобы игра прошла успешно, необходима предварительная подготовка. Организаторам игры следует придумать около 20 подозрительных действий, которые им придется выполнить, например: записать номер автомобиля в блокнот, осветить фонариком номер дома или дорожный знак, остановить прохожего и спросить дорогу, подать сигналы фонариком кому-нибудь, спрятать монетку в дупло дерева, сверить часы с городскими часами и т. п. Это могут быть любые другие нетипичные действия. Необходимо также четко договориться о времени возвращения команд с игры на место старта.

Ход игры. Перед началом игры каждой команде вручается лист с описанием «подозрительной личности», за которой необходимо проследить и доложить обо всех подозрительных действиях. В дополнение даются координаты, где можно найти эту личность и где ее видели в последний раз. Каждой команде необходимо обнаружить эту личность, проследить за ней так, чтобы не вызвать подозрений, и записать все подозрительные действия. Каждый организатор, играющий роль подозрительного типа, ждет определенное время, чтобы у команды была возможность его «засечь», и начинает выполнять свои подозрительные действия. Все команды и «подозрительные личности» возвращаются на отрядное место в заранее обговоренное время. Подсчет очков ведется следующим образом: 1 очко за каждое замеченное подозрительное действие; 1 дополнительное очко за ценные дополнения, объяснения к подозрительному действию; минус 1 очко за каждый случай явного наблюдения за личностью, чем сами вызвали подозрения.

«БЫСТРО ШАГАЙ»

Водящий становится на одной стороне площадки, а все остальные дети – на другой стороне, в своем «доме», отмеченном чертой. Водящий поворачивается спиной к детям и говорит, закрывая лицо руками:

Быстро шагай, Смотри не зевай, Раз, два, три, Стой! Пока звучат эти слова, все играющие выходят из «дома» и идут в сторону водящего, стараясь приблизиться к нему, но шагом, а не бегом. После команды «Стой!» все останавливаются, а водящий поворачивается к ним лицом. Если водящий заметил кого-либо в движении, он отправляет его назад в «дом». Игра продолжается и повторяется до тех пор, пока кому-либо из играющих не удастся приблизиться к водящему. После этого все играющие бегут в «дом», а водящий старается

кого-нибудь осалить. Если ему это удастся, он становится игроком, а игрок – водящим. Игру повторяют несколько раз и отмечают тех ребят, которых ни разу не поймали. Примечание. Начинать движение из «дома» надо только по словам «быстро шагай». Нарушители возвращаются «домой» и начинают все сначала.

«ОПРЕДЕЛЕННОЕ МЕСТО»

Где-нибудь на пришкольном участке положите записку под большой камень. В записке напишите: «Вы нашли это место. Принесите записку мне».

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

Задача каждой команды – первой найти это место. Направление поиска может быть неизвестно, поэтому им придется осмотреть достаточно большую территорию, чтобы найти предложенные ориентиры. Обнаружив первый ориентир, они продолжают поиск. Главное – тщательно продумать задания, а первый ориентир должен быть самым сложным.

«ПОИСК»

Игра проводится на знакомом участке лесистой местности площадью около 1 квадратного километра. Выбираются двое водящих. Каждый из них получает по предмету («клад»), который он должен в течение 10–15 минут спрятать на расстоянии не более 300 метров от места нахождения отряда. Причем ребята знают вид «клада» – ящик, мешок, тарелка и т. д. А затем они отправляются на поиски. Кто найдет «клад», тот и считается победителем. Водящие меняются, игру можно продолжать.

Примечание. «Клад» можно прятать не только на земле, но и на деревьях, в кустах. Нельзя «клад» зарывать, но маскировать его можно.

«ОХОТА НА ОЛЕНЯ»

Из числа играющих выбирается «олень», который убегает в лес.

По дороге он разбрасывает заметные, заранее оговоренные предметы: клочки бумаги, веревки, камешки и т. п. Причем, убегая, «олень» всячески пытается запутать следы. По следам «оленя» через 10 минут бросаются «собаки». Их задача – найти спрятавшегося «оленя» и попасть в него шишкой или снежным комком. «Собаки» могут использовать только три выстрела. В случае промаха они выбывают из игры. Продолжительность игры оговаривается заранее.

«УКРАДИ ЗНАМЯ»

Играющие делятся на две команды с равными силами. У каждой команды есть свое знамя, которое прячется на заранее оговоренной территории. Площадка для игры делится с таким расчетом, чтобы оба знамени находились на одинаковом расстоянии от границы. Задача команд – вынести знамя противника на свою территорию. Если играющего запятнали на территории противника, то он остается на этом месте до того момента, пока игрок из его команды не выручит его (запятнает). Игра прекращается по команде.